



FACULTAD DE HUMANIDADES
DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA
COMUNICACIÓN

“Proyecto para la producción de una video-animación basada en el valor de la Solidaridad, para ser utilizada en los procesos formativos desde la propuesta pedagógica *Eduquémonos para el Nunca Más*, de la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala”.

TESIS

Presentada al Consejo de Facultad de Humanidades por:

Marlon Enrique Caldera Balladárez

Para optar al grado académico y título profesional de
Licenciado en Ciencias de la Comunicación con especialidad
en Publicidad.

Guatemala de la Asunción, Agosto del 2005.



**Universidad
Rafael Landívar**
Tradicón Jesuita en Guatemala

AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR

**RECTORA
VICE-RECTOR GENERAL
VICE-RECTOR ACADEMICO
VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO
SECRETARIO GENERAL**

Licda. Guillermina Herrera.
Ing. Jaime Carrera.
Lic. Rolando Alvarado, S.J.
Lic. José Alejandro Arévalo.
Lic. Luis Quan.

AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES

**DECANO
VICE-DECANA
SECRETARIA
DIRECTOR DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA
DIRECTOR DEPARTAMENTO DE EDUCACION
DIRECTORA DEPARTAMENTO DE CIENCIAS
DE LA COMUNICACIÓN
DIRECTOR DEPARTAMENTO DE LETRAS Y
FILOSOFIA
REPRESENTANTE DE CATEDRATICOS ANTE
CONSEJO DE FACULTAD**

Dr. Ricardo Lima.
Dra. Lucrecia Méndez de Penedo.
Licda. Myriam Renée Cuestas.
Dr. Carlos Seijas.
Dr. Bienvenido Argueta.
Licda. Nancy Avendaño.

Lic. Ernesto Loukota.

Lic. Ramiro De León y
Lic. Juan Fernando Cifuentes.

ASESOR DE TESIS

Lic. Carlos Alarcón Novoa.

Indice

	Página.
Resumen	1
I) Introducción	2
<i>1.1)Fundamentos Teóricos</i>	5
<i>1.1.1)Técnica de Animación.</i>	5
<i>1.1.2)Solidaridad</i>	12
<i>1.1.3)Comunicación Alternativa</i>	18
II) Planteamiento del Problema	21
<i>2.1)Objetivos</i>	22
<i>2.2)Público al que va dirigido el video</i>	22
<i>2.3)Alcances y Límites</i>	22
<i>2.4)Aportes</i>	23
III) Método	24
<i>3.1) Equipo técnico</i>	24
<i>3.2) Fuentes</i>	24
<i>3.3) Story Board</i>	25
<i>3.4) Procedimiento</i>	35
<i>3.5) Cronograma de Actividades</i>	37
<i>3.6) Presupuesto</i>	38
<i>3.7)Validación</i>	39
<i>3.7.1)Tipo de Investigación</i>	39
<i>3.7.2)Método y sujetos de la validación</i>	39
<i>3.7.3)Instrumento de validación</i>	40
<i>3.7.4)Metodología estadística de la validación</i>	40
IV) Resultados.	40
V) Discusión de resultados de la validación	41
VI) Recomendaciones	42
VII) Referencias Bibliográficas	43
Anexos	46

Resumen.

Este es el proyecto de una video-animación basada en el valor simbólico del concepto de solidaridad, concebido para ser utilizado en los procesos formativos desde la propuesta pedagógica *Eduquémonos para el Nunca Más* del área de Cultura de Paz del Arzobispado de Guatemala.

Para la pre y post-producción del material fue necesario remitirse a los fundamentos teóricos de producción de animaciones en video, solidaridad y comunicación alternativa. Ya que es un material que a través de la técnica de animación aborda el tema de la solidaridad y a la vez será usado en procesos formativos de comunicación alternativa.

Se hizo una validación técnica del vídeo a través de un grupo focal con la participación de 25 estudiantes de tercer grado de primaria ya que poseen características similares a los destinatarios del mensaje o público meta de ésta video-animación.

Los resultados arrojados por las entrevistas fueron agrupados y presentados, obteniéndose que los estudiantes demostraron que el material sí fue comprendido y el mensaje está claro.

Se concluyó que se puede realizar una producción de video-animación educativa, de alta calidad, siempre y cuando se cuente con el presupuesto necesario para ello, que se puede diseñar una guía de actividades para acompañar al material audiovisual y así facilitar su discusión y sea el docente quién un moderador para luego hacer relación entre rescate de la memoria histórica con valor de la solidaridad que es el mensaje del video.

Resumen.

Este es el proyecto de una video-animación basada en el valor simbólico del concepto de solidaridad, concebido para ser utilizado en los procesos formativos desde la propuesta pedagógica *Eduquémonos para el Nunca Más* del área de Cultura de Paz del Arzobispado de Guatemala.

Para la pre y post-producción del material fue necesario remitirse a los fundamentos teóricos de producción de animaciones en video, solidaridad y comunicación alternativa. Ya que es un material que a través de la técnica de animación aborda el tema de la solidaridad y a la vez será usado en procesos formativos de comunicación alternativa.

Se hizo una validación técnica del vídeo a través de un grupo focal con la participación de 25 estudiantes de tercer grado de primaria ya que poseen características similares a los destinatarios del mensaje o público meta de ésta video-animación.

Los resultados arrojados por las entrevistas fueron agrupados y presentados, obteniéndose que los estudiantes demostraron que el material sí fue comprendido y el mensaje está claro.

Se concluyó que se puede realizar una producción de video-animación educativa, de alta calidad, siempre y cuando se cuente con el presupuesto necesario para ello, que se puede diseñar una guía de actividades para acompañar al material audiovisual y así facilitar su discusión y sea el docente quién un moderador para luego hacer relación entre rescate de la memoria histórica con valor de la solidaridad que es el mensaje del video.

I) Introducción:

El objetivo es producir un corto de video-animación basada en el valor simbólico del concepto de solidaridad, concebida para ser utilizada en los procesos formativos desde la propuesta pedagógica "*Eduquémonos para el Nunca Más*" del área de Cultura de Paz del Arzobispado de Guatemala. Este no es un producto comunicativo totalmente terminado, pues se presenta un proyecto para que posteriormente se pueda realizar con un presupuesto adecuado, que permita una calidad óptima en cuanto a recursos técnicos se refiere. Este audiovisual podría ser un material didáctico que acompañe a la propuesta pedagógica, en el sentido que puede ser utilizado como generador de discusiones en el salón de clases. El vídeo no pretende ser un sustituto del educador, ni de otros materiales didácticos ya existentes, sino un complemento a la información proporcionada en el aula.

La Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala, a través del Área de Cultura de Paz está desarrollando procesos formativos desde la propuesta pedagógica "*Eduquémonos para el Nunca Más*", misma que utiliza artes gráficas como láminas generadoras de discusión, a partir de esto surge la idea de diseñar un proyecto audiovisual que pueda utilizado con este mismo propósito.

Se busca presentar de manera práctica los conocimientos acerca de Comunicación alternativa en un producto audiovisual, cuya particularidad se deriva de la técnica de animación cuadro por cuadro, grabada con modelos de plasticina y que persigue despertar al aprendizaje participativo e intercambio de criterios, así como la tolerancia, también, promover la responsabilidad por el propio aprendizaje, incitar a buscar información, a ubicar, analizar, a crear y construir conocimientos. Una utilización alternativa compromete a los interlocutores en un proceso activo, en la responsabilidad por el propio aprendizaje. El uso busca la apropiación del material para desarrollar el inter-aprendizaje en un contacto con el asesor pedagógico y con otros educandos.

Como antecedentes, se investigó en Guatemala acerca de la existencia, de audiovisuales de animación con fines educativos; sin embargo se logró establecer que en el país no hay producción de este tipo de materiales didácticos, como comenta el Licenciado Luis Fernando Paredes, subdirector de la Dirección General de Proyectos de Apoyo para el Ministerio de Educación de Guatemala (**DICADE**).

De igual forma se consultó **INTERVIDA**, una organización que apoya a escuelas de todo el país con materiales didácticos, en donde el Lic. Gustavo Jurado Duarte, responsable relaciones interinstitucionales, dice que esta organización, hasta el momento sólo ha utilizado materiales didácticos impresos.

En otros centros que poseen archivos de materiales audiovisuales, de todo tipo, como canales 3, 7, 11 y 13, Casa Comal, Luciérnaga y Guatevisión, no se encontró material audiovisual de animación con fines pedagógicos producidos en el país.

Sí se encontró algunas experiencias similares desarrolladas por organizaciones internacionales como Intermón Oxfam, una organización que promueve la justicia, la solidaridad y la paz alrededor del mundo. Esta organización trabaja en países como Guatemala, El Salvador, Nicaragua, Haití, Honduras, Cuba entre otros. Ellos desarrollan procesos de educación a partir de una serie de historias e imágenes en las que reflejan la vida, los sueños, las tradiciones, pero también los problemas que tienen los niños y niñas de otros países del mundo. Por ejemplo, ellos tienen varios materiales como "Fuera de control" que pretende provocar el diálogo y la reflexión a favor de la resolución pacífica de los conflictos.

Las historias de "El muro", "El osito" y "El columpio" de manera simbólica llevan a cuestionar la realidad desde la cultura de la paz, punto muy importante ya que están muy relacionados con el contenido del material audiovisual que se propone en esta tesis, así como también la técnica utilizada en ellos. En el corto "Un día especial", Sarah cuenta las dificultades de su familia para sobrevivir con su trabajo. Otra de las animaciones que ellos tienen es Amina y Musa aprenden cuenta las vivencias de dos niños de Tanzania, son relatados por un observador aparentemente silencioso, un árbol. Amina y Musa; aunque trabajan mucho pueden ir a la escuela.

