



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

VIDEO ANIMADO 2D, QUE EXPLIQUE LOS CINCO ERRORES MÁS
FRECUENTES EN LA ESCRITURA DE PALABRAS HOMÓFONAS,
DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE TERCERO DE BACHILLERATO A
NIVEL GENERAL.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
Establecidos para optar por el título de
Tecnólogo en Animación Digital Tridimensional

Profesor guía:

Diego Alberto Latorre Villafuerte

Autor

Alexis Paul Jaramillo Caicedo

Año
2017

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el (los) estudiante(s), 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”

Diego Alberto Latorre Villafuerte
Ing. En Diseño Gráfico
C.I. 1711434421

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaramos haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los trabajos de titulación.”

Roberto Andrés Souza Hidalgo
Lic. En Bellas Artes
C.I. 1713975371

Harold Ricardo Palacios Cárdenas
Tec. En Diseño Gráfico
C.I. 1710679885

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“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.”

Alexis Paul Jaramillo Caicedo

C.I. 1715869473

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia y a todas las personas que han sido de gran apoyo para la ejecución de este proyecto y durante todos los estudios de la carrera, además agradezco a Diego Latorre por su paciencia y por compartir sus conocimientos que fueron vitales para mejorar la calidad del presente trabajo.

DEDICATORIA

A quienes con sus palabras me impulsaron a seguir estudiando, a la paciencia de mi familia y el buen ejemplo de mi hermano, quien siempre me ha incentivado para salir adelante.

RESUMEN

En Ecuador los estudiantes de bachillerato, tienden a cometer errores de escritura, muchos se derivan de la falta de interés y conocimiento exacto del significado de las palabras. Por esa razón se presenta el presente trabajo, que busca dar a conocer algunos ejemplos para llamar la atención y generar interés acerca del tema en los estudiantes. Además, marcar un precedente para que otros animadores desarrollen otros ejemplos en lo posterior.

Para obtener más conocimiento del tema, se consultó a profesionales conocedores de ortografía y gramática que con su experiencia colaboraron con la investigación para definir los conflictos y errores de escritura más comunes que presentan los estudiantes.

ABSTRACT

In Ecuador, the preparatory students have some writing mistakes, those mistakes are born from the lack of interest and with no clear knowledge of the words meaning, this is the reason why this project is done, the purpose is to announce some examples of the words usage and also create interest in the students about the correct writing. In addition, the purpose is leave a legacy to other animators interested in the same subject and they develop other examples based in this project.

To get more information of the subject, the investigation was based in professional people who know of grammar and spelling, the professional experience contributed to the recognition of the frequently misspelled words in preparatory students.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I	2
EL PROBLEMA	2
1.1. Planteamiento del problema	2
1.1.1. Formulación del problema.....	3
1.1.2 Preguntas directrices	3
1.2. Objetivos	4
1.2.1. Objetivo general.....	4
1.2.2. Objetivos específicos	4
1.3 Justificación e importancia.....	4
1.4 Alcance	5
CAPÍTULO II	6
MARCO TEÓRICO.....	6
2. Antecedentes	6
2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	7
2.1.1. Principios de animación	7
2.1.1.1. Aplastar y estirar:	7
2.1.1.2. Anticipación:.....	7
2.1.1.3. Puesta en Escena:.....	8
2.1.1.4. Acción continua y paso a paso:	8
2.1.1.5. Acción continuada y acción superpuesta:	9
2.1.1.6. Salida lenta y llegada lenta:	9
2.1.1.7. Movimiento en arcos:.....	10
2.1.1.8. Acción secundaria.....	10
2.1.1.9. Sincronía.....	11
2.1.1.10. Exageración	11
2.1.1.11. Dibujo sólido	11
2.1.1.12. Apariencia	12
2.1.2. Técnicas de animación 2D	13
2.1.2.1. Folioscopio	13
2.1.2.2. Animación Tradicional.....	13
2.1.2.3. Rotoscopia	13
2.1.2.4. Animación Digital	13
2.1.3. Técnicas de edición y post producción en la animación	14
2.1.3.1. Los aspectos básicos de la edición.....	14
2.1.4. La post producción.....	15
2.1.4.1. La edición o montaje	15
2.1.4.2. Los efectos visuales.....	15
2.1.4.3. Las posiciones de la boca	16
2.1.4.4. El sonido	17
2.1.5. Diseño de personajes	18
2.1.5.1. La cabeza	18
2.1.5.2. La exageración	19
2.1.5.3. La colocación de rasgos	19
2.1.5.4. Dibujar la cabeza desde distintos ángulos	20
2.1.5.5. Dibujar los ojos	21

2.1.5.6. Dibujar la nariz y las orejas.....	21
2.1.5.7. Dibujo de la boca.....	22
2.1.5.8. Dibujo del cuerpo.....	23
2.1.6. Concepto de Palabras homófonas.....	24
2.1.6.1. Errores frecuentes en el uso de palabras homófonas en la lengua española.....	24
2.1.6.2. Formas y tiempos de las palabras señaladas.....	25
2.1.6.3. Didáctica en la comunicación escrita.....	25
2.1.7. El storytelling.....	26
2.2. Definición de términos técnicos.....	27
2.3. Fundamentación legal.....	28
CAPÍTULO III.....	29
METODOLOGIA.....	29
3. Diseño de la Investigación.....	29
3.1. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos.....	29
3.2. Técnicas de procesamiento de datos y análisis de resultados.....	30
3.3. Descripción del grupo objetivo.....	30
3.4. Caracterización de la propuesta.....	30
3.4.1. Propuesta del argumento.....	30
3.4.2. Presentación del producto.....	31
3.4.3. Idea original.....	31
3.4.4. Propuesta estética.....	31
CAPÍTULO IV.....	33
ASPECTOS ADMINISTRATIVOS.....	33
4. Recursos.....	33
4.1. Recursos humanos.....	33
4.2. Recursos técnicos.....	33
4.3. Recursos Materiales.....	34
4.4. Recursos Económicos.....	34
4.4.1. Presupuesto de gastos.....	34
4.4.2. Costo de la producción.....	34
4.4.3. Cronograma.....	35
CAPÍTULO V.....	36
DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL.....	36
5. Preproducción.....	36
5.1. Desarrollo de la idea.....	36
5.1.1. Guion literario.....	40
5.1.2. Guion técnico.....	41
5.1.3. Storyboard.....	42
5.2. Producción.....	42
5.2.1. Elaboración de fondos.....	42
5.2.2. Personajes.....	43
5.2.3. Riggin y creación de marionetas.....	44
5.2.4. Animación.....	46
5.2.5. Producción de audio.....	47
5.2.6. Edición de video.....	47
5.2.7. Render y exportación.....	48
CAPÍTULO VI.....	49

6.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	49
6.1.	Conclusiones	49
6.2.	Recomendaciones	49
	REFERENCIAS	51
	ANEXOS	53

INTRODUCCIÓN

La escritura es fundamental para la comunicación entre individuos y también dar a entender una idea cuando no existe la posibilidad de comunicarse por otros medios, como el oral, sin embargo, muchas personas hacen mal uso de la misma debido a varios aspectos, de los cuales se destaca el desconocimiento del significado de las palabras. Hay quienes ignoran el hecho de que una palabra no necesariamente se escribe como se escucha, por ese motivo es necesario dar a conocer que existen las palabras homófonas y explicar el tema con algunos ejemplos de errores comunes.

Este proyecto tiene el fin de utilizar las herramientas que se conocieron durante los estudios de la carrera para crear un video animado que sea de utilidad para fortalecer el conocimiento de la escritura de la lengua española en los estudiantes de bachillerato de Ecuador.

CAPITULO I

EL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del problema

Según el diccionario de la Real Academia Española (RAE, 2016), la creación de obras de uso ortográfico nace a partir de la necesidad de crear un diccionario para unificar la escritura de cada palabra, que en esa época era muy diversa y se crean las primeras reglas ortográficas para conseguir el buen funcionamiento del idioma. Para Sandro Cohen, los profesores de lengua dedican muchas de sus horas de clase a la enseñanza del uso correcto de las reglas y normas gramaticales, sin embargo, en muchos de los estudiantes que culminan sus estudios de bachillerato se puede evidenciar el uso inapropiado de las palabras homófonas, es decir, las palabras que al ser pronunciadas se escuchan de manera similar, pero su escritura y significado son diferentes.

El uso incorrecto de la gramática en general, afecta a toda la población, en este caso, los estudiantes de tercero de bachillerato requieren desarrollar una escritura adecuada para su desenvolvimiento posterior en las instituciones de educación superior, la falta de conocimiento con respecto a la escritura de palabras homófonas es un problema que puede llegar a afectar el desarrollo profesional y educativo, sobre todo en las personas que utilizan el lenguaje escrito como medio comunicacional de sus funciones, la mayoría de errores se originan por imitación, antes del uso masivo del internet, los únicos medios de lectura eran textos y libros físicos, que se sometían a controles de calidad antes de su publicación, hoy en día existen muchos medios de comunicación libres, como artículos de internet y redes sociales, donde el usuario se expone a leer cualquier texto que podría estar bien escrito o no, el desconocimiento en general de las indistintas reglas gramaticales produce su omisión (Cohen, 2013, pp. 6-20).

1.1.1. Formulación del problema

El uso adecuado de la escritura es necesario para la comunicación eficiente, es importante conocer las normas gramaticales, sobre todo si se va a utilizar los medios de comunicación escritos en el campo laboral o en el ámbito educativo, para de esa manera expresar correctamente las ideas y pensamientos.

El utilizar correctamente las palabras homófonas es uno de los tantos aspectos que se debe tomar en cuenta al momento de escribir, puesto que, el uso errado puede descontextualizar el significado de una frase.

¿Se puede dar a conocer los errores de escritura de palabras homófonas mediante la animación 2D?

Se puede comunicar mediante la técnica de animación 2D porque es un recurso visual que permite expresar ideas de manera clara y entendible y también porque dicha técnica posee pocas limitaciones en cuanto a la producción si se compara con otros métodos visuales, además la animación es llamativa para el espectador.

1.1.2 Preguntas directrices

¿Cómo se puede obtener los cinco errores de escritura de palabras homófonas más frecuentes?

¿Cómo realizar la animación 2D?

¿Cómo se puede utilizar el storytelling para crear más atención en el video animado?

¿Cuál método de enseñanza se puede utilizar para que el video sirva como recurso educativo?

¿Cuáles son los intereses de las personas a las que está dirigido el video?

¿Cuáles recursos digitales se va a necesitar para elaborar el proyecto?

Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Realizar una animación explicativa, utilizando técnicas, herramientas y recursos digitales 2D para orientar respecto al uso correcto de las palabras homófonas a los estudiantes de tercero de bachillerato a nivel general.

1.2.2. Objetivos específicos

- Investigar los cinco errores más comunes que cometen los estudiantes en el uso de palabras homófonas, así como también las herramientas y recursos necesarios para la elaboración de un video explicativo que oriente a los estudiantes al respecto
- Desarrollar el guion, storyboard, diseño de personajes, props, escenarios y el resto de pasos necesarios en la pre-producción de la animación.
- Animar los diferentes elementos de acuerdo al guion y animatic para elaborar el video.
- Elaborar el proceso de corrección de color, aplicación de filtros, musicalización y edición final para generar una atención necesaria del grupo objetivo.

