



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO PARA SENSIBILIZAR  
ACERCA DEL CUIDADO DE LOS ADULTOS MAYORES Y LA POSESIÓN  
DE MASCOTAS EN LOS ASILOS DE QUITO

Profesor Guía

David Fernando Cazar García  
Master en Dirección y Producción Cinematográfica de Animación Digital

AUTOR

Juan José Villacreces Hinnaoui

AÑO

2020



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN Y ARTES  
AUDIOVISUALES

REALIZACIÓN DE UN CORTOMETRAJE ANIMADO PARA SENSIBILIZAR  
ACERCA DEL CUIDADO DE LOS ADULTOS MAYORES Y LA POSESIÓN  
DE MASCOTAS EN LOS ASILOS DE QUITO

Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos establecidos  
para optar por el título de Licenciado en Producción Audiovisual y Multimedia,  
Mención Animación Interactiva.

Profesor Guía:  
David Fernando Cazar García  
Master en Dirección y Producción Cinematográfica de Animación Digital

Autor:  
Juan José Villacreces Hinnaoui

2020

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.



---

David Fernando Cazar García

Master en Dirección y Producción Cinematográfica de Animación Digital

CI: 1716915358

## DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajo de Titulación”.



---

Santiago Vivanco

MFA. Broadcast Design and Motion Graphics (SCAD)

CI:1707084545

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Yo declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.



---

Juan José Villacreces Hinnaoui

CI: 1720823168

## AGRADECIMIENTOS

Agradezco a María Hernández y a David Cazar por toda su ayuda y cariño; a mi familia, por toda su ayuda; y a Anthony, quién me ayudó y estuvo conmigo.

## DEDICATORIA

A mis padres y a mi tía Negri, con amor.

## RESUMEN

La presente investigación aborda el problema de la soledad que enfrentan los adultos mayores en Ecuador y la importancia de la compañía en su salud y bienestar, en especial para aquellos que viven en asilos y pasan sus días solos. El objetivo de esta investigación es realizar un cortometraje animado que retrate esta problemática y la realidad social que enfrentan los adultos mayores en los asilos de Quito para sensibilizar acerca de lo difícil que es para los adultos mayores separarse de sus seres queridos y sus mascotas.

Para esto, se realizaron personajes y escenarios en 3D que capturen la esencia del problema y muestren la importancia de la compañía para los adultos mayores. El target al que se dirige esta investigación es tanto para las familias de los adultos mayores como para los centros de cuidados, asilos o residencias, con independencia del nivel socio-económico y que tengan acceso a internet o dispongan de los medios necesarios para ver el cortometraje animado.

El proyecto es de carácter cualitativo ya que describe, informa e interpreta todo el contenido sacado de fuentes secundarias acerca de la situación de los adultos mayores, y los beneficios de la compañía de sus familiares y mascotas. La contextualización de personajes en 3D del cortometraje animado se basó en entrevistas a adultos mayores y, además, se añadió creatividad personal para adaptarlo y crear una historia que evidencie la realidad que viven los adultos mayores a causa de la falta de compañía. En conclusión, se evidencia en la investigación la importancia de la compañía para el bienestar y calidad de vida de los adultos mayores, lo que se plasma en el cortometraje animado.

## **ABSTRACT**

This research addresses the loneliness experienced by older adults in Ecuador, especially for those who live in nursing homes and spend their days alone, and the importance of companionship for their health and well-being. The objective of this research is to make an animated short film that portrays this problem and the social reality experienced by older adults living in nursing homes in Quito, in order to raise awareness about how difficult it is for older adults to separate themselves from their loved ones and their pets.

To capture the essence of this problem and to show how important companionship is for older adults, several characters and scenarios were created in 3D as part of the short animated film. The target audience for this research are the families of older adults as well as the care centers, asylums or residences, regardless of their socio-economic level, their internet availability or if they have the necessary means to see the short animated film.

The project has a qualitative nature since it describes, informs and interprets all the content taken from secondary sources about the situation experienced by older adults and the benefits of companionship from their relatives and pets. The contextualization of 3D characters in the animated short film was based on interviews conducted with older adults. In addition, personal creativity was added to adapt this problematic experienced by older adults due to the lack of companionship into a short animated film and create a story that demonstrates their reality. In conclusion, the research portrays the importance of companionship needed for their well-being and quality of life of older adults, which is reflected in the animated short film.

## ÍNDICE

CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN.....	1
1.1. Introducción .....	1
1.2. Antecedentes.....	2
1.3. Justificación .....	6
CAPÍTULO II. ESTADO DE LA CUESTIÓN .....	9
2.1. Ecuador y los adultos mayores .....	9
2.1.1. El adulto mayor en Ecuador .....	9
2.1.2. Políticas Públicas y adultos mayores .....	12
2.1.3. Preocupaciones relacionadas con los adultos mayores .....	14
2.1.4. Razones para considerar un asilo .....	17
2.1.5. Asilos de la ciudad de Quito .....	18
2.1.6. Definición de compañía. ¿Qué es el estar acompañado? .....	20
2.1.7. Compañía y el Adulto Mayor .....	21
2.1.8. Beneficio de la posesión de mascotas para adultos mayores .....	24
2.1.9. Beneficios de las terapias asociadas con mascotas .....	25
2.1.10. Posesión de mascotas en asilos .....	28
2.2. Animación para sensibilizar acerca de los adultos mayores.....	31
2.2.1. Animación en Ecuador .....	31
2.2.2. Tipos de animación .....	35
2.2.3. Animación como un medio para transmitir emociones .....	37
2.2.4. Ejemplos de animaciones que han causado impacto .....	41
CAPÍTULO III. DISEÑO DEL ESTUDIO .....	45
3.1. Planteamiento del problema .....	45
3.2. Preguntas .....	47
3.2.1. Pregunta general.....	47
3.2.2. Preguntas específicas.....	47
3.3. Objetivos .....	47
3.3.1. Objetivo general .....	47
3.3.2. Objetivos específicos .....	48
3.4. Metodología.....	48
3.4.1. Contexto y población.....	48
3.4.2. Tipo de estudio.....	48
3.4.3. Herramientas a utilizar .....	49

3.4.4. Tipo de análisis .....	49
CAPÍTULO IV. DESARROLLO DEL PROYECTO.....	51
4.1. Análisis de entrevistas .....	51
4.2. Preproducción .....	51
4.2.1. Idea/premisa.....	51
4.2.2. Guion literario.....	51
4.2.3. Story Board .....	52
4.2.4. Diseño de personajes 2D .....	52
4.2.5. Concept Art .....	52
4.3. Producción .....	52
4.3.4. Modelado de personajes 3D.....	52
4.3.5. Texturas de Personajes .....	53
4.3.6. Escenarios .....	53
4.3.7. Rig .....	53
4.3.8. Animación .....	53
4.3.9 Render .....	53
4.4. Postproducción.....	54
4.4.1 Efectos .....	54
4.4.2 Composición .....	54
CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
5.1. Conclusiones .....	55
5.2. Recomendaciones.....	56
REFERENCIAS.....	58
ANEXOS .....	67

# CAPÍTULO I

## INTRODUCCIÓN

### 1.1. Introducción

El proyecto tiene como objetivo principal dar a conocer la situación actual que viven los adultos mayores dentro de asilos y sensibilizar a la población con respecto a este tema, de manera que puedan entender la situación de los adultos mayores vista desde su propia perspectiva. Así mismo, el proyecto busca enfatizar sobre la compañía en general que necesitan los adultos mayores y como esta puede ser positiva para ellos.

Actualmente se está presenciando una revolución digital en la que la mayoría de usuarios mira cortometrajes o videograbaciones cortas diariamente. Es probable que la mayoría de personas vea al menos uno o dos videos cortos al día. Los anuncios en forma de videos cortos han aumentado exponencialmente, junto con la cantidad de usuarios que está a diario en línea. Los cortometrajes o videograbaciones cortas se han convertido en una herramienta de comunicación esencial mediante la cual se promueven y transmiten valores, sentimientos, cultura, ética empresarial, etc. Además, un cortometraje es un medio que perdura sin importar el tiempo y puede ser visto por millones de personas a la vez. Es por esto que se ha elegido realizar un cortometraje para sensibilizar a la sociedad ecuatoriana acerca de la situación que viven los adultos mayores en los asilos.

El trabajo está dividido en cinco capítulos: el primer capítulo comprende la introducción, antecedentes, y justificación del tema. El segundo capítulo comprende el estado de la cuestión, se empezará por la identificación de la población de adultos mayores (definición y población), la investigación de los principales asilos de Quito (investigación de campo), la situación familiar (preocupaciones relacionadas con los adultos mayores y razones para considerar un asilo), los beneficios de la compañía de familiares, el beneficio de

la posesión de mascotas para adultos mayores, y los medios de comunicación existentes para la sensibilización de adultos mayores. El tercer capítulo comprende el diseño del estudio, donde se describe el contexto y la población objetivo del proyecto, y se incluye una descripción del problema, preguntas y objetivos, y metodología de investigación. El capítulo cuatro comprende el desarrollo del proyecto, los medios que se utilizaron y los pasos que se siguieron para la elaboración del producto final. Finalmente, el capítulo quinto presenta las conclusiones y recomendaciones del trabajo completo.

## **1.2. Antecedentes**

El problema a tratar es la soledad de adultos mayores, olvidados en asilos, a veces en las calles, o en casa de sus familiares, quienes no les prestan atención alguna y otras circunstancias similares.

Según un estudio que se realizó en México, llamado *Factores de riesgo para deterioro cognitivo y funcional en el adulto mayor* (León-Arcilla, Milián-Suazo, Camacho-Calderón, Arévalo-Cedano, y Escartin-Chávez, 2009) sobre la falta de salud y de protección que poseen los adultos mayores, se pudo determinar que tenían más salud las mujeres que los hombres y las enfermedades que más les afectan a los dos grupos son la diabetes, artritis, y cáncer.

Estos problemas se dieron debido al papel que desempeñaron en su juventud con sus diferentes roles, empleos que tuvieron a lo largo de su vida, y se determinó que tanto mujeres como hombres tenían miedo de padecer enfermedades que los deje sin poder valerse por sí mismos y necesitar ayuda física en su vida diaria. Además, el estudio menciona que se tiene poco o casi nada de apoyo de las instituciones, lo cual deja aún más marcado la relación familiar y social. Esto genera una dependencia hacia las familias que se puede ver como una situación “incómoda” más para los hombres que para las mujeres, dado que se hace más difícil para ellos verse en esta etapa de dependencia (León-Arcilla, *et al.*, 2009).

Se confirma en este estudio que la familia cercana constituye el principal apoyo de las personas ancianas en zonas urbanas marginadas de México, situación que se considera que es igual en toda Latinoamérica. Es increíble que las necesidades de salud no son importantes muchas veces para el gobierno y la sociedad civil. Estas responsabilidades, su atención, cuidado y calidad de vida, las enfocan con la esperanza de que sus familiares los atiendan (León-Arcilla, *et al.*, 2009).

Por otra parte, los adultos mayores necesitan de espacios donde puedan socializar con más personas y que se hagan más acciones recreativas (Márquez, 2016). Con esto la importancia de una buena atención médica especializada para su cuidado, además de una ayuda para medicamentos a menor costo o gratuitos.

Con respecto a esto, se puede decir que al llegar a la vejez se tiene que considerar, como políticas de Estado, el brindar nuevos estilos de vida a los adultos mayores, además de pensar en la mejor calidad de vida que se les pueda ofrecer. Así mismo, definir las responsabilidades de quien o quienes deben ayudar con estas tareas.

En los últimos años se ha evidenciado un incremento de la población de adultos mayores, con respecto a la población general, *Mientras la población general crece 1.7 % anual, la población de adultos mayores crece 2.5 %* (León-Arcilla, *et al.*, 2009, p.277). Esto crecimiento se debe a varias razones, como por ejemplo el aumento de la esperanza de vida, bajos índices de natalidad por programas de control de fertilidad y migraciones.

En el estudio realizado por Marta Navarro-García (2014) se ve la importancia de las mascotas para los adultos mayores. En la mayoría de los casos los centros de cuidado de mayores o los asilos no aceptan mascotas. Cuando los adultos mayores son enviados a estos lugares, deben abandonar a sus mascotas. Esto causa que los adultos mayores sufran y se deteriore en su salud por la falta de

compañía. Es más, en algunos casos los adultos mayores están dispuestos a entregar sus bienes patrimoniales para que sus familiares cuiden de sus mascotas o de ser posible ellos quisieran que en los asilos se permita el ingreso de su mascota como un factor importante para ellos. *Ambos son abandonados sin tener en cuenta su bienestar. Y no, no es un problema de grandes inversiones, es una cuestión de voluntad y de respeto* (Marta Navarro-García, 2014), esta es comúnmente la situación que viven los adultos mayores y sus mascotas.

Según la Fundación Affinity (2018), la cual investiga y promueve los beneficios de los animales de compañía en la sociedad desde 1987, en los últimos 30 años se ha demostrado que la presencia de las mascotas es de mucho beneficio para las personas mayores, ya sea que vivan en asilos, en residencias o que vivan solas. Esto se debe a que el contacto con las mascotas les da estimulación mental, juegos, terapias de atención, etc. Además, les provoca menos estrés, menor depresión, menos medicinas, reduce la soledad y mejora la salud física. Como se puede observar, la tenencia de una mascota mejora el estado de ánimo de los adultos mayores y reduce el vacío generado por el ritmo de vida de sus familias.

Mediante esta campaña antes mencionada se busca que diversas instituciones entiendan de mejor manera la situación por la que pasan los adultos mayores y cómo su salud y su bienestar se puede mejorar mediante dos factores. Primero, informado a las instituciones para que estén al tanto de este problema y ayuden a solucionarlo mediante mejores cuidados y reglas más acordes con el beneficio del adulto mayor. Segundo, generando la posibilidad de que los adultos mayores no estén solos, proporcionándoles la compañía de una mascota.

Así mismo, se han lanzado varias campañas en España con propuestas muy interesantes para concientizar sobre los derechos de adultos mayores. La campaña *Yo respeto* con leyendas a través de las cuales se promueven los derechos de los adultos mayores, junto con fotos y leyendas impresas, como,

por ejemplo: *yo doy el asiento a los adultos mayores, yo visito a mis abuelos, yo escucho a los adultos mayores, o yo doy la prioridad a los adultos mayores*. Además, se distribuyen folletos y calcos (Lanzan una campaña para concientizar sobre los derechos de adultos mayores, 2017).

En el Ecuador también se han realizado algunas campañas e incentivos. La Fundación Clemencia, ubicada en Guayaquil, ha realizado una campaña llamada *Mejor es dar*, a favor de los adultos mayores. La Fundación brinda cuidados a los adultos mayores que han sido olvidados por sus familias y, gracias a estos cuidados y en compañía de otras personas, los adultos mayores *vuelven a tener una familia* (Guamán, 2014).

Por otro lado, en la ciudad de Guayaquil se ha hecho un nuevo proyecto denominado RENPERMAE (HelpAge International, 2013a), cuyo objetivo principal es proteger los derechos de los adultos mayores y que no se los olvide, para así generar respeto hacia ellos en el transporte público. El proyecto tiene como objetivo dar importancia a los derechos de los adultos mayores para que puedan acceder a *la garantía de viviendas fiscales para los que no tengan familia e impulsar el patrocinio de cuidadores*, entre otros (HelpAge International, 2013a). También es importante para los adultos mayores que aprobados sus derechos puedan vivir una mejor vida, como lo especifica el grupo de adultos mayores ADA que piden *una vida activa, saludable y segura* (HelpAge International, 2013b).

Así mismo el Ministerio de Inclusión Económica (MIES) realizó una campaña llamada *Te quiero sano Ecuador* (MIES, s.f.), la cual propone una serie de actividades para los adultos mayores para promover su salud y mantenerlos ocupados en su tiempo libre, ya sea que estén en una residencia o en su domicilio. Los técnicos del MIES han propuesto una serie de ejercicios para fortalecer la motricidad en los adultos mayores. Una de las estrategias utilizadas fue la utilización de música para despertar los sentidos que estaban apagados. Con La campaña también promueve que los adultos mayores sean más activos,

según Doña Elida Tumbaco, *estas terapias le sirven para mantener su mente despierta y su cuerpo activo* (MIES, s.f.).

Adicionalmente, hay una nueva campaña que se está haciendo en la ciudad de Quito llamada *Pet Friendly* (Cuida tu mascota, 2014), que trata de hacer que lugares como restaurantes, hoteles y medios de transporte permitan la tenencia de mascotas, tanto en lugares públicos como privados. En algunos locales se atiende a la mascota como si fuese un cliente más. Como menciona Iván Rosero, Gerente del Hotel Capital Inn, el hotel actualmente permite el acceso de mascotas y además adecúa una habitación para ambos. Lo importante de esta campaña es que promueve la tenencia de mascotas en lugares en los cuales antes estaba completamente restringido su acceso. De esta manera, el cortometraje podría también impulsar a los asilos para que, viendo el beneficio que las mascotas tienen en cuanto a la salud de los adultos mayores, permitan la tenencia de las mismas.

Si bien es cierto que se han realizado algunas campañas y eventos, tanto internacional como nacionalmente, como se puede observar en los ejemplos antes mencionados, todavía queda mucho por hacer para el cuidado y bienestar de los adultos mayores. Aún no existe un tipo de medio que dé a conocer la situación que viven los adultos mayores y la manera en que se les puede ayudar. Es por esto que es importante el tratar de sensibilizar a la sociedad ecuatoriana sobre la situación que viven los adultos mayores en los asilos.

### **1.3. Justificación**

Mediante la realización de este proyecto se pretende, por un lado, demostrar lo duro que es para los adultos mayores separarse de su familia y mascotas, y perder completamente su independencia. Por otro lado, sensibilizar a la sociedad ecuatoriana sobre la situación actual que viven los adultos mayores en los asilos, para que tanto sus familiares cercanos, así como las diferentes instituciones y el gobierno como tal, puedan ver de primera mano la realidad de la situación que

viven los adultos mayores, con el fin de generar un cambio de comportamiento hacia ellos e influenciar la inclusión de políticas y leyes que beneficien a los mismos.

La sensibilización de las vivencias de los adultos mayores en los asilos beneficiará principalmente a este grupo de atención prioritaria. Mediante este cortometraje se pretende sensibilizar a la sociedad ecuatoriana para que, a largo plazo, se genere un cambio por parte de la sociedad ecuatoriana hacia este grupo. Por un lado, se sensibiliza a la familia, ayudándoles a comprender de mejor manera la situación actual que viven los adultos mayores, para que cambien su comportamiento y sean más humanos con los mismos. Por otro lado, se sensibiliza a las personas que están a cargo de los asilos, para que ayuden a los adultos mayores a incorporarse en el lugar y para que tengan una transición llevadera, con el fin de que la separación con su familia no les resulte tan difícil y se acoplen de mejor manera. Además, generando la posibilidad de poder llevar a sus mascotas como un símbolo de compañía. Finalmente, se tratará de sensibilizar a las autoridades pertinentes, para que colaboren con el bienestar de los adultos mayores mediante llamados de atención, campañas o políticas que defiendan los derechos de este grupo.

Así mismo, el proyecto beneficiará a las familias de los adultos mayores, quienes posiblemente podrán comprender de mejor manera a sus familiares que se encuentran en asilos, y cambiar el comportamiento que se tiene hacia ellos. En la mayoría de los casos la familia no está al tanto de lo que sucede con su familiar. Lo único que ven es su vida llena de responsabilidades y ocupaciones, lo cual les impide tener y brindar un poco de compasión, cariño y tiempo a los mismos.

Actualmente en el Ecuador se han hecho muy pocas campañas, leyes y políticas en beneficio de los derechos y el bienestar de los adultos mayores. Incluso hasta hace poco era un tabú el llevar a los seres queridos a un asilo. De manera que sería pertinente, mediante este proyecto, ayudar en esta transición que viven los

adultos mayores, las familias y los asilos, para que juntos puedan ayudar a este grupo prioritario de la mejor manera posible.

Como se mencionó antes, los cortometrajes o videograbaciones cortas están hechos para perdurar en el tiempo y brindar un mensaje, una emoción, una historia al instante a millones de usuarios. El objetivo de este cortometraje es presentar una historia que genere un impacto que quede grabado en la memoria de la sociedad ecuatoriana, para sensibilizar y, posiblemente, generar un cambio hacia los adultos mayores. Además, se buscará promover el tema de la compañía que necesitan los adultos mayores, de su familia y/o mascota, para su bienestar y mejora de salud.

El proyecto tiene un tiempo estimado a realizarse de entre seis meses hasta un año, ya que el mismo comprende la realización de una investigación a fondo del tema, entrevistas y creación de personajes lo más cerca a la realidad posible, y la composición del cortometraje animado, el cual engloba la creación y animación de personajes y escenarios en 3D, la compilación de escenas, además de la creación y edición del cortometraje animado. Adicionalmente, una vez que el cortometraje animado esté listo para ser difundido, se estima un tiempo de entre seis meses a tres años para ver los cambios y beneficios antes mencionados.

## **CAPÍTULO II**

### **ESTADO DE LA CUESTIÓN**

#### **2.1. Ecuador y los adultos mayores**

Este apartado comprende de una contextualización del adulto mayor, empezando por una definición, la población que existe del mismo en el Ecuador, así como las políticas públicas que brindan beneficios para ellos. Además, se introduce el tema de los asilos y se mencionan los beneficios vinculados con la compañía de familiares y la posesión de mascotas dentro de estos.

##### **2.1.1. El adulto mayor en Ecuador**

###### **Definición**

Según las definiciones anotadas por Víctor Morales, del Instituto Nacional de Estadísticas y Censos - INEC (2008), los adultos mayores son todas aquellas personas que tienen o sobrepasan los 65 años de edad. Hoy en día se utiliza la palabra “adulto mayor”, la cual reemplaza a otras palabras anteriormente utilizadas como “anciano”, “viejo”, entre otras; puesto que estas palabras son de carácter despectivo y en muchos casos hacen sinónimo de incapacidad o de limitación que pueden llegar a tener las personas cuando van ganando años con el tiempo.

###### **Población**

En Ecuador existen 16.625.000 habitantes, de los cuales el 10% corresponde a las personas de más de 60 años. Esto quiere decir que en el Ecuador existen alrededor de 1,662.000 adultos mayores (Cuántas personas longevas hay, 2017).

Según el INEC, en el año 2009 las regiones con mayor cantidad de adultos mayores fueron, la región Sierra con 596.429, seguido por la región Costa con 589.431 (ver Figura 1). Si bien es cierto que estas estadísticas son del año 2009, se puede utilizar como referencia para indicar las regiones más pobladas del país. Así mismo se puede observar que del 2009 al 2017 la población de adultos mayores ha incrementado de 1,229.089 a 1,662.000. Esto significa que la población de adultos mayores, durante el periodo de ocho años, ha incrementado en 432.911 adultos mayores. De acuerdo con la información del INEC, se prevé que dentro de los próximos 10 a 20 años, estas cifras aumenten considerablemente (INEC, 2009).

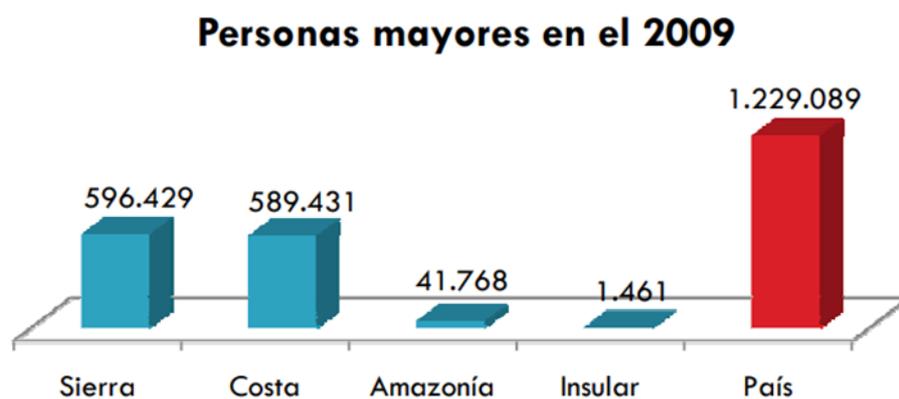
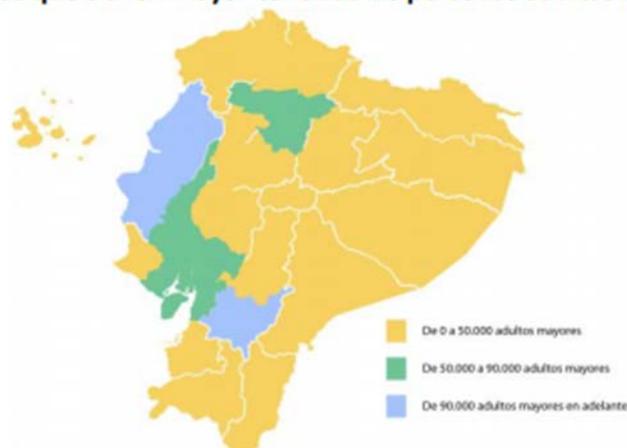


Figura 1. Personas mayores en el 2009, tomado de: (INEC 2009)

A nivel provincial, de acuerdo a los datos obtenidos del INEC (2013), existe mayor cantidad de adultos mayores en las provincias de Manabí y Azuay, seguido por las provincias de Pichincha y Guayas (ver Figura 2).