Noaga la niña de Burkina Faso es otro de los materiales, en ésta una niña explica cómo transcurre un día en su poblado. A través de su vida se observa qué supone la dificultad y los esfuerzos que hace la gente para optimizar los recursos del agua. También tienen la animación Mozambique, Beto habla de su país, Mozambique, en el sur de África. A través de sus amigos y amigas y de sus juegos se van abordando los derechos de la infancia.

Otros antecedentes que se pueden mencionar son investigaciones acerca de educación en valores y producción de videos en Guatemala y otras

experiencias similares en otros países, que si bien no son productos audiovisuales, sí están estrechamente ligados a esta tesis ya que abordan el tema de educación en valores o bien las técnicas de animación, como lo es el caso del trabajo “Una aproximación a la educación en valores” realizado por Ulises Mestre Gómez y presentado en el año 2002, en la Universidad de Oriente en el Centro Universitario de Las Tunas. Cuba. Este hace estudio acerca de la formación de valores dentro del trabajo educativo, un acercamiento a acciones como el discurso y la imposición, vías para el proceso y llegar a cada uno de los espacios sociales del estudiante con una comunicación real, donde se cree un espacio común entre las partes que intervienen, compartiendo necesidades, reflexiones, motivaciones y errores. Existen consideraciones teóricas que asumen el carácter preferencial de los valores como hecho eminentemente psicológico, que se manifiesta en la conducta orientadora de los sujetos, la cual puede variar en dependencia de las circunstancias de unos sujetos a otros, de unas culturas y sociedades a otras.

Jorge Marín, en su tesis “Cine de dibujos animados”, presentada en el año 2003 en Argentina, apunta que en el cine de dibujos animados, existen aspectos obvios que deben ser analizados desde una perspectiva integral, pues la imagen no es ajena a las interpretaciones de tipo objetiva y subjetiva, por ello, según Marín, “al formular una teoría del género de dibujos animados no se debe descartar los condicionamientos internos y externos, en donde se observan aspectos elementales y complejos que encierran variantes significativas”. La dimensión que ofrece la estructura analítica del dibujo, forma, color y discurso es variada. Una película de dibujos animados es, ante todo, una imagen en movimiento que recrea un tiempo continuo y discontinuo, escenarios e historias imaginarias, donde el espectador busca una identificación con el héroe en la aventura que le propone el filme. Bajo estos lineamientos, la investigación “Cine de dibujos animados” es el resultado de una visión de conjunto. Marín incluye a los dibujos animados como “género”. La animación es considerada como un elemento técnico que se lo utiliza generalmente para incorporar en una película los efectos especiales. Pero el dibujo iconográfico, al formar parte de una significación, contiene variantes no comunes en la puesta en escena.

En esta tesis el cine de dibujos animados puede ser analizado desde el punto de vista objetivo y simbólico. Esta revisión estructural se completa con la figura del espectador, un sujeto que se interna en el filme mediante una lectura muchas veces crítica. Dichos elementos se combinan para una caracterización del género, como afirma Marín “en el que se observa un lenguaje con leyes propias, las que se respetan o transgreden, en el compendio de una obra maestra o el reflejo de un producto netamente

comercial". La tesis de Marín permite dejar una puerta abierta para futuras investigaciones.

Y para terminar con los antecedentes se puede mencionar que en 1996 Pereira Schimid, elaboró y presentó en la Universidad Rafael Landívar de Guatemala la investigación titulada "Evaluación del cambio de actitudes acerca del tema del reciclaje debido a un vídeo alternativo documental". Esta investigación deseaba determinar si un vídeo alternativo documental sobre el reciclaje de sólidos mejoraba significativamente la actitud de los alumnos de diversificado del colegio Evelyn Rogers hacia el tema. Gracias a la comparación de resultados obtenidos estadísticamente a través de los tests antes-después, se logró concluir que el vídeo es un medio alternativo por el cual se pueden cambiar actitudes con respecto a temas de relevancia social, esta tesis tiene mucha relación con la tesis que hoy se presenta, puesto que el video de animación elaborado estará inserto en procesos de comunicación alternativa.

1.1) Fundamentos Teóricos

1.1.1) Técnica de Animación:

La teoría principal que se usó para esta tesis, que más que una teoría es una técnica, es la creación de animaciones cuadro a cuadro. "La animación es una secuencia lineal de imágenes, ya sean dibujos, modelos tridimensionales, imágenes, fotos reales o imágenes por computadora, la gran parte de las veces incluye audio, voces o música de fondo, con la finalidad de dar un mensaje" Barona (2003)

Hay varias partes dentro de la animación y necesita un proceso. Como apunta Barona, éste inicia con una idea, luego se ve la manera de representar esa idea y se ve con qué elementos se quiere llevar a cabo. Luego sigue la planeación, el storyboard que es una manera de plasmar la idea en papel de una forma comprensiva. Después siguen los guiones, que es lo que va a suceder durante el tiempo lineal de la animación, tanto en el campo visual como en el campo sonoro. Después viene la grabación o filmación tanto de imágenes como de audio. Y para concluir el proceso viene la edición, que es ajustar las imágenes y el audio de la manera que se había planeado, para que finalmente quede la animación deseada.

"Dentro de cada paso del proceso hay varias complicaciones y factores que influyen tanto manuales como técnicos, dependiendo del tipo de animación que se realice" Barona (2003). La técnica de animación ha venido

evolucionando su calidad a la par de la tecnología tanto en el campo de la televisión y resoluciones de pantalla, como en el campo de las computadoras y de los softwares que han desarrollado para realizarlas. "En un principio se comenzó haciendo animaciones en blanco y negro, ya que la televisión tenía estas características y solían hacerlas imagen por imagen o dibujo por dibujo de una manera manual" (Op.Cit)

Como ilustra Daniele Barbieri (1993) Se empezó a hacer caricaturas con este modo de trabajar a mediados del siglo XX, pocos años después de la invención de la Televisión. Con la llegada del cine y con la invención de la televisión de colores y la transmisión de películas a color, el ámbito de la animación, no se quedó atrás. Y surgió la técnica de animación usando acetatos pintados con acrílicos, sobre fondos antes realizados, para una mejor realización. "Esta técnica fue usada por primera vez por Walt Disney en la película de Blanca Nieves en 1937" (Op. Cit)

La técnica fue usada por mucho tiempo y para hacer todo tipo de animaciones, tanto películas como caricaturas en todos los géneros y en la gran mayoría de los países en el mundo. Actualmente, gracias al avance de la tecnología se han podido hacer animaciones por computadora en 2D y en 3D que antes era prácticamente imposible con los recursos que se tenían, como lo observa Barona (2003). La calidad de la animación ha mejorado mucho debido a las herramientas y medios que se han desarrollado actualmente. Es por eso que "actualmente hay películas en 3D por computadora, que fue un gran paso en el ámbito de la animación" (Op. Cit)

Ahora, la animación ha tomado un nuevo rumbo, aunque las técnicas, antes usadas, siguen siendo útiles, gracias a la tecnología se ha podido llegar a hacer animaciones impresionantes, con una simulación de la realidad increíble. Los dibujos animados nacieron antes que el cine. "Emile Reynaud creó en 1877 el Praxinoscopio, partiendo del zootropo que desarrolló Honer en 1834. Reynaud consiguió la proyección de imágenes animadas en creó el teatro óptico que añadía la posibilidad de proyectar las imágenes sobre cintas perforadas" Barona (2003). Durante diez años y antes de la aparición del cinematógrafo de los Lumiere, Reynaud hizo representaciones públicas sobre una pantalla en el museo Grévin de París en 1892. "Para hacer del cine de animación una realidad, era necesaria la invención del trucaje, llamado paso de manivela o imagen por imagen, cuya paternidad está muy reñida"

"La animación tiene varias características, éstas se determinan debido a la idea y la realización y el tipo de animación que se quiere hacer. Dentro de las animaciones hay que tomar en cuenta, como característica externa, la

calidad de las mismas, hay que definir cuántas imágenes por segundo se quieren” Barona (2003). También explica que “con respecto a las características internas de la animación se deben tomar en cuenta: la aceleración y desaceleración, el tiempo y movimiento, la acción y reacción, la anticipación y la secuencia misma”.

Hay que tomar en cuenta que una animación está hecha a base de una secuencia de dibujos, que pueden ser cientos, miles e incluso hasta millones dependiendo del tiempo de la calidad que se deseen. “Al ser transmitida la animación y pasar en secuencia las imágenes, lo que nosotros vemos es una imagen tras otra, pero al ser pasada con una velocidad adecuada, el ojo ve la secuencia de la animación y la mente y la imaginación componen la secuencia” (Op. Cit), es por eso que al ver una animación vemos realmente una secuencia, pero realmente estamos viendo una imagen tras otra. A esto le suma voces, música y audio y se logra una verdadera animación.

Para saber cuántas imágenes hay que poner para que la mente junte una imagen con la siguiente y tenga una secuencia “hay que ver cuántas imágenes percibe el ojo, no deben de ser demasiadas, ni muy pocas” Barona (2003). Tiene que ser el número óptimo, ya que entre más imágenes por segundo, es mejor la animación, pero no pueden ser demasiadas, ya que el ojo no percibiría todas y no percibiría la secuencia del video.

Para tener un parámetro, vemos que “Walt Disney en sus películas usa 30 imágenes por segundo” Deleuze (1991). Esto significa que por cada segundo ellos hacen 30 dibujos o imágenes para lograr una secuencia de movimientos y de animación óptima. Si se multiplica los 30 dibujos por segundo y vemos que las películas duran más de una hora, vemos que son millones de dibujos.