1.3 Justificación e importancia

Muchas personas ignoran el uso adecuado de las palabras homófonas y tienden a replicar los errores a los que están expuestos en los medios digitales y a reproducirlos de tal manera que el uso incorrecto de la escritura se propaga de persona en persona, puesto que los auto correctores de los dispositivos electrónicos no corrigen las palabras homófonas (Cohen, 2013).

La realización de la animación planteada constituye un aporte educativo para que el estudiante que la vea, pueda recordar las palabras que contendrá y utilizarlas en contexto correcto, además de generar curiosidad e interés en el

tema, para que en lo posible el beneficiado investigue y se instruya más. Así mismo el producto comunicativo planteado puede beneficiar a los estudiantes de tercero de bachillerato porque la escritura es fundamental en las etapas siguientes como son, los centros de educación superior y el campo laboral.

1.4 Alcance

En el lapso de tres meses, se elaborará una investigación formal que determinara cuáles serán las palabras que se usarán como recurso para sustentar el guion de la animación, posterior a dicha investigación, se realizará la animación y se presentará la propuesta a una institución para que se pueda usar como medio de enseñanza.

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO

En este capítulo se basa el conocimiento necesario para llevar a cabo la propuesta y servirá de guía para argumentar el proyecto animado.

2. Antecedentes

Según Sandro Cohen (2013) en el libro “los cien errores más comunes del español”, el mal uso de la lengua española deriva de varios factores, como préstamos de palabras de otras lenguas o expresiones del lenguaje coloquial que al ser escritas no poseen coincidencias con términos del lenguaje utilizado en libros y en la literatura de autores consagrados, hoy en día se han considerado aceptables ciertos términos del habla anglosajona. Se menciona que desde el origen de la lengua han existido diferencias entre el habla y la escritura; además hoy en día en los medios digitales no se toma en cuenta el uso adecuado de la sintaxis, la ortografía y la gramática, el libro menciona los errores más frecuentes, entre ellos el uso inadecuado de las palabras homófonas y sus respectivas correcciones, en conclusión, la lengua española es susceptible a ser mal escrita debido a la gran cantidad de normas que existen y en la actualidad se hace caso omiso o se da poca importancia al tema (p.6)

En el año 2015, el autor Miguel Ángel Robles, desarrolla para la Universidad de Guayaquil un proyecto destinado a la enseñanza de estudios sociales en estudiantes de cuarto año de educación básica, utilizando la técnica de animación 2D y 3D, el autor afirma que la animación da mejores resultados para la enseñanza cuando se utiliza narración común, además que, mediante el aprendizaje con libros, los estudiantes se distraen, a diferencia de la animación que logra captar más su atención. (Vera, 2016)

2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

2.1.1. Principios de animación

Según los animadores de Disney, Ollie Johnston y Frank Thomas (Johnston y Thomas, 2007, pp. 47-69) en el libro "the illusion o life", se establecen doce principios básicos que permiten realizar animaciones de manera que sean acordes a la realidad, dichos principios sirven como referencia en la actualidad para gran parte de animadores, es necesario aplicarlos entre los más importantes se establecen los siguientes:

2.1.1.1. Aplastar y estirar:

Consiste en distorsionar la forma de un objeto cuando se le da movimiento con el propósito de restarle rigidez para darle la apariencia de suavidad o tejido vivo, y así aparentar que se trata de un material blando y se pueda distinguir de objetos duros o inertes.

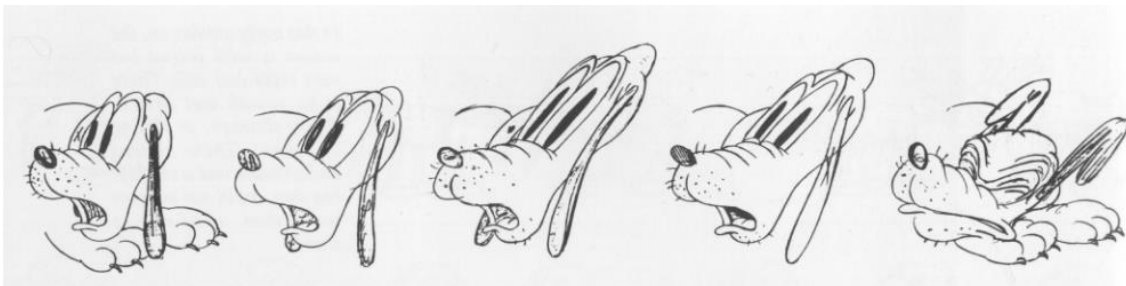


Figura 1. Principio de estiramiento y aplastamiento. Tomado de "The illusion of life", (p 74).

2.1.1.2. Anticipación:

Se usa esta técnica para preparar al espectador de tal manera que pueda tener noción de cuál será el evento próximo a ocurrir en la animación.



Figura 2. Principio de anticipación. Tomado de “The illusion of life”, (p 74)

2.1.1.3. Puesta en Escena:

Es un principio que permite utilizar los recursos de la animación como; posición de la cámara, poses de los personajes, posiciones de los elementos, entre otros, con el fin de dar a entender la intención explícita de la acción en la escena para lograr comunicar la idea de manera clara y precisa.



Figura 3. Puesta escena. Tomado de “The illusion of life”, (p 75)

2.1.1.4. Acción continua y paso a paso:

Corresponde a animar con dos métodos diferentes, con acción continua y paso a paso, acción continua consiste en realizar los movimientos de manera consecutiva, es decir, generar la sensación de movimiento modificando la pose fotograma por fotograma. El método de animación paso a paso consiste en crear

posiciones claves en la animación y posteriormente rellenar los espacios intermedios con más fotogramas.

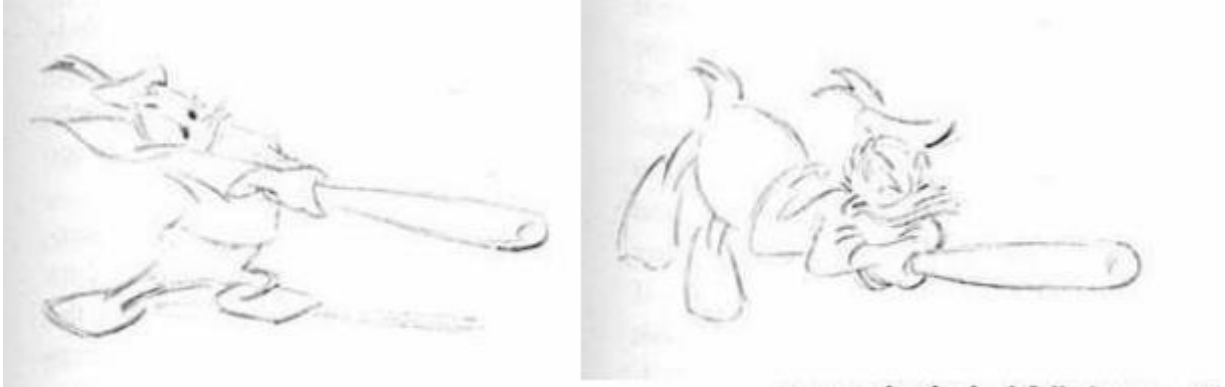


Figura 4. Acción continua. Tomado de “The illusion of life”, (p 76)

2.1.1.5. Acción continuada y acción superpuesta:

Este principio consiste en animar un objeto, otorgando a sus componentes un movimiento propio consecuente y ligado al objeto, evitando animar todo el objeto de manera simultánea.

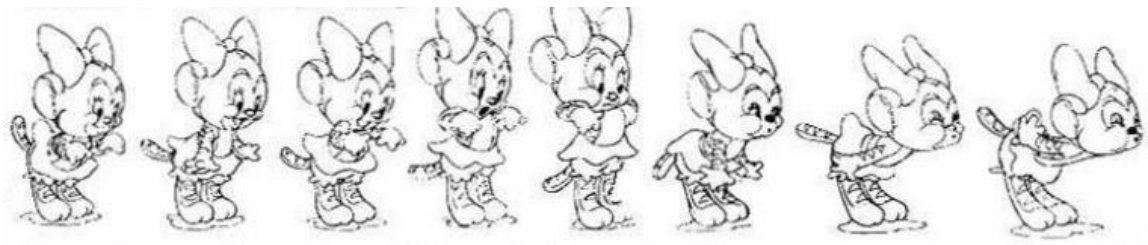


Figura 5. Acción continuada. Tomado de “The illusion of life”, (p 77)

2.1.1.6. Salida lenta y llegada lenta:

Este principio radica en reducir la velocidad en el inicio y el fin de la animación, con el propósito otorgarle un movimiento más natural y menos mecánico.

2.1.1.7. Movimiento en arcos:

En la animación se utiliza este principio para distinguir a los objetos mecánicos de los seres vivos, puesto que un ser vivo u orgánico, siempre tendrá movimiento de sus articulaciones en forma de arco y no en línea recta.

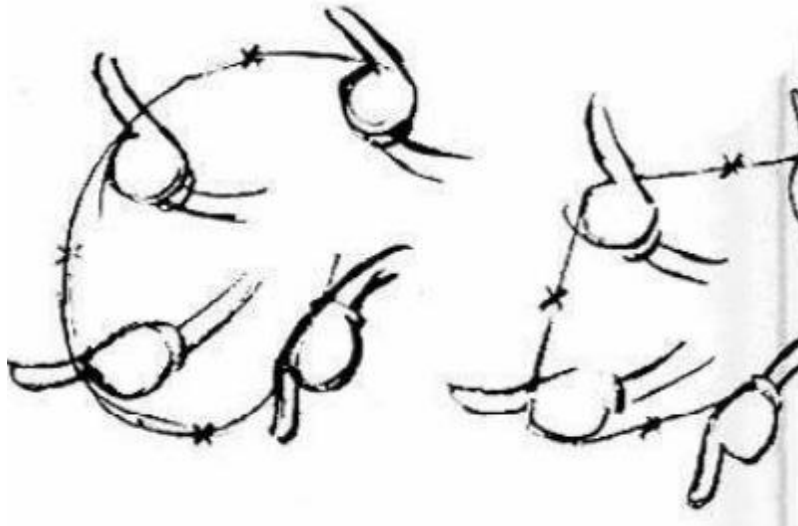


Figura 6. Movimiento en arcos. Tomado de “The illusion of life”, (p 74)

2.1.1.8. Acción secundaria

Siempre que se realiza una animación, se puede complementarla con otras acciones relacionadas al objeto o personaje y así otorgarle carácter.



Figura 7. Acción secundaria. Tomado de “The illusion of life”, (p 84)

2.1.1.9. Sincronía

Este principio consiste en trabajar la posición en el espacio y el tiempo, aplicando las leyes de la física de manera coherente al objeto animado para que el espectador no se confunda o detecte errores.



Figura 8. Sincronía. Tomado de “The illusion of life”, (p 85)

2.1.1.10. Exageración

Es necesario en la animación exagerar los movimientos y las posiciones de los objetos animados con el fin de hacer interesante la escena hacerla más clara y entendible.



Figura 9. Principio de exageración. Tomado de “The illusion of life”, (p 86)

2.1.1.11. Dibujo sólido

Consiste en dar la apariencia de volumen a los personajes mediante el uso avanzado del dibujo, este método ayuda a tener una mejor percepción y apariencia.

