



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

MOTION GRAPHICS, COMO MATERIAL DE APOYO EN LA ENSEÑANZA DE
VALORES PARA ESTUDIANTES DE EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA EN LA
UNIDAD EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA “LA DOLOROSA”
DE LA CIUDAD DE QUITO

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

Profesor Guía

Lic. Roberto Andrés Souza Hidalgo

Autor

Marlon Patricio Paredes Carrera

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”

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

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaramos haber revisado este trabajo, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”

Daniel Alberto Reyes Castro
Lic. En Artes y Tecnologías Digitales
C.I. 1713091526

Elio José Zambrano Rosales
Lic. En Diseño Industrial
C.I. 1757191620

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.”

Marlon Patricio Paredes Carrera
C.I. 1720364932

AGRADECIMIENTOS

Un agradecimiento muy especial a Dios que con su inmensa sabiduría me dirige día tras día en el firme propósito de alcanzar mi superación, también a mis queridos Padres y hermana quienes abnegadamente me alientan y me brindan todo su apoyo, para seguir adelante en mi carrera profesional.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto a mis Padres, quienes me han brindado su ayuda incondicional con amor y mucha responsabilidad, todo el transcurso de esta parte de mi vida confiando en mi capacidad y facultad de emprendimiento en la carrera de Animación Digital Tridimensional.

RESUMEN

El siguiente proyecto va enfocado en la enseñanza de valores para estudiantes de educación general básica, nivel medio, para niños comprendidos entre los 9 y 11 años edad siendo el tema relevante, la descripción de valores morales como el respeto, la amistad, la responsabilidad, la honestidad y la equidad de género, como pilares fundamentales para el proceso de enseñanza aprendizaje. El Motion Graphics se constituirá en un soporte de apoyo para los docentes que requieran de este material audiovisual que facilitará y enriquecerá el conocimiento significativo. Esta animación se logrará con la aplicación del adecuado uso de recursos digitales que actualmente están en auge como nuevas estrategias y metodologías para el aprendizaje, dando la oportunidad para que los estudiantes construyan el conocimiento, a través de los sentidos de la vista y el oído que generaran una mejor abstracción y aplicación de la enseñanza en su vida cotidiana. El presente trabajo se orienta a poner énfasis en la necesidad de inculcar valores en el ser humano para llegar a tener una buena relación, mejorando sus habilidades intelectuales, morales con sus cogenes.

ABSTRACT

The following project focuses on the teaching of values for students of basic general education at the middle level, for children between 9 and 11 years of age, being the relevant subject, the description of moral values as respect, friendship responsibility, honesty and gender equity, as fundamental pillars for the teaching-learning process. Motion Graphics will be a means of support for teachers who require this audiovisual material that will facilitate and enrich the meaningful knowledge. This animation will be achieved by applying the appropriate use of digital resources that are currently growing as new strategies and methodologies for learning, giving the opportunity for students to build knowledge, through the senses of sight and the audience they generate A better abstraction and application of teaching in their daily lives. The present work is oriented to emphasize the need to instill values in the human being to have a good relationship, improving their intellectual and moral skills with other human beings.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I.....	3
1. EL PROBLEMA.....	3
1.1. Planteamiento del problema.....	3
1.1.1. Formulación del problema.....	4
1.1.2. Preguntas directrices.....	5
1.2 . Objetivos	5
1.2.1. Objetivo general.....	5
1.2.2. Objetivos específicos.....	5
1.3 Justificación e importancia.....	6
1.4. Alcance.....	6
CAPÍTULO II.....	8
2. MARCO TEÓRICO.....	8
2.1. Antecedentes.....	8
2.2. Fundamentación Teórica.....	9
2.3. Definición de Términos Básicos.....	13
2.4. Fundamentación Legal.....	14
CAPITULO III.....	19
3. METODOLOGIA.....	19
3.1. Diseño de la Investigación.....	19
3.1.1. Grupo Objetivo.....	19
3.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	20
3.3. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados.....	20
3.4. Caracterización de la propuesta.....	21
CAPITULO IV.....	25
4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS	25
4.1. Recursos.....	25
4.1.1. Recursos Humanos.....	25
4.1.2. Recursos Técnicos.....	25
4.1.2.1. Hardware.....	25
4.1.2.2. Software.....	25
4.1.3. Recursos Materiales.....	25
4.1.4. Recursos Económicos.....	26
4.2. Presupuesto de Gastos.....	26
4.3. Costo Total de Producción.....	26
4.4. Cronograma.....	27
CAPITULO V.....	29
5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.....	29
CAPITULO VI.....	45
6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	45

REFERENCIAS.....	46
ANEXOS.....	47

INTRODUCCIÓN

El comportamiento de los individuos ayuda a su integración en la sociedad aprendiendo de diferentes conductas, observando la manera de convivir del ser humano y las acciones que realizan, como oportunidades para construir y reconstruirse a sí mismo.

En general, los valores personales y morales influyen en los actos y decisiones de los sujetos, en la escuela resumidamente, se reflejan en las actuaciones que manifiestan los alumnos, sus sentimientos, emociones, deseos, anhelos de cada uno, nos lleva a reconocer que el ser humano busca de su propia dignidad o estimación personal para poder enfrentar la vida, basándose en diferentes valores como la responsabilidad, la honestidad, el respeto entre otras.

Desde esta perspectiva se ha visto la necesidad de incluir material de apoyo para los docentes en su labor de enseñanza a niños y niñas, estudiantes de Educación Básica Media comprendidos entre 9 y 11 años de edad.

Es menester mencionar que este material audiovisual será de inmensa ayuda en el proceso enseñando aprendizaje, dado que los estudiantes de este sub-nivel se ven afectados por la ausencia de sus progenitores que diariamente tiene la necesidad de salir a laborar en busca del sustento económico, dejando abandonado a sus hijos durante varios espacios de tiempo en los cuales los pequeños no tiene una guía necesaria en cuanto normas, valores que poco a poco se van perdiendo afectando su vida personal y estudiantil.

Con la presente investigación y la creación del producto Motion Graphics, como material de apoyo en la enseñanza de valores para estudiantes de Educación Básica Media en la Unidad Educativa Fe y Alegría “La Dolorosa” de la ciudad de Quito” y la utilización de las diferentes técnicas tanto de animación e ilustración constituirá una ayuda idónea audiovisual, para los docentes con el afán de

instruir y concienciar en los estudiantes la práctica de valores en la institución y fuera de ella, desarrollando buenos hábitos, buenas costumbres contribuyendo así, a la formación de buenos seres humanos.

CAPITULO I

1. EL PROBLEMA.

1.1. Planteamiento del problema.

En La Unidad Educativa Fe y Alegría “La Dolorosa”, por encontrarse en un sector rural donde la economía del hogar carece, se han visto obligados los padres de familia a dejar a sus hijos solos durante el día, por buscar el sustento familiar, razón por la cual se ha descuidado esta parte elemental que es la enseñanza y práctica de valores que afecta en el desenvolvimiento de la interrelación e interaprendizaje cotidiano, haciendo que sus hijos e hijas dejen de lado la práctica de valores como: el respeto, la amistad, la responsabilidad, la honestidad y la equidad de género tan esenciales en el desarrollo positivo de sus vidas.

Es por esto, que los maestros de la Unidad Educativa requieren potencializar la enseñanza y práctica de los valores para que el ambiente escolar sea armónico, al aplicar el proceso educativo en general, esto conlleva también el respetar y valorar el medio ambiente, cambiar nuestra forma de vivir y nuestra actitud hacia el mundo con nuestra manera individual y colectiva de actuar en beneficio del entorno.

Los niños de 9 a 11 años que corresponden a la etapa de Educación General Básica Media, en un gran porcentaje demuestran su debilidad en el interactuar diario, por la falta de conocimiento y práctica de valores afectando la buena relación en la comunidad educativa.

Con estos antecedentes podremos vislumbrar un futuro incierto en estos pequeños, que crecerán en este círculo de convivencia no muy adecuado para el convivir integral convirtiéndose en un problema para la sociedad.

Por medio de la comprensión y practica de valores se desarrollarán capacidades afectivas y recíprocas y las relaciones interpersonales se tornan elementales al momento de convivir entre pares.

Con la ayuda efectiva de este Motion Graphics se encaminará de mejor manera la aplicación para la enseñanza – aprendizaje de los valores propuestos.

1.1.1. Formulación del problema.

La falta de conocimiento y práctica de valores dirige a generar no buenas relaciones en el grupo de estudiantes de este nivel educativo, afectando el proceso de enseñanza - aprendizaje y la labor del docente, que requiere espacios de armonía, buenas relaciones interpersonales que ayuden en el mejor desarrollo de aptitudes y actitudes en el campo pedagógico.