“El ojo humano es capaz de ver y captar las treinta imágenes y transformarlas en una secuencia. Si son menos de 30 imágenes por segundo, la animación se puede ver cortada y el movimiento un poco natural, dependiendo lo que se quiere conseguir” (Op. Cit). Las animaciones de algunas caricaturas japonesas, llegan a tener hasta un mínimo de 10 imágenes por segundo. Que no se ve tan mal, pero ya se empieza a ver un poco cortado y no es una óptima animación.

La calidad de la animación y de cada una de las imágenes, depende en gran parte de la técnica, pero principalmente de la persona que realiza las imágenes. Aquí entra mucho en juego la creatividad y la habilidad de hacer imágenes juntando técnicas, y utilizando todas las herramientas de dibujo:

punto, línea, perspectiva, color, etc. Esto depende directamente de la idea y de la animación que se quiere realizar.

Como apunta Barona (2003) con respecto a las características internas de la animación lo primero hay que tener en cuenta es: la aceleración y la desaceleración. Esto es muy importante dentro de la animación, ya que de esto depende el realismo que se le dará a la secuencia. Hay que tomar en cuenta que la animación es la exageración de las cosas reales.

Ni el movimiento real, ni el animado nunca es lineal, sino que empieza poco a poco la aceleración, luego aumenta y antes de terminar se detiene. Esto se llama "Ease In" esto es aceleración para empezar el movimiento y "Ease Out", desaceleración para terminar el movimiento. De esto depende en gran parte que la animación sea real.

Todos los elementos que se muevan dentro de la animación deben de tener en cuenta estos dos aspectos. Acerca del Movimiento y del Tiempo, el movimiento es muy importante dentro de la animación. En todas las animaciones hay movimiento, pero hay que saber darle el tiempo al movimiento de cada cosa o personaje que queremos mover.

No es el mismo tiempo o las mismas imágenes para hacer una animación de una persona que esté caminando a una que esté corriendo. Esto dependerá de la acción que hace cada personaje dentro de la animación. Hay que darle el tiempo suficiente a cada acción de cada personaje y para lograr este efecto de movimiento reflejado en una animación es bien importante la realización de los dibujos o imágenes secuenciados unos de otros para dar la impresión de movimientos rápidos o lentos, dependiendo la acción deseada.

Hay acciones que toman segundos y otras, décimas de segundos, esto se logrará dependiendo la secuencia de cada movimiento. Por ejemplo si se quiere hacer a una persona corriendo muy rápido, la secuencia de imágenes debe ser muy salteada. Es decir, se hace el dibujo o la imagen de una persona con las piernas estiradas a punto de tocar el suelo, pues la siguiente imagen deberá ser la misma persona ya flexionando las rodillas para dar otro paso.

No es lo mismo en cambio cuando una persona camina, porque la secuencia de dibujos es más corta, es decir, son más dibujos por cada paso que se da. Con respecto de la Acción y Reacción, vemos que es muy importante, también, dentro de la animación. Tanto en lo real, como en la

animación, pero de una manera exagerada, todas las acciones tienen reacciones. Pues esto se tiene que tomar en cuenta en la animación.

Deleuze (1991) explica el ejemplo de una pelota cayendo, "mientras cae, la pelota se ovala un poco debido a la aceleración con la que cae. Al momento de tocar el suelo, la pelota se contrae y el suelo se flexiona un poco". Esto dependerá en gran parte del material que esté hecho, dentro de la animación, la pelota y el piso. Luego, al saltar de nuevo, la pelota se vuelve a estirar y así sucesivamente dentro de la desaceleración. Es decir, cuando uno o dos cuerpos sufren de una causa externa en cualquier aspecto, estos producen cambios físicos, aunque sea sólo por unos instantes, pero esto se debe exagerar dentro de la animación.

"La anticipación es importante para expresar al espectador que algo está a punto de pasar. Es decir, antes de que un personaje de un salto, flexione las rodillas para tomar impulso y justo antes de saltar se toma un momento, luego realiza la acción, o antes de que un personaje de un golpe a otro, toma impulso echando el brazo para atrás para tomar más impulso y más fuerza" Deleuze (1991). La anticipación debe estar presente en cada acción de la animación, de cada personaje o cualquier cosa que se mueva. "Las cuatro características: aceleración, movimiento, acción y reacción están muy relacionadas entre sí" (Op.Cit). Esto es lo que le da el sentido a la animación, que las cosas y los personajes se muevan y hagan acciones dentro de un escenario, con el fin de dar un mensaje al espectador. Esto es a lo que se refiere con la secuencia misma de la animación.

La animación por computadora en 3D solamente difiere de las otras animaciones específicamente en la realización. "Para hacer una animación en 3D es necesario pasar por todo el proceso para hacer una animación y tomar en cuenta sus características, tanto internas como externas. Hay que tener una idea, planeación, story board, guiones, grabación y edición. En donde varía la animación en 3D, es en la realización y en la técnica se usa para llevarla a cabo" Barona (2003). Otras animaciones pueden estar hechas en dibujos en blanco y negro o en color, en acetatos o en 2D por computadora. Pero el proceso para hacerla en 3D es simplemente distinto de las demás. Para saber qué técnica utilizar se debe tener claro qué tipo de animación se quiere hacer.

Para hacer la animación en 3D por computadora se requiere un proceso. Primero, después de que se tienen todos los pasos anteriores de la animación, hay que modelar los personajes y las cosas que van a aparecer en la animación, luego hay que aplicarle textura a cada uno de los elementos. Después hay que darle la iluminación adecuada a los ambientes. Se debe

hacer el movimiento deseado para cada uno de los elementos. Finalmente se hace render imagen por imagen y luego se edita para sacar la animación final.

Primero hay que modelar a los personajes y cada uno de las cosas y elementos que se necesiten en los ambientes para esto hay que tomar en cuenta las características del software con el que se va a trabajar. Generalmente se parte de figuras geométricas básicas y propiedades de las mismas para ir creando las cosas necesarias.

“Para los personajes que se van a mover, es necesario tomar en cuenta las articulaciones para hacer el movimiento adecuado” (Op. Cit). Para los demás elementos se necesita tener una idea de animación y basarse en ella para el modelado. Depende de esto si se quieren las cosas más orgánicas o cuadradas, etc. Una vez que ya se tienen todos los elementos que se van a utilizar modelados. Barona (2003) dice que hay que aplicarle texturas a todas las cosas. Tomando en cuenta el color, la textura, el brillo, la transparencia, el reflejo, la profundidad de las texturas, etc., y se le aplican a cada uno de los elementos. De manera que cada cosa tenga su textura propia.

Esto es muy importante para lograr que el pasto parezca pasto; los objetos metálicos, metálicos con sus propiedades; la piel, piel y el plástico con sus características / colores propios, etc. Todo esto va a estar gobernado desde el punto de vista de animación y concepto que se quiera hacer. Una vez teniendo ya los modelos con sus texturas, sigue la iluminación. Para esto es necesario tener claro el ambiente que se quiere para el tipo de animación deseada.

“La iluminación es muy importante por que es la que le da profundidad y sombras a las cosas. Hay que tener claro con qué color se quiere iluminar y cuántos y qué tipos de focos o fuentes de iluminación se quieren usar” (Op. Cit). Pues no es lo mismo un foco dirigido a o foco redondo o la iluminación del sol o de la luna, etc. Hay que saber iluminar las cosas, y quizá resaltar con la misma luz las cosas o acciones más importantes dentro de la animación.

Ya que se tienen los modelos y los ambientes con texturas e iluminados, sigue lo que es la animación en sí. Es decir, mover los elementos, los personajes, darle vida a las cosas. Es donde se hace que camine un personaje o que se mueva algo. Aquí hay que tener muy en cuenta las características internas de la animación. Aquí se cambian expresiones de las caras y de los personajes y se sigue la secuencia, antes planeada del story board y del guión.

Como explica Barona (2003) finalmente una vez hecha ya la animación y el movimiento de cada uno de los personajes deseados, que puede durar desde segundos hasta horas, dependiendo de la animación que se hizo, viene la parte del renderizado. "Render se refiere a hacer imagen por imagen de la animación" (Op.Cit). Esto es debido a que mientras se va haciendo el movimiento de los personajes, se va quedando sólo en el programa. Pero una vez que se quiere hacer la animación y la secuencia, ya sea imagen por imagen o la animación como película, la computadora tiene que hacer el proceso de render. Es decir, la computadora va haciendo imagen por imagen.

"Igual que en una película de cine, la animación se consigue con el efecto visual generado por el cambio del contenido de fotogramas sucesivos al visionarlos a una determinada velocidad. En FLASH, la línea de tiempo de una película está dividida en todos los fotogramas que puede contener, por lo que conseguir efectos de animación es relativamente fácil al tener un completo control sobre los contenidos de cada uno de ellos. FLASH está preparado para realizar efectos de animación avanzados como movimiento, rotación, cambio de tamaño, cambio de color, transparencia, etcétera e incluso se pueden realizar todos a la vez" (Op. Cit).

Barona (2003) dice que para crear una animación se puede escoger el camino de la alteración de los elementos fotograma por fotograma, aunque existen procesos de automatización para realizar animaciones que permiten hacerlo simplemente marcando el estado inicial y el estado final de un objeto. Por ejemplo, para mover un gráfico de izquierda a derecha de la pantalla sólo hay que crear un fotograma clave con el gráfico en la izquierda y un fotograma clave con la posición final deseada y flash creará la animación de todas las posiciones intermedias. "Esta característica recibe el nombre de interpolación y puede ser de dos tipos, interpolación de movimiento e interpolación de forma" (Op.Cit).

"La interpolación de movimiento calcula y representa los pasos intermedios de la variación de una instancia (posición, tamaño, rotación, efecto) entre dos fotogramas clave" (Op. Cit). Este tipo de animación que, además, es la más utilizada en Flash. Interpolación de forma calcula y representa los pasos intermedios de la variación de dos formas dibujadas entre dos fotogramas clave.