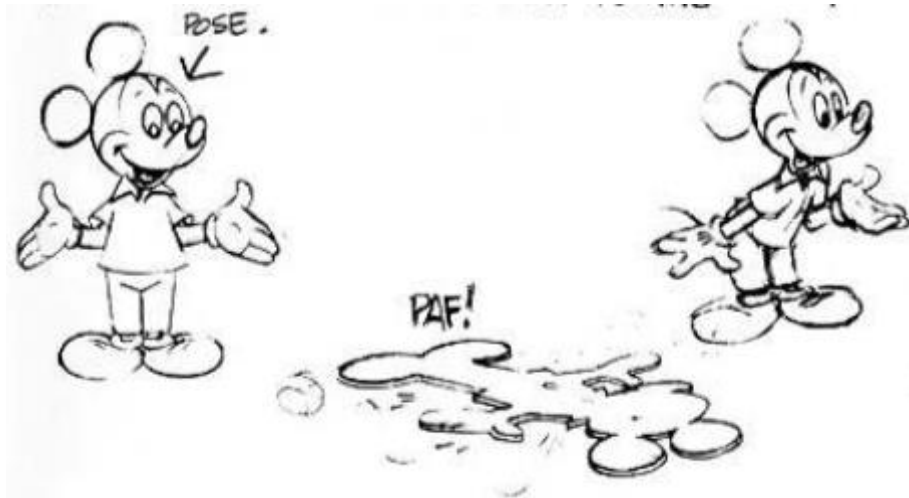


Figura 10. Dibujo sólido. Tomado de “The illusion of life”, (p 87)

2.1.1.12. Apariencia

Es muy importante crear personajes y escenarios manejando diseño y colores adecuados para conseguir que los mismos sean atractivos y agradables a la vista.



Figura 11. Apariencia. Tomado de “The illusion of life”, (p 89)

2.1.2. Técnicas de animación 2D

Según el centro regional de animación (Centro regional de animación, 2016), la técnica de animación 2d es la que lleva más tiempo desarrollándose, en la actualidad se han creado distintos tipos de técnicas que permiten realizarla, las más destacadas se mencionan a continuación:

2.1.2.1. Folioscopio

Es un método mediante el cual se dibuja la animación en cada hoja de un cuaderno y se la reproduce pasando de manera rápida cada página con el dedo pulgar.

2.1.2.2. Animación Tradicional

Es una técnica en la cual se dibuja cuadro por cuadro en hojas, en las primeras animaciones se utilizaba acetato para animar los personajes y un fondo fijo ilustrado, cada cuadro era fotografiado y posteriormente se unía las fotografías en una película, hoy en día la técnica permite dibujar en papel para luego entintar por computador y digitalizar las imágenes mediante el uso de scanner.

2.1.2.3. Rotoscopia

Es una técnica creada por Max Fleischer en 1915 quien la usó en su serie llamada "out of Inkwell", la técnica consiste en ilustrar cada cuadro de una película para obtener las mismas escenas pero a manera de dibujo animado, en la antigüedad se conseguía al proyectar la película sobre vidrio esmerilado y dibujando sobre cada fotograma, hoy en día se realiza separando la película en fotogramas por computador y redibujando en programas de diseño gráfico.

2.1.2.4. Animación Digital

Para llevar a cabo esta técnica se utiliza programas informáticos como flash o Toonboom, que permiten animar con fotogramas clave creando

automáticamente los fotogramas intermedios, esta técnica se basa en el uso de herramientas digitales y permite almacenar paletas de colores, librerías, además crear esqueletos para cambiar las posiciones o formas de los objetos sin necesidad de dibujar cada cuadro.

2.1.3. Técnicas de edición y post producción en la animación

2.1.3.1. Los aspectos básicos de la edición.

Según el libro *grammar of the edit* (Thompson, 2013, p.42), La edición comprende el uso adecuado del montaje que es la transición entre dos planos que puede realizarse mediante tres métodos:

Por corte, que simplemente se adhiere los planos entre sí sin separación

Por encadenado, es un cambio de planos progresivo que se genera al superponer las imágenes de cada plano y que el espectador puede evidenciar.

Por fundido, el plano debe desvanecerse hasta concluir en un fondo negro o blanco.

Todas las transiciones tienen una lectura diferente y el montaje comprende seis elementos que son:

Motivación, para realizar un montaje, es necesario que siempre exista un motivo suficiente que puede ser un sonido, movimiento o ambos.

Información, Es la información visual que contiene cada plano, antes de montar un plano nuevo es necesario verificar que el mismo contenga información nueva o diferente al anterior.

Composición de plano, cuando se realiza los montajes se debe verificar la composición de cada plano para elegir alguno que esté bien compuesto.

El sonido en una escena es importante para comunicar de manera apropiada, de no ser aplicado correctamente se puede confundir el mensaje.

El ángulo de cámara, es un aspecto muy importante en el montaje, se basa en seleccionar el ángulo de los planos, antes de montar un plano nuevo, se debe tener en cuenta que la diferencia con el plano anterior no debe ser menor a 45 grados ni mayor a los 180.

Continuidad o raccord, Se debe conservar la acción entre los planos considerando los siguientes aspectos:

Continuidad de contenido, en una escena es importante mantener la misma información visual entre los planos.

Continuidad de movimiento, si el personaje se mueve en una dirección, en el siguiente plano debe mantener la dirección a menos que la acción sea de un cambio de sentido.

Continuidad de sonido, en una escena donde se intenta dar la apariencia que los planos se encuentran en el mismo tiempo y espacio, es muy importante conservar el sonido de fondo del primer plano.

2.1.4. La post producción

Se considera el último paso en la creación de una producción donde se compila toda la información, se añade sonido y efectos especiales donde se realiza tres pasos (CNICE, 2016), se mencionan a continuación:

2.1.4.1. La edición o montaje

es la selección y unión de las tomas y planos en un solo producto donde se toman en cuenta factores como el orden de las tomas para conservar la continuidad, la duración para mantener la atención del espectador y el ritmo, que es un aspecto artístico en el tiempo.

2.1.4.2. Los efectos visuales

Es la aplicación de ilusiones ópticas generalmente por computador que permite añadir detalles que no pueden ser creados en la etapa de producción.

Según la revista, The Journal Specialised Translation (Mompeán, 2015), existe un proceso necesario para llevar a cabo la producción de un producto animado, como se observa en la imagen:

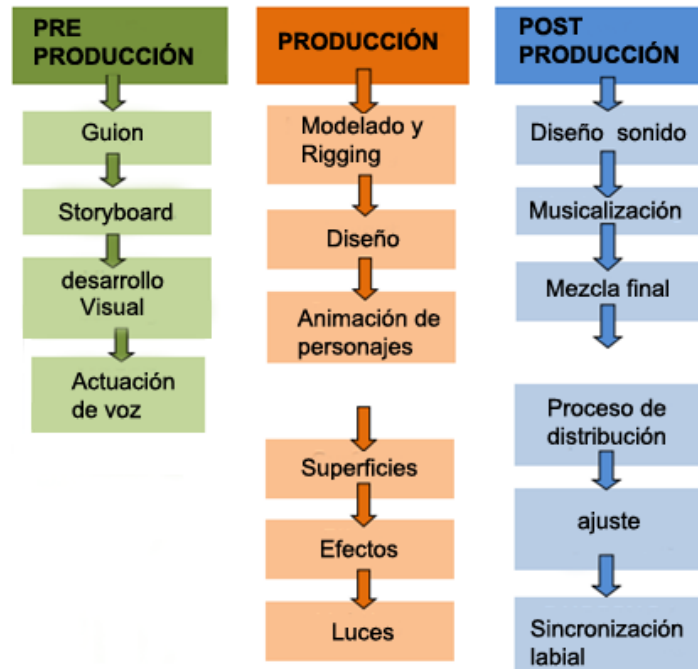


Figura 12. Escenarios en la creación de películas de animación, tomado y adaptado al español de “dubbing animation into spanish”, p. (274).

2.1.4.3. Las posiciones de la boca

Los autores Castro y Sánchez (1999), mencionan que, para crear la sensación de articulación, es necesario basarse en las posiciones reales que se hace con la boca al hablar pasando por alto variantes mínimas que existen entre varias letras y luego cuadrar la animación con el audio, se toman en cuenta siete posiciones elementales presentadas a continuación:

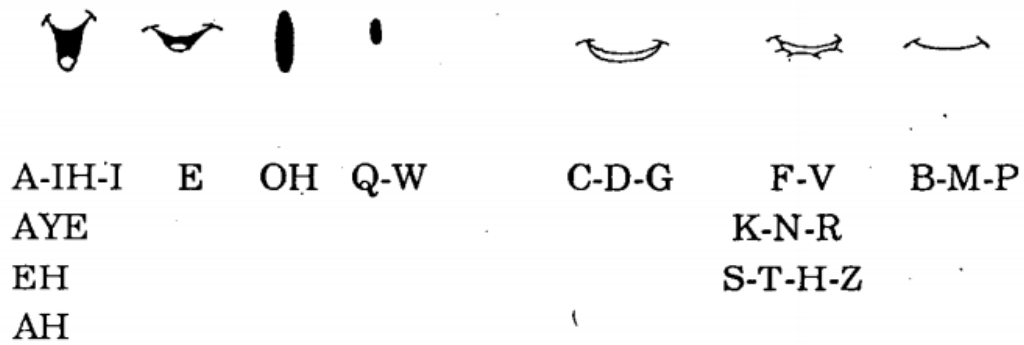


Figura 13. Las siete posiciones básicas de la boca al pronunciar las diferentes letras. Tomado de "Técnica del cine animado", de John Halas y Roger Manvell, p. (43).

Es recomendable interpretar el diálogo del personaje mirándose a un espejo, en el momento de realizar la animación contar con el audio de la voz, para la colocación los animadores de Disney obtuvieron mejores resultados al implementar el sonido unos fotogramas antes de que la palabra sea pronunciada, es un recurso efectivo y recurrente para lograr una mejor concordancia, en voces veloces se requiere un fotograma por posición y para voces lentas se usa más, las vocales deben tener mayor realce que las consonantes teniendo atención especial en las letras; F, M, L y B, además se debe utilizar el principio de animación secundaria para los ojos.

2.1.4.4. El sonido

Algunos realizadores creen que la mitad de todo el trabajo es la implementación del sonido, es importante tener el audio antes de animar, además registrar en una hoja datos técnicos, después se fija en las palabras pronunciadas para tener en cuenta los fotogramas que se necesitarán por cada expresión, el audio se compone de música, sonidos y voces. (Castro & Sánchez, 1999)

2.1.5. Diseño de personajes

Brian Fairrington (2009), en el libro *Drawing comics & cartoons for dummies*, establece que la creación de dibujos se basa en la construcción por partes que le darán al personaje apariencia y coherencia, es necesario saber dibujar las partes de manera acorde a la realidad, a continuación, se detalla algunos aspectos que el autor menciona que se precisa tomar en cuenta:

2.1.5.1. La cabeza

Siempre que se dibuja la cabeza se recomienda partir desde una figura básica como una elipse, luego se adhieren los componentes como los ojos, la nariz, entre otros, una vez creada la cara, se dibuja los detalles propios de la identidad del personaje.