### Provincias que tienen mayor cantidad de personas adultas mayores.



Fuente: INEC. Censo de Población y Vivienda 2010.

*Figura 2.* Provincias que tienen mayor cantidad de personas adultas mayores, tomado de: (INEC, 2013)

Debido a que el proyecto como tal se va a enfocar principalmente en la ciudad de Quito, es pertinente presentar estadísticas relevantes de la misma. De acuerdo al INEC, en el 2008 en la ciudad de Quito había un total de 90,628 adultos mayores, lo cual representa el 5,9% de la población total de esta ciudad. De esta población de adultos mayores, 40,967 o 5,5% corresponde a adultos mayores hombres y 49,660 o 6,4% mujeres (ver figuras 3 y 4).

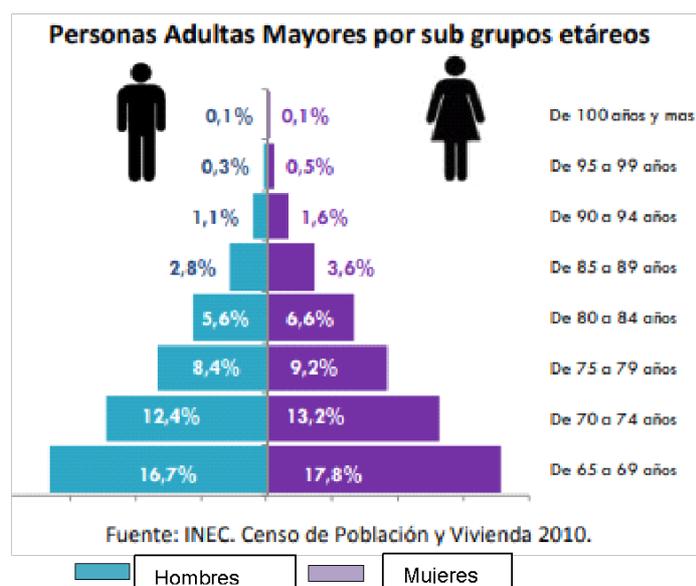


*Figura 3.* Quito: Porcentaje de población adulto mayor, por sexo, tomado de: (INEC, 2013)

Estado Civil	SEXO		Total
	Hombre	Mujer	
Casado o unión libre	73,6%	40,1%	55,2%
Divorciado o separado	7,9%	7,9%	7,9%
Viudos	13,4%	42,1%	29,1%
Solteros	5,2%	8,5%	7,0%
<b>Total</b>	<b>40.967</b>	<b>49.660</b>	<b>90.628</b>

Figura 4. Quito: Porcentaje de adultos mayores, por sexo, según estado civil, tomado de: (INEC, 2013)

Así mismo, se puede observar en la Figura 5, que existe una mayor cantidad de adultos mayores entre 65 a 69 años de edad y que el porcentaje de las mujeres es más alto.



Fuente: INEC 2013 (Censo de Población y Vivienda 2010)

Figura 5. Personas Adultas Mayores por sub grupos etáreos tomado de: (INEC, 2013)

### 2.1.2. Políticas Públicas y adultos mayores

Mediante la investigación realizada, se determinó que existen algunos programas y políticas en beneficio de los adultos mayores, las cuales se mencionan a continuación.

El Ecuador cuenta con alrededor de 300.000 jubilados, se han hecho algunos programas que ofrecen actividades recreativas, como terapia ocupacional para el cuidado y mejoramiento de la salud de los adultos mayores. Este programa está presente en todas las provincias del Ecuador y está coordinado por los jubilados y el IESS. En cualquier situación que el adulto mayor necesite de algún servicio, puede acercarse para mayor comodidad al centro o centros más cercanos de su domicilio (Hermida, 2017).

Las políticas públicas sociales para el adulto mayor parten del concepto de que para el adulto mayor el envejecer es un proceso normal que involucra el buen vivir y con esto se puede decir que el adulto mayor todavía es productivo, y que a pesar de sus limitaciones puede cumplir con su trabajo (Luzuriaga, 2014). Según el IESS (s.f.), se ha planteado una propuesta pública que impulsa el respeto hacia los adultos mayores, y por tanto se asignaron ciertos derechos con el fin de fortalecer las relaciones familiares entre los adultos mayores y sus hijos, nietos y todos los integrantes de su familia. La idea es que las instituciones, organizaciones y el entorno social en general, apoyen y defiendan la integridad física y emocional de los adultos mayores.

Según el MIES (2013b), existen políticas públicas para incrementar la cantidad de jóvenes que ayuden a solventar las necesidades que tienen los adultos mayores. Los datos revelan que los jóvenes son 6,5% del total de habitantes en el 2010 y se estima que esta cifra incremente hasta 7,4% en el 2020. Así mismo la población de adultos mayores requiere disponer ingresos económicos para sus medicinas y para tratar el tema de la salud, debido a la baja jubilación que estos puedan llegar a tener, ya que por su edad no poseen un trabajo estable para solventar sus necesidades y además de que con la edad aparecen algunas enfermedades degenerativas que les hace no aptos para un empleo.

A raíz de esto, el MIES, que es el Ministerio encargado de los procesos de cuidado de los adultos mayores, según Patricia Carrión (Carrión y Vera, 2017), hace notar que actualmente tienen políticas que se enfocan en todos los

derechos del adulto mayor, lo cual a su vez garantiza un mejor envejecimiento y cuidado. Por ejemplo, existen lugares que brindan ayuda a los adultos mayores que no tienen familia y que necesitan un cuidado permanente. Adicionalmente el MIES está trabajando con visitas al domicilio para todos aquellos adultos mayores que no puedan moverse del sitio en donde están. Vale resaltar el comentario realizado por Vera, en el artículo publicado por La Hora, puesto que este indica la importancia que se está brindado y se ha brindado a los adultos mayores en los últimos años.

Uno de los ejes de nuestro accionar es hacerlo sentir al adulto mayor vivo, activo, capaz de realizar actividades a medida de sus posibilidades, compartir con compañeros y familiares, para que siempre estén funcionales y felices, ellos dieron todo en su juventud y en sus años dorados deben disfrutar de su vida plenamente. (Carrión, *et al.*, 2017)

### **2.1.3. Preocupaciones relacionadas con los adultos mayores**

#### **Salud**

Cuando se habla de la salud del adulto mayor, los cambios que ocurren tanto física como espiritualmente, están ligados a su edad. Con la edad se pueden evidenciar algunos cambios en la piel, como arrugas y pérdida de elasticidad y flexibilidad debido a la ausencia de colágeno. También se evidencian cambios en cuanto a los órganos, puesto que estos tienden a decaer o dejar de funcionar al pasar de los años. Hay cambios en la estatura, comúnmente debido a una enfermedad conocida como cifosis, la cual explica el encorvamiento de la columna que poseen los adultos mayores. Existe también una pérdida de fuerza y agilidad en el cuerpo para realizar las actividades diarias, por la ausencia del calcio en los huesos y la pérdida de fuerza en los músculos del cuerpo, en muchos casos como resultado de la osteoporosis, la cual hace más sensibles a los huesos, dejando así desprotegidos a los adultos mayores en cuanto a un accidente (INEC, 2008).

## **Bienestar**

Si bien es cierto que existen políticas en el país para cuidar de los adultos mayores, es muy importante reconocer que su bienestar está basado en las condiciones de vida que estos tengan y de tal manera se pueda mejorar y fortalecer su calidad de vida. Como ejemplo, el IESS (2017) menciona que está trabajando con el Centro de Salud tipo A en Santa Cruz, el cual promueve los programas de salud que se tiene para los jubilados afiliados al *Club de Salud de Adultos Mayores*. Este programa cuenta con actividades que mejoran la alimentación de los adultos mayores, así como terapias físicas y una serie de ejercicios de motricidad que favorecen el aprendizaje y el desenvolvimiento de los adultos mayores, para que no pierdan la fuerza física y ejerciten su agilidad mental. Además, mediante estas actividades los adultos mayores pueden desarrollar psicomotricidad, lo cual les permite comunicarse y controlar sus habilidades de mejor manera, que está ligado también al movimiento del cuerpo. De esta manera, el IESS busca que los adultos mayores puedan tener una vida más activa (IESS, 2017).

## **Seguridad**

Con respecto a la seguridad de los adultos mayores, cabe mencionar que existen algunos centros y asilos, los cuales brindan seguridad personalizada hacia estos, pero también existen otros centros en los cuales esto no es una prioridad.

Por ejemplo, existe un centro llamado *Más Vida* ubicado en La Terra E10-60 y Av. de los Shyris en la ciudad de Quito, que es un espacio donde los adultos mayores son protegidos y atendidos. Lo más importante para el centro al cuidar a una persona es el apego y el cariño que se tiene con la misma, es por esto que en este centro los adultos mayores son atendidos con afecto, ya que tienen un equipo de trabajadores profesionales en cuidados y una atención especializada (Más Vida, 2015). Esto es otro ejemplo de centros en el país que pueden ser replicados para brindar mucha ayuda a los adultos mayores.

Otro ejemplo se da en la zona de Atuntaqui, en la provincia de Imbabura. En esta ciudad existe un centro para adultos mayores que está completamente desprotegido y se puede ver en este centro que los adultos mayores están olvidados y sin familia, además de que el lugar no está equipado con lo que debería tener para el propio cuidado de los adultos mayores (Posso, 2018).

Según Posso (2018), se necesitan más programas de inclusión, que conozcan a fondo sobre la situación de los adultos mayores, para así poder brindar la ayuda necesaria a los mismos.

Según la Organización Mundial de la Salud (Adultos mayores requieren políticas que impulsen una vida sana, 2016), el gobierno nacional ha realizado algunos proyectos que no han funcionado, puesto que las instituciones que se encargan de la seguridad social son muy costosas para que las asuma el gobierno. Dado que la cifra de los adultos mayores se incrementará en los siguientes años, el gobierno se verá obligado a planificar un nuevo desarrollo para mejorar y atender las necesidades que poseen los mismos. Como ejemplo se puede decir que se necesita mayor acceso a la seguridad social, y por supuesto al sistema de jubilados y pensiones para los adultos mayores.

Según lo que dice la Ley del Ecuador para jubilarse del IESS (Adultos mayores requieren políticas que impulsen una vida sana, 2016), se necesitan 40 años de servicio, que serían 480 imposiciones. Con estos años de servicio, una persona se puede jubilar sin límite de edad: con 30 años de servicio y 360 imposiciones, y tener 60 años de edad o más; con 15 años de servicio y 180 imposiciones, y tener mínimo 65 años de edad; teniendo 10 años de servicio y 120 imposiciones, se debe tener como mínimo 70 años de edad. En el Ecuador se impulsa una *política integral para la inclusión a través de acciones y casa del buen vivir* que ayuda a todas las personas que reciben una pensión por parte del gobierno ecuatoriano (Adultos mayores requieren políticas que impulsen una vida sana, 2016).

Según el INEC (2008) se registraron hasta dos tipos de seguros, es decir, la población adulto mayor está afiliada y/o cubierta al menos por algún tipo de seguro, lo cual corresponde a un total de 59,2%. El 4,4% pertenece al seguro privado e IESS, 3,7% al seguro privado, 1,5% IESS y seguro ISSFA. 40,9% IESS y 8,6% ISSFA. Cabe resaltar que el mayor asegurador es el Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS), el cual tiene representa casi el 70% de los afiliados.

### **Cuidados especializados**

Si bien es cierto que los adultos mayores necesitan de muchos cuidados, especialmente aquellos que no se puede valer por sí solos y requieren la compañía de una persona que los esté atendiendo todo el tiempo, en muchos casos los familiares, sean sus hijos o sus nietos a cargo de su cuidado, no disponen del tiempo necesario para verlos todo el día y cuidarlos, por razones de trabajo y dado el ritmo de vida acelerado.

Según un informe del MIES (2013a) las mujeres adultas mayores son quienes necesitan de un mayor cuidado y atención, y quienes representan el 36,5% de la población que es mayor de 80 años. Con los adultos mayores se debe tener mucho cuidado con las caídas, ya que sus huesos no son tan resistentes y se pueden hacer daño con mayor facilidad. Las caídas representan el 75% de las muertes accidentales en los mayores de 75 años y se podría decir que nueve de cada 10 fracturas de cadera se produjeron por caídas (MIES, 2013a). Por otro lado, las actividades diarias, como levantarse de la cama, bañarse, ir al baño, o simplemente vestirse se vuelven complejas para el adulto mayor, ya que no puede valerse por sí mismo. Por todas estas razones es importante proveer los cuidados especializados necesarios para que los adultos mayores estén bien atendidos y puedan vivir una vida digna.

#### **2.1.4. Razones para considerar un asilo**

Existen varias razones por las que se puede considerar un asilo. Una de las

razones se debe al cambio, el envejecimiento y deterioro de las personas (3 razones para considerar llevar a tus padres a un asilo de ancianos, 2018). Esto se puede ver en las familias cuando los padres de familia envejecen, y no pueden cuidar de sí mismos, y requieren el cuidado de sus hijos. El problema es que muchos de los padres de familia necesitan de cuidados las 24 horas del día y muchos hijos o familiares no disponen de este tiempo, ya que tienen otras obligaciones. Esto puede llevar a que los hijos o familiares busquen un asilo para que otras personas puedan cuidar mejor de sus padres. La separación del adulto mayor y la familia puede ser difícil para ambos, y puede ocasionar dudas con respecto a acudir a un asilo para que los adultos mayores estén mejor cuidados que en su propia casa. En muchos casos los cuidados que necesitan los adultos mayores, que han llegado a una determinada edad, son muchos, y sin la atención especializada se puede convertir en un problema tener que cuidar de ellos las 24 horas del día. Otra de las razones para considerar un asilo tiene que ver con la situación económica. Por un lado, se puede decir que los asilos son caros, pero por otro, son relativamente económicos, comparado con los costos que se podría tener si es que el adulto mayor tuviera un accidente o ingiriera la medicación equivocada. Finalmente, otra razón es la de proveer a los adultos mayores un espacio donde puedan tener una mejor calidad de vida y donde puedan estar en compañía de otros adultos mayores (3 razones para considerar llevar a tus padres a un asilo de ancianos, 2018).

#### **2.1.5. Asilos de la ciudad de Quito**

En los dos valles de Quito, Los Chillos y Tumbaco según el INEC se han registrado 40 centros de cuidado y reposo para el adulto mayor (19 centros de cuidado y reposo se instalaron en los valles en 3 años, 2015). En la ciudad de Quito existen varios asilos de los cuales se mencionan tres de ellos, su ubicación y dirección:

- Estancia de Otoño (2014), cuenta con tres asilos en las siguientes direcciones
  - o Calle José Bosmediano E15-59 y José Carbo, Bellavista, Quito,

Ecuador,

- Calle Flores Jijón E17-75 y Manuel Sotomayor, Quito, Ecuador
- Calle El Cóndor OE4-90 y Brasil, Quito, Ecuador.
- Club Residencia Adulto Mayor (2016), ubicado Azogues No.10 y Av. General Rumiñahui.
- Sangolquí, Ecuador.
- Sueños Dorados (2018), ubicado en la Federico Páez E15-46 y Guanguiltagua.

En la información de cada uno de los asilos o casas de reposo para el adulto mayor se encontraron las siguientes características y servicios que se ofrecen:

- Los asilos que brindan cuidados diarios y/o permanentes cuentan con una alimentación adecuada y con supervisión profesional.
- Fisioterapia para el estímulo y la rehabilitación integral física, de acuerdo a la movilidad y edad de cada adulto mayor.
- Terapia ocupacional, recreativa y psicoterapia, para proporcionarles calidad de vida tanto en el área física, psicológica y espiritual.
- Trabajo social con apoyo emocional al adulto mayor y a su familia, para que logren integrarse y tener un sentimiento de bienestar.
- Cuidados paliativos.
- Controles médicos con profesionales para brindarles bienestar y salud.
- Aseo diario y cuidado profesional de enfermeras y personal capacitado.

Se registran también tres tipos de permanencia, residencia temporal y residencia permanente:

- Residencia temporal: en la cual los adultos mayores pasan en día en estas casas de reposo, ya sea por razones de ausencia temporal de sus familiares o en caso de una post-operatoria que necesiten ayuda temporal.
- Residencia permanente: en el caso de que requieran atención permanente y especializada las 24 horas de día ya sea por abandono de

sus familiares o por motivos de salud.

- Guarderías: cuidados desde las 09h00 hasta las 17h00 dirigidos a adultos mayores que requieran asistencia diaria, debido a las labores de sus familiares.

De la información de la Unidad Patronato Municipal San José (2018), 103 adultos mayores en situación de abandono reciben ayuda en su centro Hogar de Vida, ubicado en la parroquia de Conocoto en la antigua ciudadela del Niño.

De esta información se observa que existen adultos mayores en abandono de sus familiares y ellos permanecen en las calles como indigentes y en la mendicidad, y además carecen de recursos y ayuda técnica, como andadores, sillas de ruedas o bastones. Estas personas también presentan casos de desnutrición y mala salud.

El Patronato San José les brinda calidad de vida con talleres y actividades guiadas al desarrollo del adulto mayor que les permita recuperar su deterioro, además dichos adultos mayores reciben apoyo profesional para su salud y funciones mentales. Las edades fluctúan entre los 65 y 102 años.

#### **2.1.6. Definición de compañía. ¿Qué es el estar acompañado?**

La palabra compañía se refiere a la unión y cercanía que se tiene entre las personas, ya sean estas familiares, amigos o inclusive mascotas (Definición.DE, 2019). “Los humanos somos seres sociales por naturaleza” (Los humanos somos seres sociales por naturaleza, 2018), es decir que necesitan vivir en compañía, y en comunidad para así apoyarse unos con otros. Estar solos para los seres humanos puede ser algo difícil. Como menciona el estudio “Para vivir más, mejor estar acompañado”, la soledad puede ser dañina para la salud de la persona, ya que el no tener a nadie con quien hablar a lo largo del día ni tener a nadie cerca a la larga puede ocasionar un daño en la salud como la “obesidad o el tabaquismo”. Según un estudio realizado por la universidad de Utah en

Estados Unidos, el vivir solo y en aislamiento social están relacionados con una menor esperanza de vida, y al contrario tener relaciones sociales es muy bueno para la salud de la persona (Para vivir más, mejor estar acompañado, 2015). Aunque algunas personas están mejor solas o disfrutan más el pasar tiempo a solas, según un estudio publicado en el estudio “Perspectives on Psychological Sciences”, el estar solo incrementa la probabilidad de mortalidad en un 32% aproximadamente (Holt-Lunstad *et al.*, 2015).

Al llegar a una edad como la de un adulto mayor el tema de la compañía se vuelve más evidente, ya que estos necesitan un mayor cuidado con su salud al no poder valerse por sí mismos (Villafuerte-Reinante *et al.*, 2017). Los adultos mayores no solo requieren de más cuidados, sino que también en muchos casos necesitan la presencia de una persona de compañía que puede ser una enfermera o un familiar que les cuide y les atienda con sus necesidades diarias.

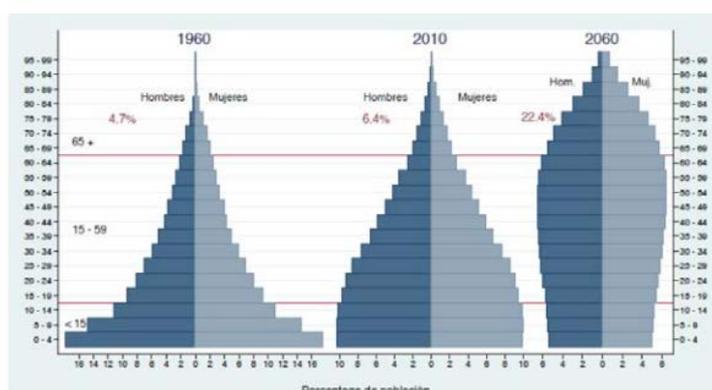
### **2.1.7. Compañía y el Adulto Mayor**

En la vejez se pueden encontrar menos posibilidades para socializar con otras personas fuera del círculo familiar, es más difícil romper la rutina y hacer nuevas amistades. El no socializar o no tener apertura para ello puede llevar a los adultos mayores a sentirse solos. Es importante diferenciar entre “sentirse solo” con el “estar solo” (Gajardo, 2015). Por un lado, el sentirse solo es un sentimiento que depende de cada persona y la compañía que esta pueda tener. El estar solo se refiere a las personas que no comparten con otras personas; y esto puede aislar a los adultos mayores y hacerles sentir que no pertenecen a un grupo, como suele suceder en los asilos (Gajardo, 2015). Según un estudio realizado en Chile, a pesar de que el 70% de los adultos mayores viven todavía con su familia, el 40% de los adultos mayores mencionaron que se sienten solos y que no tienen compañía. Esto indica que, a pesar de que la mayoría de adultos mayores en Chile viven con su familia, y supuestamente en compañía, un gran porcentaje de estos se sienten solos. Es por esto que es importante hablar acerca de la compañía a los adultos mayores, ya que el sentirse solos puede afectar a su

salud emocional y física. Así mismo, es muy importante el concientizar a los familiares y amigos de los adultos mayores para que reflexionen acerca de lo primordial que es el dedicar un tiempo para la atención y el cuidado de los adultos mayores, para que estos no se sientan solos y abandonados, sino más bien útiles e importantes para sus familias.

Si bien es cierto que la compañía es muy importante a la hora de envejecer, también es substancial que los adultos mayores cuenten con espacios donde puedan conocer a otras personas con las que puedan conversar y pasar el día. Según un estudio realizado en Chile llamado “La importancia de la compañía en la vejez” (Gajardo, 2015), los talleres y actividades que se realizan para los adultos mayores han generado más conocimiento en el tema de la salud y el autocuidado que se debe tener con el adulto mayor. Las diversas actividades han sido una buena terapia para que los adultos mayores salgan de su rutina diaria y tengan deseos de compartir con otras personas. Esto a su vez ha generado un cambio positivo en ellos, ya que pueden compartir con otras personas y sentirse más activos, lo cual es bueno para su salud y bienestar (Gajardo, 2015).

En la revista Salud (Brindar compañía y atención a los adultos mayores, 2017) se menciona que “la pirámide poblacional mundial se ha invertido, cada vez son más las personas mayores con una esperanza de vida a su vez más larga”. Es decir, que a nivel mundial la población de adultos mayores se ha incrementado y seguirá incrementando. En el Ecuador en particular se evidencia cómo la pirámide poblacional con proyección al 2060 adquirirá una forma rectangular, debido al crecimiento poblacional de adultos mayores, como se observa en la Figura 6 (MIES, 2013a).



Fuente: CEPAL. Proyecciones de población.  
Elaboración: INIGER MIES 2011

Figura 6. Evolución de la Pirámide Poblacional del Ecuador, tomado de: (MIES, 2013a)

En el Ecuador el 68.5% de adultos mayores son dueños de casa, a pesar de que un 20% de estas viviendas no están en buenas condiciones y carecen de servicios básicos (MIES, 2013a). Así mismo un 18.3% de los adultos mayores en el Ecuador viven solos, y únicamente un 30% cuenta con la ayuda de algún familiar para su cuidado (MIES, 2013a). Muchos de los adultos mayores que viven solos no reciben los cuidados que necesitan, y muchas veces están aislados de la sociedad de sus propias familias. Lo cual puede ser perjudicial para su salud física y mental en el largo plazo.