Antes que crear la animación es necesario crear un símbolo y colocarlo como instancia en el Escenario (arrastrándolo desde la Biblioteca) Para

evitar comportamientos no deseados hay que colocar sólo una instancia en cada capa, ya que en caso contrario la animación daría saltos.

Una vez colocada la instancia en un fotograma (fotograma clave) hay que marcar otro fotograma clave (pulsando F6) tan lejos en la línea del tiempo como se desee hacer durar la animación. "Para unirlos con interpolación de movimiento basta con hacer clic con el ratón sobre cualquiera de los intermedios y escoger la opción Crear interpolación de movimiento que aparece al pulsar el botón derecho del ratón. Las opciones de interpolación también son accesibles desde la pestaña fotograma del panel flotante instancia. Cualquier modificación de las propiedades de la instancia en cada fotograma clave (rotación, efecto alfa, escala...) se refleja automáticamente en los pasos intermedios" Barona (2003). A partir de aquí la animación puede complicarse tanto como sea necesario añadiendo más fotogramas con interpolación y fotogramas clave con las diferentes posiciones que debe adoptar el objeto.

Si la instancia animada es un clip de película dispone de su propia línea de tiempo capaz de contener otras animaciones. Por ejemplo, para representar un pájaro que vuela se podría mover por el Escenario un clip de película que tuviera el dibujo del pájaro y la animación de las alas.

En la interpolación básica los movimientos entre dos fotogramas clave siguen trayectoria recta. Para crear trayectorias complejas existen las guías de animación. La trayectoria de la animación vendrá definida por lo que se dibuje (con las herramientas plumas, lápiz, línea) en la capa de guía, consiguiendo así con facilidad movimientos curvos. Los pasos según Barona (2003) son los siguientes:

1. Para crear una guía de animación es necesario disponer de una capa en la que se haya creado una interpolación de movimiento.
2. Se selecciona la capa y del menú que aparece al pulsar el botón derecho del ratón sobre el nombre de la capa, se escoge la opción Agregar guía de movimiento.
3. Utilizando las herramientas de dibujo (pluma, lápiz, línea, círculo...) se dibuja la trayectoria deseada.
4. Es necesario arrastrar con el ratón la instancia hacia el principio y fin de trayectoria en los fotogramas clave respectivos.

1.1.2) Solidaridad:

“La teología cristiana adoptó por primera vez el término solidaritas, aplicado a la comunidad de todos los hombres, iguales todos por ser hijos de Dios, y vinculados estrechamente en sociedad” Gutiérrez García (2001) Se entiende, por tanto, que el concepto de solidaridad, para la teología, está estrechamente vinculado con el de fraternidad de todos los hombres; una fraternidad que les impulsa buscar el bien de todas las personas, por el hecho mismo de que todos son iguales en dignidad gracias a la realidad de la filiación divina.

La Doctrina Social de la Iglesia entiende por solidaridad «la homogeneidad e igualdad radicales de todos los hombres y de todos los pueblos, en todos los tiempos y espacios; hombres y pueblos, que constituyen una unidad total o familiar, que no admite en su nivel genérico diferencias sobrevenidas antinaturales, y que obliga moral y gravemente a todos y cada uno a la práctica de una cohesión social, firme, creadora de convivencia, cohesión que será servicio mutuo, tanto en sentido activo como en sentido pasivo» .(Doctrina Social de La Iglesia)

La solidaridad es uno de los principios básicos de la concepción cristiana de la organización social y política, y constituye el fin y el motivo primario del valor de la organización social. Su importancia es radical para el buen desarrollo de una doctrina social sana, y es de singular interés para el estudio del hombre en sociedad y de la sociedad misma.

Según la doctrina social de la Iglesia “Junto con los de autoridad, personalidad, subsidiaridad y bien común, la solidaridad es uno de los principios de la filosofía social. Se entiende por regla general que, sin estos cinco principios, la sociedad no funciona bien ni se encamina hacia su verdadero fin. Se puede entender a la solidaridad como sinónimo de igualdad, fraternidad, ayuda mutua; y tenerla por muy cercana a los conceptos de responsabilidad, generosidad, desprendimiento, cooperación, participación”. La palabra solidaridad ha recuperado popularidad y es muy común escucharla en las más de las esferas sociales. Es una palabra indudablemente positiva, que revela un interés casi universal por el bien del prójimo.

La solidaridad es una palabra de unión. “Es la señal inequívoca de que todos los hombres, de cualquier condición, se dan cuenta de que no están solos, y de que no pueden vivir solos, porque el hombre, como es, social por naturaleza, no puede prescindir de sus iguales; no puede alejarse de las

personas e intentar desarrollar sus capacidades de manera independiente” Buxarrais (1994).

La solidaridad, por tanto, se desprende de la naturaleza misma de la persona humana. El hombre, social por naturaleza, debe de llegar a ser, razonada su sociabilidad, solidario por esa misma naturaleza. “La palabra solidaridad reúne y expresa nuestras esperanzas plenas de inquietud, sirve de estímulo a la fortaleza y el pensamiento, es símbolo de unión para hombres que hasta ayer estaban alejados entre sí” (Op. Cit). Es la solidaridad el modo natural en que se refleja la sociabilidad para compartir las cargas, para ayudarse, para crecer juntos, la solidaridad es algo justo y natural; no es tarea de santos, de virtuosos, de ascetas, de monjes, de polítics; es tarea de hombres.

Este concepto no pertenece exclusivamente a la doctrina cristiana. La solidaridad, es una necesidad universal, connatural a todos los hombres. Aún antes del cristianismo; aún en contra de él. Ningún hombre es una isla. Los humanos tienen mucho en común, incluso cuando no son conscientes de esa unidad. Según García Roca (1994) en la ciencia del Derecho, se habla de que algo o alguien es solidario, sólo entendiendo a éste dentro de «un conjunto jurídicamente homogéneo de personas o bienes que integran un todo unitario, en el que resultan iguales las partes desde el punto de vista de la consideración civil o penal». Dentro de una persona jurídica, se entiende que sus socios son solidarios cuando todos son individualmente responsables por la totalidad de las obligaciones. Para el derecho, la solidaridad implica una relación de responsabilidad compartida, de obligación conjunta.

Cuando nace la solidaridad se despierta la conciencia, y aparecen entonces el lenguaje y la palabra. En ese instante sale a la luz todo lo que antes estaba escondido. “Lo que nos une se hace visible para todos. Y entonces el hombre carga sus espaldas con el peso del otro. La solidaridad habla, llama, grita, afronta el sacrificio. Sólo aquél que no sepa observar la natural sociabilidad del hombre podrá negar, equivocadamente, la necesidad natural de la solidaridad” García Roca (1994). La solidaridad contempla tanto la real dignidad de la persona individual como su necesidad natural de vivir en sociedad y de participar en ella tanto activa como pasivamente, en el proceso diario y natural de dar y de recibir dentro de la civilización.

“La solidaridad es el ámbito formado por quienes, dueños de sí, se entregan en servicio a los demás” Buxarrais (1994). Es por ello que el fundamento del principio de la solidaridad es la dignidad de la persona humana. Y es en virtud de este principio que el hombre debe contribuir con sus semejantes al bien común de la sociedad a todos los niveles.

La solidaridad nos ayuda a ver al "otro" -persona, pueblo o nación- no como un instrumento cualquiera para explotar a poco coste su capacidad de trabajo y resistencia física, abandonándolo cuando ya no sirve, sino como un "semejante nuestro, una ayuda, para hacerlo partícipe, como nosotros del banquete de la vida al que todos los hombres son igualmente invitados por Dios" Juan Pablo II (1987).

En lo humano, es tomar conciencia de la dignidad humana, de la realidad social del hombre, y traducirlo en obras de colaboración al bien de todos y de cada uno: del bien común. El ejercicio de la solidaridad, según el Papa Juan Pablo Segundo (1987) ha de concretarse en la práctica en:

- Aquellos que gozan de bienes de fortuna, han de saberse administradores de ellos y sentir la responsabilidad de hacerlos rendir en beneficio de los demás.
- Cada persona ha de buscar el modo concreto de llevar a la práctica esta obligación, según sus circunstancias personales, pero sin pretender tranquilizar su conciencia dando una pequeña parte de lo superfluo.
- Cumplir acabadamente los propios deberes profesionales y realizar con espíritu de servicio el propio trabajo.
- No esperar a circunstancias o situaciones extraordinarias para sentirse urgidos a la promoción del bien común.

Palumbo(2000) Dice que "la ocasión de solidaridad que brinda el trabajo, la convivencia familiar y las relaciones humanas para buscar siempre y en todo, pensar bien de los demás; buscar siempre y en todo, hablar bien de los demás y buscar siempre y en todo, hacer el bien a los demás. Asociarse para llevar a cabo actividades que contribuyen al bien común". Promover el principio de participación que asegura que las comunidades naturales y las asociaciones puedan actuar con libertad, fomentar el ingenio creador del hombre y vitalizar los grupos intermedios.

"La solidaridad se alimenta de la caridad, o sea, el amor entregado y desinteresado a los demás. Y de esta manera, la solidaridad que se propone es un camino hacia la paz y hacia el desarrollo, en donde la interdependencia exige de por sí la superación de la política de los bloques, la renuncia a toda forma de imperialismo económico, militar o político, y la transformación de la mutua desconfianza en colaboración" Buxarris (1994). Este es, precisamente, el acto propio de la solidaridad entre individuos y naciones.

Quizá el modelo al que los educadores han de acudir, es donde se terminará descubriendo que en cada uno hay un lado brillante y un lado oscuro. Por

ello, los educadores se enfrentan con una tarea de gran responsabilidad, pues están llamados a promover el lado brillante, debiéndose preguntar qué pueden hacer para promover ciudadanos solidarios, preocupados de la suerte de otros, en vez de individuos egoístas, encerrados en sus intereses propios. Por ello, debe darse paso al cultivo de las virtudes personales, que son las forjadoras de un carácter verdadero, porque en el mundo de la vida corriente, de las relaciones originales de carácter personal, el centro está constituido por el servicio y la solidaridad.