Una alternativa que nos ayudará a solventar de mejor manera este problema, será la creación, socialización y aplicación del Motion Graphics que facilitará para que niños y niñas interioricen sobre el tema de valores y especialmente la práctica de aquellos permitiendo mejores ambientes pedagógicos en el proceso de aprendizaje.

El respeto, la amistad, la responsabilidad, la honestidad y la equidad de género son valores esenciales que todo ser debe cultivar, desarrollar y practicar para procurar mejores entornos sociales que permitan un futuro promisorio en la vida personal y comunitaria.

Los valores como sinónimo de identidad que fortalecen espacios en que se pueda expresar, escuchar para asumir compromisos de vida, conciencia social y espiritual que permita transformar creativamente su entorno hacia verdaderas metas de desarrollo sustentable.

1.1.2. Preguntas directrices.

En referencia al tema de investigación nos formulamos las preguntas que puntualizamos a continuación:

- ¿Cómo influye el desconocimiento y la práctica de valores en los estudiantes de Educación General Básica Media comprendidos entre las edades de 9 a 11 años?
- ¿Qué efectos producirá la aplicación de un Motion Graphics en el aprendizaje y práctica de valores?
- ¿Cuál sería el mejor medio, las condiciones y recursos que se necesitan para elaborar un Motion Graphics?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general.

Diseñar un Motion Graphics utilizando técnicas y recursos digitales para concienciar el aprendizaje de valores en los estudiantes del nivel de Educación Básica Media.

1.2.2. Objetivos específicos.

- Dar a conocer los valores como: respeto, amistad, responsabilidad, honestidad, equidad de género que se potencializarán con la ayuda de esta estrategia metodológica, en el nivel medio de Educación General Básica.
- Diseñar el Motion Graphics con los procesos adecuados, ejecutando los pasos necesarios como: recopilación de información, pre-producción, producción, post-producción para obtener el producto animado.
- Utilizar el Motion Graphics como material de apoyo para la enseñanza - aprendizaje de valores finalizado, probando la efectividad del mismo con la evaluación de los resultados.

1.3 Justificación e importancia.

La escasa práctica de valores afecta a los estudiantes del nivel de Educación General Media de la Unidad Educativa Fe y Alegría “La Dolorosa”, que desfavorece la convivencia entre ellos, perjudicando el ámbito escolar, razón por la cual es de relevancia este tema de investigación ya que el mismo trata sobre los malos hábitos comportamentales que a diario se observa en el convivir educativo; como discusiones, agresiones verbales, falta de compañerismo, solidaridad, irrespeto entre niños y niñas comprendidos entre 9 y 11 años.

Recapitulando se puede definir, que la falta de un desarrollo comportamental positivo tiene relación directa con el desconocimiento de valores que difícilmente puede superar por sus propios medios, siendo necesario la intervención tanto de padres de familia como docentes para superar este problema.

Siendo un problema que afecta a los estudiantes comprendido entre 9 y 11 años de edad, con este proyecto se pretende iniciar un proceso de cambio, mediante la presentación de un Motion Graphics sobre valores como una alternativa que ayudará a la solución de este problema.

Para la posibilidad de este proyecto se cuenta con el apoyo de docentes, estudiantes y personal administrativo de la institución, siendo de gran trascendencia el tema a tratar a tiempo para una mejor convivencia entre la comunidad educativa.

1.4. Alcance.

Este proyecto será de ayuda idónea para docentes, padres de familia y estudiantes de 9 a 11 años de edad del nivel de Educación General Básica Media, transformándose en una política educativa que reforzará el Plan de Mejora, como elemento fundamental del Plan Educativo Institucional, permitiendo una mejor comprensión sobre el tema de valores y mediante la

práctica crecer como mejores seres humanos generando energía de vida, esperanza y fraternidad en el día a día.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO.

2.1. Antecedentes.

La Unidad Educativa Fe y Alegría “La Dolorosa”, ha cumplido su labor educativa durante 52 años, atendiendo a más de tres generaciones de niños y niñas de la comunidad de Llano Grande, Calderón, Llano Chico y sus alrededores.

La Institución cuenta con: asesoramiento administrativo y pedagógico del Movimiento de Educación Popular e Integral Fe y Alegría Ecuador, Programa de desayuno escolar del Ministerio de Inclusión Social, Programa Nacional de Pastoral Infantil de Fe y Alegría, Conferencia Episcopal.

Los servicios que ofrecen están canalizados a desarrollar en los niños y niñas una formación académica significativa y educación en valores, con el ejemplo. Se tienen amplios espacios para recreación y aprendizajes como: sala de audiovisuales, biblioteca, DECE, bar escolar entre otros.

En la Unidad Educativa Fe y Alegría “La Dolorosa” no se evidencia documentos que permitan determinar el trabajo mediante proyectos ni aplicación de la temática que actualmente se trabaja. Únicamente se puede apreciar la labor de los docentes en mencionar a los valores morales como signos de buen comportamiento en las aulas estudiantiles, mas no como un proyecto ya establecido por la institución. Con la creación de este Motion Graphics como material de apoyo para la enseñanza de valores en el nivel de Educación Básica Media, en la Unidad Educativa Fe y Alegría “La Dolorosa”, se facilitará el proceso enseñanza aprendizaje que permitirá promover y facilitar una convivencia de paz, orientarse a la equidad y el respeto a las diferencias, fortalecer los vínculos afectivos.

2.2. Fundamentación Teórica.

LOS VALORES MORALES

Son elementos que el ser humano adquiere durante su experiencia de vida, que permite un mejor comportamiento consigo mismo y con sus congéneres.

Son fundamentales y permiten a nuestro intelecto poder elegir y discernir entre lo uno y lo otro.

Los valores satisfacen las necesidades humanas, esperanzas, metas independientemente de las circunstancias que se presenten en la vida. Se puede tomar como ejemplo la deshonestidad y la honestidad tendrá su propio valor siempre. Lo mismo ocurre con la responsabilidad, el respeto y otros valores.

Las personas como seres humanos tienen la capacidad de producir ideas, pensamientos, pero lo más importante es su comportamiento que la hace valiosa practicando los valores de su convicción, y como consecuencia una mejor relación con el entorno regulando la conducta individual, colectividad propendiendo a una convivencia armónica.

EDUCACIÓN EN LA PRÁCTICA DE VALORES

De acuerdo a la ley educativa durante el proceso enseñanza aprendizaje existen proposiciones denominados ejes transversales propuestos en la Reforma Curricular en la que resaltan los valores. Los valores como principios deben ser tratados objetivamente e interiorizados para que puedan llegar a modificar la conducta de la persona.

La educación y los valores deben caminar conjuntamente para que puedan incidir en la formación de ciudadanos responsables de sí mismos, del entorno con la idea de que sean artífices de un mundo mejor. De ahí la importancia de que niños y niñas crezcan con la cultura de la reflexión sobre sí y sobre su entorno, conozcan sus derechos y obligaciones, acepten sus debilidades, toleren las diferencias asumiendo actitudes de conciliación para poder solucionar conflictos mediáticos.

Principios de Animación.

1. Estirar y encoger.

Cuando se exagera y deforma un cuerpo, como si este fuera flexible, logrando así un efecto cómico o dramático. El estirar un objeto ayuda a dar la sensación de velocidad o inercia.

2. Anticipación.

Cuando se prepara al espectador en todo lo que va a suceder a continuación, este principio incluye tres pasos: la anticipación, la acción y la reacción.

3. Puesta en escena.

Es llevar las intenciones y la ambientación de una escena a enfoques y acciones determinadas de los personajes.

4. Acción directa y pose a pose.

Crear una acción continua, paso a paso, hasta llegar a una acción impredecible. En la acción pose a pose se despliega los movimientos en series organizadas de poses clave.

La acción continua da fluidez al movimiento, la acción pose a pose es más controlada siendo determinada por el número de poses clave e intermedias.

5. Acción continuada y superposición.

Enaltece y da detalle a la acción del personaje, es decir, que el objeto continúa moviéndose después de la acción principal. La superposición hace referencia a la mezcla de los movimientos múltiples mismos que influyen en la posición del objeto.

6. Entradas y salidas lentas.

Es cuando se acelera al centro de la acción, y se ralentiza tanto al inicio como en el final de la acción.

7. Arcos.

Cuando se anima al personaje en trayectorias curvas y da a sus movimientos esa apariencia natural que se da en la vida real.

8. Acción secundaria.

Cuando se da ligeros movimientos complementando a la acción principal, siendo así efecto de la misma, tomando en cuenta que nunca la acción secundaria sea más fuerte que la principal.