Debido al incremento poblacional de adultos mayores es de suma importancia que los espacios dispuestos al bienestar de los adultos mayores sean cada vez más de carácter prioritario y estén afines con sus necesidades. No solo es importante que existan lugares en donde los adultos mayores puedan residir, sino también que estos lugares provean a los adultos mayores de los cuidados especializados que estos necesitan, tanto de salud física como de salud mental. Es decir, lugares en los que los adultos mayores se sientan como en su casa, puedan vivir tranquilos, en compañía y tengan una buena calidad de vida.

### 2.1.8. Beneficio de la posesión de mascotas para adultos mayores

Este es un tema de mucha importancia dentro de la investigación y se refiere a los muchos beneficios para los adultos mayores que pueden recibir al disponer de mascotas, las cuales aportan para que estos tengan una vida más activa y llena de felicidad. En muchos casos el acompañamiento de mascotas viene a suplir la falta de compañía de sus familiares.

Según el Pet Food Institute de los Estados Unidos (s.f.), existen muchos beneficios positivos que dan las mascotas a los adultos mayores. Por ejemplo, las mascotas son buena compañía y ayudan con el autoestima del adulto mayor, ya que estar en la vejez y sin una compañía puede generar un vacío en ellos. Además, se puede reducir la tensión, el estrés y la ansiedad al estar cerca de una mascota.

Como se sabe, las mascotas necesitan de mucha actividad física, lo que obliga a los adultos mayores, a efectuar también una actividad física y esto es muy beneficioso para ellos, ya que contribuye a mejorar los temas de depresión y desmejoramiento de su salud, y el ejercicio previene de las fracturas de cadera y ayuda al funcionamiento cardiovascular. Esto aumenta la calidad de vida del adulto mayor y puede contribuir también a facilitar las diferentes terapias.

Tener una mascota *disminuye la sensación de soledad* (Mañas, s.f.), de alguna manera ayuda a llenar el vacío generado por la soledad, además de ayudar a los adultos mayores a luchar contra la tristeza y la depresión. Otra de las contribuciones es hacerle sentir al adulto mayor que es útil al cuidar de la mascota y evitar que estén apartados o que sientan que no son necesitados. Como menciona Marta Serrano (Mañas, s.f.), *Una mascota requiere atención y cuidados, pero en este caso, un adulto mayor que cuida a un animal cuida también de sí mismo*. Así mismo, una mascota puede cuidar de su amo y se pondrá alerta ante cualquier situación extraña, lo que puede ser de mucha ayuda para la seguridad del adulto mayor.

Como señala la Dra. Becker (2017) *Nuestros resultados indican que el poseer un perro puede desempeñar un papel importante para estimular a los adultos mayores a caminar más*. La Dra. Becker explica también que las mascotas pueden ayudar a los adultos mayores a tener mejor calidad de vida y mejor actividad física durante más tiempo; además, pueden mejorar sus capacidades cognitivas. Otro tema importante que indica es que tener una mascota, a la cual hay que alimentar y cuidar, puede aumentar la relajación física y emocional en el adulto mayor. Habla también de cómo el tener una mascota hace que el adulto mayor viva en el presente y hable con otras personas acerca de su mascota. Se ha notado que al caminar con su mascota se quejan menos de sus estados sociales, demostrando así una perspectiva más saludable, feliz y con más esperanza.

#### **2.1.9. Beneficios de las terapias asociadas con mascotas**

Si bien es cierto que una mascota puede colaborar con la salud y la estimulación mental para el adulto mayor, las terapias con mascotas ayudan cada vez más a los adultos mayores y se ha comprobado que al tener que cuidar de una mascota, sacarlo a caminar o simplemente que lleguen a jugar con él, hace que el adulto mayor esté más activo y que no llegue a sentirse solo, ya que posee la compañía de una mascota (Beneficios de las mascotas en personas mayores, s.f.). Además, las mascotas pueden contribuir para la reducción de la presión arterial y los niveles de colesterol, ya que la tenencia de una mascota, independientemente de cual sea, es una muy buena compañía para ellos.

También se puede decir que tener un perro o un gato hace a los adultos mayores estar todo el tiempo en movimiento, lo que ayuda para su salud porque los adultos mayores de más de 65 años necesitan hacer ejercicio al menos dos horas diarias. Se ha observado que jugar con una mascota reduce el estrés, lo cual puede ayudar mucho en cuestiones emocionales. Además, la posesión de una mascota ayuda a que el adulto mayor sea más sociable con otras personas.

Según Vicente Gemmis (Beneficios para los adultos mayores de tener una mascota, s.f.), tener una mascota desarrolla cierto sentido de responsabilidad en la persona. Especialmente, ayuda a las personas que tengan una enfermedad, ya sea emocional o física. Gemmis también menciona que *la interacción entre una persona y una mascota disminuye la presión arterial y aumenta los neuroquímicos asociados con la relajación* (Beneficios para los adultos mayores de tener una mascota, 2018), como también afirman las referencias antes mencionadas.

### **Estimulación Mental**

Según Ferrini (s.f.), en las terapias con animales para personas mayores, el animal genera estímulos positivos en los mayores, les sirven de compañía, y más que nada les permite pasar por momentos duros en sus vidas de abandono y carencia de familiares. Los animales les ayudan sin causarles otra preocupación.

Adicionalmente, Ferrini (s.f.) explica cómo son las terapias con animales para personas mayores:

Las terapias asistidas con animales (TAA) son actividades destinadas a mejorar el aspecto social, emocional y cognitivo de un paciente. El objetivo de este contacto entre hombre y animal, pretende ayudar a la persona que recibe un tratamiento o terapia.

Está demostrado, según Ferrini (s.f.), que las terapias calman la ansiedad, su relación es dulce y, por lo tanto, se olvidan del estrés y se comunican con el animalito y se convierte en su protección. Estos animales aumentan su autoestima y les hace sentirse útiles, ya que tienen por quien preocuparse. Entre los animales que pueden hacer estas terapias están los perros, gatos y caballos.

“Las terapias con animales también aportan beneficios físicos y retrasan los deterioros típicos de la edad” (Ferrini, s.f.), el solo el hecho de acariciar y preocuparse por su mascota les brinda una sensación relajada su presión arterial baja, y les permite llenar los vacíos emocionales y elevar su autoestima.

## **Contacto Social**

Idoia, Fisioterapeuta, Laia, Educadora Social y Marta, Psicóloga, de la Fundación Affinity (Fundación Affinity, 2018a), realizan talleres y actividades que involucran a las mascotas, y se divierten y pasan muchos ratos agradables con las historias proporcionadas con los adultos mayores.

Idoia, relata las vivencias con una de las residentes del centro llamada Paquita: “Como fisioterapeuta Paquita me daba mucho trabajo porque no podía casi moverse. Sin embargo, cuando le decíamos ‘Hoy toca perros’, movía la mano inconscientemente. Hacía más ejercicio con ellos que conmigo en el gimnasio durante todo un mes” (Fundación Affinity, 2018a).

Laia también cuenta la historia de otra residente del centro llamada Paulina: (preguntar formato)

Paulina era una señora que sufría una demencia muy avanzada. Cuando venían los perros reaccionaba de una manera sorprendente. Le cambiaba totalmente la expresión de la cara. Solo sonreía los días que venían los perros o cuando le decíamos algo que tenía que ver con ellos. (Fundación Affinity, 2018a)

Así también cuenta Marta que recuerda lo que dos abuelas hicieron para Navidad. Estas abuelas, sin decir nada a las cuidadoras, tejieron bufandas de lana a mano con sus propias agujas y cuando llegaron los perros se las regalaron (Fundación Affinity, 2018a).

Estos relatos confirman la importancia de la tenencia de mascotas para los adultos mayores, y como se pueden evidenciar grandes cambios de su salud y estado de ánimo, a simple vista, como puede apreciarse en la Figura 7. En esta residencia se tiene de mascota a dos pájaros que son los que ayudan con las terapias a los adultos mayores y que ayudan a mejorar las habilidades sociales de los mismos. Como Laila menciona, (Fundación Affinity, 2018a). que a los adultos mayores les gusta limpiar las jaulas de los pájaros porque les da un sentido de responsabilidad y los mantiene activos. Otra de las cosas que les gusta hacer a los adultos mayores es peinar a los perros y preocuparse porque siempre estén bonitos y bien perfumados. Estos son claros ejemplos en los cuales los adultos mayores tienen responsabilidades que les hacen sentir importantes, apreciados y queridos.



*Figura 7. Alegría con cuatro patas, tomado de: (Fundación Affinity, 2018a)*

En este centro también realizan las diferentes festividades con las mascotas. Por ejemplo, en carnaval los adultos mayores disfrazan a los perros. Las mascotas permiten un ambiente de trabajo más ameno, tanto para los adultos mayores como para las personas que cuidan de ellos, y adicionalmente hacen que el trabajo y la convivencia diaria sea más llevadera.

#### **2.1.10. Posesión de mascotas en asilos**

Actualmente, no existen centros que permitan la tenencia de mascotas y en los

cuales se realicen terapias especializadas por expertos. Es por esto que es importante dar a conocer la labor de la Fundación Affinity y su trabajo con respecto a la tenencia de mascotas, su cuidado y las diferentes terapias que realizan. Puesto que no se conocen centros que admitan mascotas en la ciudad de Quito, se procederá a describir a la Fundación Affinity, la cual es un buen ejemplo a seguir respecto a la tenencia de mascotas y los beneficios antes mencionados.

La Fundación Affinity es una fundación que investigan y habla sobre los beneficios de los animales de compañía que están presentes en la sociedad desde el año 1987, y en los últimos 30 años, se ha demostrado que tener una mascota es de mucho beneficio para los adultos mayores, sea que estos vivan en residencias o en asilos o en su propia casa (Fundación Affinity, 2018d).

La Fundación Affinity (2018d) señala que se ha generado un programa para tener un perro en su residencia. Hay ciertas consideraciones para que se lleve a cabo este programa, como son que el perro viva en el centro y sea parte de este, y cumpla con dos propósitos: disfrutar de la compañía de los adultos mayores y asistir a los adultos mayores en terapias para mejorar su salud. Todos los entrenamientos que se realicen entre las mascotas y los adultos mayores tienen que estar acompañadas y dirigidas por un profesional del centro (fisioterapeuta o instructor). Además, las sesiones trabajadas con las mascotas se pueden realizar de manera grupal o individual.

El centro cuenta con tres prácticas que se pueden realizar para el adulto mayor: Actividad Asistida por Animales (A.A.A), Terapia Asistida por Animales (T.A.A.) y Educación Asistida con Animales (E.A.A.) (Fundación Affinity, 2018b). Además, el centro cuenta con personal que siempre está atento, que cuida y cubre las necesidades de la mascota. Para el efecto se tiene que contar con profesionales educadores de la mascota para realizar las terapias con el adulto mayor.

La Fundación menciona que la relación que se tiene con la mascota y el adulto

mayor es de carácter emocional, para lo cual se ha diseñado un programa que especifica los horarios para el uso de la mascota y se está al tanto de que cuando dicho animal esta mayor se lo relevará de su cargo. Además, para cualquier circunstancia el centro cuenta con un veterinario las 24 horas en caso de tener problemas con la mascota (Fundación Affinity, 2018b).

Si bien es cierto, algunos de los adultos mayores que entran a las residencias o asilos han dejado a sus mascotas y esto les causa mucha tristeza. A raíz de esto las relaciones que tienen los adultos mayores con una mascota se mejoran, tanto en el ámbito social internamente como externamente. Así mismo, en muchas residencias las visitas de los familiares aumentan cuando existe un perro en dicho lugar, ya que para los adultos mayores el tener una mascota les genera más ganas de realizar las actividades grupales y fomenta el trabajo en equipo. El tener una mascota cerca ayuda al adulto mayor a que se preocupe más por su higiene y su alimentación, y hace que se desenvuelva de mejor manera con otros seres vivos. Al crear un vínculo con su dueño se reduce la sensación de abandono por parte de sus familias y de soledad que poseen los adultos mayores (Fundación Affinity, 2018c).

Como menciona también la Fundación Affinity (2018c), son cada vez más las razones que puede buscar una persona solitaria para acompañarse con una mascota. La Doctorada en Veterinaria y Máster en Etología Gabriella Tami de la Fundación Affinity, comenta que, al tener una mascota con los adultos mayores se ve el cariño incondicional impartido por el adulto mayor hacia la mascota y de la mascota hacia su dueño; ya que las mascotas no son capaces de juzgar a su dueño, lo que proporciona más autoestima para el adulto mayor, fortaleciendo sus emociones y haciéndolos sentir más vivos.

Así mismo, la Doctora Tami menciona que las mascotas son un motor de risa para los adultos mayores. Cuando los adultos mayores tienen mascotas, ríen más a menudo, ya que las mascotas contagian su felicidad y buen humor, lo cual puede contribuir positivamente para su salud.

## 2.2. Animación para sensibilizar acerca de los adultos mayores

Este apartado comprende de una descripción detallada acerca de la animación para sensibilizar acerca de los adultos mayores, empezando por la animación en el Ecuador, tipos de animación, y la animación como un medio para transmitir emociones y generar impacto.

La animación conocida en el mundo de la multimedia habla o refiere a los dibujos animados. La animación, por un lado, es dotarle a un personaje de alma, hacerle que esté vivo, ya que la palabra *anima* proviene del latín *alma*, es por esto que las animaciones tienen un carácter real porque llevan un alma. Hacer una animación además de ser un arte es una manera de expresar sentimientos o emociones hacia el espectador y esto inicia con mirar alrededor, a los seres vivos y tratar de imitar sus movimientos, sus reacciones y sus emociones. Por ejemplo, para hacer que las cosas tan simples como una silla posean vida (Pixel creativo, 2014).

Por otro lado, la animación se refiere a todo el proceso de movimiento que tiene que hacer un personaje y es la capacidad de mostrar con dibujos o con fotos el movimiento de dicho personaje. Es decir, si se quiere que el personaje realice una acción, se tendrán que hacer todas las poses del movimiento en hojas separadas para así dar la ilusión de movimiento, esto se conoce en el mundo de la animación como *fotograma* o *frame*, y se refiere a cada foto que se realiza del personaje o a cada dibujo. Además, la animación es un trabajo que requiere paciencia y mucha dedicación para conseguir grandes resultados (Pixel creativo, 2014).

### 2.2.1. Animación en Ecuador

La animación es básicamente *la creación de mundos virtuales* (Un gran paso para la animación 3D en el Ecuador, 2016), y son realizadas netamente por un computador, como es el caso de la animación en 3d. La animación de antes, de

las famosas películas de Disney todos sus personajes, era dibujadas y pintadas a mano para una vez lista juntar el material, y se necesitaban 24 dibujos por cada segundo que aparecía en la pantalla grande. La gran diferencia que se tiene entre los dibujos en 2d y los personajes en 3d son los personajes que se los pinta digitalmente y ya no a mano. Esto provocó un salto para todas aquellas industrias cinematográficas y todas las industrias a cargo de realizar videojuegos.

En el Ecuador, Martín Sánchez, profesional de la Universidad de Las Américas (UDLA) de la carrera Multimedia y Producción Audiovisual, consiguió una medalla al segundo lugar en el concurso *3D Digital Game Art*. (Dávila, 2018).

Según el Ministerio de Cultura y Patrimonio (La animación ecuatoriana se desarrolla entre logros y reconocimientos internacionales, 2016), en el Ecuador la animación audiovisual logra muchos reconocimientos internacionales, ya que *su trabajo parte de la difusión y la promoción de ideas creadas por cineastas visionarios que hacen de la animación digital una nueva forma de contar historias.*

El Gremio de Animadores Audiovisuales de Ecuador informó sobre algunos logros conseguidos en el mundo, estos son: en el *Festival Annecy 2016* presentaron el proyecto de animación ecuatoriano llamado *Mr. Blue-Footed Booby* que fue escrito y dirigido por Gino Baldeón (Gino Imagino) y producido por la empresa MATTE CG, la animación cuenta una historia surrealista sobre un piquero de patas azules que se encuentra en peligro de extinción. Esta animación fue muy bien acogida y se llevó el corazón del *Festival Internacional de Animación Chilemonos 2016*, al *Festival ecuatoriano en New York*, y al *Ottawa International Animation Festival* (La animación ecuatoriana se desarrolla entre logros y reconocimientos internacionales, 2016).

A raíz de esto Gino lanzó una nueva iniciativa, un proyecto de carácter web serie *SIMON LIMON*, ya que su cortometraje fue seleccionado entre los mejores de Latinoamérica con el fin de participar del evento 'Nuevas series de animación

para Cartoon Network'. También Gino fue contratado para trabajar en la realización de la película de *Condorito* en la ciudad de Lima-Perú (La animación ecuatoriana se desarrolla entre logros y reconocimientos internacionales, 2016).

Otro logro de la animación nacional es *BOOM Festival* una serie web que trata temas como los acontecimientos en los festivales de animación, solo que con la peculiaridad de ser contados desde la perspectiva que tiene un director y un productor (La animación ecuatoriana se desarrolla entre logros y reconocimientos internacionales, 2016).

*Tres animadores audiovisuales nacionales ganaron una convocatoria internacional auspiciada por Cartoon Network* (Anima estudios produce corto ecuatoriano para Cartoon Network, 2017). El animador guayaquileño Gino Baldeón indica que la filosofía de la animación es sencilla, significa *jugar a crear vida*, lo que da a entender que la animación es meterse en un nuevo mundo de ficción y poner estos mundos fantásticos en sus producciones, este destacado animador ha participado con su cortometraje de *Ram Pam Dam*, que ganó a mediados de 2017 la segunda convocatoria internacional organizada por Anima Estudios en México y Cartoon Network Latinoamérica.

El proyecto antes indicado lo trabajó con Gustavo Castellanos y Miguel Vélez, y como menciona Gino: *Nos inscribimos, enviamos la idea, hasta que nos dieron la noticia de que fuimos los ganadores* (El corto ecuatoriano Ram, Pam, Dam ganó el concurso organizado por Anima y Cartoon Network, 2017). La idea del corto trata sobre tres moléculas echas de agua que son amigas y que viven en una gota de lluvia, y relata la historia de las aventuras que tienen al pasar de gota a gota (ver Figura 8).



*Figura 8.* Ram Pan Dam, tomado de: (Prensario Internacional, 2017).

El cine de animación aparece en nuestro país como un soplo de vida nueva (González, 2017). Otra animación ecuatoriana destacada Capulí de Carlos Sosa, que gracias a su exitosa campaña de crowdfunding se prepara para su etapa de ensamblaje, este corto pretende dar a conocer y explotar un lenguaje que se ha explotado muy poco como forma de arte en Ecuador, ya que al principio en el país solo estaban dedicados a la producción de publicidad y con este cortometraje dar cabida a sus sueños en el Gremio de Animadores Audiovisuales del Ecuador.

Capulí de Carlos Sosa nació de una de las historias que el padre de Carlos le contaba a él y a sus hermanos cuando era niño (González, 2017). Estas historias son de carácter especial para él, ya que su padre era oriundo de Conocoto. En las ideas de Carlos, el trasfondo de este lugar fantástico se le quedó grabado y con el afán de materializarlo desde que era pequeño, como cuenta el autor del cortometraje Capulí es una de muchas historias nacidas en este pueblito y en la memoria de su padre. Además de que esta historia está inspirada en la vida de un personaje real de ese lugar y narra las peripecias de un hombre que vendía frutas para ganarse la vida, he ahí su apodo (González, 2017), ya que su mayor sueño era llegar a ser el estilista más grande de sus vecinos. Adaptada de la realidad a la fantasía con un grupo muy fiel de personajes que podría andar en un pueblito de la sierra ecuatoriana, donde el personaje tiene unas manos muy grandes y causa miedo a la gente y se burlan de él.

Afterwork el corto que ha servido para decir que hay la posibilidad de hacer cosas de calidad desde Ecuador (Cortometraje animado 'Afterwork' continúa cosechando éxitos, 2018), mencionó el productor Juan Fernando Terán que su meta es llegar a una nominación al Oscar.

### **2.2.2. Tipos de animación**

Como se conoce en el mundo de la animación existen varios tipos de animación, entre los cuales están:

#### **La animación clásica**

Estos son los *dibujos animados* muy populares del siglo XX y consiste en fotografías de dibujos individuales en sucesión hechos previamente en papel para dar la ilusión de movimiento, es por esto que cada dibujo tiene que tener las diferentes poses del personaje al realizar una acción, como es el ejemplo de *Pinocho* (Estados Unidos, 1940) (Tipos de animación, s.f.).

#### **La animación completa**

Es la que tiene más detalle en sus personajes y tiene mucha calidad en la animación, como es el caso de las películas hechas por Disney, como *El rey león* (Tipos de animación, s.f.).

#### **La animación limitada**

En esta animación el nivel de detalle es menor y los dibujos animados simplifican los movimientos del personaje permite acortar los tiempos de animación, como en los *animés* (Tipos de animación, s.f.).

## **La rotoscopia**

Esta animación se caracterizó por que sus dibujos eran realizados en base a una escena con personas reales para que la animación se vea más real, como ejemplo se tiene a *Blancanieves y los siete enanitos* y *Cenicienta* (Tipos de animación, s.f.).

## **Stop Motion**

Es la animación que se basa en animar a un objeto mediante fotografías tomadas del mismo en diferentes poses (Tipos de animación, s.f.).

## **Claymation**

Es la animación que utiliza la plastilina, arcilla o materiales maleables para crear personajes y escenarios más reales proveniente del *stop motion*, como ejemplo se tiene a la película de *Wallace y Gromit, El extraño mundo de Jack, Pollos en fuga, Boxtrolls* entre otras (Tipos de animación, s.f.).

## **Brickfilm**

En esta animación, también al estilo de *stop motion*, se utilizan legos o muñecos para realizar una animación, como ejemplo esta *Lego batman la película, La gran aventura lego*, entre otras (Tipos de animación, s.f.).

## **La animación 2D**

La animación 2d se refiere a la creación de personajes animados, como su nombre lo dice, en dos dimensiones y para hacerlo se tiene que realizar varios dibujos para que sus movimientos se vean más reales, ya que esta animación es más actualizada se puede realizar por medio de la computadora, además tomar parte en los animes, como ejemplo: *Los caballeros del zodiaco, Avatar la*

*leyenda de Aang*, y películas como: *La princesa Mononoke*, *Mi vecino totoro* entre otras (Tipos de animación, s.f.).

### **La animación 3D**

La animación hecha en 3d es la más actual, netamente en la computadora, y como su nombre lo indica realizada en tres dimensiones, es decir, que sus personajes poseen profundidad y volumen, posee una muy alta cantidad de detalles y esto se asemeja cada vez más a la realidad. Esta cuenta con iluminación, cámaras y render en tiempo real, la animación 3d abarca muchos campos, sus personajes también se pueden ver en muchos videojuegos, como ejemplo se tienen a *Ralph el demoledor*, *Como entrenar a tu dragón*, *Mi villano favorito*, *Up una aventura de altura*, *Buscando a Nemo*, *Coco*, *Hotel Transilvania* entre otras. Entre los juegos están *The Last of Us: part 2*, *Overwatch*, *Assassins creed*, entre otros (Tipos de animación, s.f.).

### **Motion Graphics**

Esta clase de animación es muy utilizada a diferencia de las anteriormente explicadas, se usa para animar gráficos y textos en su mayoría. Esta clase de animación se encuentra en los comerciales, videos musicales, y títulos de series y películas (5 tipos de animación, 2016).

#### **2.2.3. Animación como un medio para transmitir emociones**

Lo más difícil en una animación es transmitir una emoción, hacer que el espectador sienta lo que los personajes están sintiendo, y que de una u otra forma se apegue al personaje o que se identifique con el mismo por dicha emoción.

El arte de contar historias y transmitir emociones relata que es muy importante contar con un guion, así sea un proyecto de animación o uno de ficción, es el

guion y sus personajes lo que envuelve y emociona. Otro medio es el estilo visual para poder transmitir emociones al espectador (El estilo visual: el arte de contar historias y transmitir emociones, 2016).