“El servicio suele entenderse en términos mercantiles” (Op.Cit). La solidaridad cristiana entiende que el servicio tiene como destinatario a la persona de Dios y a la persona del hombre, que es su imagen y semejanza.

El Papa Juan Pablo II en la encíclica sobre la preocupación social (Sollicitudo Rei Socialis) le da significado a la solidaridad como que "no es simplemente un sentimiento superficial por los males de tantas personas, cercanas o lejanas". La auténtica solidaridad, va más allá y es "la determinación firme y perseverante de empeñarse por el bien común, es decir, por el bien de todos". El bien común, explica, consiste en la realización más fraterna de la común dignidad, lo cual exige "estar dispuestos a sacrificar aun bienes particulares".

Es importante destacar el hecho de que la solidaridad implica afecto que desarrolla en el hombre una profunda sensibilización por la fidelidad al amigo, la comprensión del maltratado, el apoyo al perseguido, la apuesta por causas impopulares o perdidas, todo eso puede no constituir propiamente un deber de justicia, pero si es un deber de solidaridad. De todas formas como expresión del sentimiento que es, no funciona como un deber frío e impuesto desde la autoridad.

En consecuencia "la solidaridad esta compuesta por la compasión, el reconocimiento y la universalización" García Roca (1994)

1) Compasión: porque la solidaridad es un sentimiento que determina u orienta el modo de ver y acercarse a la realidad humana y social, condiciona su perspectiva y horizonte. Supone ver las cosas y a los otros con los ojos del corazón, mirar de otra manera. Conlleva un sentimiento de fraternidad, de sentirse afectado en la propia piel por los sufrimientos de los otros que son también propios.

2) Reconocimiento: no toda compasión genera solidaridad, sólo aquella que reconoce al otro en su dignidad de persona. La solidaridad, así tiene rostro, la presencia del otro demanda una respuesta.

3) Universalidad: "La desnudez del rostro", la indefensión y la indignancia es toda la humanidad y simboliza la condición de pobreza de esfera intimista y privada.

La solidaridad no se trata solamente de compasión por los males y sufrimientos de los demás, sino que se requiere o se exige un comportamiento ético, responsable, que las decisiones tengan una dimensión social más que personal. Pero la solidaridad es una posibilidad y un imperativo, de ningún modo contrario al cuidado de cada uno por su propia persona. (Op. Cit)

Sin embargo "la solidaridad en sí es criticada por aproximarse demasiado a la caridad. Nada más que la caridad debe ser la propensión natural del corazón y de la mente, desde una capacidad de amar al prójimo" (Op. Cit). En este sentido la caridad la cual es una virtud, proporciona un fundamento moral para el anhelo de justicia y solidaridad. La diferencia entre la caridad y la justicia es que la caridad es fundamento de la solidaridad.

Como plantea Gutiérrez García (2001) "La solidaridad no debe ser selectiva, hay que mostrarse abiertos hacia los más desposeídos, a los que no ven reconocida su categoría de ciudadano o de persona. Además la solidaridad debe extenderse tanto al nivel público como al privado. No sólo hay que ser solidario con los países del tercer mundo, a veces uno tiene muy cerca, a unos pasos, a la persona con quien practicar dicha solidaridad". Es decir la solidaridad se fundamenta como una cadena de acciones que van de lo particular a lo general.

La solidaridad trasciende a todas las fronteras: políticas, religiosas, territoriales, culturales, etc. para instalarse en el hombre, en cualquier hombre, ya que nunca como ahora se tiene conciencia de formar parte de la aldea global.

Partiendo de la base de que "la solidaridad se aprende, desde y en la experiencia de personas que manifiestan conductas solidarias, y desde distintas dimensiones" Busxarrais (1994) las cuales son:

A) Autonomía o capacidad de autorregulación, facultad de gobernarse por sus propias leyes, no depende de nadie. De manera pertinente permite a la persona ser coherente con sus actos y establecer un puente de los valores predicados con sus actos. Construir una escala de valores propia de una sociedad pluralista y democrática puede dar la clave a un mundo más justo e igualitario.

B) Capacidad de diálogo: Que permite a las personas establecer contacto con los demás y resolver todos aquellos conflictos de valor no resueltos que le preocupan tanto a nivel individual como social. Por ejemplo: Intercambiar opiniones, razonar sobre distintos puntos de vista e intentar llegar a un entendimiento, un acuerdo justo y motivado racionalmente.

C) Capacidad para transformar el entorno será otra de las dimensiones a desarrollar. Esta dimensión va a permitir a la persona formular normas y proyectos contextualizados donde se pongan de manifiesto los criterios de valor relacionados con la implicación y el compromiso. Esta capacidad no se desarrolla únicamente en el aula, sino que lo hace también en distintos ámbitos.

D) Comprensión crítica la habilidad de adquirir la información de la realidad moralmente relevante, analizándola críticamente, contrastándola con diversos puntos de vista, mostrando además una actitud de compromiso y entendimiento para mejorarla, vamos a crear personas críticas, participativas, no pasivas, no individualistas, austeras en el consumo y justas. También podemos aumentar la capacidad de comprensión de las fuerzas económicas, sociales, políticas, etc. que moldean e influyen en nuestras vidas. Más aún debemos ofrecer una información verdadera sobre las situaciones que viven las poblaciones de los países en desarrollo, sus causas y las vías para su solución. Proporcionando información podemos despertar el interés por el conocimiento, el respeto y el intercambio con otras culturas, superando el uso excesivo de imágenes catastrofistas que en un primer momento impactan pero después acaban por agotar.

E) Empatía, porque permite a la persona ponerse en la piel del otro, por lo tanto, incrementar su consideración para con los demás. La progresiva descentración posibilita el conocimiento y la comprensión de las razones, los sentimientos, las actitudes y los valores de las otras personas.

La función de la solidaridad como cuerpo intermedio reconoce la doctrina social de la iglesia se debe a una rigurosa correspondencia entre la solidaridad y el estado así el principio de solidaridad que responde al complemento de subsidiariedad, como una totalidad de los cuerpos intermedios en virtud de la cual la autoridad pública debe asegurar que las iniciativas se subordinen al bien común de la sociedad entera, sin aislarse en un estrecho particularismo ni excederse en direcciones contrarias al bien común. Una y otra acción del estado convergen en un mismo efecto: el enriquecimiento de la fuerza de cohesión interna de la sociedad.

La solidaridad tiene una gran apelación emocional y resulta apropiada para la dirección política. Como tal, puede utilizarse como fuerza movilizadora

al servicio de un número de causas justas. La juventud tiene una especial capacidad para vivir la solidaridad, ya que expresa el placer de dar y la satisfacción de sentirse humano junto con otros seres humanos. Entonces, podríamos imaginar la solidaridad como un puente que nos lleva a los demás, y nos permite unirnos a las otras personas dándonos la posibilidad de cooperar y ayudarnos.

En la actualidad para muchas personas, la solidaridad ha quedado reducida a un momento de bondad en un día excepcional, una donación de colchones, pañales o frazadas, o una suma de dinero. Todos esos podrán ser gestos solidarios, pero ser solidario es algo más, La solidaridad no es solo una obra de caridad. En realidad una acción solidaria, es un deber. La solidaridad es un valor que ayuda a ser una mejor sociedad y que no solamente debe vivirse en casos de desastre y emergencia es una actitud que debemos asumir y, es una característica de la sociabilidad que inclina a los hombres a sentirse unido a sus semejantes y a la cooperación con ellos.

1.1.3) Comunicación alternativa

En últimos años de la década del 70 empezó a utilizarse en América Latina la expresión "alternativo" al referirse a la comunicación alternativa. Inició como una corriente de denuncia, ya que abría espacios "a los sin voz" y mostraba desigualdades sociales. Fue utilizada por movimientos estudiantiles, obreros, campesinos e indígenas. Lo que distingue a los medios alternativos no es su forma, sino sus objetivos, sus contenidos, su proceso de producción y la utilización que de ellos se hace. Estos medios están destinados a abrir un espacio para que la gente pueda expresarse, compartir experiencias, para posibilitar que participe en la toma de decisiones.

Los medios alternativos son participativos rompen las barreras entre los que dan y los que reciben, entre los que producen y los que reciben. Ha habido muchos intentos por definir a la Comunicación Alternativa, según Peláez (1997) puede definirse como "una modalidad no tradicional y eminentemente participativa en el intercambio de los mensajes, que apunta a la promoción del desarrollo de las comunidades, de acuerdo a sus propios intereses y necesidades".

Pereira (1996) menciona que la comunicación alternativa es un proceso social cuyos contenidos y significados están determinados por la actividad política y las experiencias de cambio de los sectores dominados. No hay comunicación alternativa sin una práctica social que la determine y

ratifique. Tal acción comunicativa se desarrolla en tres niveles de medios y acción: los micro- alternativos que actúan en los espacios de base más inmediatos y populares; los intermedios que se dan en los niveles nacionales y de alcance masivo, y los macro alternativos que construyen dimensiones contestatarias al modelo capitalista transnacional en los grandes espacios regionales y mundiales.

Según Peláez (1997) en los últimos años, las teorías acerca de la comunicación se han ubicado en diferentes corrientes que dan pie a enfoques diferentes acerca del proceso. El Funcionalismo toma elementos de la psicología y la sociología para orientarse en el estudio de los medios de masas y sus efectos sobre el público. Los medios son el objeto principal de estudio.