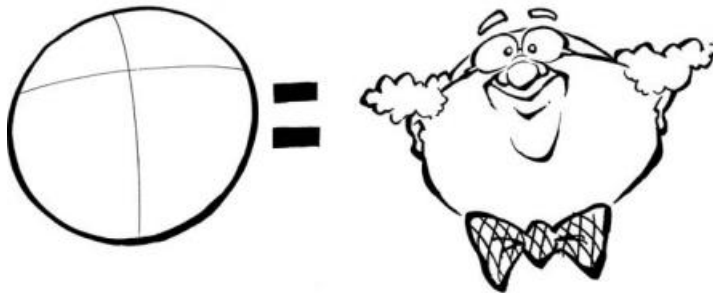


Figura 14. Iniciando la construcción del personaje a partir de una figura redonda, (p 83).

Se puede dibujar a partir de otra figura como un triángulo.

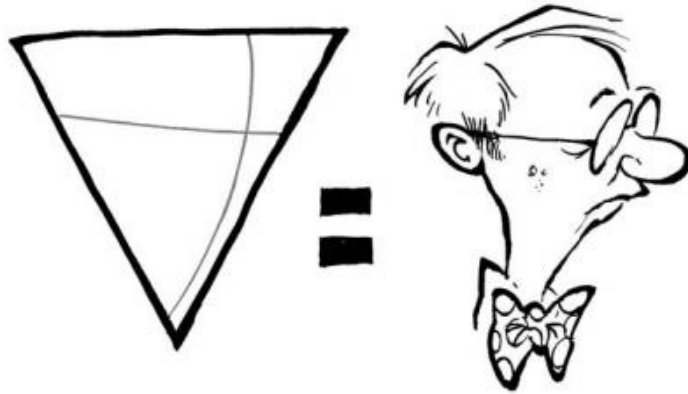


Figura 15. Dibujo de una cabeza a partir de un trazo triangular, (p 86).

2.1.5.2. La exageración

Es la capacidad del dibujante para modificar el personaje con el propósito de otorgarle rasgos característicos o interpretar acciones y emociones.



Figura 16. El personaje aparenta estar gritando fuerte, (p 87).

2.1.5.3. La colocación de rasgos

mediante la colocación de características se puede dar a entender la simpatía del personaje de todo eso depende el éxito de lo que se intenta comunicar con el dibujo y el rol que cumple, además se puede exagerar los rasgos para definir un estilo ya sea tipo cartoon o realista.

Siempre que se dibuja en base a una figura geométrica los ojos se colocan justo en la mitad, eso hará comprender el ángulo vertical de la cabeza y saber para donde está mirando.

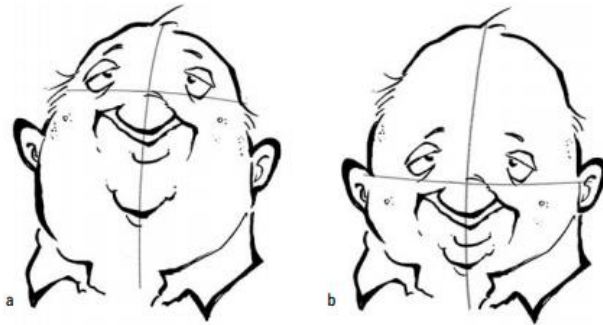


Figura 17. La posición de la línea de los ojos da a entender la mirada del personaje, (p 88).

2.1.5.4. Dibujar la cabeza desde distintos ángulos

Al diseñar un personaje, se necesita tener una referencia de los ángulos de su cabeza para de esa manera poder ubicarlo en cualquier escena que lo requiera y que exista armonía con el fondo.

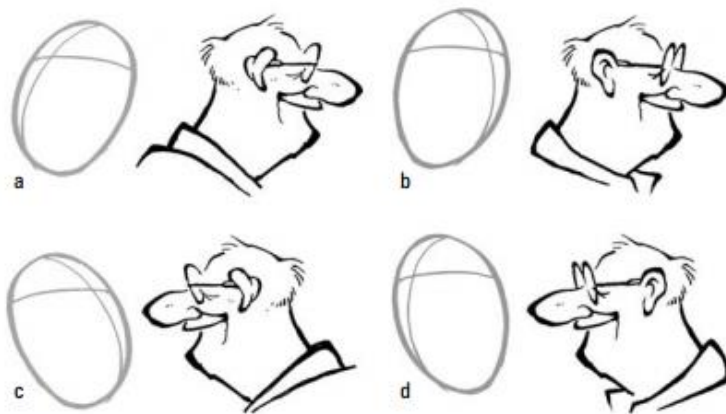


Figura 18. La cabeza del mismo personaje desde varios ángulos, (p 91).

2.1.5.5. Dibujar los ojos

Se lo realiza en 4 pasos, primero se dibuja los párpados, después se imaginará la forma del ojo, luego se dibuja el centro y se añade detalles como cejas y pestañas.

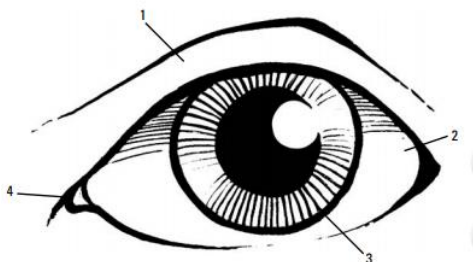


Figura 19. Ejemplo del orden para el dibujo de los ojos, (p 98).

Cuando el personaje utiliza lentes, se los coloca en base a las líneas de guía del boceto inicial.



Figura 20. Ejemplo de personaje usando lentes, (p 93).

2.1.5.6. Dibujar la nariz y las orejas.

La nariz y las orejas se dibujan también en base a las líneas de guía, se exagera el tamaño o la forma dependiendo de la caracterización y la edad del personaje.

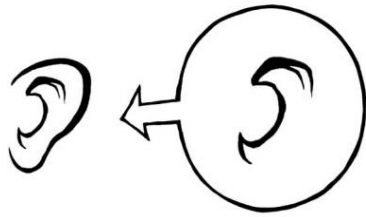


Figura 21. Dibujo de oreja, (p 98).

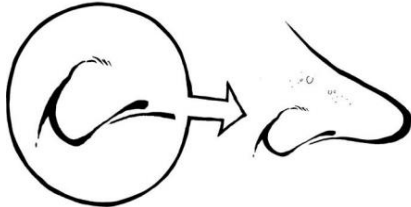


Figura 22. Dibujo de nariz, (p 95).

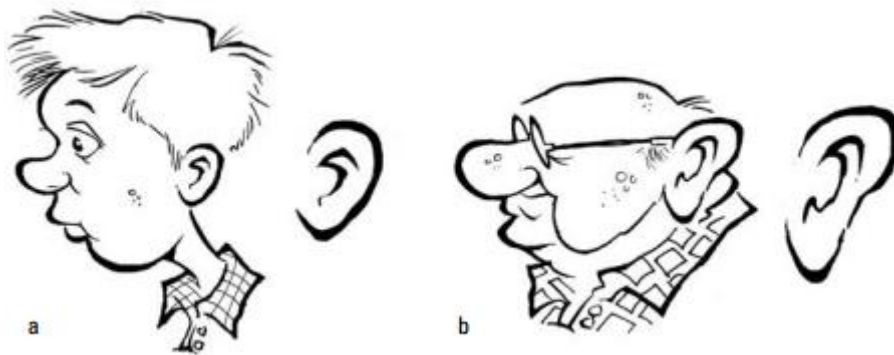


Figura 23. Los rasgos varían dependiendo de la edad del personaje (p 99).

2.1.5.7. Dibujo de la boca

La forma de la boca es la más importante en cuestión de estado de ánimo del personaje, una gran parte de la interpretación que tenga el espectador depende de la manera expresión que aparente.



Figura 24. Posiciones de la boca para expresar emociones, (p 100).

2.1.5.8. Dibujo del cuerpo.

Se empieza dibujando figuras geométricas, luego se añade las líneas de guía, después se define las líneas y se añade detalles.

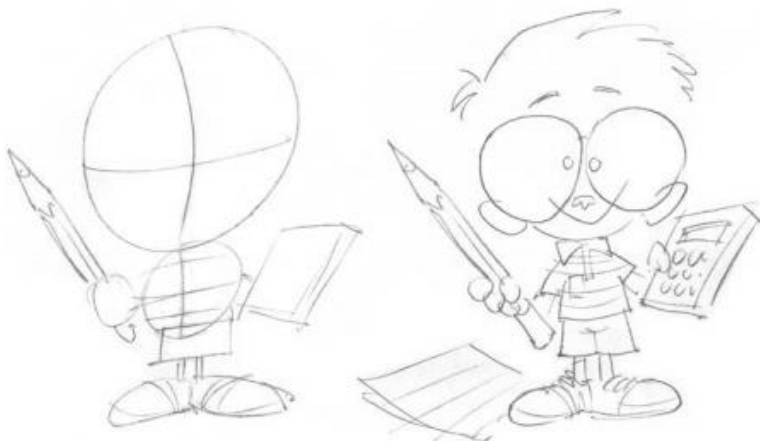


Figura 25. Boceto del cuerpo del personaje a partir de figuras geométricas, (p 113)

A continuación, se procede a pulir los trazos

Se puede mover las figuras geométricas para crear distintas formas de cuerpos



Figura 26. Personaje pulido, (p 113).

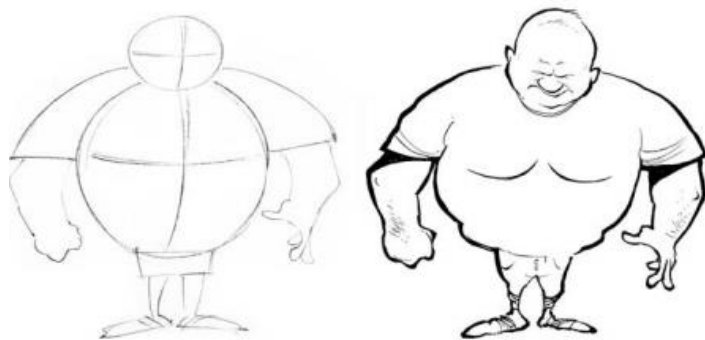


Figura 27. Con las mismas figuras geométricas es posible crear otra forma de cuerpo, (p 118).

2.1.6. Concepto de Palabras homófonas

Las palabras homófonas se encuentran dentro de las palabras homónimas, que son aquellas que se escriben o pronuncian igual pero su significado es diferente (Porrata, 2013)

Según el diccionario de la lengua española se dice de una palabra homófona “Que suena igual que otra, pero que tiene distinto significado y puede tener distinta grafía” (RAE, 2016)

2.1.6.1. Errores frecuentes en el uso de palabras homófonas en la lengua española

Según el profesor de educación secundaria Juan Carlos Guerrero (2016), los cinco errores más recurrentes que puede evidenciar en los estudiantes son las siguientes:

“A ver” con “haber”	conflicto del verbo “haber”
“a” con “ha”	conflicto del verbo “haber”
“ves” con “vez”	confusión de palabras
“hecho” con “echo”	confusión de palabras
“has” con “haz”	conflicto del verbo “haber”

2.1.6.2. Formas y tiempos de las palabras señaladas.

A ver	Es la secuencia constituida por la preposición A y el infinitivo verbal Ver , ejemplo; "Anda a ver el concierto".
Haber	Es un verbo, ejemplo; "Al haber poca madera, se compró más". También se utiliza como sustantivo cuando se refiere a bienes o propiedades, ejemplo; "Juan tiene dos autos a su haber ".
A	Es una preposición con varias acepciones, ejemplo; "voy a comer", "Voy a la esquina".
Ha	Es el pretérito perfecto del verbo haber en tercera persona, ejemplo; "Él ha tenido que viajar".
Ves	Del verbo ver, en segunda persona del singular en presente indicativo, Ejemplo; "Tú ves la televisión todo el día".
Vez	Se la usa como turno, tiempo u ocasión, ejemplo; "Me encontré con Daniel aquella vez ".
hecho	Acontecimiento o forma del verbo hacer, ejemplo: "ya quedó hecho el trabajo".
Echo	Conjugación en primera persona del verbo echar en indicativo, ejemplo: "Yo no echo la basura por la ventana".
Haz	Del verbo hacer, ejemplo; " Haz la tarea".
has	Presente de la segunda persona del singular del verbo haber, Ejemplo; "tu has caído dos veces".