Mariana Romo (2016), cuenta que es importante desarrollar la inteligencia emocional, y muestra varios ejemplos de cortometrajes que trabajan la misma para dar un mensaje al espectador, como *Debajo del árbol*, una animación mexicana que relata todas aquellas reflexiones que hace el adulto mayor camino al fin de su vida, lo que hace que se vea más de cerca lo apreciada que es la vida, el valor y la trascendencia que tienen los humanos, sin importar su edad. El corto despierta en el espectador *la nostalgia como una añoranza del pasado que nos puede ayudar a valorarlo y apreciar sus enseñanzas* (Romo, 2016).

Es muy importante transmitir las emociones al espectador como estrategia de comunicación con la audiencia, así como menciona Rujas (s.f.). La primera corporación que empezó a transmitir emociones de felicidad mediante anuncios emotivos fue Coca Cola. Apple es otra empresa, que está siguiendo pasos similares con el objetivo de humanizar su producto. El error al transmitir una emoción, está en no comunicar la misma en un producto y esto se debe a una falla en cuanto a la estrategia. A raíz de esto se ha podido evidenciar que las redes sociales son fundamentales para la interacción con los clientes y la dinamización de reuniones, con el fin de no solo responder preguntas de los clientes, sino que los mimos se adentren en la comunidad y que se sientan más cerca de la marca y se cree un vínculo con la misma.

Rujas (s.f.) también señala que no cuesta más dinero transmitir el mensaje ya que el tener una idea no quiere decir que se comunicó el mensaje sobre el producto o servicio que se está vendiendo. Cuando se realiza un producto como un panfleto se piensa que solo hay que mostrar el producto acompañado por fotos y que el público entenderá el mensaje. Pero lo que realmente le importa al cliente es saber quién lo hizo, o en otras palabras quien está detrás del producto y cuál es el mensaje que quiere dar con el mismo. A las personas muchas veces les

interesa más la historia que hay detrás de un producto y como ellos, a través de adquirir este producto, pueden ser parte de esta historia.

Es más fácil transmitir el mensaje cuando se anuncian los beneficios de usar el producto, ya que se tiene una comunicación más personal con el cliente y se le explica de qué manera el producto puede mejorar su vida (Rujas, 2015).

Por otra parte, es muy importante transmitir energías positivas al cliente ya que no se puede mostrar un producto de mala forma porque el cliente puede percibir eso. Además, transmitir una emoción no significa solo llegar a la parte sensible del cliente sino saber qué le gusta del producto y porqué lo usa. De esta manera se puede también conocer al cliente, y obtener ciertos datos que permitan transmitir un mensaje que genere impacto y este acorde con la personalidad de los socios. Al momento de transmitir un mensaje no sirve de nada contratar una empresa que transmita el mensaje si es que al cliente se le está transmitiendo otra información. Aquí se debe comprender que la comunicación es mucho más que la publicidad. La publicidad es solo la primera parte de la comunicación, la segunda está en cómo los vendedores transmiten el mensaje (Rujas, 2015).

La inteligencia emocional es muy importante para transmitir el mensaje al momento de hacer una animación. Vale señalar que la inteligencia emocional se divide en autoconocimiento, autorrealización, motivación, empatía y destrezas sociales, las cuales se observan en los cortometrajes que se indican a continuación: *Tamara*, un cortometraje que cuenta la historia sobre una niña que tenía una discapacidad auditiva y quería convertirse en bailarina a pesar de que no podía escuchar la música. Se evidencia como a pesar de no poder escuchar la música ella la siente y esto conduce a que ella pelee por su sueño de ser bailarina. En este caso el cortometraje muestra la autorrealización, y el mismo ayuda para trabajar el tema de la empatía, donde a pesar de los problemas las oportunidades existen también (20 cortometrajes para trabajar la inteligencia emocional, 2018).

Otro ejemplo es el cortometraje *Octapodi* una historia de amor entre dos pulpos donde la frase *qué serías capaz de hacer por amor* es la base del mismo. El cortometraje hace referencia a un tinte humorístico y va acompañado de una música muy pegajosa con el fin de que el espectador sonría. *Octapodi* trata de dos pulpos que son separados, el macho hace lo imposible por recuperar a su amada, transmitiendo así el sentimiento de lo que alguien puede ser capaz de hacer por amor. El corto transmite al espectador una emoción que muestra lo que sienten los personajes y hasta donde pueden llegar para cumplir sus metas (20 cortometrajes para trabajar la inteligencia emocional, 2018).

El cortometraje *Brain divided* es un ejemplo que combina dos personalidades en una misma persona. El cortometraje muestra cómo funcionan los dos hemisferios del cerebro masculino cuando se enfrentan a una cita romántica, dado que por un lado está *el correcto y coherente, y por el otro el sensible y sexual* (20 cortometrajes para trabajar la inteligencia emocional, 2018). El cortometraje hace referencia al humor, y relata la pelea que tienen *la cabeza con el corazón* (20 cortometrajes para trabajar la inteligencia emocional, 2018).

Entre las cualidades que tienen los cortos animados donde se quiere dar un mensaje está el trabajo en equipo, que es muy importante al momento de transmitir una emoción al espectador como en el cortometraje animado *El puente*. Este corto trata de la historia de un ciervo, un conejo, un oso y un mapache quienes tienen que cruzar un puente estrecho. El oso y el ciervo se pelean por cruzar mientras que el conejo y el mapache trabajan juntos para lograr cruzar el puente (20 cortometrajes para trabajar la inteligencia emocional, 2018).

Por otro lado, el cortometraje *Monsterbox* muestra una historia emotiva, tierna y a su vez divertida donde se ve que sus creadores consiguieron *cómo llegar al corazón de pequeños y mayores*. La historia cuenta sobre dos amigos, una niña y un anciano. Ambos personajes están conscientes de sus diferencias, errores y cualidades, y van aprendiendo el uno del otro, para crear así una amistad llevadera (20 cortometrajes para trabajar la inteligencia emocional, 2018).

Un ejemplo claro donde se ve el papel que juegan las emociones en la mente de una persona es *Inside out*. La película cuenta la historia de Riley, una niña de once años que tiene cinco emociones que son las que dirigen su mente, controlan su estado de ánimo y le ayudan a vivir el día a día, los cuales son: *alegría, tristeza, furia, miedo, y desagrado* (Nueva película animada de Pixar explora el mundo de las emociones de una niña, 2015). La película muestra la infancia de Riley en Minnesota y el cambio en sus emociones cuando se muda a San Francisco y cómo todo a su alrededor se complica. *Es una película sobre el papel de las emociones en nuestras vidas y cómo nos conectan a los demás* (Nueva película animada de Pixar explora el mundo de las emociones de una niña, 2015).

#### **2.2.4. Ejemplos de animaciones que han causado impacto**

Los ejemplos de animaciones que se mencionan a continuación poseen un mensaje que ha sabido cautivar a las audiencias. La primera de estas animaciones es *UP una aventura de altura*. La historia cuenta sobre un anciano llamado Carl Fredricksen, el cual se dedicaba a vender globos junto con su esposa Ellie quien era de carácter aventurero y deseaba vivir en Cataratas Paraíso. Este viaje no lo lograban realizar ya que siempre contaban con un imprevisto y tenían que gastarse el dinero, desafortunadamente su esposa fallece y Carl decide cumplir su sueño. Con lo que no contaba es con la aparición de Rusell, un niño explorador quien lo acompañará de polisón en su viaje. La película transmite un mensaje de profundo amor de parte de Carl hacia Ellie. También destaca la solidaridad de Rusell, el cual logra doblegar el corazón del anciano gruñón. Y por último destaca como los dos personajes lograron cumplir sus sueños: por un lado Carl *aprende que la magia de la vida reside en ayudar y compartir sin esperar nada a cambio, y Rusell consigue el cariño que le hacía falta y en el film deja claro que siempre van a existir sueños por los que hay que luchar* (Sánchez, 2009).



Figura 9. UP Poster, tomado de: (Pixar Wiki, s.f.)

El cortometraje animado de Pixar *Geri's Game* muestra a Geri, quien juega una partida de ajedrez contra sí mismo. En el corto el personaje Geri empieza perdiendo la partida, pero casi al final del juego finge tener un ataque al corazón y se cae al suelo para que el otro Geri se despiste y poder rotar el tablero y ganar la partida. Al ganar la partida le pide al otro Geri que le dé su dentadura. En el corto se muestra a Geri como si tuviera un gemelo al cual lo separaron cuando nació, pero en la realidad es el mismo Geri quien se levanta de una silla para sentarse en la otra silla y poder divertirse consigo mismo. La meta del corto fue lograr una animación con desarrollo y creatividad; y, llevarla a otro nivel. Esto es un claro ejemplo donde se ve la soledad que tiene el personaje, esperando a que alguien juegue con él, y a pesar de estar solo este decide auto divertirse. Este corto es un ejemplo para el proyecto en cuestión porque muestra la soledad que pueden tener los adultos mayores y cómo se desenvuelven en esta situación (*Geri's Game*, 2018b).

En este cortometraje también se ve como el personaje se convierte en dos

personas diferentes, por un lado el Geri que tiene lentes y es inseguro (fichas blancas), y por otro lado el Geri que no tiene lentes y es enérgico y agresivo (fichas negras). El simbolismo presente en el cortometraje también nos menciona el entendimiento por nuestra doble naturaleza y cómo a pesar de ser ya mayor Geri posee ligereza al sobreponerse ante el conflicto y muestra la sabiduría y la alegría del personaje pese a la amarga soledad en la que vive. En el corto, el protagonista se burla del destino que le ha tocado vivir y no ha encontrado un mejor adversario que él mismo. *La victoria de Geri estriba precisamente en saberse uno que es más que la suma de dos* (El juego de Geri: cortometraje de Pixar ganador de un Oscar en 1997 sobre la dualidad y la vejez, 2009).

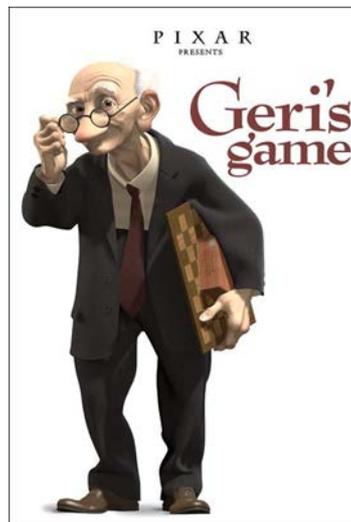


Figura 10. Geri's Game, tomado de: (Pixar, 2018)

La película *Coco* inspirada en el Día de los Muertos en la cultura Mexicana, trata sobre un niño llamado Miguel. Miguel sueña en convertirse en músico, pero su familia se lo prohíbe debido a que su tatarabuelo era músico y los abandonó. Por un accidente Miguel entra al mundo de los muertos y solo puede salir de este si es que un miembro de su familia le otorga su bendición. Su abuela le otorga su bendición con la condición que regrese al mundo de los vivos para olvidarse de la música para siempre. Es ahí cuando escapa para buscar a su tatarabuelo, para que sea este le dé su bendición. Esta es una película en la cual los lazos familiares son muy importantes, en especial para recordar a los que se han ido.

Una de las escenas finales de la película, se ve cómo la música hace que mama Coco no olvide a su padre y lo recuerde como era. Esta es una escena muy emotiva y la cual cautivó el corazón de muchas personas (Lara, 2017).



Figura 11. Coco, tomado de: (Hipertextual, 2017)

El cortometraje *El regalo* trata una temática muy interesante. Un niño amante de los videojuegos no sale mucho de su casa a pesar de las insistencias de su madre. El niño recibe un perro de regalo, al cual le faltaba una pata. Al principio el niño no le da importancia al perro y lo lanza al suelo. El perro a pesar de su discapacidad se las ingenia para jugar con una pelota que encuentra y llamar la atención del niño para que juegue con él. Poco a poco el niño va poniendo más atención a lo que hace el perro, que a pesar de no tener una pata, era feliz jugando con la bola. Poco después el perro le pone la bola en los pies del niño para que este juegue con él. En ese momento el niño deja su juego y se levanta para salir a jugar con el perro, y es en este momento donde se ve que el niño no tiene una pierna y que camina con la ayuda de muletas. Lo que nos muestra el corto es la importancia que puede tener una mascota para una persona, discapacitada o no, como se menciona en el presente trabajo. Las mascotas son muy importantes para las personas ya que además de acompañarlas, les brindan alegría. Además, como se muestra en el corto, para el animal la falta de una extremidad no es impedimento para que este se pueda divertir con una bola. El corto también hace reflexionar acerca de la auto-aceptación, pese a las diferentes discapacidades (Chento, 2016).

## **CAPÍTULO III**

### **DISEÑO DEL ESTUDIO**

#### **3.1. Planteamiento del problema**

El tener independencia es una parte importante en la vida del ser humano. Si bien el anhelo de todo ser humano sería poder tener independencia durante toda la vida, usualmente este no es el caso. Comúnmente llegada una cierta edad los adultos mayores requieren de la compañía, el apoyo y cuidado de sus familiares. Mientras ciertos adultos mayores requieren mínimos cuidados, otros requieren de cuidados especiales y constantes. Lamentablemente, en la sociedad de hoy en día, esto resulta complejo, ya que en muchos casos los miembros de la familia tienen obligaciones y responsabilidades, las cuales no les permiten cuidar y atender a sus seres queridos de la manera que quisieran. Debido a la falta de tiempo, cariño o responsabilidad de sus familiares, muchos adultos mayores se ven obligados a pasar la mayor parte de sus días olvidados, ya sea en su propia casa, en la casa de sus familiares o en asilos.

Hace tiempo atrás las familias acostumbraban a cuidar de los adultos mayores en sus propios hogares, y esto consistía en una labor muy importante. La idea de poner a los adultos mayores en asilos era algo muy inusual y en ocasiones mal visto por los demás familiares. Hoy en día, se ha vuelto común que las familias envíen a sus adultos mayores a diferentes lugares de cuidado como los asilos. Esto se debe principalmente a que la familia no tiene tiempo disponible para el cuidado de sus seres queridos, ya sea porque tienen otras obligaciones como trabajo, estudios, viajes, o porque los costos y gastos que representan los cuidados especiales (debido alguna enfermedad leve o severa) del adulto mayor son muy altos.

Desde el punto de vista de la familia, los asilos representan una opción para aliviar las responsabilidades que representa el cuidado de los adultos mayores. Para las familias saber que sus seres queridos están en un lugar seguro y en el

cual recibirán toda la atención que necesitan es un alivio. Desde el punto de vista de los adultos mayores, este cambio de trasladarse de su hogar a un asilo resulta muy difícil, ya que esto implica desapegarse de su familia, de su hogar y de todo lo que conocen y es parte de su vida, para no ser una carga. El momento en que los adultos mayores son enviados a asilos, existe una separación entre la familia y el adulto mayor. Esta separación es una decisión muy difícil tanto para las familias como para los mismos, puesto que genera muchos resentimientos y culpabilidad de ambas partes. Si bien es cierto que las familias no quieren deshacerse de los adultos mayores, sino más bien están pesando en su bienestar en la mayoría de los casos, para ellos esta decisión puede resultar difícil de comprender, ya que genera una sensación de abandono. Esta situación se vuelve aún más difícil con el pasar del tiempo, ya que la familia deja de hacer visitas regulares a los adultos mayores. En muchos casos, estos son completamente olvidados.

La gran mayoría de adultos mayores tiene que aceptar las decisiones de su familia y adaptarse a la situación que les toca vivir. Como resultado de esto se ven afectados, ya que para ellos esto representa un abandono por parte de la familia, lo cual en muchos casos puede tener repercusiones en su salud. Es por esto que es importante sensibilizar a la población sobre la situación emocional que viven los adultos mayores en los asilos, con el objetivo de generar un cambio en la población con respecto al cuidado, calidad de vida y salud de los mismos. Por otro lado, existen estudios que aconsejan sobre la presencia de mascotas que acompañan a los adultos mayores para compensar la separación familiar, tanto para la reducción de estrés, mejoramiento de salud y compañía que estos animales brindan.

Con el propósito de sensibilizar a la población, se va a desarrollar el presente trabajo que consiste en la realización de una animación sobre el apoyo que se puede brindar a los adultos mayores por medio de la compañía ya sea de sus familiares o de una mascota, que ayuden y complementen a una mejor calidad de vida para el adulto mayor.

## **3.2. Preguntas**

### **3.2.1. Pregunta general**

¿Cómo elaborar un cortometraje animado para sensibilizar a la sociedad ecuatoriana acerca del problema que enfrentan los adultos mayores en relación a la falta compañía?

### **3.2.2. Preguntas específicas**

1. ¿Qué principales problemáticas enfrentan los adultos mayores que residen en asilos?
2. ¿Cómo se puede representar la soledad, el abandono y la falta de compañía de los adultos mayores por medio de un personaje animado en 3D?
3. ¿Cómo influye la compañía en el cuidado y mejoramiento de la salud de los adultos mayores?
4. ¿Cómo se pueden integrar los personajes 3D en los distintos escenarios/entornos desarrollados para sensibilizar sobre la necesidad de compañía del adulto mayor?

## **3.3. Objetivos**

### **3.3.1. Objetivo general**

Crear un cortometraje animado que retrate la problemática de la soledad que enfrentan los adultos mayores en los asilos de la ciudad de Quito para sensibilizar a la sociedad ecuatoriana en relación a la importancia de la compañía que requieren.

### **3.3.2. Objetivos específicos**

1. Investigar las principales problemáticas asociadas con la situación emocional de los adultos mayores que son llevados a los asilos.
2. Realizar una investigación de campo para la contextualización y adaptación de un personaje animado en 3D.
3. Determinar la importancia de la compañía en asilos en cuanto al mejoramiento de salud del adulto mayor.
4. Realizar la incorporación de personajes 3D dentro de uno o varios escenarios/entornos que capturen la esencia de la problemática y muestren la necesidad de compañía de los adultos mayores.

## **3.4. Metodología**

### **3.4.1. Contexto y población**

El presente proyecto se realizará como parte del trabajo de titulación para la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual en la Universidad de Las Américas, en la ciudad de Quito, Ecuador, de septiembre a diciembre de 2019.

El target al que se dirige este proyecto es tanto para las familias de adultos mayores, como para los centros de cuidados, como asilos o residencias, con independencia del nivel socio-económico y que tengan acceso a internet o puedan hacer uso del mismo o disponer de un proyector para poder ver el cortometraje, así mismo aquellas personas que no podrán hacer uso del trabajo son las personas que tengan una discapacidad visual.

### **3.4.2. Tipo de estudio**

El proyecto tiene un carácter cualitativo porque describe, informa e interpreta todo el contenido sacado de fuentes secundarias acerca de la situación de los adultos mayores, sus terapias y beneficios, y también explica por qué en general es muy beneficioso para los adultos que reciban cualquier forma de compañía,

en especial de sus familiares y mascotas.

Sus alcances son:

- Exploratorio: porque busca sensibilizar a las familias e instituciones con temas que se han mencionado para el cuidado de adultos mayores, pero que todavía no se conoce del todo la situación que ellos viven al llegar a la vejez. Además, busca explorar la importancia de la compañía tanto de familiares como de mascotas, que acompañan al adulto mayor; y dar a conocer esta información en los asilos y residencias.
- Descriptivo: porque se va investigar sobre esta nueva manera de darles vida a los adultos mayores mediante la compañía de familiares y/o mascotas. La compañía aporta con muchos beneficios para los adultos mayores y esto se puede evidenciar en los comportamientos que ellos tienen hacia su familia, con sus mascotas, y con los doctores del centro. Así mismo se podrá ver a detalle algunas de los trabajos que se han realizado para mejorar la salud del adulto mayor a través de cortometrajes animados y películas.

#### **3.4.3. Herramientas a utilizar**

<b>Herramienta</b>	<b>Descripción</b>	<b>Propósito</b>
Observación y entrevistas	Se obtendrá entrevistas y se observarán algunos adultos mayores en asilos	Contextualización y adaptación de un personaje animado y escenarios en 3D para el cortometraje animado

#### **3.4.4. Tipo de análisis**

El análisis se lo realizará con la información investigada relacionada con los adultos mayores con los que se pueda mantener entrevistas para así poder crear

un personaje y adaptarlo a dicha persona. Una vez hecho el personaje se procederá a crear los diferentes escenarios basados en la información que se obtenga de las entrevistas, observaciones y creatividad personal. Como primer punto se elaborará la historia del personaje acompañado de un guion. Como segundo punto se procederá a realizar el storyboard para la contextualización de la historia del proyecto. Dicha historia contendrá material emotivo para lograr sensibilizar a la población ecuatoriana, tanto a las familias como a las instituciones, del cuidado y atención que requieren los adultos mayores y además proporcionar información sobre la importancia de la compañía tanto de familiares como de mascotas.

Con respecto a las herramientas que se utilizarán en la producción del cortometraje, están los programas Maya para animación y escenarios, y Zbrush para la creación de los personajes. También se utilizará el programa Substance Painter para pintar a los personajes, y After Effects para crear los efectos como lluvia, agua, etc. La recopilación de estos programas y otros adicionales más llevarán al proyecto a su etapa final con el propósito de que se pueda transmitir el mensaje y se informe sobre lo que está pasando en la actualidad con los adultos mayores en los asilos.

## **CAPÍTULO IV**

### **DESARROLLO DEL PROYECTO**

#### **4.1. Análisis de entrevistas**

Se realizaron 10 entrevistas para determinar cómo va a ser el diseño del protagonista y personajes secundarios del cortometraje animado. En base a las mismas se llegó a la conclusión de que la mayoría de los entrevistados que se sienten solos y quisieran que sus familiares les visiten más seguido. Por lo general la mayoría de los entrevistados se sienten bien en el lugar en el que están y con los cuidados que reciben, pero añoran mucho el volver o estar en su propia casa y con su familia. La mayoría de los entrevistados mencionaron que quisieran tener una mascota, pero no a su cuidado, ya que no están en la capacidad de cuidar una mascota por sí solos. Así mismo, los entrevistados mencionaron que si les agradaría recibir visitas de estudiantes o voluntarios (ver Anexo 1).

#### **4.2. Preproducción**

##### **4.2.1. Idea/premisa**

La idea fue realizar un cortometraje animado con el fin de sensibilizar acerca del cuidado y la compañía que necesitan los adultos mayores.

##### **4.2.2. Guion literario**

El guion literario trata sobre un personaje, representado por una bola de lana, que simboliza al adulto mayor y a la vejez. Al ser un adulto mayor, la bola de lana, es trasladada a un asilo. Allí la bola de lana experimenta la soledad y la falta de compañía, al estar lejos de su familia y amigos. Un día la bola de lana recibe la visita de sus familiares, representadas por un par de agujetas. Al reencontrarse la bola de lana con las agujetas se evidencia como su sentimiento

de soledad y falta de compañía desaparecen, generando en ella un sentimiento de felicidad (ver Anexo 2).

#### **4.2.3. Story Board**

El story board muestra las escenas que se llevarán a cabo en el cortometraje, representados por planos que detallan la historia (ver Anexo 3).

#### **4.2.4. Diseño de personajes 2D**

El diseño de personajes en 2D consistió en la creación de dos personajes, la bola de lana y las agujetas. La bola de lana es el personaje principal y las agujetas son el personaje secundario. Mediante la realización y diferentes vistas de los personajes se determinó el estilo de la animación, para la contextualización y la adaptación del mismo a la historia. En este caso los personajes son de estilo cartoon (ver Anexo 4).

#### **4.2.5. Concept Art**

El concept art se refiere a la búsqueda del estilo y el look que van a tener tanto los personajes como los escenarios. Es aquí donde se busca el sentimiento que se quiere transmitir mediante el estilo escogido, ya sea este un estilo de carácter más realístico o de fantasía, entre otros (ver Anexo 5).

### **4.3. Producción**

#### **4.3.4. Modelado de personajes 3D**

El diseño de personajes consistió en el modelado de los mismos en 3D para adaptarlos, animarlos y pintarlos en las próximas fases. El personaje principal, la bola de lana, fue diseñado en Autodesk Maya. El personaje secundario, las agujetas, fueron diseñadas en Zbrush (ver Anexo 6).

#### **4.3.5. Texturas de Personajes**

Para las texturas de los personajes se utilizó el programa Substance Painter. Un programa especializado para pintar modelos en 3D que permite la fácil aplicación de detalles de manera rápida y eficiente (ver Anexo 7).