El Estructuralismo toma en cuenta las estructuras de significación de los mensajes; su estudio se centra en el mensaje. Por último, está el Marxismo, para quien los medios de comunicación son instituciones caracterizadas por el modo de producción en que se dan, siendo éstos capitalistas, socialistas o dependientes.

La importancia del perceptor como centro de la comunicación, se empezó a reconocer hasta mediados de la década de 1980, cuando se intentaba comprender la comunicación como un proceso de interacción en el cual los receptores no sólo aceptan, sino también rechazan, modifican y otorgan nuevos significados a los contenidos, de acuerdo con los condicionamientos sociales y culturales en que están inmersos.

Para Palomo, citado por Pereira (1996) las características de la comunicación alternativa son: Propiedad de organizaciones sociales, flujos horizontales, multidireccionales de comunicación, acceso amplio de sectores sociales a la emisión y transmisión de contenidos favorables al cambio, formas de financiamiento independientes de la publicidad comercial, distribución y circulación al margen de los circuitos comerciales establecidos. La Comunicación alternativa no supone hacer a un lado los medios tradicionales. Para Prieto (1985) los medios de comunicación son los instrumentos que permiten llevar un mensaje a un receptor y está en desacuerdo con menospreciar a los grandes medios por ser unidireccionales, argumentando que lo importante en el mensaje no es el retorno sino la calidad.

La formalización de objetivos se establece como la etapa más importante del proceso de planificación, pues comunican lo que se pretende alcanzar, orientan el desarrollo posterior del proceso de planificación y sirven de parámetros para medir el progreso del programa inicial y sus logros finales.

Luego, sigue la tarea de plantear estrategias comunicacionales para lograrlos. Están consisten en elegir entre múltiples posibilidades de acción. Entre ellas: las relaciones con la institución, los medios y mensajes de comunicación intrainstitucional e interinstitucional; los medios para dirigirse a los interlocutores; los mensajes de comunicación extra comunicacional; la información a comunicar. El autor llama la atención sobre la capacidad de lectura crítica de los propios materiales trabajados y sobre la necesidad de acercarse a los interlocutores a través de los recursos de validación.

El autor llama la atención sobre la capacidad de lectura crítica de los propios materiales trabajados y sobre la necesidad de acercarse a los interlocutores a través de los recursos de validación. "se trata de partir siempre del otro" Prieto Castillo (1991). En la comunicación en la comunidad, destinada a compartir experiencias y a avanzar en un aprendizaje común, lo importante no son los mensajes, sino la gente quien le da sentido a aquellos. En este sentido, se trata de implementar talleres de reflexión y no entrevistas dirigidas por un especialista para que la investigación y la validación se integren a una relación más amplia con la cultura y la vida cotidiana de la gente. La validación se apoya en la oportunidad de cooperación en el proceso que servirá a todos los involucrados en él, que luego se extenderá a la comunidad.

"Se debe involucrar a los usuarios en los procesos de validación de materiales desde una colaboración entre usuario del producto, administradores del mensaje o especialistas en la materia, en donde todos pueden compartir experiencias para llegar a un aprendizaje significativo", Prieto Castillo (1985) "El punto de partida para la validación, y en toda la mediación, es el interlocutor o bien grupos similares a estos y especialistas en la materia" (Op. Cit).

Entonces se debe tener comunicación con la comunidad con la que se compartirán experiencias. Realizar una investigación de expectativas de comunicación, lo que conlleva al uso del tiempo necesario para las validaciones. "Para validar material educativo con un grupo experimental de estudiantes del área primaria se necesita el análisis crítico y reflexiones de estos. Debe existir pertinencia y correspondencia entre objetivos y contenidos, comprensión del lenguaje, calidad científica del contenido" (Op.Cit)

II) Planteamiento del problema.

La falta de materiales de apoyo lleva a utilizar en la mayoría de los casos: carteles, lecturas y dramatizaciones realizadas por los mismos alumnos. Es por eso que la tecnología educativa da nuevas formas de presentar contenidos, promoviendo así, procesos activos de aprendizaje.

Para lograr un proceso enseñanza-aprendizaje adecuado es necesario que el acto educativo sea participativo Gutiérrez y Prieto (1991) opinan que por medio de la comunicación participativa se logra instaurar formas y modos de comunicación destinados a promover e intensificar el diálogo, recrear las relaciones y re- significar los contenidos para luego codificarlos y expresarlos como propuestas alternativas.

Una forma de responder a este proceso es la producción de un vídeo, que, a partir de la producción de video alternativo muestra el valor de la "solidaridad" para generar discusiones acerca del tema y que así, el desarrollo de aprendizaje sea significativo.

Los niños, niñas y jóvenes podrán desarrollar aprendizajes significativos acerca de valores de una manera interesante y divertida para ellos. Este vendría a ser una parte importante para un proceso de educación alternativa; sin embargo, el uso que este material audiovisual tenga será el que los responsables del Área de Cultura de Paz de la Oficina de derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala, estimen conveniente.

Lo interesante de realizar este material es que éste es un proceso educativo, aprender a partir de discusiones generadas por vehículos como el que se presenta. Esta experiencia de comunicación alternativa permite relacionar texto y contexto, jugar y gozar la expresión, respetar al otro y permitir esa riqueza de opiniones que nos hacen crecer. Su implementación permite al individuo la comprensión de diferentes procesos, acompaña el aprendizaje y ofrece recursos para leer su contexto social y la realidad.

Para este proyecto se plantea la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo construir un proyecto para un corto de video-animación basado en el valor simbólico del concepto de solidaridad, para ser utilizado en procesos formativos?

2.1) Objetivos:

2.1.1) Objetivo general:

- Producir una video-animación basada en el valor simbólico del concepto de solidaridad.

2.1.2) Objetivo específico:

- Desarrollar el tema de solidaridad a través de la técnica de video-animación para la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala.

2.2) Público al que va dirigido:

El proyecto se presenta como una video-animación que acompañe a la propuesta pedagógica *Eduquémonos para el Nunca Más* y está concebido para un público compuesto por niños y jóvenes, en rango de edades entre los 8 y los 15 años, que son los receptores finales del mensaje.

Cómo ya se dijo, éste video pretende acompañar a la propuesta pedagógica que hasta el momento cubre a 1,780 niños, niñas y jóvenes dispersos en las áreas de Sololá, Guatemala, Chimaltenango, Santa Rosa y Jalapa.

2.3) Alcances y Límites:

El alcance de esta investigación es de suma importancia para la ODHAG, pues se pretende que la propuesta pedagógica "*Eduquémonos para el nunca más*" sea acompañada por la video-animación como una herramienta generadora de discusión. Hay que destacar que se quiere que la propuesta

pedagógica la utilicen la mayor cantidad de maestros y maestras tanto del Área formal como informal (o sea maestros que trabajan en escuelas, colegios e Institutos y maestros que trabajan para ONG, Iglesias, asociaciones, etc.)

También existe un alcance significativo para el diseño de materiales audiovisuales de carácter didácticos en Guatemala, pues se está experimentando con modelos no explotados hasta ahora en este ámbito.

La repercusión de este material, puede ser de gran envergadura para los usuarios del mismo y para futuras investigaciones, ya que estará inserto en un proceso educativo rico, para que los beneficiarios aprendan a partir de discusiones generadas por vehículos como el que se presenta.

Esta experiencia de comunicación alternativa permite relacionar texto y contexto, jugar y gozar la expresión, respetar al otro y permitir esa riqueza de opiniones que nos hacen crecer. Además su implementación permite al individuo la comprensión de diferentes procesos, acompaña el aprendizaje y ofrece recursos para leer su contexto social y la realidad.

2.4) Aportes:

Al desarrollar este proyecto, se está siendo congruente con los valores ignacianos de la Universidad Rafael Landívar, con la proyección social que todos deben de aportar, que es una visión genérica y primordial de esta Universidad.

La labor social sustenta que el aprendizaje integral landivariano incluye el desarrollo de la persona y la preparación del profesional asentada en los valores ignacianos con un profundo sentido de la moral cristiana y de la conducta ética, para que el profesional de lo mejor de su capacidad y de su dedicación, a fin de alcanzar un nivel buen nivel profesional. La guía práctica para la educación jesuítica dice que la enseñanza es un proceso que reúne ciertos elementos que conllevan a la reflexión, aprendiendo de las experiencias, actitudes que nos empujan a discernir de qué manera podemos crecer cada día para ser mejores ciudadanos y profesionales y es precisamente el aporte social una de esas maneras.

Este vídeo constituye un aporte para la carrera de ciencias de la comunicación, ya que es un ejemplo práctico de la comunicación alternativa aplicada a la educación. Representa la unión de la comunicación alternativa y la educación, como una interrelación que trae consigo la

elaboración de materiales adecuados para la facilitación del aprendizaje. De esta manera se podrá incentivar a otros estudiantes a realizar trabajos de características similares para que, de manera práctica, desarrollen los conocimientos obtenidos a lo largo de la carrera.

El aporte que se logra es incentivar a la realización de este tipo de materiales didácticos en el país. Realizar productos comunicativos que sirvan en procesos de educativos participativos, como lo es el caso del este material que se diseñó para la enseñanza de valores, específicamente el valor de la solidaridad. Colaborando así en la el desarrollo de conocimientos acerca de este tema para los estudiantes en los procesos de educación de la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala, a través del Área de Cultura de Paz, quien impulsa la Propuesta Pedagógica "*Eduquémonos para el Nunca más*", misma que debería ser acompañada por este material audiovisual.

III) Método.

3.1) Equipo Técnico.

Para la producción de este material fue necesario contar con una cámara de video Digital 8, con control remoto que facilitó el requerimiento de fotogramas fijos. También hizo posible la fácil transferencia de los registros hacia la computadora.

Se utilizó 4 lámparas de halógeno para que hubiera suficiente iluminación en el foro en donde se desarrollaron las escenas.