9. Ritmo.

Dar sentido a la animación. El tiempo, las interrupciones y dudas en los movimientos definen una acción. De igual forma da una idea sobre el peso, tamaño o escalas del objeto.

10. Exageración.

Acentuar una acción, lo que habitualmente la hace más creíble, también permite el dinamismo y ayuda al humor en las animaciones.

11. Dibujos Sólidos.

El buen dibujo sólido y conciso ayudará a que el personaje cobre vida, teniendo en cuenta su peso, su profundidad y equilibrio.

12. Personalidad y apariencia.

Debe existir una conexión emocional con el espectador, su manera de actuar, de ser y sus movimientos deben estar ligados coherentemente.

Estilo.

Consiste en dar una caracterización propia en la forma de realizar un dibujo o ilustración.

Cromática.

Es la complementariedad armoniosa entre colores cálidos y fríos que a su vez generan un mensaje dependiendo de la cromática usada.

Formas-Shapes.

Son herramientas gráficas que nos ayudan a comunicar cierto mensaje al espectador, dependiendo de la línea de trazo que se utilice se puede manifestar fluidez, dinamismo, agresividad etc.

Composición.

Es la distribución o disposición de todos los elementos que vamos a incluir en un diseño o composición, de una manera perfecta y equilibrada.

Tipografía cinética.

Es el texto en movimiento acompañado por una voz que lee lo que aparece en pantalla.

Iconografía.

Es la representación gráfica de un signo o símbolo que permite optimizar la asimilación de un mensaje en un proceso comunicativo, a través de un elemento gráfico simplificado.

Storytelling.

Es el arte de contar una historia utilizando los elementos adecuados para la creación y el uso de una atmósfera asombrosa a través de la narración de una historia.

2.3. Definición de Términos Básicos.

Software. - Es parte de un sistema informático que consta de información o de ordenador instrucciones codificadas, en contraste con el hardware físico de la que el sistema está construido.

Adobe Illustrator. - Es un editor de gráficos, está destinado a la creación de objetos temáticos denominados vectores, así como para realizar distintos dibujos y pinturas para ilustración.

Adobe After Effects. - Es un indicador digital de efectos visuales, gráficos en movimiento, aplicados en rotoscopía, composición y animación.

Motion Graphics. - Son imágenes digitales o tecnología de animación para crear la ilusión de movimiento o rotación, y por lo general se combinan con audio para su uso en proyectos multimedia.

Animación. - Es el proceso de hacer la ilusión de movimiento y el cambio por medio de la rápida visualización de una secuencia de imágenes estáticas que se diferencian mínimamente el uno del otro.

Valores morales. - Son elementos que el ser humano adquiere durante su experiencia de vida, que permite un mejor comportamiento consigo mismo y con sus congéneres.

El respeto. - Es un valor positivo de admiración por una persona u otra entidad, y también a las acciones específicas y la realización de buenas acciones en el convivir diario.

La amistad. - Es una relación de afecto mutuo entre dos o más personas, una fuerte unión interpersonal.

La responsabilidad. - Es un valor que está en la conciencia de la persona que le permite reflexionar, administrar, orientar, analizar y valorar las consecuencias de sus actos.

La honestidad. - Se refiere a un aspecto del carácter moral y connota atributos positivos y virtuosos como la integridad, veracidad, sinceridad, incluyendo la rectitud de conducta llegando al punto de ser digno de confianza.

Equidad de género. – Es la igualdad social entre seres que tienen uno o varios caracteres comunes, aboliendo la discriminación entre géneros.

2.4. Fundamentación Legal.

LOS EJES TRANSVERSALES DENTRO DEL PROCESO EDUCATIVO

El Buen Vivir como principio rector de la transversalidad en el currículo

El Buen Vivir es un principio constitucional basado en el Sumak Kawsay, una concepción ancestral de los pueblos originarios de los Andes. Como tal, el Buen Vivir está presente en la educación ecuatoriana como principio rector del sistema educativo, y también como hilo conductor de los ejes transversales que forman parte de la formación en valores.

En otras palabras, el Buen Vivir y la educación interactúan de dos modos. Por una parte, el derecho a la educación es un componente esencial del Buen Vivir, en la medida en que permite el desarrollo de las potencialidades humanas y como tal garantiza la igualdad de oportunidades para todas las personas. Por otra parte, el Buen Vivir es un eje especial de la educación en la medida en que el proceso educativo debe contemplar la preparación de los futuros ciudadanos para una sociedad inspirada en los principios del Buen Vivir, es decir, una sociedad democrática, equitativa, inclusiva, pacífica, promotora de la interculturalidad, tolerante con la diversidad, y respetuosa de la naturaleza.

Los ejes transversales constituyen grandes temáticas que deben ser atendidas en toda la proyección curricular, con actividades concretas integradas al desarrollo de las destrezas con criterios de desempeño de cada área de estudio. En sentido general, los ejes transversales, abarcan temáticas tales como:

La Interculturalidad.

El reconcomiendo a la diversidad de manifestaciones étnico – culturales en las esferas local, regional, nacional y planetaria, desde una visión de respeto y valoración.

La formación de una ciudadanía democrática.

El desarrollo de valores humanos universales, el cumplimiento de las obligaciones ciudadanas, la toma de conciencia de los derechos, el desarrollo de la identidad ecuatoriana y el respeto a los símbolos patrios, el aprendizaje de la convivencia dentro de una sociedad intercultural y plurinacional, la tolerancia hacia las ideas y costumbres de los demás y el respeto a las decisiones de la mayoría.

La protección del medio ambiente

La interpretación de los problemas medioambientales y sus implicaciones en la supervivencia de las especies, la interrelación del ser humano con la naturaleza y las estrategias para su conservación y protección.

El cuidado de la salud y los hábitos de recreación de los estudiantes.

El desarrollo biológico y psicológico acorde con las edades y el entorno socio-ecológico, los hábitos alimenticios y de higiene, el empleo productivo del tiempo libre.

La educación sexual en los jóvenes.

El conocimiento y respeto por la integridad de su propio cuerpo, el desarrollo de la identidad sexual y sus consecuencias psicológicas y sociales, la responsabilidad de la paternidad y la maternidad

La atención a estas temáticas será planificada y ejecutada por los docentes al desarrollar sus clases y las diversas tareas de aprendizaje, con el apoyo de actividades extraescolares de proyección institucional.

CÓDIGO DE LA NIÑEZ Y ADOLESCENCIA (Ley No. 2002-100)**Capítulo VI****DEBERES, CAPACIDAD Y RESPONSABILIDAD DE LOS NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES****Art. 64.-**

Deberes. -

Los niños, niñas y adolescentes tienen los deberes generales que la Constitución Política impone a los ciudadanos, en cuanto sean compatibles con su condición y etapa evolutiva. Están obligados de manera especial a:

1. Respetar a la Patria y sus símbolos;
2. Conocer la realidad del país, cultivar la identidad nacional y respetar su pluriculturalidad; ejercer y defender efectivamente sus derechos y garantías;
3. Respetar los derechos y garantías individuales y colectivas de los demás;
4. Cultivar los valores de respeto, solidaridad, tolerancia, paz, justicia, equidad y democracia;
5. Cumplir sus responsabilidades relativas a la educación;
6. Actuar con honestidad y responsabilidad en el hogar y en todas las etapas del proceso educativo;

7. Respetar a sus progenitores, maestros y más responsables de su cuidado y educación; y,
8. Respetar y contribuir a la preservación del medio ambiente y de los recursos naturales.

CONSTITUCIÓN DE LA REPUBLICA DEL ECUADOR

Art. 26.- La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. 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. Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 27.- La educación se centrará en el ser humano y garantizará su desarrollo holístico, en el marco del respeto a los derechos humanos, al medio ambiente sustentable y a la democracia; será participativa, obligatoria, intercultural, democrática, incluyente y diversa, de calidad y calidez; impulsará la equidad de género, la justicia, la solidaridad y la paz; estimulará el sentido crítico, el arte y la cultura física, la iniciativa individual y comunitaria, y el desarrollo de competencias y capacidades para crear y trabajar.

DECLARACIÓN UNIVERSAL DE DERECHOS HUMANOS

Art. 26

1. Toda persona tiene derecho a la educación. La educación debe ser gratuita, al menos en lo concerniente a la instrucción elemental y fundamental. La instrucción elemental será obligatoria. La instrucción técnica y profesional habrá de ser generalizada; el acceso a los estudios superiores será igual para todos, en función de los méritos respectivos.