#### **4.3.6. Escenarios**

Los escenarios fueron creados y adaptados a los personajes de la historia. Los escenarios fueron creados en Autodesk Maya y pintados en Substance Painter. La historia tiene dos escenarios principales, el exterior de un asilo y el interior del mismo (ver Anexo 8).

#### **4.3.7. Rig**

El rig se basa en la creación de controladores, los cuales permiten el movimiento de los modelos 3D. El rig de los personajes se realizó en Autodesk Maya (ver Anexo 9).

#### **4.3.8. Animación**

La animación comprende de la combinación de todos los componentes y faces anteriormente explicadas. Mediante la animación se da vida a los personajes, quienes viven la historia y se encargan de transmitir un mensaje a los espectadores. La animación fue realizada en Autodesk Maya, en donde se obtienen renders o imágenes que luego serán trasladadas a otro programa, como Adobe After Effects, para comprimir las y realizar la animación final (ver Anexo 10).

#### **4.3.9 Render**

El render es un conjunto de imágenes que se realiza cuando la animación ya

está terminada, para poder ver el resultado final que contiene todos los detalles de la animación final. Los renders fueron realizados en Autodesk Maya con un motor de render llamado Arnold (ver Anexo 11).

#### **4.4. Postproducción**

##### **4.4.1 Efectos**

Los efectos comprenden la edición de ciertos aspectos de la animación final, tales como la colorización del video para mejorar su calidad visual. Adicionalmente se incorporan transiciones y cambios de cámara, y distintos efectos visuales a los personajes, así como lágrimas (ver Anexo 12).

##### **4.4.2 Composición**

La composición se refiere a la combinación de la animación final y los efectos para crear las escenas complejas, que captan la esencia del trabajo (ver Anexo 13).

## **CAPÍTULO V**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

El proyecto de investigación trata la problemática que viven los adultos mayores por la falta de compañía. Algunos de los principales problemas que enfrentan muchos de los adultos mayores que viven en asilos es la soledad y el sentimiento de abandono. Esto a su vez repercute en su salud física, mental y espiritual, así como su bienestar y calidad de vida. Es por esto que la compañía es de suma importancia para los adultos mayores.

Mediante la investigación se evidenció que la compañía es un factor muy importante para los adultos mayores. Muchos de los estudios revisados en Ecuador, México y España destacan que la compañía de familiares y/o mascotas es esencial para el bienestar de los adultos mayores.

El objetivo de esta investigación fue realizar un cortometraje animado que retrate esta problemática y la realidad social que enfrentan los adultos mayores en los asilos de Quito y sensibilizar acerca de lo difícil que es para los adultos mayores separarse de sus seres queridos y sus mascotas.

Por medio del cortometraje animado se buscó transmitir al espectador un breve momento, representado por personajes animados, que personifican la realidad que viven los adultos mayores y destacar al mismo tiempo la importancia de la compañía. Se escogió realizar un cortometraje animado ya que es una manera más amigable de transmitir un mensaje y contar una historia. Los cortometrajes animados permiten sintetizar mejor las ideas, de forma rápida y concisa, para poder brindar un mensaje a diversas audiencias.

Los personajes escogidos para este cortometraje animado son objetos cotidianos, los cuales por medio de la animación personifican a personas y

situaciones reales. Se escogió a una bola de lana y unas agujas, como los personajes para el cortometraje por el símil que representan, ya que la idea de un personaje tejiendo se asocia mucho a un adulto mayor. Por un lado, el personaje principal es la bola de lana la cual representa al adulto mayor y a la vejez; y, por otro lado, los personajes secundarios son un par de agujas que representan a los familiares y a la compañía que estos necesitan.

## **5.2. Recomendaciones**

En un futuro se recomienda realizar tanto el trabajo de investigación como el cortometraje animado tomando en cuenta distintos escenarios, como asilos, hogares, centros de rehabilitación, los cuales son lugares en donde residen adultos mayores y en los cuales muchas veces experimentan la falta de compañía. De esta manera se podría sensibilizar a la población sobre las vivencias de los adultos mayores, y la problemática que viven indistintamente del lugar de residencia.

Sería recomendable que el cortometraje forme parte de una campaña publicitaria o que se lo divulgue en redes sociales para el conocimiento de la problemática que viven los adultos mayores. De esta manera se podrá llegar tanto a jóvenes como adultos, para que estos sientan más empatía con los adultos mayores, se enteren de la problemática y tomen parte por medio de voluntariados.

Se recomienda también establecer conexiones con entes y organismos que puedan apoyar económicamente y socialmente a los asilos de la ciudad de Quito, para que estos sean lugares más amigables. Así mismo se recomienda a los colegios realizar programas de servicio social, en donde los estudiantes puedan adoptar a un adulto mayor y puedan brindarle su compañía.

Adicionalmente, se recomienda la posible implementación de visitas obligatorias de familiares de al adulto mayor, al menos tres veces por semana, para así fomentar la compañía hacia el adulto mayor.

Finalmente, se recomienda a las instituciones como asilos y residencias la posibilidad de admitir la tenencia de mascotas. De esta manera si el adulto mayor tiene una mascota, pueda llevarla consigo, y no tenga que dejarla abandonada o al cuidado de otros, puesto que esto ayudaría con el tema de la compañía. También es recomendable que existan las terapias con mascotas para los adultos mayores en los asilos y que se estudie sobre la manera de darles una mascota propia.

## REFERENCIAS

- Adultos mayores requieren políticas que impulsen una vida sana. (8 de octubre de 2016). *El Telégrafo*. Recuperado de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/palabra/1/adultos-mayores-requieren-politicas-que-impulsen-una-vida-sana>
- Ánima Estudios produce corto ecuatoriano para Cartoon Network. (7 de septiembre de 2017). *El Telégrafo*. Recuperado de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/espectaculos/10/anima-estudios-produce-corto-ecuatoriano-para-cn>
- Becker, K. (12 de agosto de 2017). *Un Nuevo Estudio Examinó a Adultos Mayores con Mascota—Te Quedaras Sorprendido con lo que Encontró*. Recuperado de <https://mascotas.mercola.com/sitios/mascotas/archivo/2017/08/12/beneficios-convivencia-ancianos-y-perros.aspx>
- Beneficios de las mascotas en personas mayores. (s.f.). *Mis Animales*. Recuperado de <https://misanimales.com/beneficios-de-las-mascotas-en-personas-mayores/>
- Brindar compañía y atención a los adultos mayores. (4 de julio de 2017). *Salud Coomeva*. Recuperado de <http://revistasaludcoomeva.co/brindar-compania-y-atencion-a-los-adultos-mayores/>
- Cada vez hay más zonas en Quito que reciben a clientes con sus mascotas. (2016). *El Telégrafo*. Recuperado de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/702/1/cada-vez-hay-mas-zonas-en-quito-que-reciben-a-clientes-con-sus-mascotas>
- Carrión, P., y Vera, M. (5 de octubre de 2017). Expertos hablan de políticas públicas en beneficio del 'Adulto Mayor'. *La Hora*. Recuperado de <https://lahora.com.ec/loja/noticia/1102104703/expertos-hablan-de-politicas-publicas-en-beneficio-del-adulto-mayor>
- Chento, J. (9 de febrero de 2016). "The Present" ("El Regalo"): un cortometraje que te hará pensar. *Famvin*. Recuperado de <https://famvin.org/es/2016/02/09/the-present-el-regalo-un-cortometraje->

que-te-hara-pensar/

Club residencia adulto mayor. (2016). *Oasis de la Plata*. Recuperado de <https://www.oasisdeplata.org/>

Compañía para adulto mayor [Foto]. (s.f.-b). Recuperado de <https://www.olx.com.pe/item/compania-para-adulto-mayor-iid-1055340073>

Cortometraje animado 'Afterwork' continúa cosechando éxitos. (15 de febrero de 2018). *La Hora*. Recuperado de <https://lahora.com.ec/noticia/1102135971/cortometraje-animado-afterwork-continua-cosechando-exitos>

Cuántas personas longevas hay en el mundo, latinoamericana y Ecuador. (1 de octubre de 2017). *Ecuavisa*. Recuperado de <http://www.ecuavisa.com/articulo/noticias/actualidad/324361-cuantas-personas-longevas-hay-mundo-latinoamericana-ecuador>

Dávila, E. (2018). Un gran paso para la animación 3D en el Ecuador. *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/guaifai/estudiante-ecuador-competencia-videojuegos-animacion.html>

Definicion.de. (2019). *Compañía*. Recuperado de <https://definicion.de/compania/>

Ecuador: el cortometraje animado Afterwork, busca nominación al oscar. (s.f.). *Alminuto*. Recuperado de <http://alminuto.info/2018/02/21/ecuador-corto-animado-afterwork-busca-nominacion-al-oscar/>

El corto ecuatoriano Ram, Pam, Dam ganó el concurso organizado por Anima y Cartoon Network. (6 de diciembre de 2017). *Prensario*. Recuperado de <http://www.prensario.net/20282-Corto-ecuatoriano-gano-el-concurso-de-animacionconvocado-por-Anima-Estudios-y-Cartoon-Network.note.aspx>

El cortometraje que retrata cómo la llegada de un perro cambia la vida de un niño. (31 de enero de 2016). *ADNradio*. Recuperado de <http://www.adnradio.cl/noticias/sociedad/el-cortometraje-que-retrata-como-la-llegada-de-un-perro-cambia-la-vida-de-un-nino/20160131/nota/3049836.aspx>

El estilo visual: el arte de contar historias y transmitir emociones. (3 de octubre

- de 2016). *Sae Alumni Association*. <https://alumni.sae.edu/2016/03/10/el-estilo-visual-el-arte-de-contar-historias-y-transmitir-emociones/>
- El Juego de Geri: cortometraje de Pixar ganador de un Oscar en 1997 sobre la dualidad y la vejez. (31 de agosto de 2009). *El Blog Alternativo* [Blog post]. Recuperado de <https://www.elblogalternativo.com/2009/08/31/el-juego-de-geri-cortometraje-de-pixar-ganador-de-un-oscar-en-1997-sobre-la-dualidad-y-la-vejez/>
- Estudio demuestra beneficios para los adultos mayores de tener una mascota. (2018). *El Comercio*. Recuperado de <http://www.elcomercio.com/narices-frias/estudio-beneficios-mascotas-perros-adultosmayores.html>
- Ferrini, L. (s.f.). *Terapias con animales para personas mayores*. Recuperado de <https://www.expertoanimal.com/terapias-con-animales-para-personas-mayores-22329.html>
- Free Walk Cycle Vector. (2018). *Vecteezy*. Recupardo de <https://www.vecteezy.com/vector-art/104249-free-walk-cycle-vector>
- Fundación Affinity, (2018a). *Alegría con cuatro patas*. Recuperado de <https://www.fundacion-affinity.org/perros-gatos-y-personas/animales-que-curan/alegria-con-cuatro-patas>
- Fundación Affinity, (2018b). *Conozca el perro residencial*. Recuperado de <https://www.fundacion-affinity.org/perros-gatos-y-personas/animales-que-curan/conozca-el-perro-residencial>
- Fundación Affinity, (2018c). *Contra la soledad, un animal*. Recuperado de <https://www.fundacion-affinity.org/perros-gatos-y-personas/busco-una-mascota/contra-la-soledad-un-animad>
- Fundación Affinity, (2018d). *Perros en residencias de ancianos*. Recuperado de <http://www.fundacion-affinity.org/perros-gatos-y-personas/animales-que-curan/perros-en-residencias-de-ancianos>
- Gajardo, J. (29 de octubre de 2015). La importancia de la compañía en la vejez. Recuperado de <http://www.ipsuss.cl/ipsuss/columnas-de-opinion/jean-gajardo/la-importancia-de-la-compania-en-la-vejez/2015-10-29/112154.html>
- Geri's Game. (2018a). *Pixar*. Recuperado de <https://www.pixar.com/geris->

- game/#geris-game-main
- Geri's Game. (2018b). *Pixar*. Recuperado <https://www.pixar.com/geris-game/#geris-game-main>
- González, M. (11 de enero de 2017). El Capulí ha madurado y pronto cobrará vida. *Radiococoa*. Recuperado de <http://radiococoa.com/RC/el-capuli-ha-madurado-y-pronto-cobrara-vida/>
- Guaman, M. (27 de noviembre de 2014). 'Mejor es dar', una campaña a favor de los adultos mayores. *Ecuavisa*. Recuperado de <http://www.ecuavisa.com/articulo/noticias/nacional/90226-mejor-dar-campana-favor-adultos-mayores>
- HelpAge International, Renpermae. (2013a). *Ecuador: Audiencia pública y talleres para promover una nueva ley para el adulto mayor*. Recuperado de <http://www.helpage.org/la/nete/nuestras-campaas/adultos-mayores-demandan-accin-ada/campaa-ada-en-derechos-2013/ecuador-audiencias-pblicas-y-talleres-para-promover-una-nueva-ley-para-el-adulto-mayor/>
- HelpAge International, Renpermae. (2013b). *Sign to stop age discrimination!* Recuperado de <http://www.helpage.org/la/nete/nuestras-campaas/adultos-mayores-demandan-accin-ada/firma-y-apoya-la-campaa-ada/>
- Hermida, C. (18 de marzo de 2017). Políticas públicas para el adulto mayor. *El Telégrafo*. Recuperado de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/columnistas/1/politicas-publicas-para-el-adulto-mayor>
- Holt-Lunstad, J., Smith, T. B., Baker, M., Harris, T., y Stephenson, D. (2015). Loneliness and Social Isolation as Risk Factors for Mortality: A Meta-Analytic Review. *Perspectives on Psychological Science*, 10(2), 227–237.
- INEC (2009). *Salud, bienestar y envejecimiento 2009*. Recuperado de [http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Presentaciones/estadisticas\\_adulto\\_mayor.pdf](http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Presentaciones/estadisticas_adulto_mayor.pdf)
- Inside Out. (2018). *Stash Riot*. Recupardo de

<https://www.stashriot.com/collections/inside-out>

Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social. (1 de diciembre de 2017). *IESS fomenta el bienestar en salud a adultos mayores de Santa Cruz.*

Recuperado de [https://www.iess.gob.ec/es/sala-de-prensa/-/asset\\_publisher/4DHq/content/iess-fomenta-el-bienestar-en-salud-a-adultos-mayores-de-santa-cruz/10174?\\_101\\_INSTANCE\\_4DHq\\_redirect=https%3A%2F%2Fwww.iess.gob.ec%2Fes%2Fsala-de-prensa%3FmostrarNoticia%3D1](https://www.iess.gob.ec/es/sala-de-prensa/-/asset_publisher/4DHq/content/iess-fomenta-el-bienestar-en-salud-a-adultos-mayores-de-santa-cruz/10174?_101_INSTANCE_4DHq_redirect=https%3A%2F%2Fwww.iess.gob.ec%2Fes%2Fsala-de-prensa%3FmostrarNoticia%3D1)

Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (s.f.) *Programa del adulto mayor.*

Recuperado de [https://www.iess.gob.ec/documents/14227/55356/Pensionados\\_Adulto+mayor.pdf](https://www.iess.gob.ec/documents/14227/55356/Pensionados_Adulto+mayor.pdf)

La animación ecuatoriana se desarrolla entre logros y reconocimientos internacionales. (9 de junio de 2016). *Ministerio de Cultura y Patrimonio.*

Recuperado de <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/la-animacion-ecuatoriana-se-desarrolla-entre-logros-y-reconocimientos-internacionales/>

Lanzan una campaña para concientizar sobre los derechos de adultos mayores. (26 de febrero de 2017). *Mendozapost.* [Blog post].

Recuperado de <http://www.mendozapost.com/nota/56964-lanzan-una-campana-para-concientizar-sobre-losderechos-de-adultos-mayores/>

La inspiradora vida del niño que prestó su voz en? Coco? (s.f.). *Vanidades.*

Recuperado de <https://www.vanidades.com/celebs/la-inspiradora-vida-del-nino-que-presto-su-voz-en-coco-doblaje/>

Lara, V. (31 de octubre de 2017). *Coco. Hipertextual.* Recuperado de

<https://hipertextual.com/analisis/coco>

León-Arcilla, R., Milián-Suazo, F., Camacho-Calderón, N., Arévalo-Cedano, R.E., y Escartin-Chávez, M. (2009). Factores de riesgo para deterioro cognitivo y funcional en el adulto mayor. *Revista Médica del Instituto Mexicano del Seguro Social*, 47(3), 277-284.

Los humanos somos seres sociales por naturaleza. (12 de noviembre de 2018).

*Informe 21.* Recuperado de <https://informe21.com/salud-y-bienestar/los->

humanos-somos-seres-sociales-por-naturaleza

- Luzuriaga, H.L. (2014) *Condición de vida de las personas adultas mayores en el Ecuador*. (Tesis Doctoral). Instituto de Altos Estudios Doctorales, Quito, Ecuador.
- Mañas, B. (s.f.). 5 beneficios de las mascotas para las personas mayores. *Mía*. Recuperado de <https://www.miarevista.es/hogar/articulo/5-beneficios-de-las-mascotas-para-las-personas-mayores-721475230546>
- Márquez, M. (2016). Mesa redonda XXX Desprotección social en adultos mayores viviendo en la pobreza urbana. *Instituto Nacional de Salud Pública*. Recuperado de <http://www.saludpublica.mx/index.php/spm/article/view/7542/9990>
- Más Vida, Estancia para el Adulto Mayor. (2015). *Nosotros*. Recuperado de <http://masvida.net.ec/index.php/nosotros>
- 'Mejor es dar', una campaña a favor de los adultos mayores. (2014). *Ecuavisa*. Recuperado de <http://www.ecuavisa.com/articulo/noticias/nacional/90226-mejor-dar-campana-favor-adultos-mayores>
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2013a). *Agenda de Igualdad para Adultos Mayores 2012-2013*. Recuperado de [https://fiapam.org/wp-content/uploads/2013/06/Agendas\\_ADULTOS.pdf](https://fiapam.org/wp-content/uploads/2013/06/Agendas_ADULTOS.pdf)
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (2013b). *Ciudadanía activa y envejecimiento positivo*. Recuperado <https://www.inclusion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2013/11/Pol%C3%ADtica-P%C3%BAblica.pdf>
- Ministerio de Inclusión Económica y Social. (s.f.). *Adultos mayores participaron de la campaña 'Te Quiero Sano Ecuador'*. Recuperado de <https://www.iess.gob.ec/es/web/pensionados/programa-del-adulto-mayor>
- Morales, V.H. (2008). La población del adulto mayor en la ciudad de Quito: estudio de la población sociodemográfica y socioeconómica. *INEC*. Recuperado de [http://www.ecuadorencifras.gob.ec//documentos/web-inec/Bibliotecas/Estudios/Estudios\\_Socio-demograficos/Poblac\\_Adulto\\_Mayor.pdf](http://www.ecuadorencifras.gob.ec//documentos/web-inec/Bibliotecas/Estudios/Estudios_Socio-demograficos/Poblac_Adulto_Mayor.pdf)

- Navarro-García, M. (2014). Los mayores lloran en las residencias la separación forzada de sus animales. *El diario*. Recuperado de [https://www.eldiario.es/caballodenietzsche/Centenares-ancianos-residencias-separacion-animales\\_6\\_242585749.html](https://www.eldiario.es/caballodenietzsche/Centenares-ancianos-residencias-separacion-animales_6_242585749.html)
- Nueva película animada de Pixar explora el mundo de las emociones de una niña. (7 de abril de 2015). *20 Minutos*. Recuperado de <https://www.20minutos.es/noticia/2424652/0/nueva-pelicula/pixar-animacion/mundo-emociones/#xtor=AD-15&xts=467263>
- Organización Panamericana de la Salud. (2012). *La salud añade vida a los Años*. Recuperado de <https://www.paho.org/hq/dmdocuments/2012/Medicamentos-span.pdf>
- Para vivir más, mejor estar acompañado. (8 de abril de 2015). *Clarín*. Recuperado de [https://www.clarin.com/psico/quieren-vivir-pasen-tiempo-solos\\_0\\_BJK6Eb5PQg.html](https://www.clarin.com/psico/quieren-vivir-pasen-tiempo-solos_0_BJK6Eb5PQg.html)
- Pet Food Insitute. (s.f.). *Beneficios de tener una mascota en la tercera edad*. Recuperado de [http://www.foyel.com/paginas/2009/06/659/beneficios\\_de\\_tener\\_una\\_mascota\\_en\\_la\\_tercera\\_edad/](http://www.foyel.com/paginas/2009/06/659/beneficios_de_tener_una_mascota_en_la_tercera_edad/)
- Posso, M. (25 de febrero 2018). Políticas para los ancianos. *El Telégrafo*. Recuperado de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/punto/1/politicas-para-los-ancianos>
- QLDIT Relief. (2 de marzo de 2018). *3 razones para considerar llevar a tus padres a un asilo de ancianos* [Blog post]. Recuperado de <http://qlditreliief.org/blog/3-razones-para-considerar-llevar-a-tus-padres-a-un-asilo-de-ancianos/>
- ¿Qué es Animación? (2014). *Pixel Creativo*. Recuperado de <https://pixel-creativo.blogspot.com/2012/09/que-es-animacion.html>
- Qué son los lugares Pet Friendly. (2014). *Cuida tu mascota*. Recuperado de <http://www.cuidandotumascota.com/blog/posts/que-son-los-lugares-pet-friendly/>
- Resumen de UP (Argumento). (2012). *El Resumen*. Recuperado de <http://www.elresumen.org/2012/04/resumen-up.html>

- Romo, M. (2018). 33 cortos ideales para desarrollar la inteligencia emocional. *Canva*. Recuperado de [https://www.canva.com/es\\_mx/aprende/33-cortometrajes-ideales-educar-emociones/](https://www.canva.com/es_mx/aprende/33-cortometrajes-ideales-educar-emociones/)
- Rujas, S. (s.f.). ¿Por qué transmitir emociones es importante en una estrategia de comunicación? *Bloguismo* [Blog post]. Recuperado de <http://www.bloguismo.com/por-que-transmitir-emociones-es-importante-en-una-estrategia-de-comunicacion/>
- Sánchez, J. (17 de septiembre de 2009). ¿Qué nos enseña la película "Up"? *Educación Mediática* [Blog post]. Recuperado de <https://jsanchezcarrero.blogspot.com/2009/09/aup-es-una-pelicula-de-animacion-en-3d.html>
- Servicios. (2014). *La Estancia de Otoño*. Recuperado de [http://www.estanciadeotono.com/?gclid=EAlalQobChMI5av7pOLR2wIVQV6GCh03xQkUEAAYASAAEgLVb\\_D\\_BwE](http://www.estanciadeotono.com/?gclid=EAlalQobChMI5av7pOLR2wIVQV6GCh03xQkUEAAYASAAEgLVb_D_BwE)
- Sueños Dorados Casa Hogar. (2018). *Servicios*. Recuperado de <https://suenosdorados.com/>
- Tipos de Animación. (s.f.). *Tipos*. Recuperado de <https://www.tipos.co/tipos-de-animacion/>
- Unidad Patronato Municipal San José. (2018). *103 adultos mayores en situación de abandono reciben atención integral*. Recuperado de <https://www.patronato.quito.gob.ec/noticias/118-103-adultos-mayores-en-situacion-de-abandono-reciben-atencion-integral.html>
- UP poster. (s.f.). *Pixar Wiki*. Recuperado de <http://es.pixar.wikia.com/wiki/Up>
- Villafuerte-Reinante, J., Alonso-Abatt, Y.A., Alonso-Villa, Y., Alcaide-Guardado, Y., Leyva-Betancourt, I.M., y Arteaga-Cuéllar, Y. (2017). El bienestar y calidad de vida del adulto mayor, un reto para la acción intersectorial. *Medisur*, vol.15, n.1, pp.85-92.
- 5 tipos de animación. (21 de julio de 2016). *Centro Regional de la Animación*. Recuperado de <http://centroregionaldeanimacion.com.ve/5-tipos-de-animacion/>
- 19 centros de cuidado y reposo se instalaron en los valles en 3 años. (23 de febrero de 2015). *El Comercio*. Recuperado de

<http://www.elcomercio.com/actualidad/adultos-mayores-quito-asilos-valle.html>.