Figura 28. Tabla donde se especifica el uso y el origen de cada palabra, tomado de RAE.

2.1.6.3. Didáctica en la comunicación escrita

Según Benjamín Mantecón Ramírez y Francisca Zaragoza Canales (Ramírez & Canales, 2016), Para la didáctica de la gramática se requiere algunos aspectos que se mencionan a continuación:

- Empezar la enseñanza de la gramática teniendo conocimiento del nivel de los estudiantes e instruirlos desde ese punto, al principio es necesario implantar la calidad de trabajo para crear razonamiento gramatical
- Que la gramática tenga un enfoque de mejoramiento, es decir, que el estudiante pueda mejorar su desenvolvimiento, además se debe enseñar más allá de la materia empleando el lenguaje como eje principal para que se dé el aprendizaje gramatical.
- El estudiante debe reconocer a la lengua como un recurso

comunicacional, donde el dominio de la escritura le facilitará el desenvolvimiento en el uso de la expresión escrita.

- La impartición del conocimiento gramatical debe ser renovada para que el estudiante tenga un desarrollo progresivo, además se debe fomentar la creatividad para que tengan mejor noción de la apariencia y también fomentar la libertad de uso de expresiones.
- Los aprendizajes deben ser una base para la aplicación de las reglas del idioma.

2.1.7. El storytelling

Según (filmeducation, 2016), El storytelling es la manera en la que se utiliza los elementos para contar una historia a través del lenguaje audiovisual, el mismo posee una estructura básica para desarrollar una historia, en la cual se requiere 3 eventos:

- El inicio, que es donde se hace el reconocimiento del estilo los personajes y los lugares donde se desarrolla la historia
- el medio, en la historia surge un problema
- el fin, cuando el problema llega a su fin

Se puede jugar con los elementos para dinamizar el argumento, cambiando los estilos o ubicando un fin de la historia en medio del desarrollo.

Adicional al argumento, para escribir o narrar una historia se necesita manejar el lenguaje escrito, utilizando normas gramaticales, sinónimos, entre otros.

Se puede definir varios géneros por ejemplo

Drama
Comedia
Acción
Ficción

Es recomendable mezclar 2 o más géneros.

2.2. Definición de términos técnicos

Storyboard: es la elaboración de ilustraciones que están ubicadas de manera relacionada al guion técnico, para dar una visión gráfica de la idea. (UGR, 2016)

Animación 2D: Técnica que consiste en disponer dibujos consecutivos para crear ilusión de movimiento. (Ollie Johnston, 2014)

Guion: Es el texto que relata las acciones que se van a dar en una película y que contiene una descripción minuciosa de las escenas. (ecured, 2016)

Fotograma: Cada una de las imágenes que se suceden en una película cinematográfica. (RAE, 2016)

Animatic: Es el storyboard animado, consiste en la colocación de los planos de un storyboard en un programa de edición. (blooanimation, 2016)

Layout: es el lugar donde se organiza los elementos de la animación, como los personajes, escenarios y accesorios. (Weebly, 2016)

2.3. Fundamentación legal

En esta sección se menciona la viabilidad legal para la ejecución del proyecto, amparado en los derechos constitucionales, donde se menciona:

Art. 26.- *“La educación es un derecho fundamental de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado, que constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el Buen Vivir”* (Constitución del Ecuador, s.f.)

El artículo 26 afirma que la educación es un derecho fundamental, mediante el proyecto se busca contribuir con una producción animada a la educación de quien pudiera beneficiarse.

“Art.1.- *El Estado respeta y estimula el desarrollo de todas las lenguas de los ecuatorianos. El castellano es el idioma oficial. El kichwa, el Shuar y los demás idiomas ancestrales son de uso oficial para los pueblos indígenas en los términos que fija la Ley”*
(Constitución del Ecuador, s.f.)

El artículo 1 reconoce a las lenguas del Ecuador entre ellas, el castellano, el propósito es contribuir al fortalecimiento del mismo para reforzarlo y de esa manera desarrollarlo en las personas a quien va dedicado.

CAPÍTULO III

METODOLOGIA

Este capítulo se refiere a la metodología utilizada para realizar la investigación posterior a la producción del video animado, es el método que se utiliza para recopilar datos e información que servirán de sustento para su uso en la realización de la animación.

3. Diseño de la Investigación

Investigación formal

Se trata de obtención de datos a través de fuentes comprobables y así enfocar en la animación todos los conocimientos adquiridos, además será de utilidad para mejorar tanto el nivel técnico como el contenido del producto animado. Dicha investigación se modificará en el transcurso de la producción de acuerdo a los nuevos conocimientos que se pudieran requerir, con el propósito de solucionar un problema usando ejemplos claros y comprensibles al espectador, la investigación teórica será de utilidad para poder ejercer eficazmente los temas estudiados en el desarrollo de la propuesta.

El diseño de personajes y escenas, son elementos que participan en la animación, en este proyecto se elaborarán con diseños simples y atractivos para el público objetivo

3.1. Técnicas e Instrumentos de recolección de datos

Para la recolección de información, se usará como método la observación que servirá para la obtención de información que se van a utilizar en la investigación. Como técnica se utilizará el fichaje para organizar y documentar los aspectos de la observación.

Otra técnica a usarse es la entrevista que será de carácter estructurada, es decir, tendrá una guía.

El instrumento que se utilizará para la entrevista es una cámara de video que servirá para documentar y una guía para realizar las preguntas definidas al especialista.

3.2. Técnicas de procesamiento de datos y análisis de resultados

Para procesar los datos se usa el cuadro sinóptico que permite organizar los pasos a seguir de manera entendible al tratarse de contenido claro y resumido, otra técnica que se utilizará es el resumen y la organización por tablas.

3.3. Descripción del grupo objetivo

El video animado está dirigido a jóvenes de tercero de bachillerato, según el Ministerio de Educación (2016), la edad de los jóvenes de bachillerato en el país está entre los 15 y los 17 años, por lo que se tomará en cuenta ese rango para que el proyecto sea entendible a su entorno, el grupo objetivo tiene ubicación en Ecuador, puesto que las palabras con errores más frecuentes están enumeradas con fundamento en la investigación al especialista,

Los intereses del grupo objetivo son relacionados a medios digitales como plataformas de video o redes sociales, también el grupo objetivo debe tener interés por los dibujos animados y los videos de internet, de esa manera tendrán un mejor acercamiento al trabajo realizado

3.4. Caracterización de la propuesta

3.4.1. Propuesta del argumento

En la casa, Juan mira la televisión, la misma cobra vida y se dirige a él para darle a conocer el significado de las palabras homófonas los errores más frecuentes en el uso de ese tipo de palabras, ilustrando con acciones cada uno de los ejemplos.

3.4.2. Presentación del producto

Es una animación 2D que explica de manera ilustrativa los distintos significados que pueden tener las palabras que tienen la misma pronunciación, de esta manera se busca dar a entender al espectador que no sólo existen errores ortográficos en la escritura sino también errores contextuales.

3.4.3. Idea original

El televisor cobra vida y comienza a explicar a Juan acerca de las palabras homófonas, luego en su pantalla muestra escenas donde cada palabra se somete a un contexto diferente para dar a entender su correcto funcionamiento, utilizando como recurso situaciones cotidianas.

3.4.4. Propuesta estética



Figura 29. Ejemplo de propuesta inicial para las texturas.



Figura 30. Propuesta inicial de formas para los elementos.

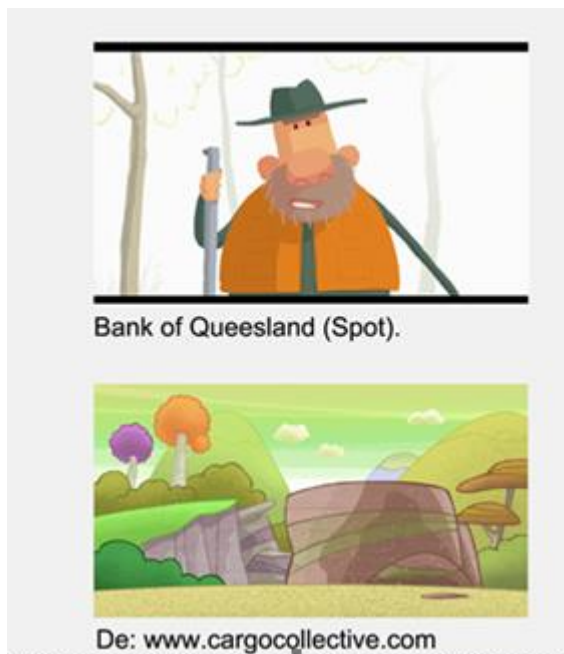


Figura 31. Referencia de propuesta inicial para personajes, planos fondos y colores.

CAPÍTULO IV

ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

El presente capítulo trata acerca de los elementos necesarios para llevar a cabo el desarrollo y la ejecución del video animado.

4. Recursos

4.1. Recursos humanos

Para el presente proyecto se necesitará de varios especialistas en distintas áreas del conocimiento, quienes contribuirán con su experiencia:

Investigador

Guía de proyecto

Animador

Narrador

Especialista en lengua y literatura

Mezclador de sonido

Músico

4.2. Recursos técnicos

Computador

Software de animación

Software de postproducción

Micrófono condensador

Interface de Audio

Tableta de dibujo

4.3. Recursos Materiales

Para la realización de la animación se requerirá un computador para la elaboración de la producción, una cámara fotográfica para la documentación, materiales de papelería para la elaboración de bocetos.

4.4. Recursos Económicos

4.4.1. Presupuesto de gastos

Tabla 1
Presupuesto de gastos

DETALLE	VALOR USD
Consumo eléctrico	25
Otros servicios	10
Arriendo	150
Internet	35
Transporte	80
Alimentación	200
Licencias	80
alquiler equipos	100
TOTAL	680

4.4.2. Costo de la producción

Tabla 2
Costo de la producción

DETALLE	COSTO ESTIMADO
entrevista especialista	50
transporte	50
voz de narrador	180
servicio de grabación de audio	150
materiales	25
Servicio de renderizado	250
grabación de maquetas de audio	100
gastos imprevistos	50
Gastos	680
TOTAL, COSTO PRODUCCIÓN	1535

CAPÍTULO V

DESARROLLO DEL PRODUCTO AUDIOVISUAL

5. Preproducción

5.1. Desarrollo de la idea

ARGUMENTO

Juan está sentado en el sillón de la sala de su casa mientras cambia de canales en el televisor, de repente el aparato establece un diálogo con Juan, con el propósito de darle a conocer el significado de las palabras homófonas y de explicarle el uso correcto individual de escritura de cada vocablo. El televisor le presenta cinco ejemplos que se usan mal con mayor frecuencia, dichas palabras se caracterizan por tener la misma pronunciación, el empeño del televisor es aclarar el empleo de cada término ilustrando con escenas en el contexto adecuado, en ese momento Juan se sumerge en las anécdotas que expone el artefacto, siendo uno de los protagonistas de cinco situaciones cotidianas, luego se une Laura, ella interviene en conjunto con Juan y el televisor, demostrando de esa manera un uso para cada forma de escritura.