2. La educación tendrá por objeto el pleno desarrollo de la personalidad humana y el fortalecimiento del respeto a los derechos humanos y a las libertades

fundamentales; favorecerá la comprensión, la tolerancia y la amistad entre todas las naciones y todos los grupos étnicos o religiosos, y promoverá el desarrollo de las actividades de las Naciones Unidas para el mantenimiento de la paz.

3. Los padres tendrán derecho preferente a escoger el tipo de educación que habrá de darse a sus hijos.

CAPITULO III

3. METODOLOGIA.

3.1. Diseño de la Investigación.

La investigación se basará en determinar la influencia de los valores morales, en el hogar y en las aulas estudiantiles de los niños y niñas del nivel de Educación Básica Media, en la Unidad Educativa Fe y Alegría “La Dolorosa”.

Para esta investigación se utilizará una metodología de carácter práctico ya que permite el planteamiento de alternativas para un mejor desarrollo de la cultura como también el mejoramiento del nivel de vida, a través de nuevas formas de organización, para ello la investigación y la indagación que presenta, será de tipo descriptivo.

“Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades importantes de personas, grupos comunidades o cualquier otro fenómeno que se ha sometido a análisis, miden o evalúan diversos aspectos, dimensiones o componentes del fenómeno o fenómenos a investigar, desde el punto de vista científico”

(Dankhe, 1986 citado en Abel Cortese, s/f).

Se utilizará la investigación de campo debido a que se obtendrá datos de la realidad, mediante la técnica de recolección de datos denominada test, con el propósito de llegar a conocer un determinado fenómeno social y en un momento o tiempo determinando con el fin de describir de qué modo o por qué causas se produce una situación o acontecimiento particular en este caso el desconocimiento y no práctica de valores.

3.1.1. Grupo Objetivo.

Para esta investigación se tomará en cuenta a los estudiantes de quinto, sexto y séptimo de nivel de Educación Básica Media, de la Unidad Educativa Fe y Alegría “La Dolorosa”, siendo un total de 189 estudiantes.

Por cuanto y debido a que la población es pequeña, se realizará la investigación con todos los estudiantes, las técnicas e instrumentos que se aplicará no requerirá utilizar muestreo.

Tabla 1

Población.

POBLACIÓN	NÚMERO	PORCENTAJE
Niños y niñas de Quinto año EGB.	58	30.6%
Niños y niñas de Sexto año EGB.	64	33.8%
Niños y niñas de Séptimo año EGB.	67	35.4%
TOTAL	189	100 %

Fuente: Secretaria General Académica

3.2. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

Para llevar a cabo la presente investigación se utilizará las técnicas detalladas a continuación: de campo mediante un test direccionada a los Valores Morales, y así conocer la existencia del problema.

Se utilizará un test, porque cumple con algunas características que nos hace de fácil aplicación, es económica, y permite recolectar los datos de manera rápida y confiable.

3.3. Técnicas para el procesamiento de datos y análisis de resultados.

Procesamiento de Datos

Para el procesamiento de datos se utilizará resúmenes y mapas conceptuales, ya que se basa los datos obtenidos, mediante la aplicación del test, posteriormente se redactará el informe final con los resultados que se obtendrán.

3.4. Caracterización de la propuesta.

Propuesta estética.

Será un Motion Graphics animado de tipo educativo, donde se describan los siguientes valores como: el respeto, la amistad, la responsabilidad, la honestidad y la equidad de género como pilares fundamentales para el aprendizaje de estudiantes de 9 a 11 años de edad, con tres personajes principales que es la docente Susy la cual estará enseñando sobre los valores morales y además dos niños Mateo e Isabel los cuales estarán realizando diferentes acciones acerca de los valores.



Figura 1. Personajes

Formas y líneas.

Se utilizará formas básicas y líneas con trazos redondeados y rectos para dar contraste y generar fluidez en las diferentes animaciones del Motion Graphics.



Figura 2. Formas

Color.

Se aplicará colores planos entre cálidos y fríos ya que tienen un efecto estimulante en nuestra visión, provocando una sensación de vitalidad, actividad y cercanía complementando con colores fríos para un contraste y armonía.



Figura 3. Color

Escenarios.

Se manejarán escenarios en colores planos aplicando formas básicas con remates redondeados y trazos rectos.

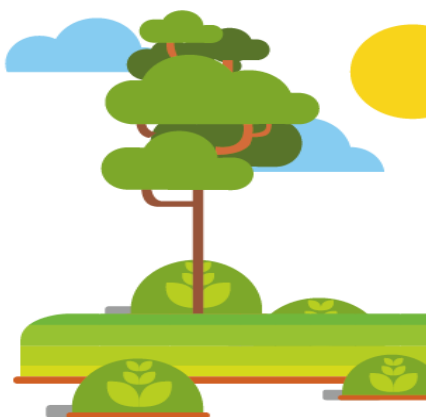


Figura 4. Escenarios

Tipografía.

En cuanto a tipografía se manejará la fuente Brush Hand en mayúsculas y minúsculas ya que posee trazos gruesos (palo seco) además que tiene un gran impacto visual a la hora de escribir enunciados importantes.



Figura 5. Tipografía

Puesta de cámara.

Para los encuadres y composiciones se utilizará primeros planos, planos medios, planos detalle que con una buena distribución y disposición de todos los elementos a utilizarse (tipografía, dibujos, símbolos etc.) se logrará una composición equilibrada y limpia.



Figura 6. Encuadres

Iconografía.

La gráfica a utilizar será mediante dibujos rápidos en un solo color para destacar acciones importantes en el Motion Graphics.



Figura 7. Iconografía

CAPITULO IV

4. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

4.1. Recursos.

4.1.1. Recursos Humanos.

- Lic. Roberto Souza. (Profesor guía para el plan de trabajo de titulación)
- Comunidad Educativa.
- MSc. Consuelo Morales (Coordinadora Pedagógica de la Unidad Educativa Fe y Alegría “La Dolorosa”).
- Lic. Susana Carrera (Docente de la Unidad Educativa Fe y Alegría “La Dolorosa” - Educación General Básica Media.
- Alumnos de la Unidad Educativa Fe y Alegría “La Dolorosa”.

4.1.2. Recursos Técnicos.

4.1.2.1. Hardware.

- PC – CORE i7 de 2.8 de procesador con 12 GB de memoria y disco duro de 1 TB.
- Impresora multifunción Canon (Pixma PM 190).
- Modem Huawei HG520 de C.N.T. de 3 MB.
- Monitor de 19 pulgadas LG.
- Tableta de Ilustración Wacom pro mediana.

4.1.2.2. Software.

- Microsoft Word 2013.
- Abobe Illustrator CC (64 Bit).
- Adobe Photoshop CC (64 Bit).
- Adobe After Effects CC (64 Bit).

4.1.3. Recursos Materiales.

- Hojas de papel bond.

- Lápices.
- Borrador.
- Lápices de color.

4.1.4. Recursos Económicos.

- Los recursos económicos que se utilizarán en el proyecto serán propios del estudiante.

4.2. Presupuesto de Gastos.

Tabla 2

Costos operativos.

Cantidad	Detalle	V. Unitario	Total	Financiamiento
3	Servicios Básicos	\$ 100,00	\$ 300,00	Propia
3	Internet	\$ 35,00	\$ 105,00	Propia
1	Resma papel bond	\$ 4,00	\$ 4,00	Propia
2	Lápices	\$ 0,80	\$ 1,60	Propia
1	Borrador	\$ 0,40	\$ 0,40	Propia
200	Impresiones B/N	\$ 0,05	\$ 10,00	Propia
100	Impresiones F/C	\$ 0,50	\$ 50,00	Propia
			TOTAL	
			\$ 471.00	

Tabla 3

Equipos.

Cantidad	Detalle	V. Unitario	Depreciación anual 33% (por 3 años)	Financiamiento
1	Computadora	\$ 2.000,00	\$ 1.980,00	Propia
1	Tableta digital	\$ 420,00	\$ 281,40	Propia
			TOTAL	
			\$ 1.001,40	

4.3. Costo Total de Producción.

TOTAL: \$ 2.732,40

4.4. Cronograma.

El presente cronograma se ha realizado tomando en cuenta el tiempo establecido por la universidad, que es de tres meses.

Tabla 4

Cronograma.