20 cortometrajes para trabajar la inteligencia emocional. (26 de marzo de 2018). *Educación 3.0*. Recuperado de <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/cortometrajes-inteligencia-emocional/20196.html>

## **ANEXOS**

## ANEXO 1: ENTREVISTAS TRANSCRITAS

### Cuestionario de Entrevistas

1. **A lo largo del día, ¿Cómo se siente?**
2. **¿Recibe visitas frecuentes por parte de sus familiares? (Número de veces por semana)**
3. **¿Quisiera que sus familiares le visiten más seguido?**
4. **¿Le gustaría tener una mascota a su cuidado o que le permitieran traer su propia mascota?**
5. **¿Le gustaría recibir visitas de estudiantes o voluntarios, para que le hagan compañía?**

### Paciente 1:

1. **A lo largo del día, ¿Cómo se siente?**  
A lo largo del día me siento bien porque tengo una muchacha que me cuida, pero a partir de las cuatro de la tarde me quedo sola y no hago nada hasta el otro día. A veces no puedo dormir. Y mi familia no me visita muy seguido.
2. **¿Recibe visitas frecuentes por parte de sus familiares? (Número de veces por semana)**  
En la semana no son muy frecuentes las visitas. Una o dos veces por semana y a veces el fin de semana.
3. **¿Quisiera que sus familiares le visiten más seguido?**  
Si, quisiera que me visiten todos los días porque me siento sola.
4. **¿Le gustaría tener una mascota a su cuidado o que le permitieran traer su propia mascota?**  
No quisiera tener mi propia mascota, porque no puedo cuidar de ella,

pero si quisiera que el pochito me visite. (El pochito es el perro).

**5. ¿Le gustaría recibir visitas de estudiantes o voluntarios, para que le hagan compañía?**

No, no me gusta recibir la visita de extraños.

**Paciente 2:**

**1. A lo largo del día, ¿Cómo se siente?**

Me siento bien, aquí me cuidan, pero si me hace falta mi familia y estar en mi casa.

**2. ¿Recibe visitas frecuentes por parte de sus familiares? (Número de veces por semana)**

A veces, cuando tienen tiempo o cuando necesito que me traigan algo.

**3. ¿Quisiera que sus familiares le visiten más seguido?**

Si quisiera verles más seguido.

**4. ¿Le gustaría tener una mascota a su cuidado o que le permitieran traer su propia mascota?**

Sería bueno tener una mascota dentro de aquí. Yo no tenía mascotas en mi casa.

**5. ¿Le gustaría recibir visitas de estudiantes o voluntarios, para que le hagan compañía?**

Si me gustaría, porque aquí no hay mucha gente con quien conversar.

**Paciente 3:**

**1. A lo largo del día, ¿Cómo se siente?**

Me siento sola, porque nadie me viene a visitar. Solo las enfermeras me

cuidan todo el día.

**2. ¿Recibe visitas frecuentes por parte de sus familiares? (Número de veces por semana)**

No, muy poco. Solo a veces los domingos.

**3. ¿Quisiera que sus familiares le visiten más seguido?**

Si, les extraño mucho.

**4. ¿Le gustaría tener una mascota a su cuidado o que le permitieran traer su propia mascota?**

No sé, porque no sé si le podría cuidar.

**5. ¿Le gustaría recibir visitas de estudiantes o voluntarios, para que le hagan compañía?**

Bueno, si sería bueno porque no converso con nadie.

**Paciente 4:**

**1. A lo largo del día, ¿Cómo se siente?**

Me siento mal y a veces triste.

**2. ¿Recibe visitas frecuentes por parte de sus familiares? (Número de veces por semana)**

Si mi hijita me viene a visitar.

**3. ¿Quisiera que sus familiares le visiten más seguido?**

Si sería bueno, porque no les he visto en años.

**4. ¿Le gustaría tener una mascota a su cuidado o que le permitieran traer su propia mascota?**

No creo porque apenas me cuido a mí.

5. **¿Le gustaría recibir visitas de estudiantes o voluntarios, para que le hagan compañía?**

Si sería bueno, aunque sea para un juego de mesa.

**Paciente 5:**

1. **A lo largo del día, ¿Cómo se siente?**

Me siento bien, aquí me cuidan bien.

2. **¿Recibe visitas frecuentes por parte de sus familiares? (Número de veces por semana)**

Si me vienen a visitar todos los sábados y domingos sin falta.

3. **¿Quisiera que sus familiares le visiten más seguido?**

Si quisiera que me visiten entre semana pero pasan muy ocupados.

4. **¿Le gustaría tener una mascota a su cuidado o que le permitieran traer su propia mascota?**

Yo tenía una gatita que vivía conmigo, pero como ya me vine acá la gatita ya se fue. Si me hubiera gustado poder traerme a mi gatita.

5. **¿Le gustaría recibir visitas de estudiantes o voluntarios, para que le hagan compañía?**

Si, si me gustaría.

**Paciente 6:**

1. **A lo largo del día, ¿Cómo se siente?**

No me he sentido bien estos días porque he pasado medio enfermo.

Pero si me siento bien aquí.

2. **¿Recibe visitas frecuentes por parte de sus familiares? (Número de**

**veces por semana)**

Ahora que he pasado medio enfermo me han visitado más seguido, que fuera así todos los días fuera bueno.

**3. ¿Quisiera que sus familiares le visiten más seguido?**

Sí, siempre uno extraña a la familia.

**4. ¿Le gustaría tener una mascota a su cuidado o que le permitieran traer su propia mascota?**

Si me gustaría traerle a mi perrita Pancha, que se quedó con mi hijo.

**5. ¿Le gustaría recibir visitas de estudiantes o voluntarios, para que le hagan compañía?**

Sí, siempre es bueno recibir visitas que no sean las enfermeras.

#### **Paciente 7:**

**1. A lo largo del día, ¿Cómo se siente?**

Me siento bien pero siempre extraño mi casa.

**2. ¿Recibe visitas frecuentes por parte de sus familiares? (Número de veces por semana)**

Si, ellos me visitan cuando pueden, pero si es al menos dos veces por semana.

**3. ¿Quisiera que sus familiares le visiten más seguido?**

Si es una alegría cuando a una la visitan, pero entiendo que no se puede todos los días.

**4. ¿Le gustaría tener una mascota a su cuidado o que le permitieran traer su propia mascota?**

Me gustaría tener unos pajaritos, son bonitos, cantan y no necesitan de

mucho cuidado. Yo solía tener una parejita de canarios, y hubiera querido poder traerlos acá, pero no se pudo.

**5. ¿Le gustaría recibir visitas de estudiantes o voluntarios, para que le hagan compañía?**

Si me gustaría, sobre todo cuando hacemos actividades aquí.

**Paciente 8:**

**1. A lo largo del día, ¿Cómo se siente?**

Me siento bien por lo general, aquí me atienden bien, pero siempre se extraña la casa.

**2. ¿Recibe visitas frecuentes por parte de sus familiares? (Número de veces por semana)**

Si me visitan de vez en cuando.

**3. ¿Quisiera que sus familiares le visiten más seguido?**

Si quisiera que me visiten más seguido.

**4. ¿Le gustaría tener una mascota a su cuidado o que le permitieran traer su propia mascota?**

Apenas me puedo cuidar yo, voy a cuidar una mascota. Pero si no le cuido yo, no me molestaría tener un perrito.

**5. ¿Le gustaría recibir visitas de estudiantes o voluntarios, para que le hagan compañía?**

¿Estudiantes como usted? Sí, siempre es bueno poder hablar con alguien.

**Paciente 9:****1. A lo largo del día, ¿Cómo se siente?**

Bien, sin las mismas energías de antes, pero bien.

**2. ¿Recibe visitas frecuentes por parte de sus familiares? (Número de veces por semana)**

Si vienen todas las semanas.

**3. ¿Quisiera que sus familiares le visiten más seguido?**

Si sería bueno, porque aquí uno si se siente como abandonado.

**4. ¿Le gustaría tener una mascota a su cuidado o que le permitieran traer su propia mascota?**

Mascota propia no, pero si las chicas aquí les cuidan sí.

**5. ¿Le gustaría recibir visitas de estudiantes o voluntarios, para que le hagan compañía?**

¿Qué me visiten a mí? Si porque no, pero no sé de qué hablar si no les conozco.

**Paciente 10:****1. A lo largo del día, ¿Cómo se siente?**

Aquí como me ve, días bien días mal.

**2. ¿Recibe visitas frecuentes por parte de sus familiares? (Número de veces por semana)**

Casi no vienen a verme, el único que viene es un sobrinito que tengo que viene cuando puede.

**3. ¿Quisiera que sus familiares le visiten más seguido?**

Sí, pero también quisiera poder regresar a mi casa.

**4. ¿Le gustaría tener una mascota a su cuidado o que le permitieran traer su propia mascota?**

No, no soy mucho de animales.

**5. ¿Le gustaría recibir visitas de estudiantes o voluntarios, para que le hagan compañía?**

¿Cómo para qué será? (“Para que le acompañen”). Sí, pero más me gustaría que venga mis hijos con los nietos.

## ANEXO 2: GUION LITERARIO

- 1      EXT. ASILO.TARDE      1
- Se hace primero un acercamiento y se muestra el asilo donde se desarrolla la acción.
- Se ve primero unas puertas del asilo y luego la cámara se enfoca en la ventana. Por la ventana se ve una bola de lana (80) que está sentada en la sala de un asilo (triste).
- 2      INT. SALA ASILO. DÍA      2
- Se ve a la bola de lana sentada en una silla de ruedas mirando al piso y sin poder moverse.
- Se ve a la bola de lana triste ya que intenta mover su mano para poder moverse con su silla de ruedas automática pero no la puede mover. Se ve como la bola de lana está intentando cerrar su mano para poder coger el controlador de la silla y moverse a otro lado.
- 3      INT. ASILO/SALA. DÍA      3
- La bola de lana tiene una expresión de tristeza y se ve que intenta mover sus piernas y solo logra mover su pierna derecha un poco. Luego deja de mover su pierna y trata de darse ánimos con el movimiento de su mano izquierda golpeando contra la silla de ruedas.
- Al ver que no se puede mover, sus ojos se llenan de lágrimas y empieza a llorar.
- CORTA A:
- 4      INT. ASILO/SALA. DÍA      4
- Un par de agujas (60) entran al asilo y se las ve caminar por el pasillo. Las agujas cruzan la sala sin notar que la lana estaba sentada en la sala. Al darse cuenta que la lana está en la sala, las agujas regresan, se asoman por la pared y la miran fijamente.
- La bola de lana al notar que alguien la está mirando, regresa a ver a su izquierda y ve a este par de agujas que la están mirando. En ese momento ella tiene un flashback de cuando era joven y pasaba sus días con las agujas.
- CORTA A:

## 5 EXT. FLASH BACK. DÍA 5

En el flashback, la lana recuerda un día en que estaban en el parque jugando. Una de las agujas está saltando unos obstáculos. El primero, logra saltar bien y a lo que quiere saltar el segundo no alcanza y cae al suelo. Las agujas y la lana empiezan a reír por lo sucedido.

CIERRA A BLANCO:

## 6 INT. ASILO/SALA. DÍA 6

Luego de tener este recuerdo, las agujas van hacia donde estaba la lana, se ponen al frente y la miran. La lana al verlas, se pone muy contenta y su expresión de tristeza cambia y esta sonríe.

La lana toma fuerzas y mueve su mano para coger la palanca de su silla de ruedas automática y se mueve para adelante para estar más cerca de sus compañeras.

Cuando están cerca una de las agujas camina a un lado de ella y le da un beso en la mejilla, y la bola de lana se pone muy feliz y sonríe.

## 7 INT. ASILO/SALA. DÍA 7

La lana y las agujas se mueven a donde están los sillones y se los ve pasar tiempo juntos. Las agujas cogen un libro y lo empiezan a leer mientras que la lana escucha lo que están diciendo. La lana no deja de sonreír por todos los momentos que pasan juntos.

Luego se los ve tejiendo a la lana con sus agujas con una expresión de alegría y satisfacción.

CORTA A:

## 8 INT. ASILO/SALA. DÍA 8

Finalmente, la lana teje con las agujas un corazón para demostrar que separados no son nada y que juntos pueden llegar a ser algo más grande.

FIN

### ANEXO 3: STORY BOARD

Production Name: \_\_\_\_\_ Page No: 1

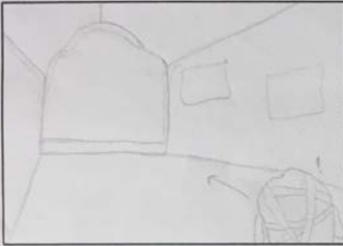
Shot: _____	Shot: 2	Shot: 3
Action: _____	Action: _____	Action: _____
Sound/Time: _____	Sound/Time: _____	Sound/Time: _____
Shot: 4	Shot: 5 / 10 va	Shot: 6
Action: _____	Action: _____	Action: _____
Sound/Time: _____	Sound/Time: _____	Sound/Time: _____

Production Name: \_\_\_\_\_ Page No: 2

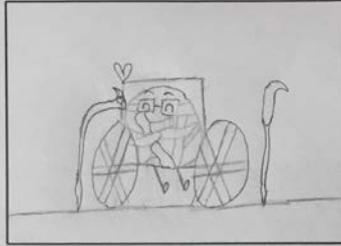
Shot: _____	Shot: _____	Shot: _____
Action: cara q	Action: 7	Action: 8
Sound/Time: _____	Sound/Time: _____	Sound/Time: _____
Shot: _____	Shot: _____	Shot: _____
Action: les le pasan	Action: se acuerda como era	Action: se acuerda como era
Sound/Time: _____	Sound/Time: do leores	Sound/Time: de los 5

Production Name: \_\_\_\_\_

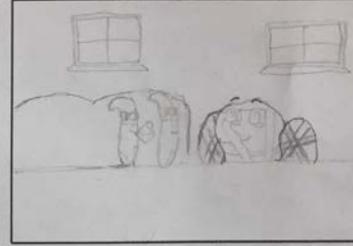
Page No: 3



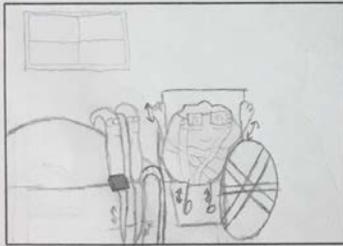
Shot: \_\_\_\_\_  
Action: \_\_\_\_\_  
Sound/Time: \_\_\_\_\_



Shot: \_\_\_\_\_  
Action: \_\_\_\_\_  
Sound/Time: \_\_\_\_\_



Shot: \_\_\_\_\_  
Action: *se van a*  
Sound/Time: \_\_\_\_\_



Shot: \_\_\_\_\_  
Action: *se van a*  
Sound/Time: \_\_\_\_\_



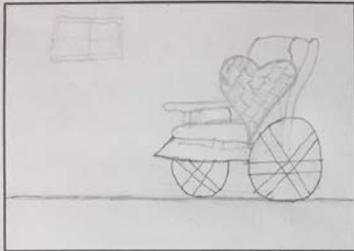
Shot: \_\_\_\_\_  
Action: *se empieza hacer*  
Sound/Time: *mas pequeña*



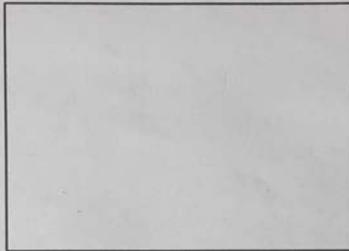
Shot: \_\_\_\_\_  
Action: *tray*  
Sound/Time: \_\_\_\_\_

Production Name: \_\_\_\_\_

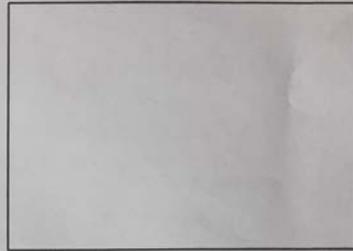
Page No: 4



Shot: \_\_\_\_\_  
Action: \_\_\_\_\_  
Sound/Time: \_\_\_\_\_



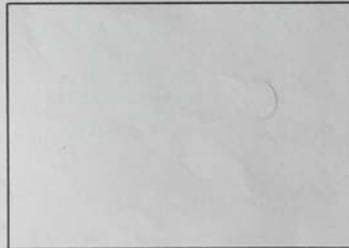
Shot: \_\_\_\_\_  
Action: \_\_\_\_\_  
Sound/Time: \_\_\_\_\_



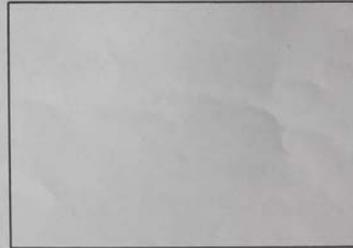
Shot: \_\_\_\_\_  
Action: \_\_\_\_\_  
Sound/Time: \_\_\_\_\_



Shot: \_\_\_\_\_  
Action: \_\_\_\_\_  
Sound/Time: \_\_\_\_\_

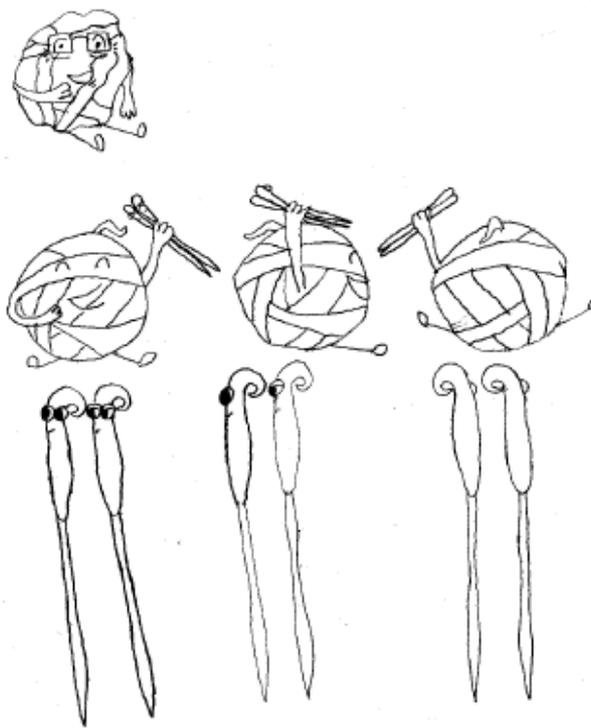


Shot: \_\_\_\_\_  
Action: \_\_\_\_\_  
Sound/Time: \_\_\_\_\_

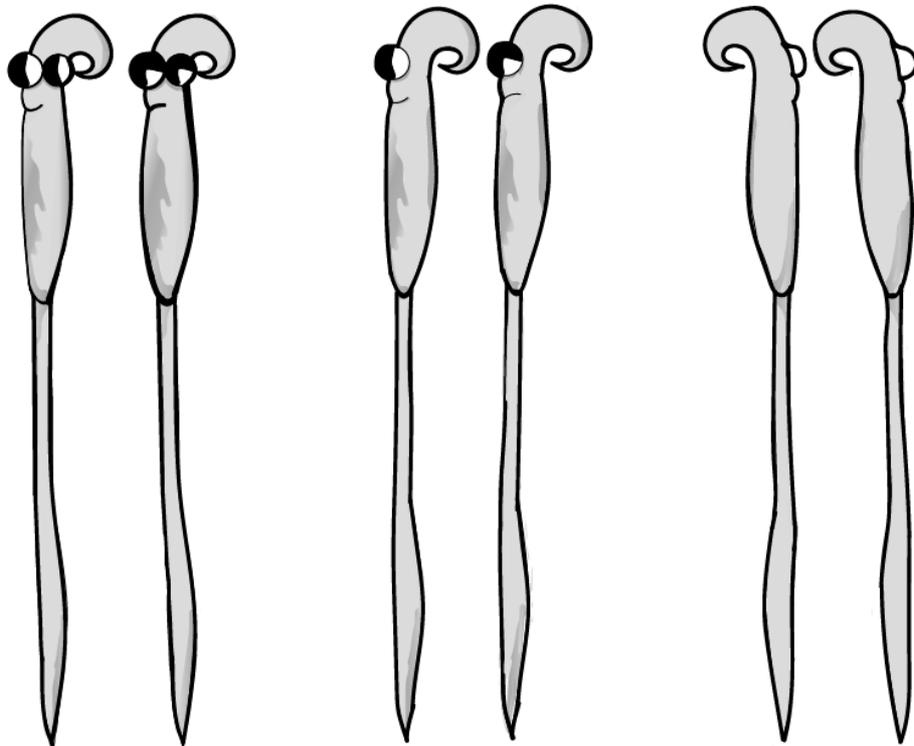
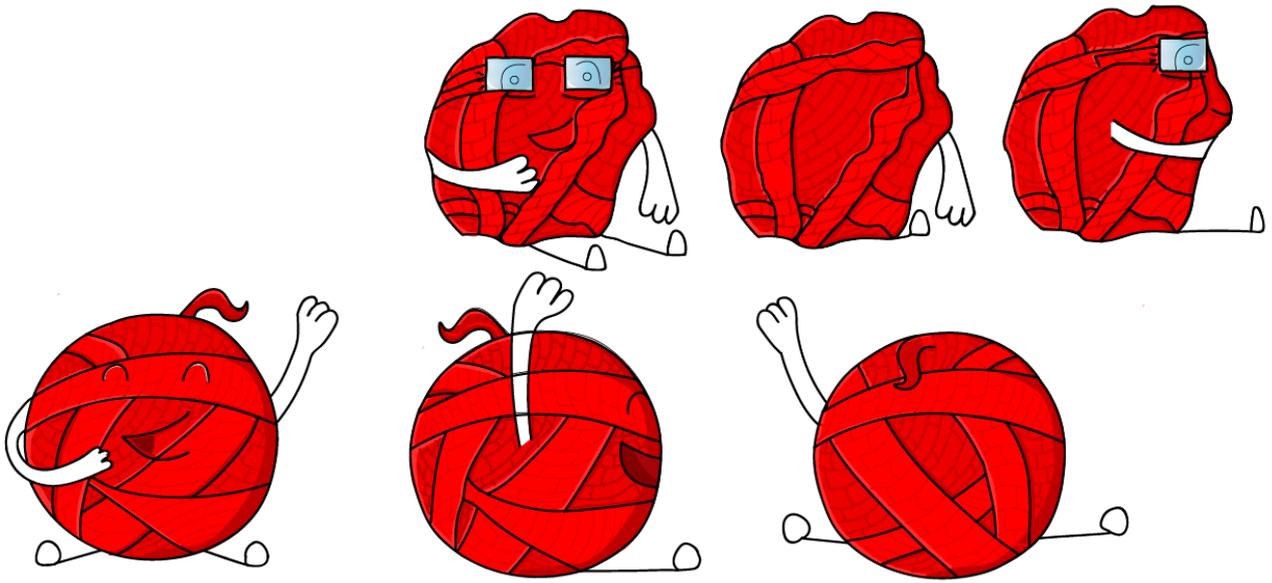