Figura 32. Captura de pantalla de argumento literario del proyecto

JUAN

Apariencia física.

Juan es un joven de 17 años, su estatura es de 1.75 m. es delgado, tiene tez trigueña, tiene las piernas muy delgadas y largas.

Personalidad.

Juan es descuidado, se frustra con facilidad actúa de acuerdo a la moda de momento y no por convicción, no le gusta practicar deportes y no es bueno para prácticamente nada.

Rol en la historia.

Él interactúa con el televisor enterándose Sobre el uso de las palabras homófonas Mientras se sumerge en las escenas, llegando A ser participe de eventos cotidianos.



Figura 33. Captura de pantalla de descripción del personaje

CONSTRUCCION

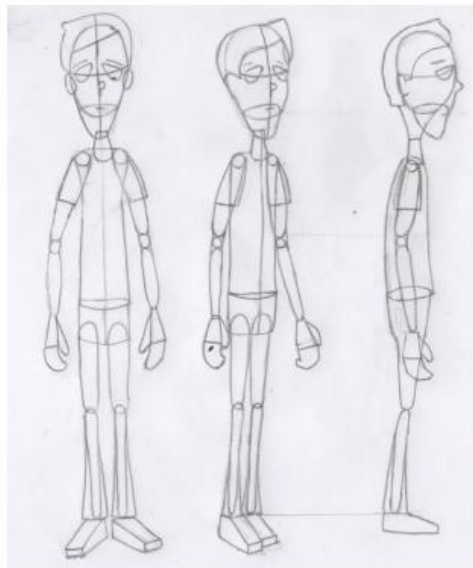


Figura 34. Captura de pantalla de la guía de estilo de la construcción del personaje

LAURA

Apariencia física.

Laura es una chica de 16 años, ella es delgada, tiene tez clara, lleva el cabello largo, tiene una estatura de 1.55 m.

Personalidad.

Ella es una chica alegre, es exagerada en sus actos, es descuidada y un poco distraída, ella es buena para los videojuegos.

Rol en la historia.

Laura es la novia de Juan, ella interactúa con El televisor y comparte anécdotas con Juan, ella se sumerge en las escenas formando parte de una representación gráfica de las palabras que indica el televisor.



Figura 35. Captura de pantalla de la guía de estilo de la descripción personaje.

CONSTRUCCION

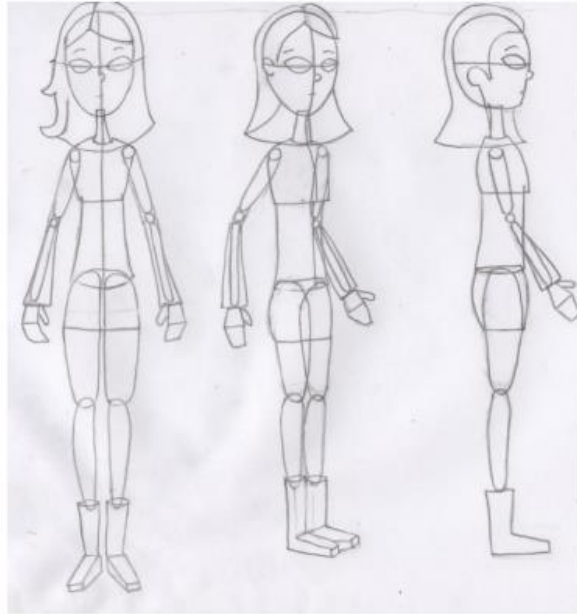


Figura 36. Captura de pantalla de la guía de estilo de la construcción personaje chica.

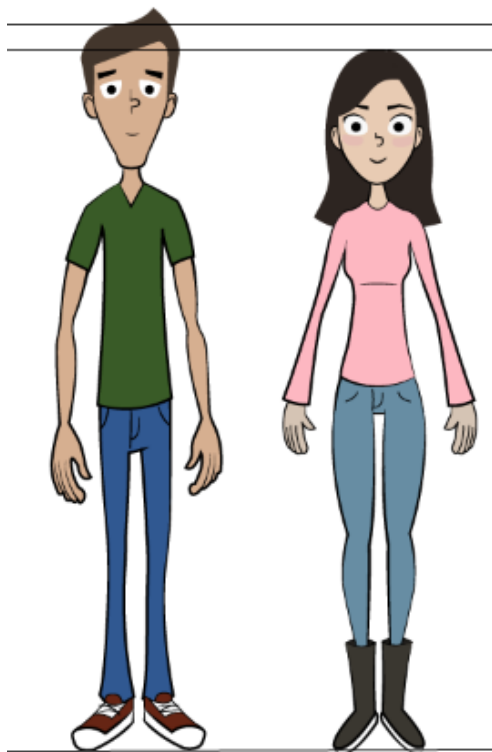


Figura 37. Comparación personajes.

GUIA DE ESTILO

La ilustración de los personajes y fondos se basa en una recopilación de estilos procedentes de otros trabajos de animación que utilizan el cartoon como referente, se intenta crear un aspecto visual típico de los trabajos de los productores independientes pero recogiendo elementos importantes de series animadas consolidadas como son; Family guy, Arnold, adventure time, entre otros, el aspecto consiste en varios aspectos mencionados a continuación:

Fondos pintados con presencia de línea sutil.
 Textura aplicada a base de pinceles digitales.
 Personajes con línea valorada negra
 Paleta de colores con intensidad intermedia.
 Uso de sombras proyectadas.

Figura 38. Captura de pantalla de la guía de estilo.



Figura 39. Ejemplo de diseño de props.



Figura 40. Paleta de colores más frecuentes en la animación.

5.1.1. Guion literario

Juan mira el televisor mientras cambia de canales, cuando sintoniza un canal, el televisor entabla un diálogo con él, en ese instante le explica acerca de las palabras homófonas.

“Las palabras homófonas son las que tienen la misma pronunciación pero diferente escritura y significado”

El televisor indica cinco ejemplos comunes:

A ver/haber

Voz en Off:

Existen dos formas de escribir **haber/a ver**, haber es un verbo y a ver es una preposición que significa mirar u observar.

Por ejemplo:

Cuando vas a ver el partido de fútbol, pero al haber tantos hinchas rivales, te vas del estadio.

A/ha

Aunque suenan muy parecido significan cosas distintas, A indica dirección y Ha proviene del verbo haber, por ejemplo:

Cuando vas a comprar un cebollado, llegas a casa y te das cuenta de que el vecino no te ha puesto cebollas.

Ves/vez

Vez con zeta, se refiere a ocasión mientras que ves con ese, proviene del verbo ver, por ejemplo:

Cuando invitas a Laura a jugar a tu casa y ves que te está ganando la partida, o como aquella vez que apagaste el televisor para que no te humille.

Hecho/echo

La palabra hecho, proviene del verbo hacer mientras que la palabra echo, proviene de echar, por ejemplo:

Cuando Laura va a almorzar y piensa, “creo que si le echo ají, tal vez mejore un poco”, pero lo han hecho demasiado picante.

Haz/has

La palabra haz viene del verbo hacer, mientras que la palabra has viene del verbo haber, por ejemplo:

Cuando la mamá de Laura le dice, “Haz el pago del agua”, al siguiente mes le dice “Laura te has olvidado”

5.1.2. Guion técnico

Guion

ESC1.

INT. CASA DE JUAN/ SALA - DÍA

Juan está sentado en el sillón de su casa cambiando de canales al televisor,

El televisor comienza a hablar con Juan

Televisor

Hola, ¿sabes cuáles son las palabras homófonas?

Juan

No

Televisor

Las palabras homófonas son aquellas que tienen la misma pronunciación, pero diferente escritura y significado.

Juan

Ahhh ya

Televisor

¿Quieres ver unos ejemplos?

Juan

Bueno

Figura 41. Captura de pantalla de guion técnico (ver completo en anexos)

5.1.3. Storyboard



Figura 42. Storyboard.

5.2. Producción

5.2.1. Elaboración de fondos.

Para la elaboración de fondos se utilizó el software Adobe Illustrator y después se añadió una textura a base de pinceladas en Photoshop.



Figura 43. Ejemplo de uno de los fondos de la primera escena.

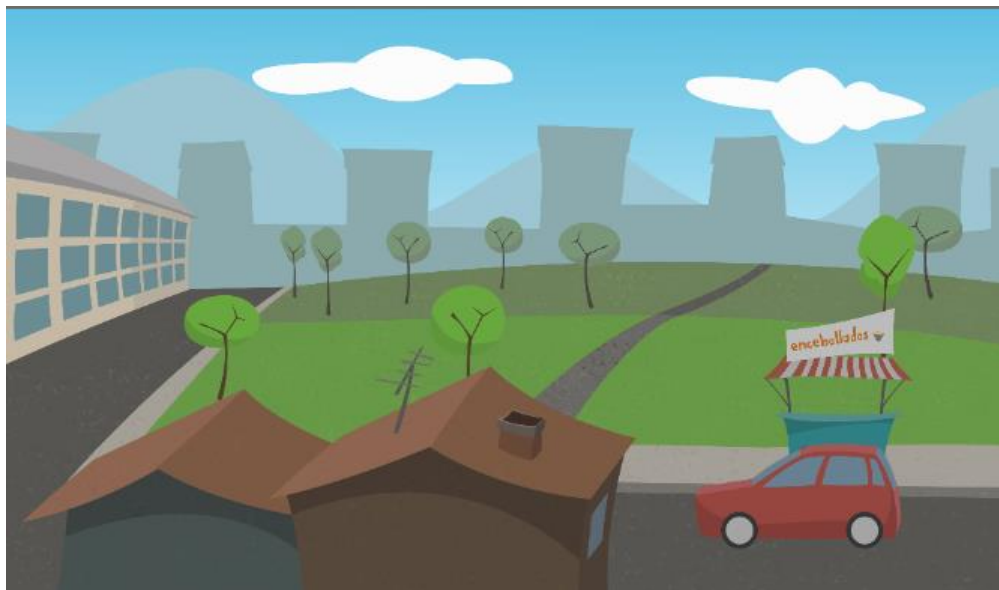


Figura 44. Ejemplo de uno de los fondos de la segunda escena.

5.2.2. Personajes

Los personajes fueron diseñados a mano, luego fueron transformados a dibujo vectorial en Illustrator, y exportados en formato de versión CS2 para mejorar la compatibilidad con el programa de animación



Figura 45. Personaje vectorizado.

Una parte importante del proceso fue la adaptación entre los personajes y los fondos.



Figura 46. Adaptación de los personajes con el fondo

5.2.3. Riggin y creación de marionetas

El programa de que se utilizó fue ToonBoom que es un software de animación vectorial.