	Mes1															
	SEMANA 1				SEMANA 2				SEMANA 3				SEMANA 4			
Elaboración del proyecto	█	█	█	█												
Aprobación del proyecto					█	█	█	█								
Elaboración de instrumentos y prueba piloto									█	█	█	█				
Elaboración del Marco Teórico													█	█	█	█
	Mes 2															
	SEMANA 1				SEMANA 2				SEMANA 3				SEMANA 4			
Recolección de datos	█	█	█	█												
Procesamiento de datos																
Análisis de resultados					█	█	█	█								
Elaboración de conclusiones									█	█	█	█				
Formulación de la propuesta													█	█	█	█
Mes 3																
PRE PRODUCCIÓN																
	SEMANA 1				SEMANA 2				SEMANA 3				SEMANA 4			
Idea	█															
Guión		█	█													
Story / Animatic			█	█												

CAPITULO V

5. DESARROLLO DE LA PROPUESTA.

IDEA.

AUTOR:

Marlon Patricio Paredes Carrera, estudiante de la carrera de Tecnología en Animación Digital Tridimensional de la Universidad de las Américas.

Datos del contacto:

Email: marlon.paredes.graf@gmail.com

Teléfono: 2295083 / 0991110898.

SINOPSIS:

Sera un Motion Graphics de tipo educativo, donde se describan los siguientes valores como: el respeto, la amistad, la responsabilidad, la honestidad y la equidad de género como pilares fundamentales para el aprendizaje de estudiantes de 9 a 11 años de edad.

PRESENTACIÓN:

Valores en acción es un Motion Graphics animado de aproximadamente dos minutos y medio de duración (formato 1280 x720 pixeles en Quick Time, extensión .mov), el cual servirá como material de apoyo para la enseñanza de valores en el nivel de Educación Básica Media, comprendidos entre las edades de 9 a 11 años de edad.

TRATAMIENTO.

GUIÓN (Historia):

VALORES EN ACCIÓN

1.- Intro

El Motion Graphics iniciará con un intro en el cual aparece el isotipo (Valores en Acción) con un ligero destello de ondas, continuando con movimientos del isotipo en el cual indica la aparición de texto con un ligero cambio de color de los siguientes valores: respeto, amistad, responsabilidad, honestidad y equidad de género.

Una vez mencionado todos los valores que se explicaran mediante voz en off, el isotipo Valores en Acción volará hasta colocarse en el centro de la pantalla esperando al texto (Valores en Acción) que saldrá del lado derecho uniéndose con el isotipo para formar el logotipo final y con voz en off se escuchará en conjunto la exclamación de niños pronunciando Valore en Acción para finalizar con el intro.

2.- La profesora hará su aparición del lado izquierdo de la pantalla y en voz en off mencionará “Niños hoy hablaremos sobre os valores” (texto animado), continuando con la pregunta “¿Qué entendemos como valores en el ser humano?” (texto animado).

3.- Transición de formas

4.- El Respeto

El primer valor a mencionar es El Respeto, se lo hará con tres diferentes escenas que manifiestan el respeto al ser humano, medioambiente y animales con una narrativa en voz en off aludiendo: “El respeto es un valor muy importante, que

nos ayuda a ser mejores personas aceptando a los demás tal y como son, este debe ser mutuo entre niños jóvenes y adultos.

Para valorar el respeto al medio ambiente los niños deben conocer, cuidar y amar todo lo que existe en el planeta tierra.

Elementos vitales como el aire, el agua, el sol, el suelo las plantas, animales y sus diferentes especies para así vivir en continua armonía”.

5.- Transición de formas.

6.- La amistad.

La amistad como segundo valor a revelar tendrá tres escenas mencionando el valor de la amistad y lo bueno de tener amigos y compartir con ellos, de igual manera se lo hará con narrativa en voz en off: “El valor de la amistad es muy importante e invaluable, nos enseña a ser amables y afectuosos con otros conservando el interés por ellos.

Los buenos amigos y amigas se apoyan en tiempos buenos y malos, ayudándose unos a otros.

Conservar amigos es una virtud, se disfruta en cada momento, un amigo bueno y sincero hace que la vida sea más hermosa y divertida”.

7.- Transición de formas.

8.- La responsabilidad

Con tres escenas se hablará sobre la responsabilidad en las diferentes acciones que realizamos, con voz en off se narrará lo siguiente: “La responsabilidad es un valor que se va adquiriendo a través del tiempo y se lo debe practicar constantemente.

El estudiar con responsabilidad genera confianza y tranquilidad consigo mismo y mis maestros.

Cuando cumplimos responsablemente nuestros deberes y obligaciones nos sentimos satisfechos y felices.

También la colaboración y ayuda en casa favorecen a la felicidad cooperativa y ayuda mutua en la familia.

9.- Transición de formas.

10.- La Honestidad.

Con voz en off y tres escenas se hablará lo cuán importante es el valor de la honestidad: “Es un valor fundamental para la formación de una persona.

La deshonestidad académica nos hace sentir culpables con nosotros mismos y con los demás.

Decir la verdad en todo momento nos da libertad y tranquilidad, ser honesto actuar con verdad y respeto fortalece nuestra vida.

El actuar y decidir con sabiduría nos hace únicos y fuertes frente a todas las situaciones que se nos presentan”.

11.- Transición de formas.

12.- La Equidad de Género.

El ultimo valor a tratar es la Equidad de Género que con voz en off y tres escenas dirá lo siguiente: “El apoyar en la sociedad la igualdad de género hace que en el mundo no haya problemas.

Niños y niñas tienen las mismas capacidades y oportunidades para prepararse. Se debe evitar comparaciones al escoger deportes y actividades en el que participen por igual y lo hagan sin nerviosismo, llegando a cumplir los sueños y metas con perseverancia esfuerzo y responsabilidad trabajando conjuntamente en busca de un mundo mejor”.

13.- Transición de formas.

14.- Mensaje Final.

Para el final del Motion Graphics, el isotipo (Valores en Acción) aparecerá con un mensaje final el cual se mencionará con voz en off: "TUS VALORES DEFINEN QUIEN ERES REALMENTE"

15.- Créditos.

PROPUESTA ESTETICA.

Personajes.

Peonajes Principales:

SUSY:

- Es una maestra muy dulce, exigente, sencilla que cuida mucho de sus estudiantes y preocupada por el aprendizaje de cada uno de ellos.
- Ella es docente del tercer nivel de Educación Básica Media, trabando e impartiendo conocimientos en todas las áreas de educación.
- A ella le gusta el desempeño docente especialmente, el trabajar con niños de primaria y la relación que tiene con sus estudiantes es muy afectiva.

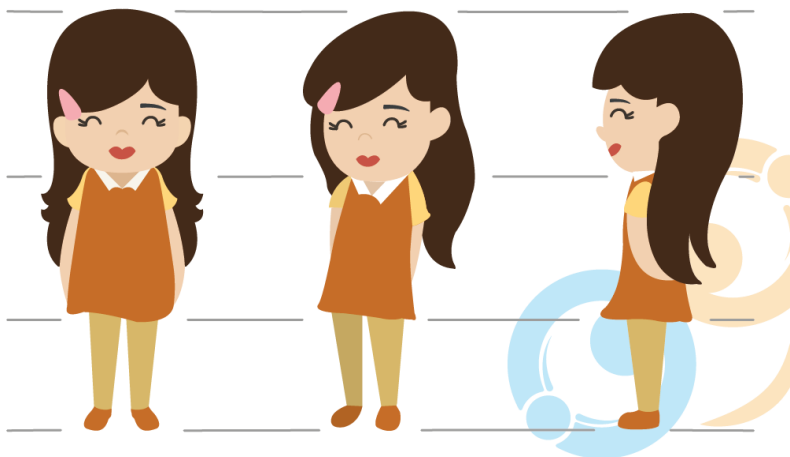


Figura 8. Maestra

MATEO:

- Es un niño muy juguetón, sencillo que le gusta ir a la escuela y jugar con sus amigos.
- Él estudia en tercer nivel de Educación Básica Media.
- Siempre está atento a las diferentes actividades que su maestra le indica, y de vez en cuando se mete en problemas ya que se deja llevar por la diversión.

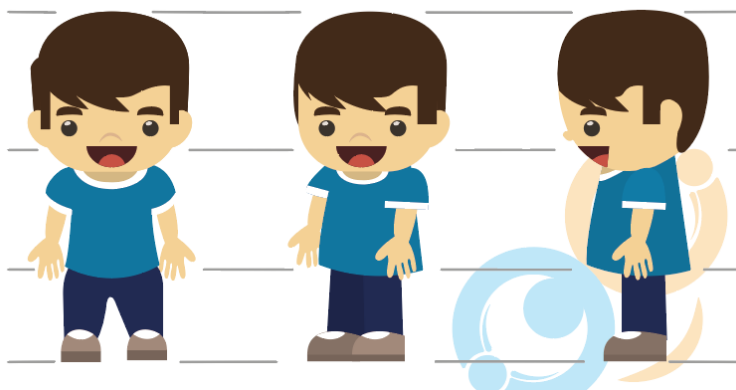


Figura 9. Niño

ISABEL:

- Ella es una niña muy estudiosa, siempre preocupada por presentar las tareas correctamente.
- Estudia en el tercer nivel de Educación Básica Media.
- A ella le gusta salir a jugar con sus amigas, pero nunca deja de lado a su mejor amigo Mateo.