Shot: \_\_\_\_\_  
Action: \_\_\_\_\_  
Sound/Time: \_\_\_\_\_

### ANEXO 4: DISEÑO DE PERSONAJES 2D

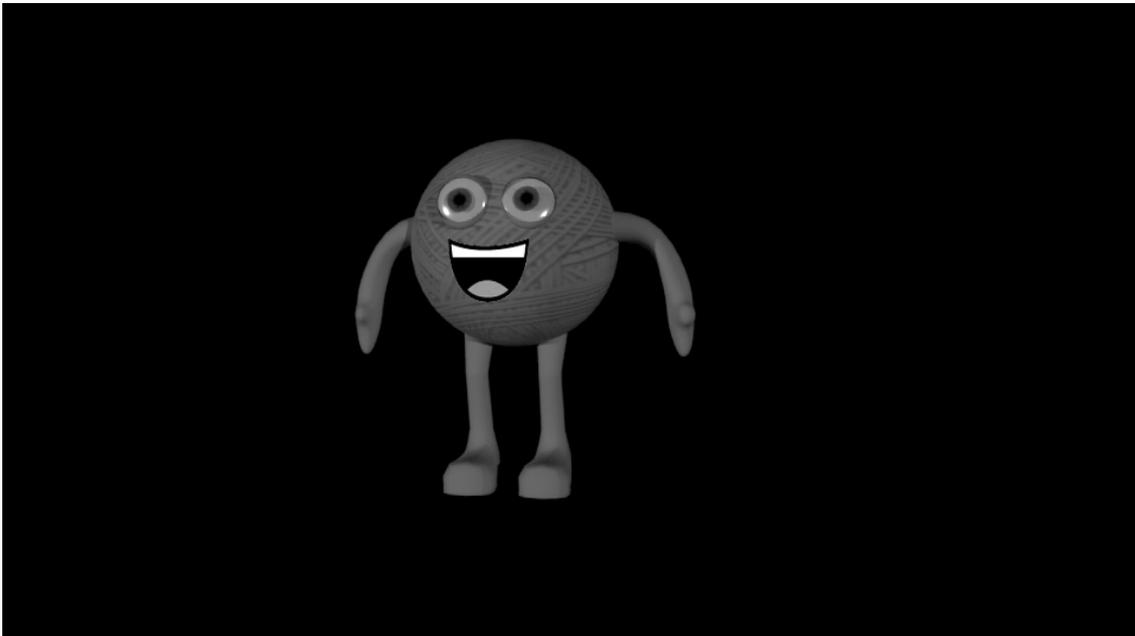


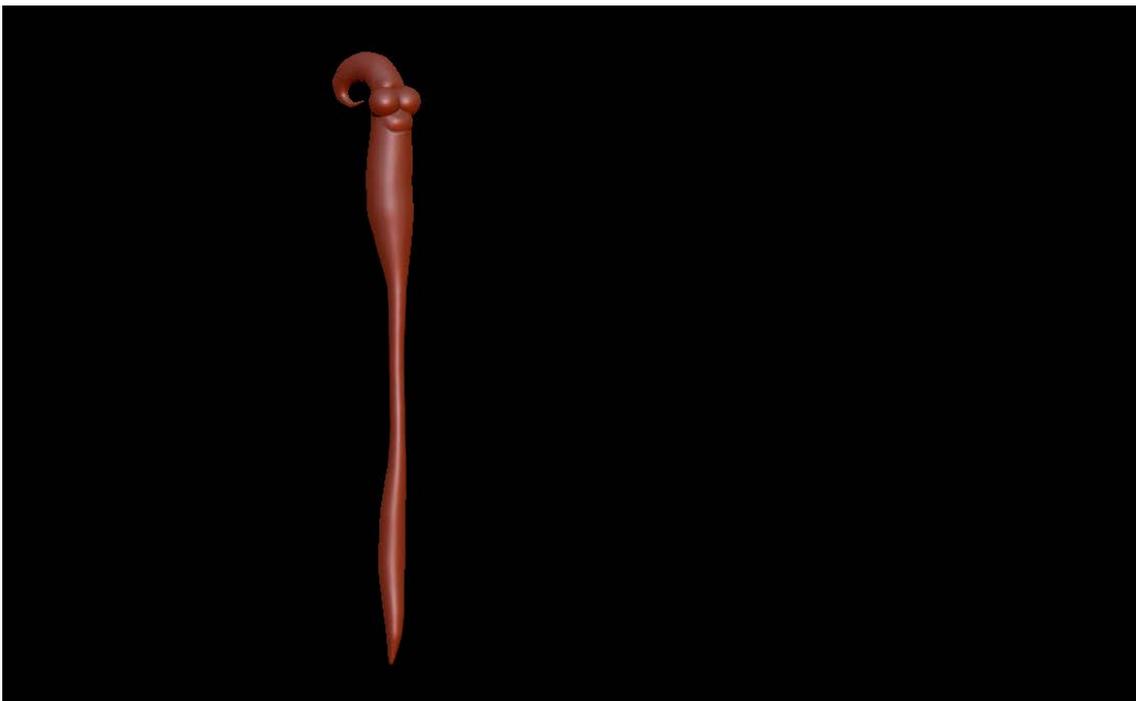
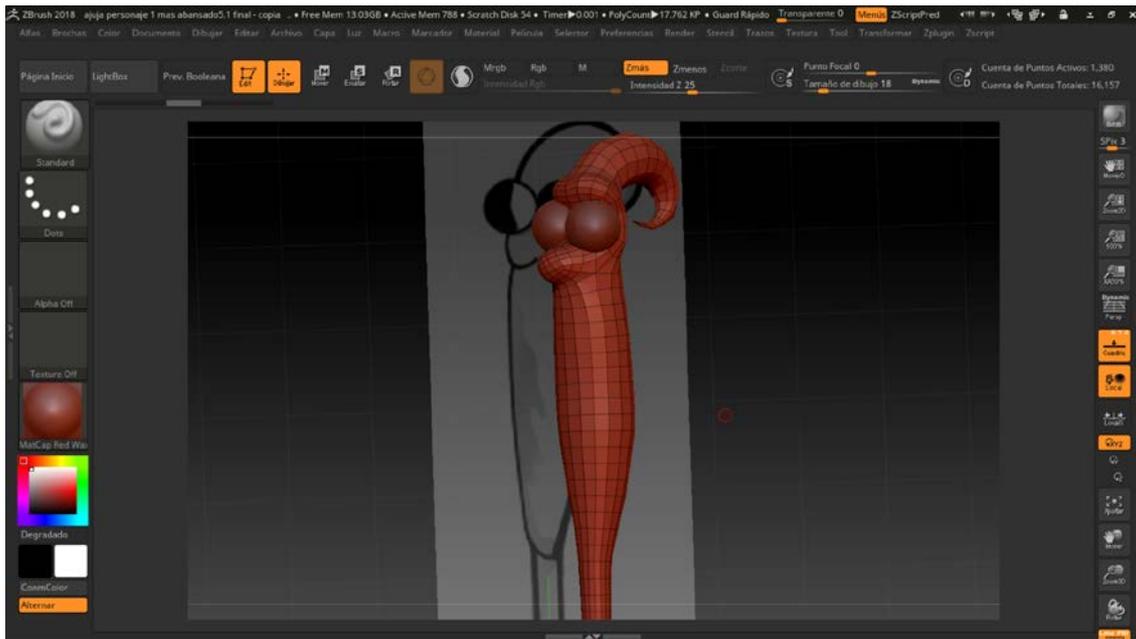
ANEXO 5: CONCEPT ART

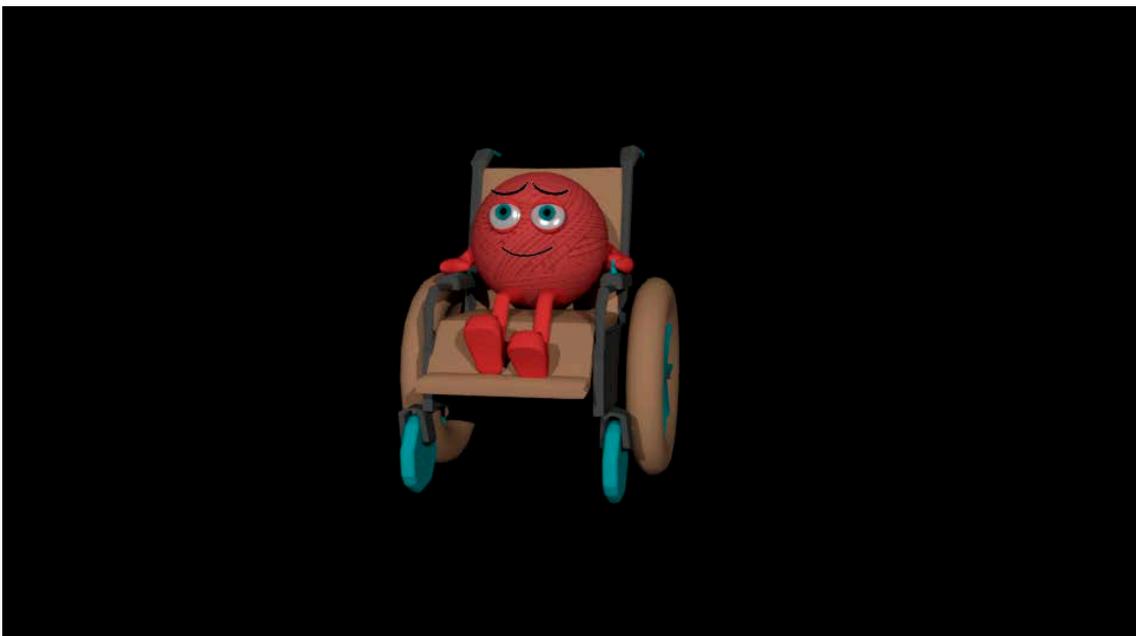
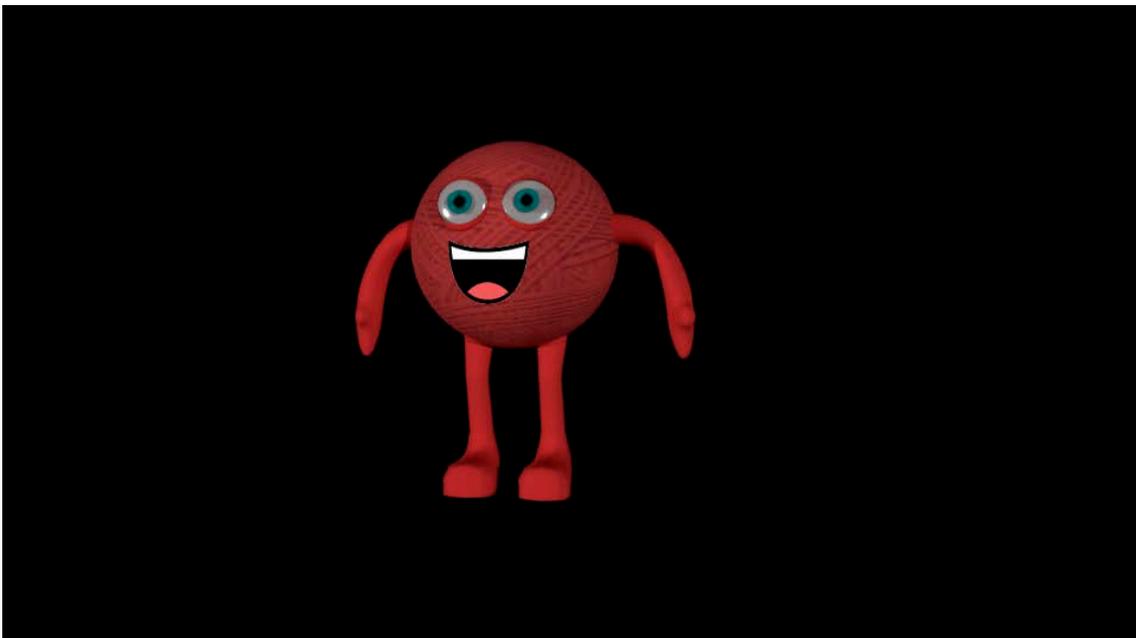


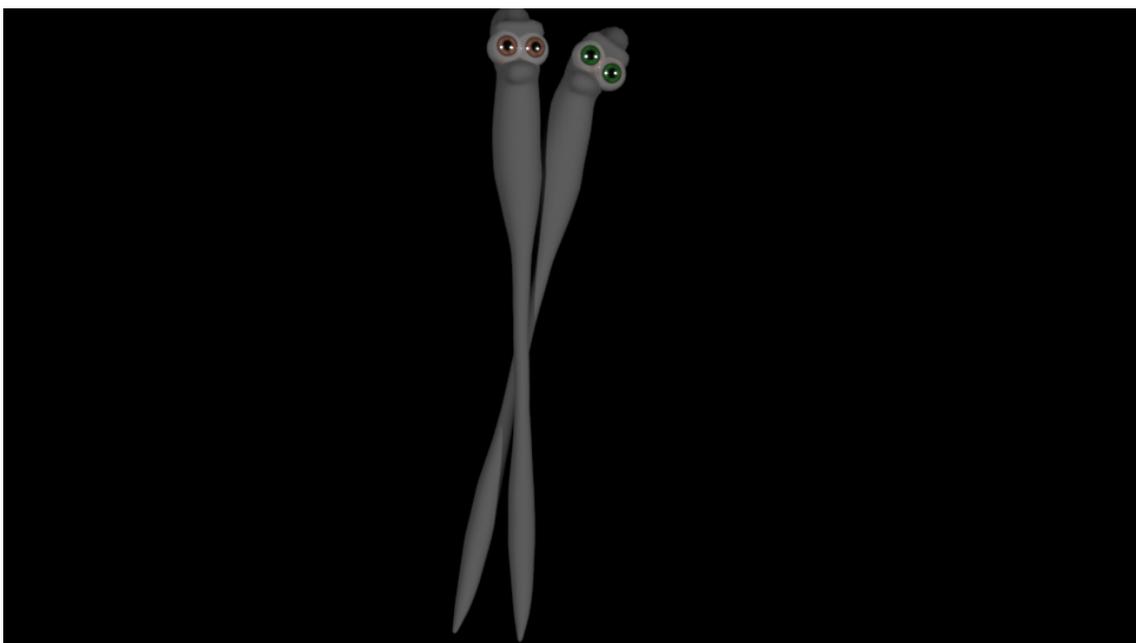


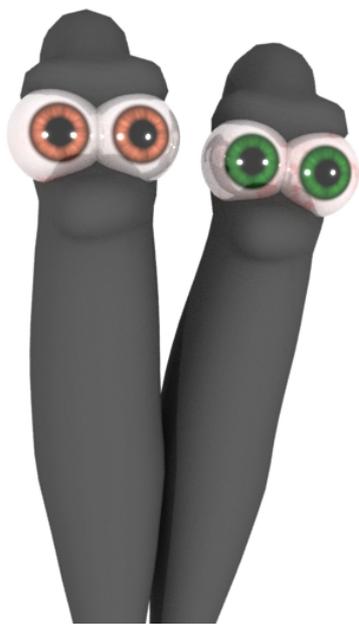
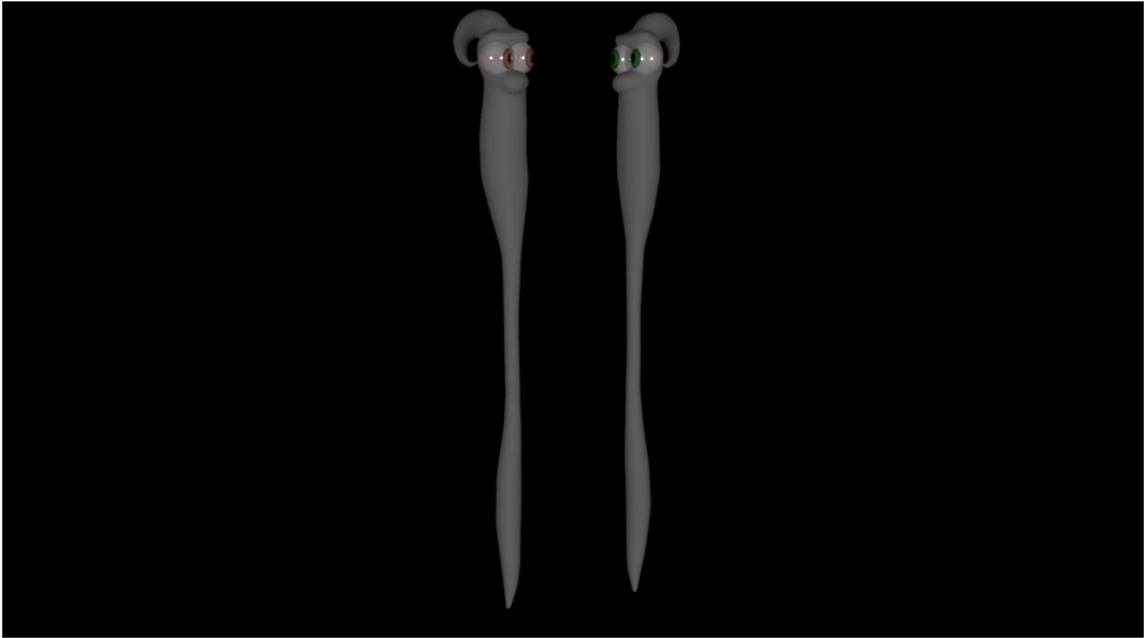
## ANEXO 6: MODELADO DE PERSONAJES 3D



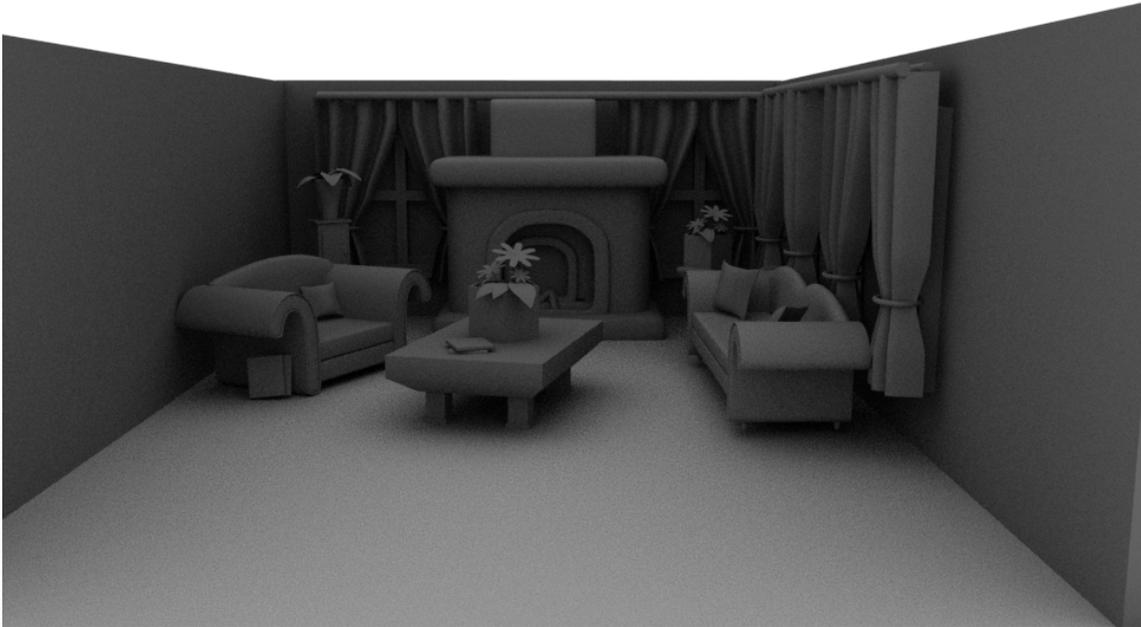


**ANEXO 7: TEXTURAS DE PERSONAJES**

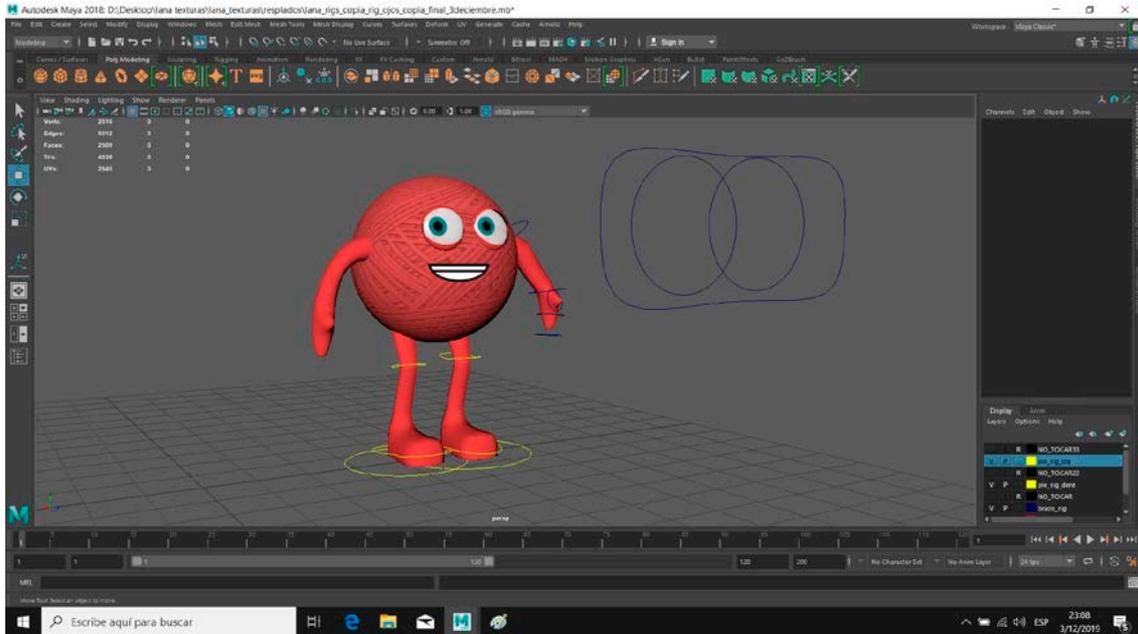


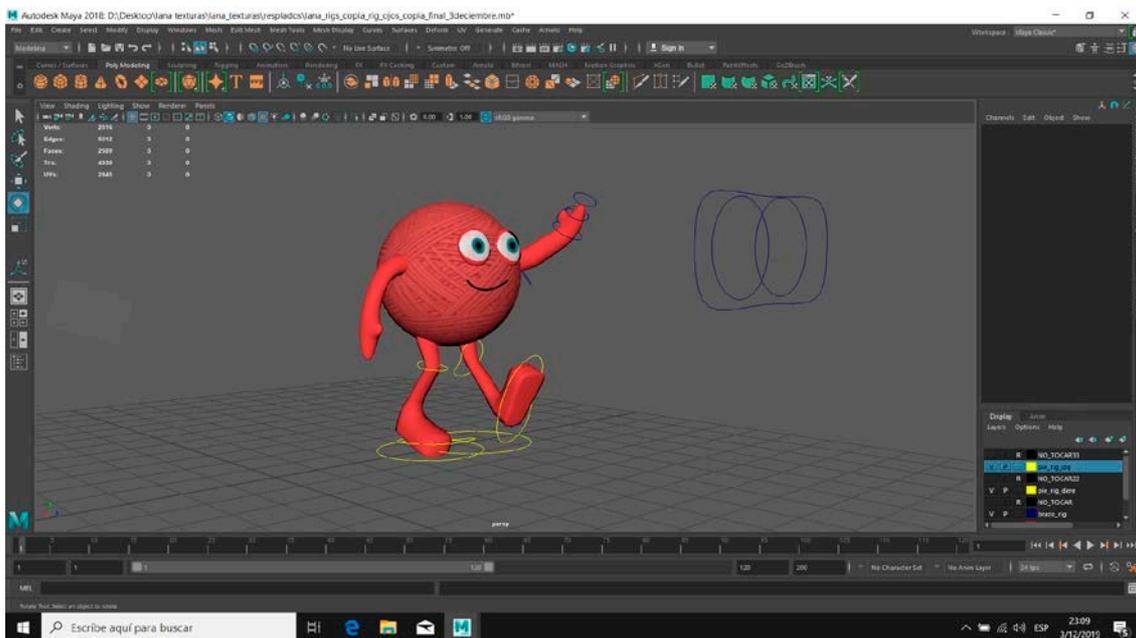
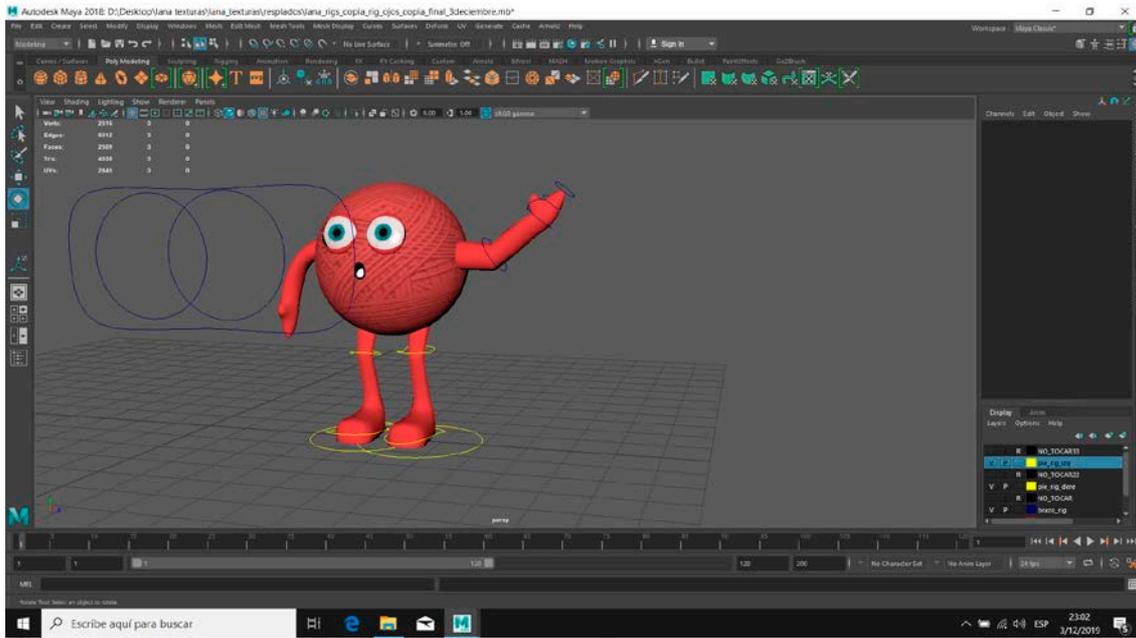