5.2.4. Animación

El programa de animación utilizado permite animar mediante fotogramas clave, por lo tanto fue el principio más utilizado, aunque también se hizo animación continua.

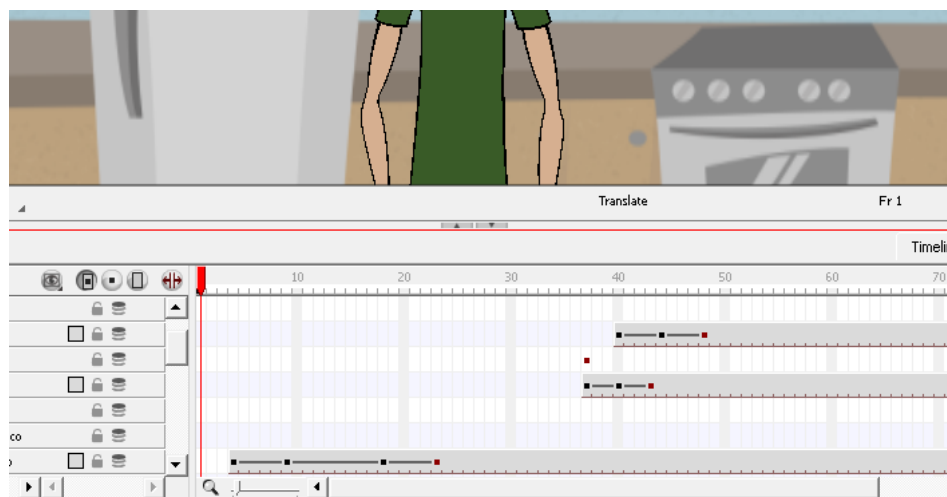


Figura 49. Proceso de animación usando fotogramas clave.

Se usó el principio de animación continua para varios componentes y escenas pequeñas.

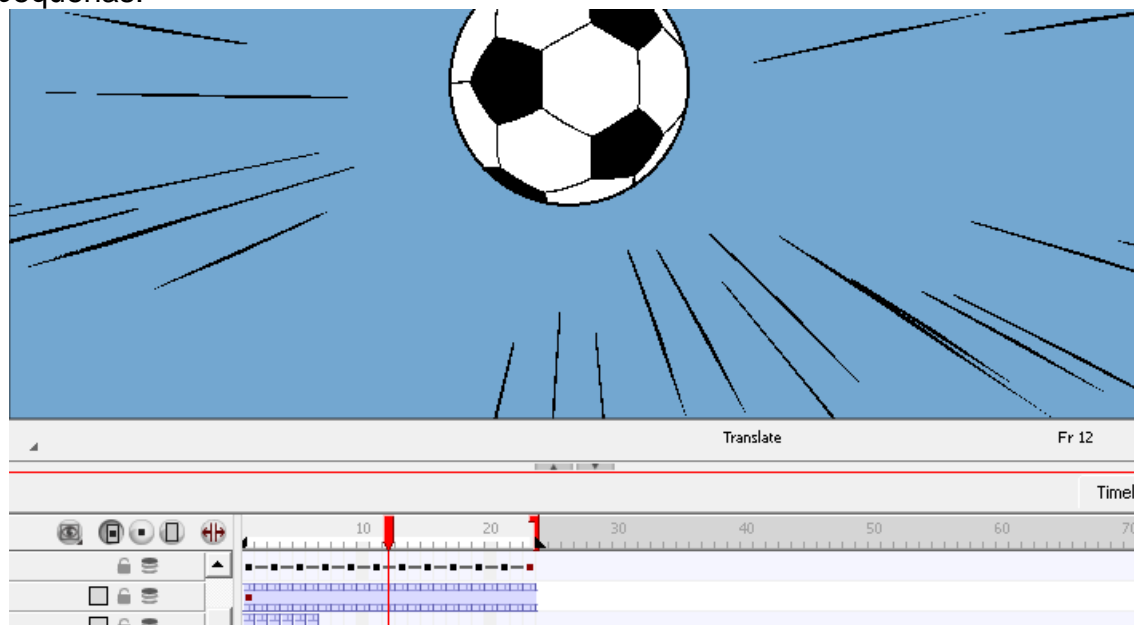


Figura 50. Ejemplo de escena donde se hizo animación continua y fotogramas clave a la vez.

5.2.5. Producción de audio

Para la elaboración del audio, se grabaron muestras que sirvieron de guía para adaptar los tiempos y las voces a la animación, una vez obtenido el material se retiraron las muestras y se reemplazaron por la voz de un locutor profesional.

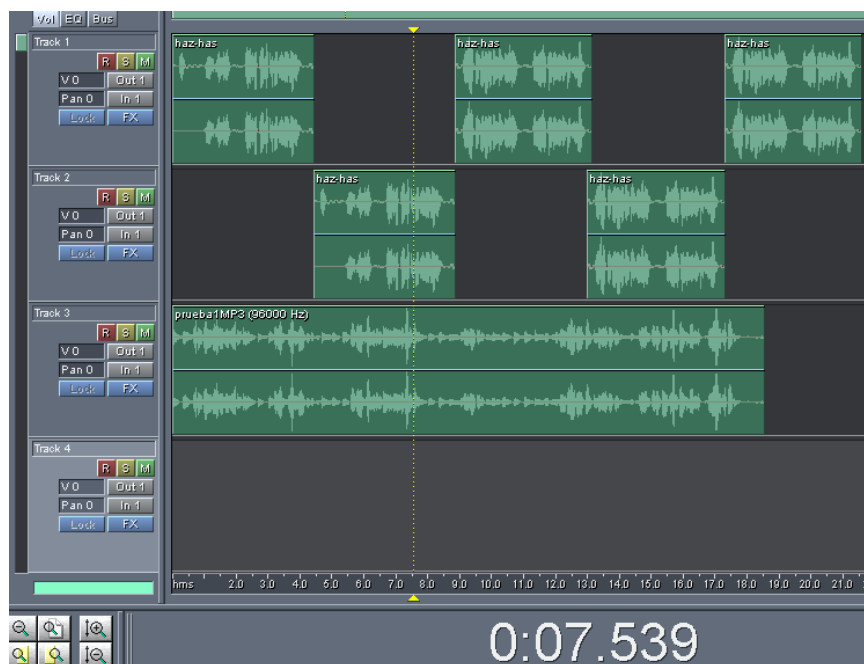


Figura 51. Proceso de combinación de fragmentos de audio.

5.2.6. Edición de video

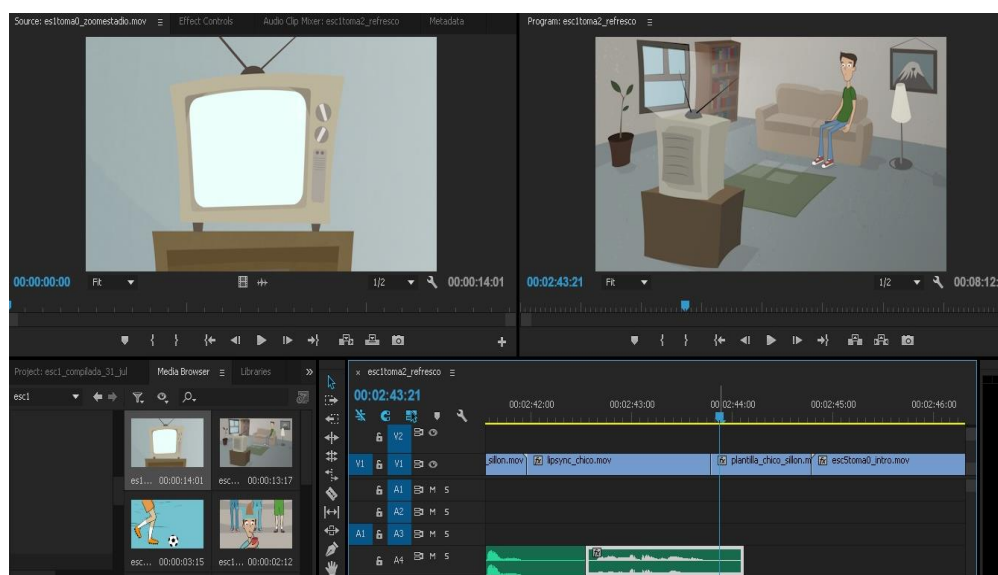


Figura 52. Edición de las escenas en Adobe Premiere

Las animaciones fueron exportadas en formato de video 1080p, por ese motivo se requirió de un programa de edición para ese tipo de material, en este caso se utilizó Adobe Premiere para juntar todas las escenas y para agregar el audio.

5.2.7. Render y exportación

El producto audiovisual final fue exportado a formato de video 1920x1080p en extensión H264 que permite una menor pérdida de calidad y baja compresión

CAPÍTULO VI

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.3. Conclusiones

La experiencia de realizar el presente trabajo, dejó un importante conocimiento tanto en temas artísticos como técnicos pues es una manera de probar varias opciones estéticas y de mejorar la ilustración afianzando los conocimientos obtenidos durante todo el tiempo de estudios.

Se pudo obtener un cambio de percepción estético debido a que la experiencia del docente guía permitió detectar falencias, lo que llevó a hacer una serie de correcciones que dieron como resultado un trabajo de calidad superior, logrando cumplir la expectativa.

En cuanto al tema del presente trabajo, se pudo constatar los problemas más comunes en los adolescentes del entorno para identificar los significados de las palabras, de esa manera se demostró que una animación puede resultar atractiva para relacionar los significados a las situaciones presentadas.

5.4. Recomendaciones

En el caso de productos visuales, se recomienda en primer lugar, presentar la propuesta estética a varios profesionales para que puedan corregir a tiempo los posibles errores que pueda tener el producto desde la raíz, puesto que, una vez realizada la animación, si se presentase alguna corrección afectaría a todo el proyecto, teniendo que empezar todo el trabajo desde el inicio.

En el caso de animación, se recomienda realizar desde el principio la producción del audio que se va a utilizar, para que sirva como referencia en tiempos, en manejo de lipsync y para evitar que existan errores de continuidad de audio, lo que ahorraría tiempo

Para animaciones que tienen narración o diálogos, se recomienda contratar los servicios de un locutor profesional, eso mejorará notablemente la calidad del producto audiovisual.