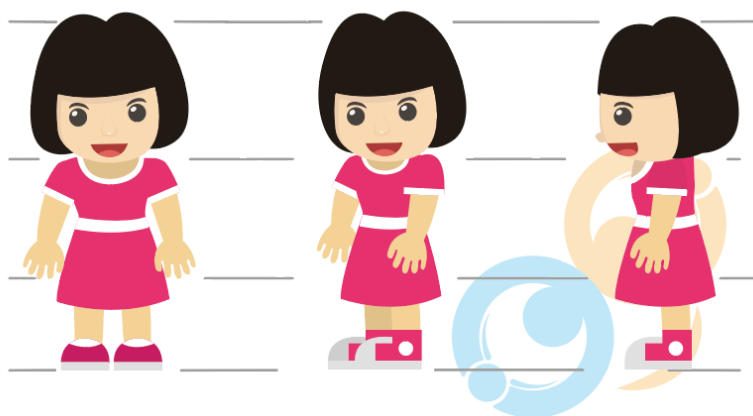


Figura 10. Niña

Personajes Secundarios: No existen personajes secundarios.

Escenarios.

Figura 11. Escena 1



Figura 12. Escena 2

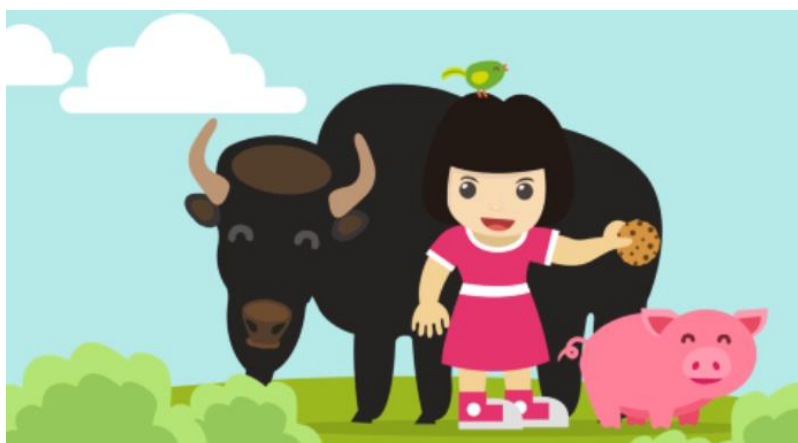


Figura 13. Escena 3



Figura 14. Escena 4



Figura 15. Escena 5



Figura 16. Escena 6



Figura 17. Escena 7



Figura 18. Escena 8



Figura 19. Escena 9



Figura 20. Escena 10



Figura 21. Escena 11



Figura 22. Escena 12

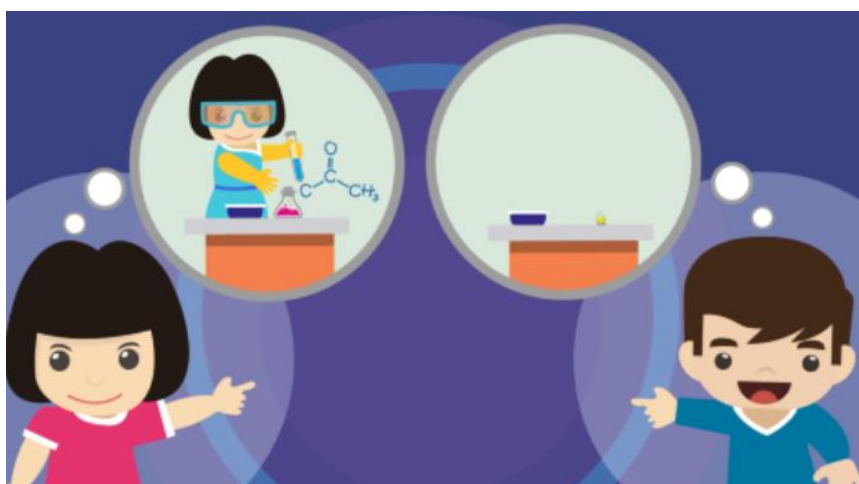


Figura 23. Escena 13



Figura 24. Escena 14



Figura 25. Escena 15

Tipografía.



Figura 26. Tipografía

Transiciones.



Figura 27. Transiciones

Storyboard.