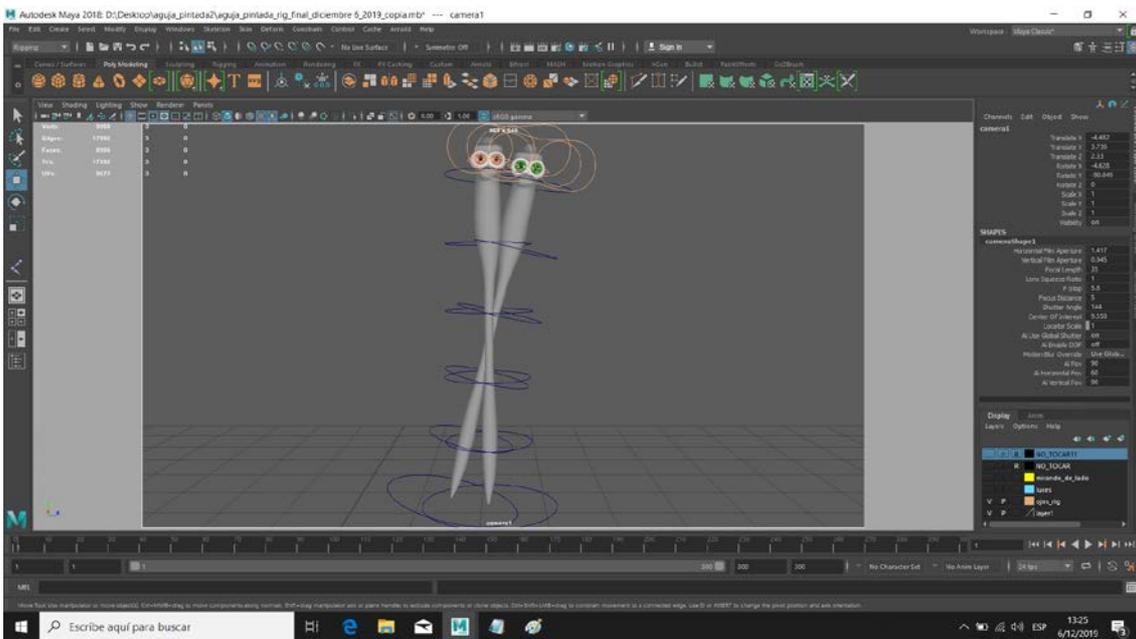
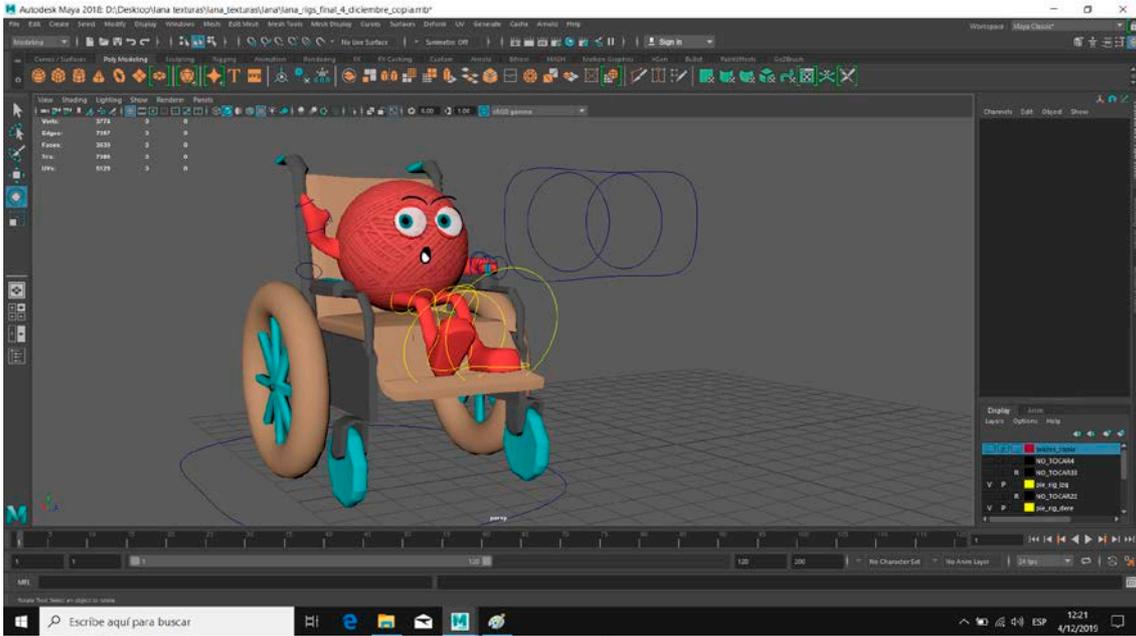
**ANEXO 8: ESCENARIOS**

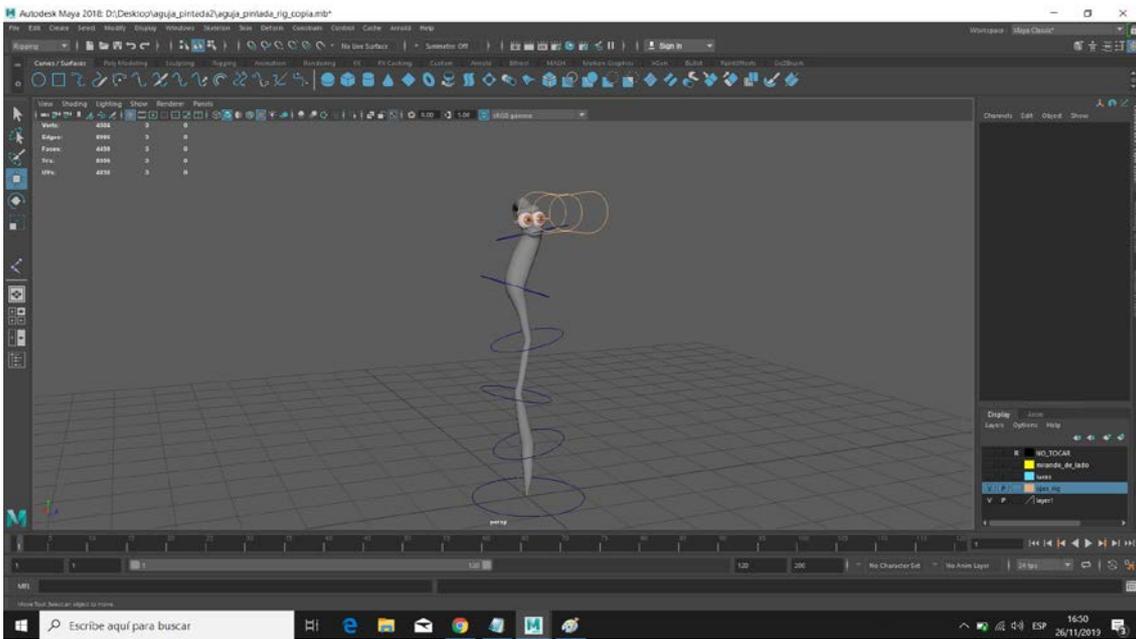
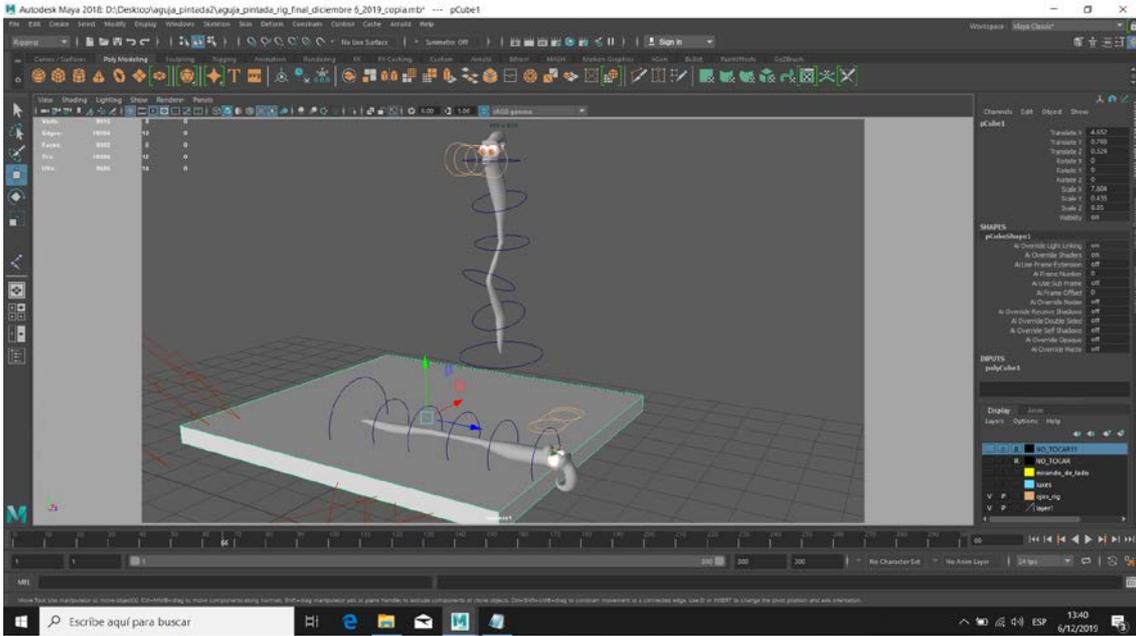


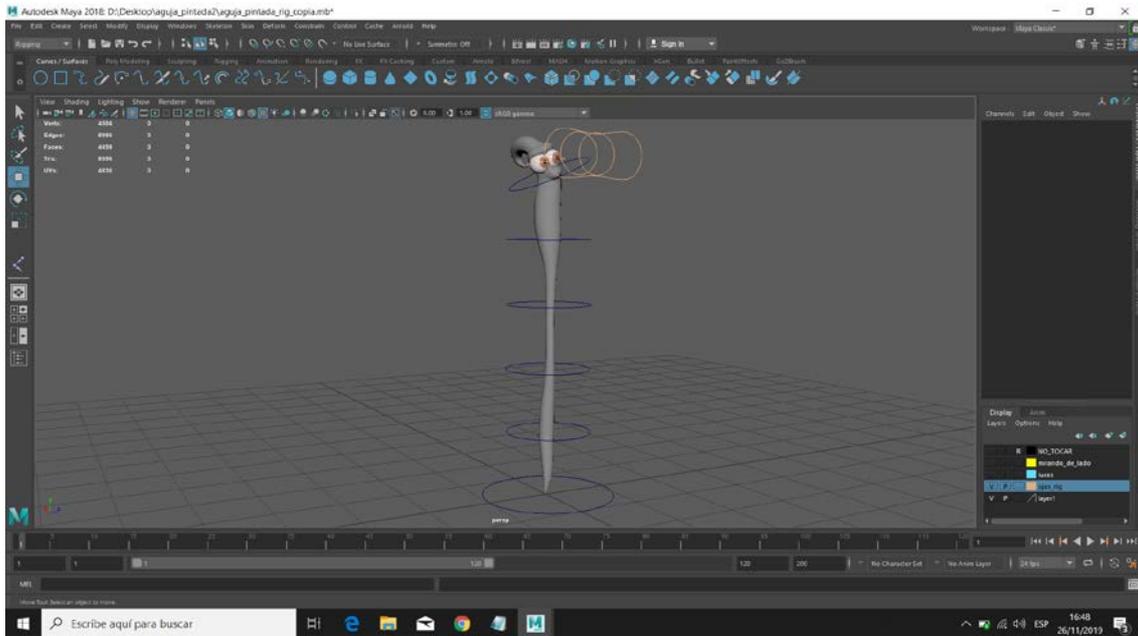
## ANEXO 9: RIG





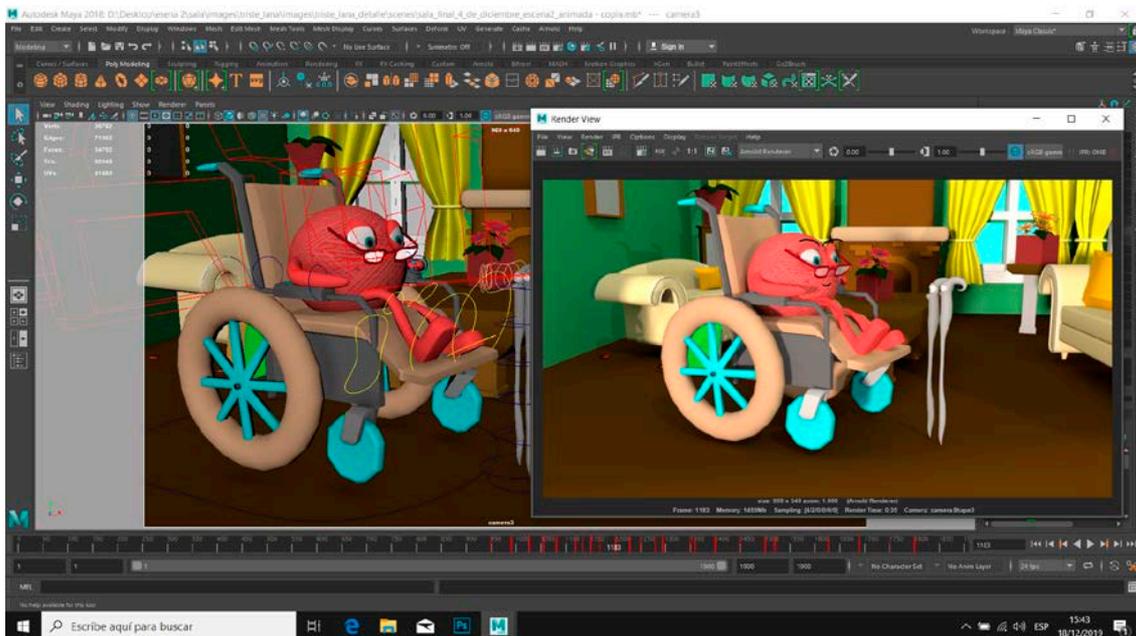


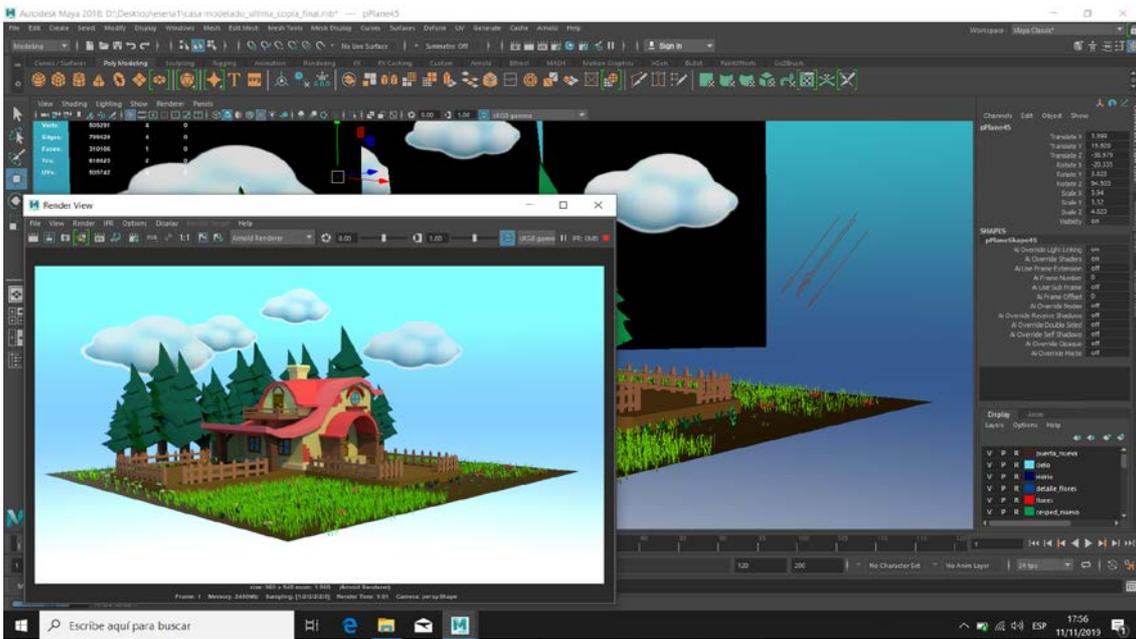
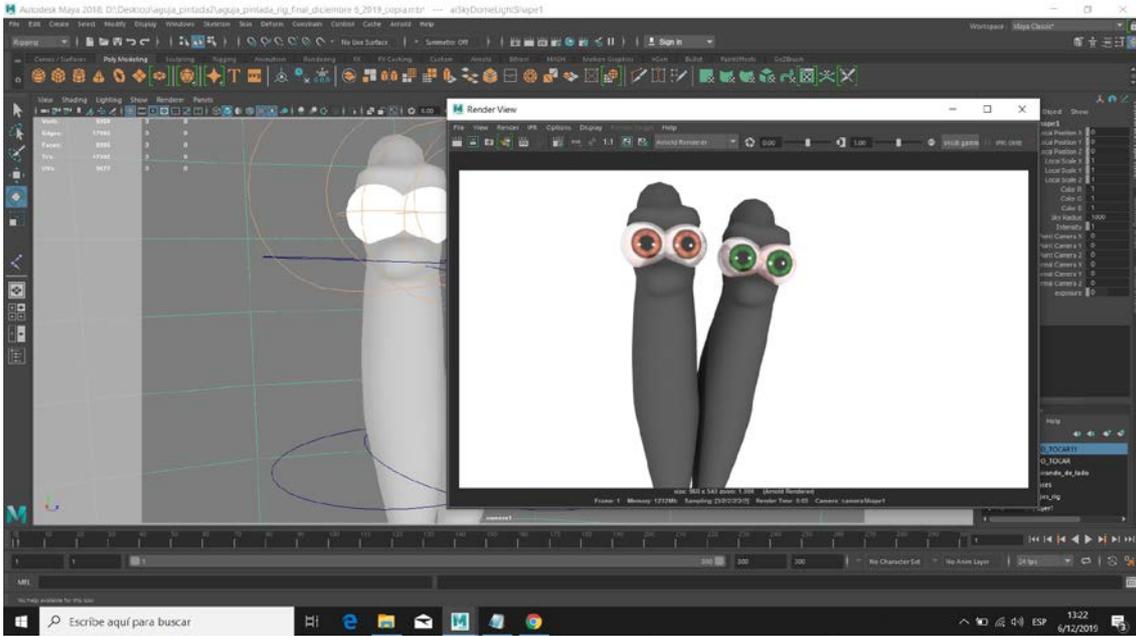


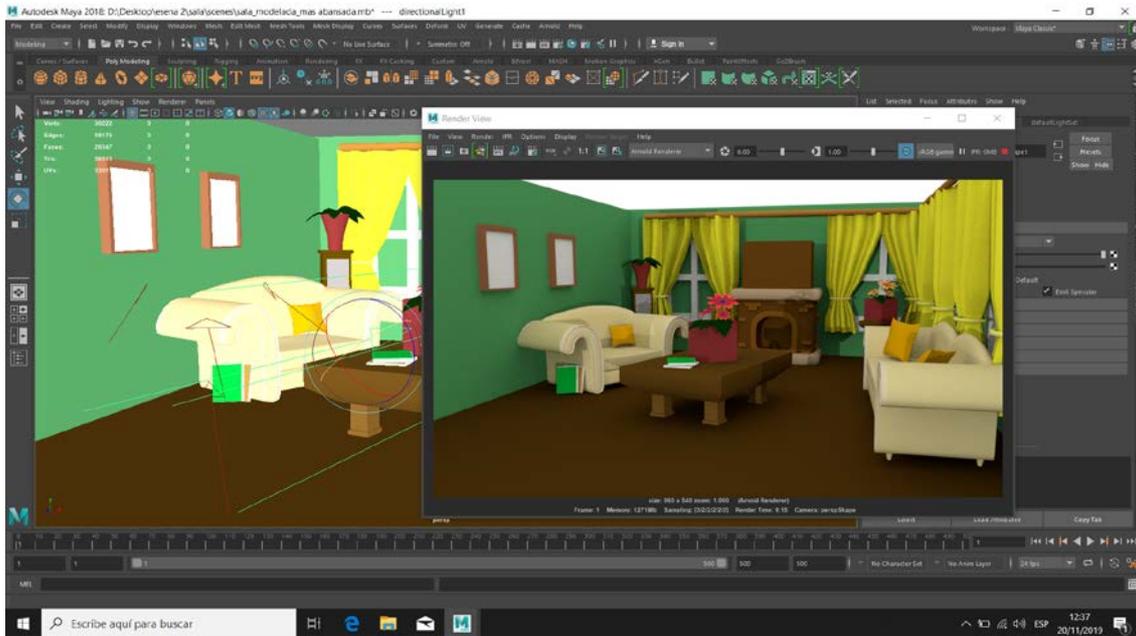


**ANEXO 10: ANIMACIÓN**

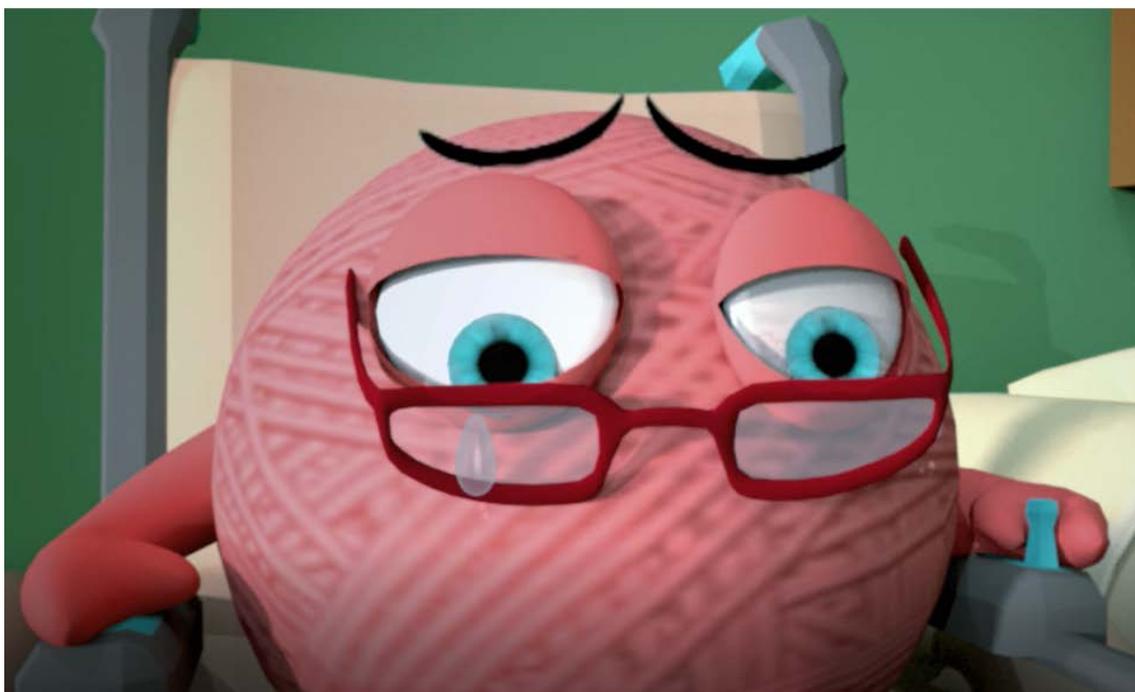
## ANEXO 11: RENDERS







## ANEXO 12: EFECTOS



Juntos



### ANEXO 13: COMPOSICIÓN