Y una isla de edición que se tuvo que acondicionar instalándole el programa de edición de video Adobe Premier Pro, una tarjeta de video y una quemadora de DVD. Además se requirió de materiales para la construcción de escenografía y modelos de plastilina que sirvieron como personajes de la animación.

3.2) Fuentes:








Para la realización del material fue necesario remitirse a los fundamentos teóricos de producción de animaciones en video, solidaridad y comunicación alternativa, que son los componentes que ayudaron a la construcción de éste. De allí que se fue aplicando cada concepto en el








proceso de construcción del guión, grabación y edición del mismo. Otra fuente fue las conversaciones informales y entrevista con el coordinador del área de Cultura de Paz del Arzobispado de Guatemala, pues es a través de esta área que se desarrolla la propuesta pedagógica *Eduquémonos para el nunca más*.






3.3) Story Board:



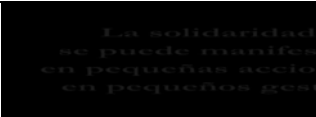
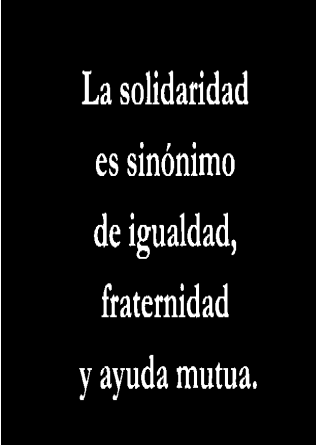
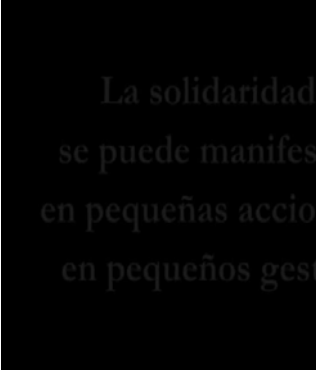
No.	Imágenes	Descripción	Efectos y Música	Planos y Movimientos de Cámara.
1.		<p>Generador de caracteres: Propuesta pedagógica Eduquémonos para el nunca más.</p>	<p>Fade In: Tema Musical: Casa abierta de Guardabarranco. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade In: Generador de caracteres: Propuesta pedagógica Eduquémonos para el nunca más. Fade out</p>
2.		<p>Logotipo y un Generador de caracteres: ODHAG /Oficina de derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala.</p>	<p>Tema Musical: Casa abierta de Guardabarranco. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade In: Logotipo y un Generador de caracteres: Oficina de derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala. Fade out.</p>
3.		<p>Logotipo y un Generador de caracteres: Universidad Rafael Landívar.</p>	<p>Tema Musical: Casa abierta de Guardabarranco. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade In: Generador de caracteres: Universidad Rafael Landívar. Fade out.</p>

<p>4.</p>	 <p>Guión Iluminación Modelado en plastifcina Cámara Musicalización Escenografía Dirección Producción Edición</p> <p>Marlon Caldera</p> <p>8 SEGUNDOS.</p>	<p>Generador de caracteres:</p> <p>Guión, Iluminación Modelado en Plastifcina Cámara Musicalización Escenografía Dirección Producción Edición. Marlon Caldera.</p>	<p>Tema Musical: Casa abierta de Guardabarranco. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade in:Pantalla completa con Generador de caracteres: Guión, producción, cámara, iluminación, musicalización, dirección y edición: Marlon Caldera. Fade out.</p>
<p>5.</p>	 <p>8 SEGUNDOS.</p>	<p>Pantalla completa con un Generador de caracteres:</p> <p>Solidaridad.</p>	<p>Música dramática de violines: Andante de J,S Bach. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade in: Pantalla completa con Generador de caracteres: Solidaridad. Fade out.</p>
<p>6.</p>	 <p>7 SEGUNDOS</p>	<p>Aparece muñeca color rosa llorando.</p>	<p>Música dramática de violines: Andante de J,S Bach. (Ver bibliografía) y entra efecto de llanto de mujer</p>	<p>Close up de muñeca color rosa llorando.</p>
<p>7.</p>	 <p>4 SEGUNDOS</p>	<p>Muñeca color rosa se ve en la calle con sus pertenencias. La muñeca color rosa sigue llorando.</p>	<p>Música dramática de violines: Andante de J,S Bach. (Ver bibliografía) y efecto de llanto de mujer</p>	<p>Plano general de muñeca color rosa y pertenencias.</p>
<p>8.</p>	 <p>6 SEGUNDOS</p>	<p>Entra un nuevo muñeco de color azul a escena y con gestos pregunta a la muñeca de color rosa qué es lo que está pasando.</p>	<p>Música dramática de violines: Andante de J,S Bach. (Ver bibliografía)</p>	<p>Plano general de muñeca color rosa y pertenencias, mientras entra al encuadre otro muñeco de color azul.</p>
<p>9.</p>		<p>Muñeca rosa cuenta al muñeco color azul lo que le sucede y sigue llorando.</p>	<p>Música dramática de violines: Andante de J,S Bach. (Ver bibliografía) y entra efecto de llanto de mujer.</p>	<p>Close up de muñeca color rosa llorando.</p>



	7 SEGUNDOS			
10.	 7 SEGUNDOS	Ambos muñecos siguen hablando con gestos acerca del tema.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Plano general, se ven los dos muñecos hablando y las pertenencias de la muñeca color rosa.
11.	 12 SEGUNDOS	Muñeco azul se muestra preocupado mientras le habla a la muñeca de color rosa.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Plano medio de muñeco azul hablando.
12.	 5 SEGUNDOS	Muñeca de color rosa responde con gestos al muñeco de color azul.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía) y entra efecto de llanto de mujer.	Plano americano de la muñeca color rosa, hablando y llorando.
13.	 8 SEGUNDOS	Ambos muñecos siguen hablando.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Plano general: muñecos hablando y las pertenencias de la muñeca color rosa.
14.	 5 SEGUNDOS	Muñeco color azul nota que alguien viene.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Plano medio del muñeco color azul viendo hacia fuera del encuadre.
15.	 6 SEGUNDOS	Está entrando al encuadre otro muñeco color piel, mientras la muñeca color rosa y el muñeco de color azul lo ven llegar.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Plano general, se ven los dos muñecos hablando, las pertenencias de la muñeca color rosa y entra a encuadre otro muñeco de color piel.
16.	 9 SEGUNDOS	Muñeco color piel pregunta, con gestos, qué es lo que está sucediendo.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Plano americano de muñeco color piel.

17.	 5 SEGUNDOS	Muñeca cuenta, con gestos, qué es lo que ha acontecido.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía) y entra efecto de llanto de mujer.	Close up de muñeca color de rosa.
18.	 5 SEGUNDOS	Entra a escena otra muñeca de color café, mientras los demás la ven entrar al encuadre.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Plano general, se ven los muñecos de color rosa, azul y piel, mientras entra a encuadre una muñeca de color café.
19.	 5 SEGUNDOS	Muñeca de color café pregunta, con gestos muy agitados, qué es lo que está pasando en el lugar.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Plano medio de muñeca color café.
20.	 5 SEGUNDOS	Muñeco color azul le explica con gestos lo que ha sucedido a muñeca color café.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Plano americano de muñeco color azul.
21.	 7 SEGUNDOS	Todos los muñecos en escena vuelven la mirada hacia el extremo derecho del encuadre, mientras aparece una muñeca más de color amarillo.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Plano general, se ven los muñecos de color rosa, azul, piel y café, mientras entra a encuadre una muñeca de color amarillo.
22.	 4 SEGUNDOS	Muñeca de color amarillo pregunta, con gestos, qué es lo que está sucediendo.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Close up de muñeca de color amarillo.
23.	 6 SEGUNDOS	Los muñecos de color piel y de color café explican, con gestos, lo que pasó a la muñeca de color amarillo.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Plano americano de muñeco color piel y muñeca de color café.

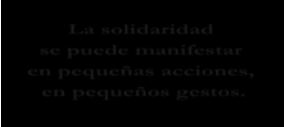
24.	 <p>5 SEGUNDOS</p>	Los muñecos vuelven la mirada hacia el extremo derecho y señalan un lugar fuera de encuadre.	Música dramática de violines: <i>Andante</i> de J,S Bach. (Ver bibliografía)	Plano general, se ven los muñecos de color rosa, azul, piel, café y amarillo.
25.	 <p>7 SEGUNDOS</p>	Los muñecos, uno a uno, empiezan a retirarse del lugar por rumos diferentes.	Música de suspenso: Café <i>Europa</i> de Deep Forest. (Ver bibliografía)	Se mantiene el plano general en el mismo encuadre y todos los muñecos empiezan a salir de escena.
26.	 <p>7 SEGUNDOS</p>	El escenario queda totalmente vacío.	Música de suspenso: Café <i>Europa</i> de Deep Forest. (Ver bibliografía)	Se mantiene el plano general en el mismo encuadre y el escenario se muestra totalmente vacío.
27.	 <p>45 SEGUNDOS</p>	<p>Empiezan a entrar a escena, poco a poco, todos los muñecos, cada uno trae consigo materiales de construcción.</p> <p>Se muestra una secuencia de imágenes cuando los muñecos empiezan a construir una casita.</p>	Música alegre. <i>Ese cabellito Rubio</i> de Manuel Ibarra. (Ver bibliografía)	Se mantiene el plano general en el mismo encuadre y empiezan a entrar a encuadre todos los muñecos, uno por uno y se muestra una secuencia de imágenes cuando los muñecos empiezan a construir una casita.
28.		Se muestra una secuencia de la muñeca de color rosa, cuando poco a poco deja de llorar y finalmente sonríe.	Música alegre. <i>Ese cabellito Rubio</i> de Manuel Ibarra. (Ver bibliografía)	Close up de muñeca color de rosa.