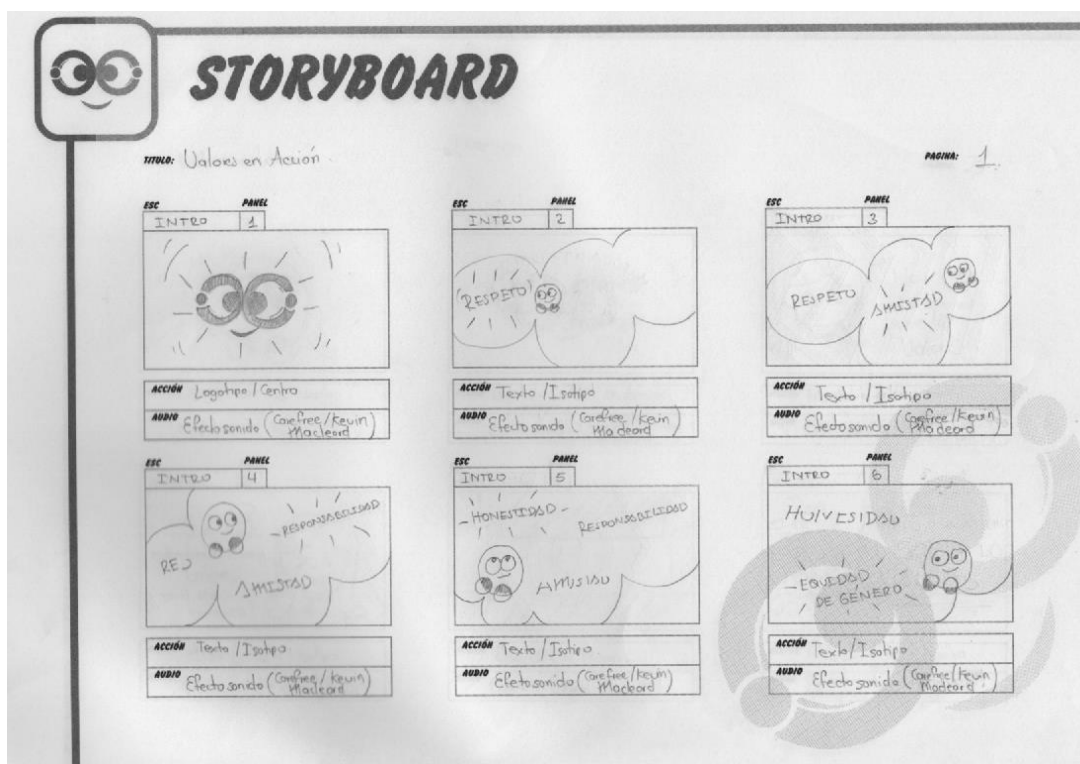


Figura 28. Storyboard 1

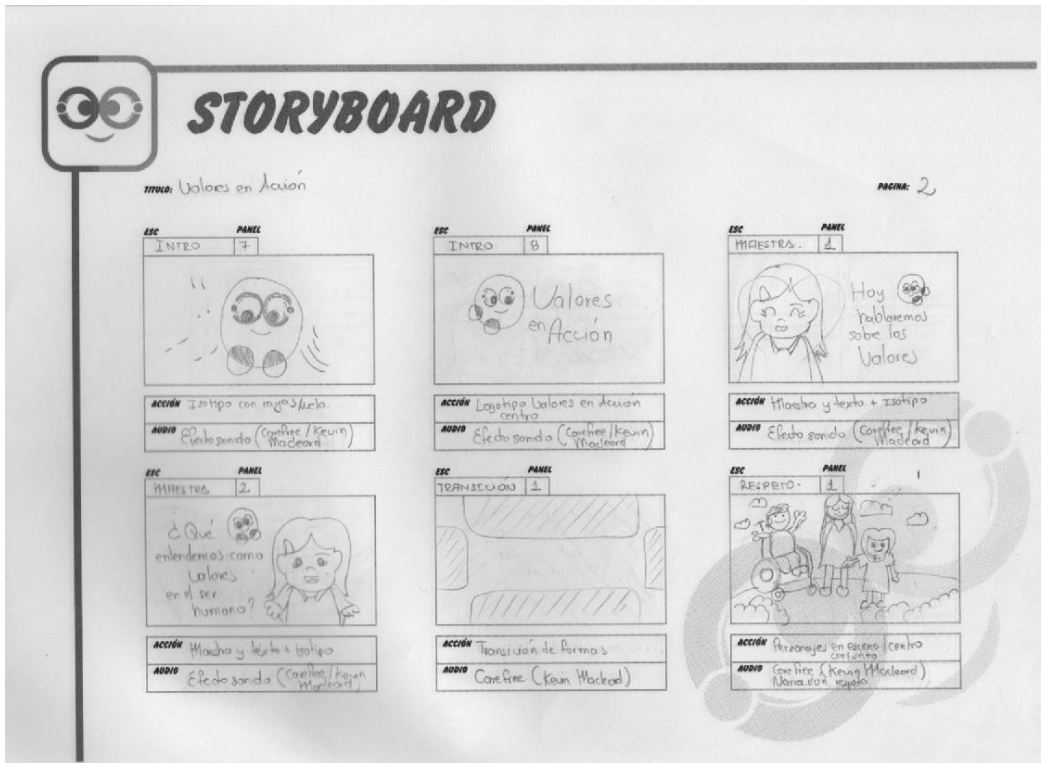


Figura 29. Storyboard 2

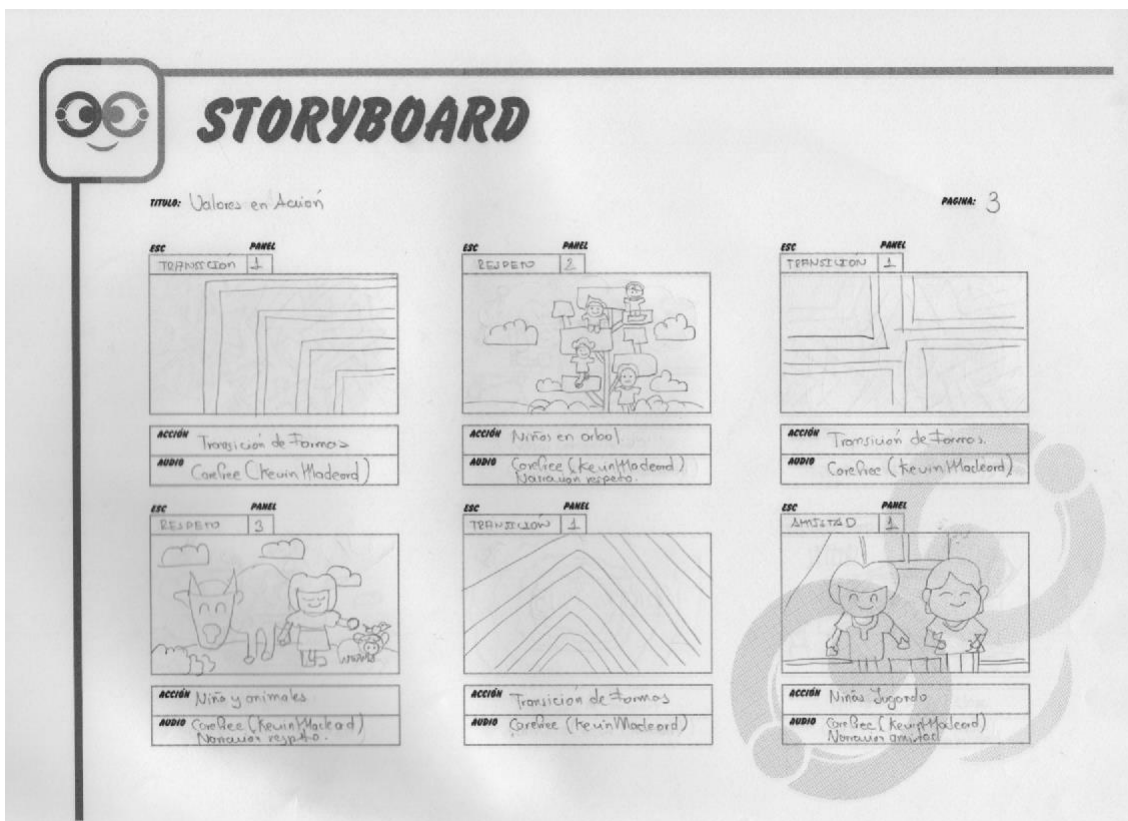


Figura 30. Storyboard 3

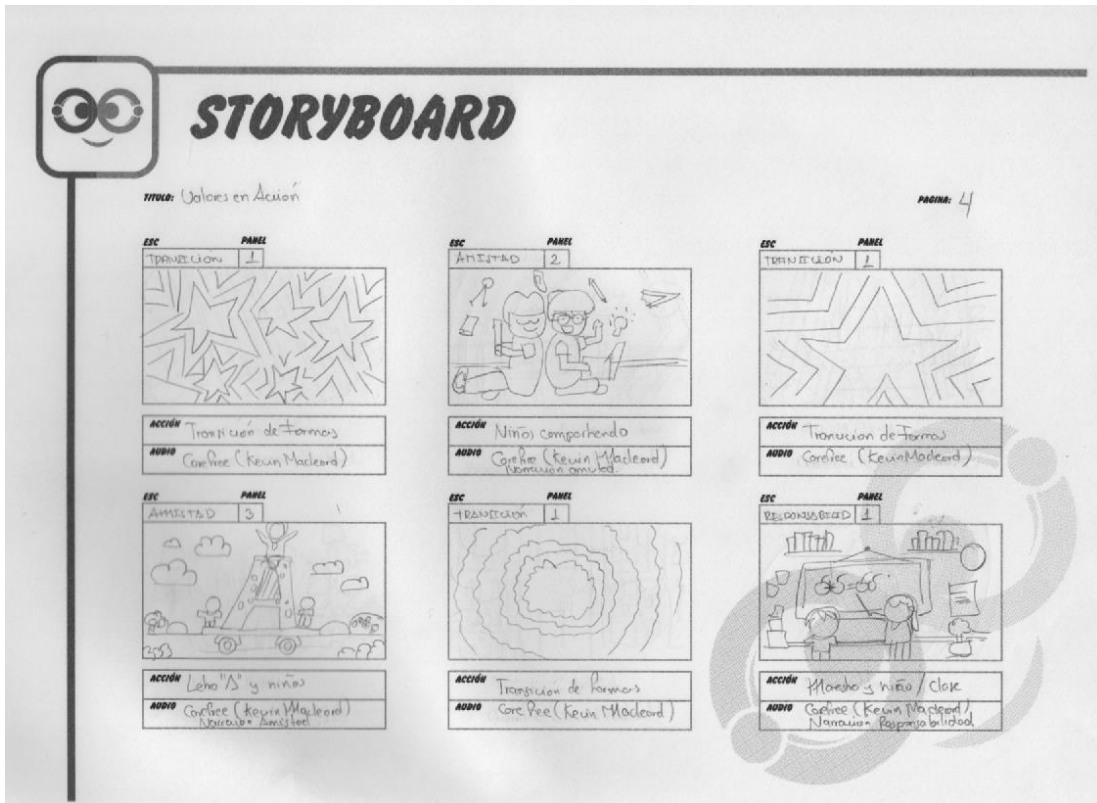


Figura 31. Storyboard 4

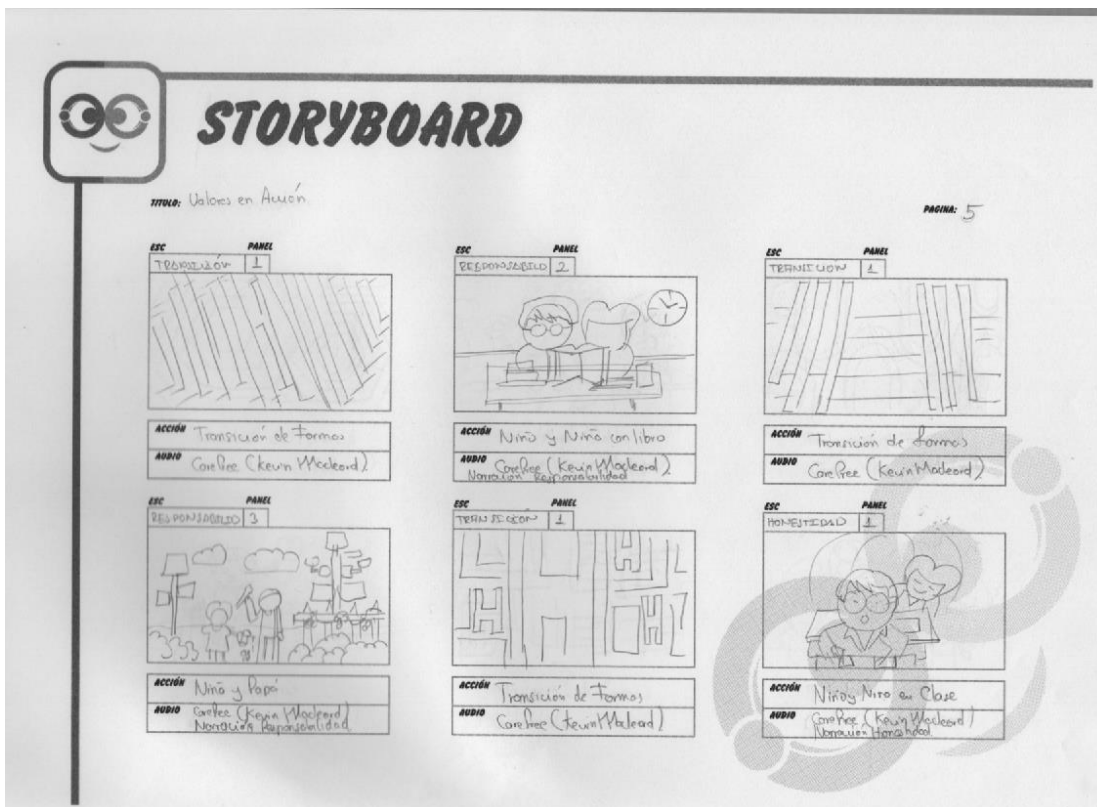


Figura 32. Storyboard 5

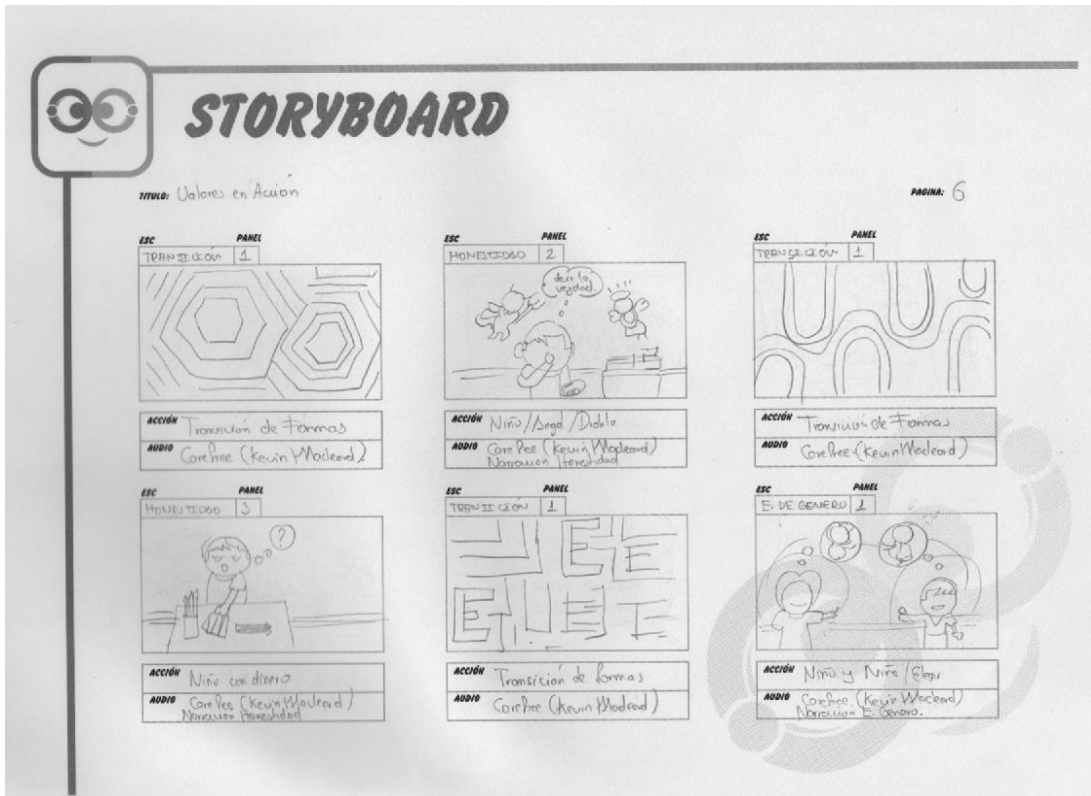


Figura 33. Storyboard 6

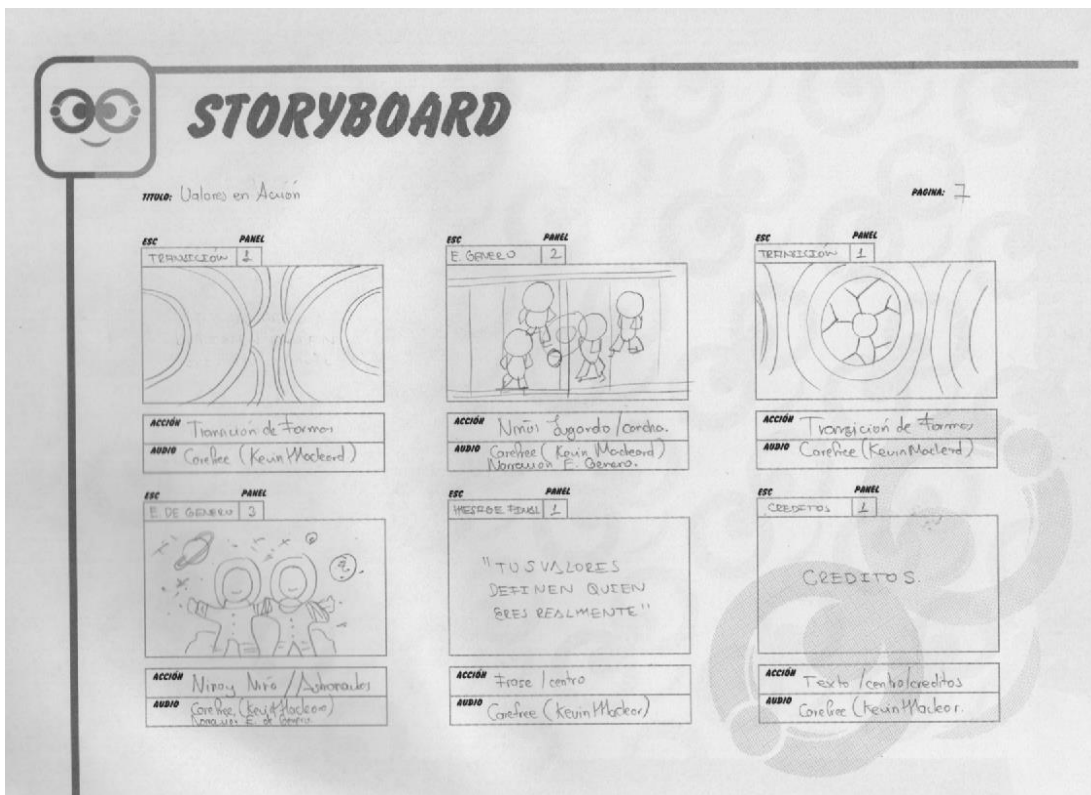


Figura 34. Storyboard 7

CAPITULO VI

6. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.

Conclusiones:

- Al elaborar este proyecto audiovisual educativo, haciendo referencia al aprendizaje de valores para estudiantes de primaria, ha sido una grata experiencia ya que contribuyendo con este Motion Graphics el aprendizaje será efectivo.
- Mejorar la práctica de valores en los estudiantes y en el hogar.
- Contribuir al mejor desarrollo de programas educativos sobre los valores para estudiantes.

Recomendaciones:

- Trabajar con el Motion Graphics en clases sobre valores será una experiencia efectiva y grata.
- Lograr aprendizajes significativos para niños y niñas.
- Este Motion Graphics se presta para emitir juicios de valor en estudiantes y mejorar la experiencia oral compartiendo con otros niños.

REFERENCIAS

Cartillas sobre Valores (Fe y Alegría Internacional).

<http://www.iadb.org/research/legislacionindigena/leyn/docs/EKU-Codigo-de-la-Ninez-y-la-Adolescencia-.doc>.

<http://www.guiainfantil.com/1211/como-educar-en-valores.html>

<http://www.oei.es/historico/salactsi/ispajae.htm>

ANEXOS

Dibujos realizados por estudiantes de Educación Básica Media.