REFERENCIAS

- blopanimation. (16 de 11 de 2016). *blopanimation*. Obtenido de <https://www.blopanimation.com/animatic/>
- Castro, K., & Sánchez, J. R. (1999). *Dibujos animados y animación segunda edición*. Quito: Quipus.
- Centro regional de animación. (2016 de 10 de 28). *Centro regional de animación*. Obtenido de <http://centroregionaldeanimacion.com.ve/5-tecnicas-de-animacion-2d/>
- CNICE. (28 de 10 de 2016). *CNICE*. https://www.ecured.cu/Guion_cinematogr%C3%A1fico
- Cohen, S. (2013). *los 101 errores más comunes del español*. Madrid: Planeta. [ecured](https://www.ecured.cu/). (21 de 11 de 2016). *ecured*.
- Fairrington, B. (2009). *Drawing comics & cartoons for dummies*. Hoboken: Wiley publishing, Inc.
- filmeducation. (21 de 11 de 2016). *filmeducation*
- Mompeán, S. S. (2015). Dubbing animation into Spanish. *The Journal of Specialised Translation*, 274-275.
- Ollie Johnston, F. T. (2014). *The illusion of life*. NC: Disney Press, Div. of Disney Bk. Publishing, Inc.
- Porrata, K. B. (22 de 04 de 2013). *ponce.inter.edu*. Obtenido de [ponce.inter.edu](http://ponce.inter.edu/cai/manuales/Palabras-homofonas.pdf): <http://ponce.inter.edu/cai/manuales/Palabras-homofonas.pdf>
- RAE. (21 de 11 de 2016). *RAE*. Obtenido de <http://dle.rae.es/>
- Ramírez, B. M., & Canales, F. Z. (27 de 11 de 2016). *Universidad de Málaga*. Obtenido de [file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaEnsenanzaDeLaGramaticaEnLaEnsenanzaSecundariaObl-117968%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/User/Downloads/Dialnet-LaEnsenanzaDeLaGramaticaEnLaEnsenanzaSecundariaObl-117968%20(1).pdf)
- Thompson, R. (2013). *Grammar of the edit*. Burlington: Focal press.
- UGR. (21 de 11 de 2016). *UGR*. Obtenido de <http://www.ugr.es/~ahorno/STA.pdf>

Vera, M. Á. (25 de 11 de 2016). *Universidad de Guayaquil*. Obtenido de <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/8790/1/TESIS%20MIGUEL%20ANGEL%20ROBLES%20VERA.pdf>

Weebly. (21 de 11 de 2016). *weebly*. Obtenido de <http://virgil.weebly.com/animation-dictionary.html>

ANEXOS

Anexo 1

Fichas de observación

Ficha de observación 1	
	<p>En la imagen se puede observar un dibujo simple pero que es estético, además los colores que la componen combinan entre sí</p>
<p>fuelle https://www.youtube.com/watch?v=WeljOYMo10A</p>	
Ficha de observación	
	<p>En la imagen se puede observar una apariencia buena, que no posee muchos detalles el dibujo está abstraído y los colores tienen armonía entre sí</p>
<p>fuelle https://www.youtube.com/watch?v=Z-lqAWTDAhM</p>	

Anexo 2

Entrevistas

Entrevista a especialista:

Para la obtención de datos se realizó una entrevista a Juan Carlos Guerrero, profesor de Lengua y literatura quien respondió las siguientes preguntas:

¿Ud. Piensa que los estudiantes tienden a escribir con faltas de ortografía?

“Si, muchos estudiantes escriben mal, aunque también hay algunos que escriben muy bien, generalmente todos se equivocan, pero unos escriben se equivocan menos y otros poco.”

¿cuál es el perfil de los estudiantes que tienen errores de escritura más a menudo?

“No existe un perfil determinado, sean ricos o pobres, vivan al sur o norte de Quito, indígenas, mestizos, no se ha establecido un perfil.”

¿Cuáles factores cree que inciden en la mala escritura?

“Son muchos, por una parte, la falta de interés del estudiante, muchos creen que basta con hacerse entender, las redes sociales también afectan porque algunos imitan alguna palabra que ven mal escrita que ven en Facebook, en los chats...”

¿con respecto a las palabras homófonas cree que los estudiantes se equivocan con frecuencia?

“Sí, es muy común que los estudiantes asocien lo que escuchan con lo que deben escribir.”

¿cuáles palabras cree que son las que se escriben de manera incorrecta con mayor constancia?

“Se confunde bastante, haz con has, a sin hache y ha con hache, a eso le llamamos conflicto del verbo haber, lo mismo con hecho y echo , también ves del verbo ver con vez de tiempo, también hay combinaciones de palabras que pueden ser mal interpretadas como a ver y haber, por lo general se confunde bastante las palabras derivadas del verbo haber.”

Anexo 3

Guion

ESC1.

INT. CASA DE JUAN/ SALA - DÍA

Juan está sentado en el sillón de su casa cambiando de canales al televisor,

El televisor comienza a hablar con Juan

Televisor

Hola, ¿sabes cuáles son las palabras homófonas?

Juan

No

Televisor

Las palabras homófonas son aquellas que tienen la misma pronunciación, pero diferente escritura y significado.

Juan

Ahhh ya

Televisor

¿Quieres ver unos ejemplos?

Juan

Bueno

V.O.

Existen dos formas de escribir *haber/a ver*, haber es un verbo y a ver es una secuencia de dos palabras, por ejemplo:

Cuando vas a ver el partido de fútbol, pero al haber tantos hinchas rivales, te vas del estadio.

EXT. ESTADIO DE FÚTBOL / TRIBUNA - DÍA

P.G.

Estadio lleno de gente.

P.M.

Juan está sentado en las butacas del estadio mientras toma un sorbo de gaseosa.

P.G.

Aparecen jugadores en la cancha.

P.P.

Un jugador patea el balón

P.P.

El balón golpea la malla del arco

P.M.

Juan celebra el gol con sus brazos levantados

P.G.

Dos hinchas rivales miran fijamente a Juan y él huye del lugar.

ESC. 2**V.O.**

A indica dirección y Ha proviene del verbo haber, por ejemplo:
 Cuando vas a comprar un encebollado, pero llegas a la casa y te das cuenta de que el vecino no te ha puesto cebollas.

EXT. PUESTO DE COMIDA / DÍA**P.G.**

Kiosco de comida en la calle, Juan se acerca caminando

P.M.

El cocinero de un local de comida le entrega a Juan una tarrina con comida, Juan se retira caminando.

INT. CASA/COMEDOR - DÍA**P.M.**

Andrés abre la tarrina de comida.

P.P.P

su cara se pone roja y se frunce su ceño.

P.P.

La tarrina está abierta y no aparecen las cebollas.

ESC. 3**V.O.**

Ver con zeta, se refiere a ocasión mientras que ves con ese, proviene del verbo ver, por ejemplo:
 Cuando ves que Laura te está ganando la partida del videojuego o como aquella vez que apagaste el televisor para que no te humille

INT. CASA/SALA - DÍA**P.M.**

Juan y Laura están sentados en el sillón de la sala, juegan videojuegos.

P.P.

Juan mira al televisor con enojo mientras suda su frente.

P.P.

Laura mira al televisor mientras sonrío

P.P

Juan mira a Laura y a la pantalla con frustración

P.D.

Juantoma el control de la televisión

P.M

Juan aparece con su mano levantada con el control en la mano, mientras Laura lo mira con enojo.

P.P.P

La televisión se apaga

ESC. 4

V.O.

La palabra hecho, proviene del verbo hacer mientras que la palabra echo, proviene de echar, por ejemplo:

Cuando Laura va a comer y piensa "si le echo ají" tal vez mejore un poco

INT. CASA DE LAURA / COMEDOR - DÍA

P.P.

Laura prueba una cucharada de sopa, mientras saca su lengua y frunce el ceño denotando desagrado.

P.P.P.

Mira con cara de duda

P.M

Pone abundante ají desde una botella, en la sopa

P.G.

Prueba nuevamente la sopa, frunce el ceño y su cara se pone roja

ESC. 5

V.O.

La palabra haz viene del verbo hacer, mientras que la palabra has viene del verbo haber, por ejemplo:

Cuando la mamá de Laura le deja una nota que dice "haz el pago del agua", y al mes siguiente le dice "laura te has olvidado.

INT. GIMNASIO - DÍA**P.D.**

Aparece una nota sobre la mesa

P.M.

Laura agarra la nota y la lee

P.D.

En la carta está escrito "haz el pago del agua"

P.M.

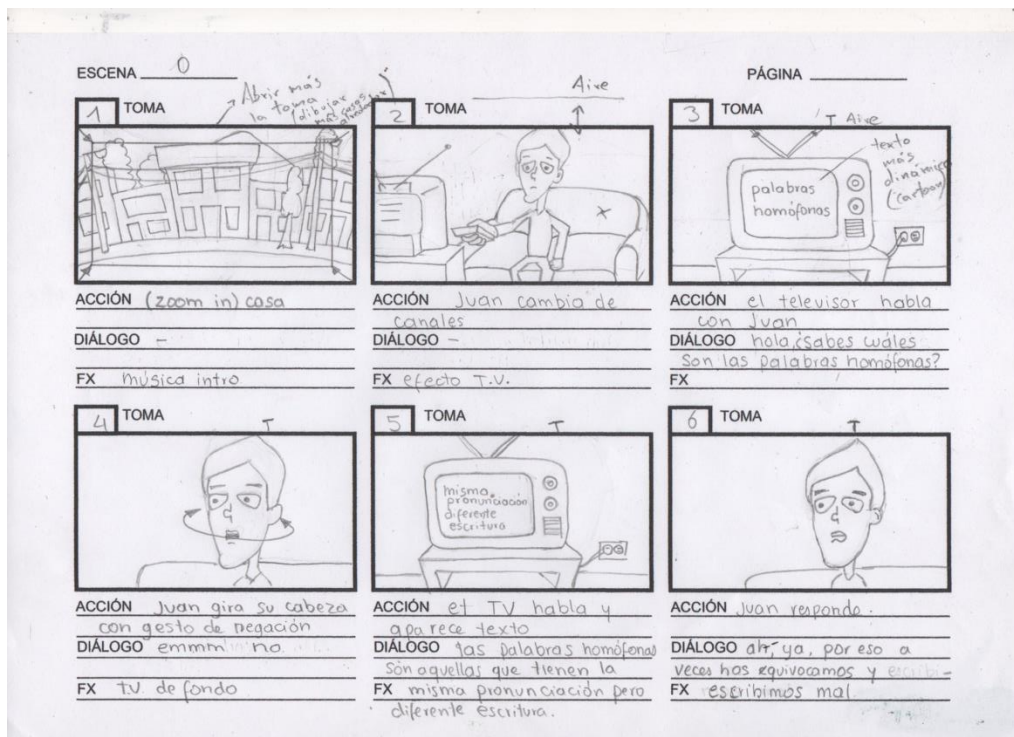
Laura está tomando una ducha

P.D.






Cae agua de la ducha e inmediatamente cesa el flujo.

P.M.

Laura regresa a ver a la ducha y mira al frente, coloca su brazo detrás de la cabeza con gesto de vergüenza

ANEXO 4**Storyboard**

ESCENA 0 PÁGINA _____

<p>7 TOMA</p> 	<p>8 TOMA</p> 	<p>9 TOMA</p> 
<p>ACCIÓN el TV habla y Juan responde</p> <p>DIÁLOGO TV: exacto, quieres ver unos ejemplos? Juan: emm, sí</p> <p>FX</p>	<p>ACCIÓN el TV habla</p> <p>DIÁLOGO a ver significa mirar u. observar</p> <p>FX</p>	<p>ACCIÓN el T.V. habla</p> <p>DIÁLOGO haber es un verbo que indica existencia</p> <p>FX</p>
<p>10 TOMA</p> 	<p>11 TOMA</p> <p>escena 1</p>	<p>11 TOMA</p> 
<p>ACCIÓN distorsión en la pantalla del tv</p> <p>DIÁLOGO por ejemplo cuando vas a ver...</p> <p>FX efecto ruido.</p>	<p>ACCIÓN ingreso escena 1 con transición</p> <p>DIÁLOGO</p> <p>FX</p>	<p>ACCIÓN Juan habla</p> <p>DIÁLOGO "aah, ya entendí"</p> <p>FX</p>