				
	15 SEGUNDOS			
29.		Se muestra la casita terminada y a la par se ve la casita vieja de la muñeca color de rosa incendiándose.	Música alegre. <i>Ese cabellito Rubio</i> de Manuel Ibarra. (Ver bibliografía)	Plano general se ven todos los muñecos al frente de la casita nueva construida. Se abre a un plano generalísimo. Fade out.
	52 SEGUNDOS			
30.		Fade in a pantalla negra.	Tema musical: <i>Gracias a la vida</i> con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)	Fade in: Pantalla negra completa. Fade out.
	4 SEGUNDOS			
31.		Generador de caracteres pantalla negra: "La solidaridad es sinónimo de igualdad, fraternidad y ayuda mutua". Fuente: Entrevista (Ver anexos)	Tema musical: <i>Gracias a la vida</i> con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)	Fade in: Generador de caracteres. Fade out.
	8 SEGUNDOS			
32.		Pantalla negra completa.	Tema musical: <i>Gracias a la vida</i> con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)	Fade in: Pantalla negra completa. Fade out.
	4 SEGUNDOS			

33.	<p style="text-align: center;">La solidaridad se puede manifestar en pequeñas acciones, en pequeños gestos.</p> <p style="text-align: center;">8 SEGUNDOS</p>	<p>Generador de caracteres sobre una pantalla negra: “La solidaridad se puede manifestar en pequeñas acciones, en pequeños gestos”. Fuente: Entrevista (Ver anexos)</p>	<p>Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade in: Generador de caracteres. Fade out.</p>
34.	<p style="text-align: center;">La solidaridad se puede manifestar en pequeñas acciones, en pequeños gestos.</p> <p style="text-align: center;">4 SEGUNDOS</p>	<p>Pantalla negra completa.</p>	<p>Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade in: Pantalla negra completa. Fade out.</p>
35.	<p style="text-align: center;">Proyecto para la producción de una video-animación basada en el valor de la Solidaridad, para ser utilizada en los procesos formativos desde la propuesta pedagógica Eduquémonos para el Nunca Más, de la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala</p> <p style="text-align: center;">8 SEGUNDOS</p>	<p>Generador de caracteres con el título de la tesis: “Proyecto para la producción de una video-animación basada en el valor de la Solidaridad, para ser utilizada en los procesos formativos desde la propuesta pedagógica Eduquémonos para el Nunca Más, de la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala” Fade in.</p>	<p>Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade in: Generador de caracteres. Fade out.</p>
36.	<p style="text-align: center;">La solidaridad se puede manifestar en pequeñas acciones, en pequeños gestos.</p> <p style="text-align: center;">4 SEGUNDOS</p>	<p>Pantalla negra completa.</p>	<p>Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade in: Pantalla negra completa. Fade out.</p>

37.	 <p>Autoridades de la Universidad Rafael Landívar</p> <p>Rectora Licda. Guillermina Herrera</p> <p>Vice-Rector General Ing. Jaime Carrera.</p> <p>Vice-Rector Académico Lic. Rolando Alvarado, S.J.</p> <p>Vice-Rector Administrativo Lic. José Alejandro Arévalo.</p> <p>Secretario General Lic. Luis Quan.</p> <p>8 SEGUNDOS.</p>	<p>Generador de caracteres con las autoridades de la Universidad Rafael Landívar.</p> <p>AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDIVAR:</p> <p>RECTORA Licda. Guillermina Herrera.</p> <p>VICE-RECTOR GENERAL Ing. Jaime Carrera.</p> <p>VICE-RECTOR ACADEMICO Lic. Rolando Alvarado, S.J.</p> <p>VICE-RECTOR ADMINISTRATIVO Lic. José Alejandro Arévalo</p> <p>SECRETARIO GENERAL Lic. Luis Quan</p>	<p>Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade in: Generador de caracteres. Fade out.</p>
38.	<p>La solidaridad se puede manifestar en pequeñas acciones, en pequeños gestos.</p> <p>4 SEGUNDOS</p>	<p>Pantalla negra completa.</p>	<p>Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade in: Pantalla negra completa. Fade out.</p>
39.	 <p>Autoridades de la Facultad de Humanidades</p>	<p>Generador de caracteres con las autoridades de la Facultad de Humanidades.</p> <p>AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE HUMANIDADES</p> <p>DECANO Dr. Ricardo Lima.</p> <p>VICE-DECANA Dra. Lucrecia Méndez de Penedo.</p> <p>SECRETARIA Licda. Myriam Renée Cuestas.</p> <p>DIRECTOR</p>	<p>Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade in: Generador de caracteres. Fade out.</p>

	<p>Decano Dr. Ricardo Lima.</p> <p>Vice-Decana Dra. Lucrecia Méndez de Penedo.</p> <p>Secretaria Licda. Myriam Renée Cuestas.</p> <p>Director Departamento de Psicología Dr. Carlos Seijas.</p> <p>Director Departamento de Educación Dr. Bienvenido Argueta.</p> <p>Directora del Departamento de Ciencias de la Comunicación Licda. Nancy Avendaño.</p> <p>Director del Departamento de Letras y Filosofía Lic. Ernesto Loukota.</p> <p>Representantes de Catedráticos ante Consejo de Facultad.</p> <p>Lic. Ramiro De León y Lic. Juan Fernando Cifuentes.</p> <p>8 SEGUNDOS.</p>	<p>DEPARTAMENTO DE PSICOLOGIA Dr. Carlos Seijas. DIRECTOR DEPARTAMENTO DE EDUCACION Dr. Bienvenido Argueta. DIRECTORA DEPARTAMENTO DE CIENCIAS DE LA COMUNICACION Licda. Nancy Avendaño. DIRECTOR DEPARTAMENTO DE LETRAS Y FILOSOFIA Lic. Ernesto Loukota. REPRESENTANTES DE CATEDRATICOS ANTE CONSEJO DE FACULTAD Lic. Ramiro De León y Lic. Juan Fernando Cifuentes.</p>		
40.	<p>4 SEGUNDOS</p>	Pantalla negra completa.	Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)	Fade in: Pantalla negra completa. Fade out.
41.	<p>Asesor de Tesis Lic. Carlos Alarcón Novoa</p> <p>Terna Examinadora Licda. Claudia Neulina Morales Dr. Miguel Flores Ms. Mariano Mérida</p> <p>8 SEGUNDOS.</p>	<p>Generador de caracteres con el nombre del asesor y de los miembros de la terna examinadora:</p> <p>Asesor de Tesis: Lic. Carlos Alarcón Novoa.</p> <p>Terna examinadora: Licda. Claudia Neulina Morales. Dr. Miguel Flores. Ms. Mariano Mérida</p>	Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)	Fade in: Generador de caracteres. Fade out.

42.	 <p>4 SEGUNDOS</p>	Pantalla negra completa.	Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)	Fade in: Pantalla negra completa. Fade out.
43.	<p>Musicalización</p> <p>Andante: grabada por Camerata Romana (2001) Original de J.S Bach (1685-1750) Romantic Violin Classics. (D.C) Comunidad Económica Europea: ONYX CLASSIX.</p> <p>Café Europa: mezclada por Pablo Flores y Fil Cat (1995) Original de Deep Forest (1,995) Deep Forest II: Madazulu/remix. (D. C) New York City, Estados Unidos: SONY MUSIC ENTERTAINMENT INC.</p> <p>Casa Abierta: grabada por Dúo Guardabarranco (1994) Original de Salvador Cardenal Barquero (1994) Casa Abierta (D. C) Santa Mónica, Ca. Estados Unidos: GROOVE MASTERS.</p>	<p>Generador de caracteres: Musicalización Andante grabada por Camerata Romana (2001) Original de J. S Bach (1,685-1750) Romantic Violin Classics. (D.C) Comunidad Económica Europea: ONYX CLASSIX.</p> <p>Café Europa mezclada por Pablo Flores y Fil Cat (1995) Original de Deep Forest (1,995) Deep Forest II: Madazulu/remix. (D. C) New York City, Estados Unidos: SONY MUSIC ENTERTAINMENT INC.</p> <p>Casa Abierta, Grabada por Dúo Guardabarranco (1994) Original de Salvador Cardenal Barquero, (1994) Casa Abierta (D. C) Santa Mónica, Ca. Estados Unidos: groove masters.</p>	Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)	Fade in. Generador de caracteres. Fade out.
44.		<p>Ese Cabellito Rubio grabada por Camerata Bach (1,998) Original de Manuel Ibarra (S. XIX-XX) Nicaragua, coros y aires de diciembre (D.C) Managua, Nicaragua: Universidad Americana (U. A. M) Studio Hit.</p> <p>Gracias a la Vida grabada por Mercedes Sosa y Joan Báez (2002) Original de Violeta Parra (1994) Mercedes Sosa Gold: Grandes Exitos. (D.C) San José Costa Rica: Universal Música de Centroamérica, S. A.</p>	Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)	Fade in. Generador de caracteres. Fade out.

	<p>Ese Cabellito Rubio Grabada por Camerata Bach (1,998) Original de Manuel Ibarra (S. XIX-XX) Nicaragua, coros y aires de diciembre (D.C) Managua, Nicaragua: Universidad Americana (U. A. M) Studio Hit.</p> <p>Gracias a la Vida grabada por Mercedes Sosa y Joan Báez (2002) Original de Violeta Parra (1994) Mercedes Sosa Gold: Grandes Exitos. (D.C) San José Costa Rica: Universal Música de Centroamérica, S. A.</p> <p>10 SEGUNDOS</p>			
45.	<p>Guatemala de la Asunción Agosto del 2005.</p> <p>10 SEGUNDOS</p>	<p>Generador de caracteres: Guatemala de la Asunción, Agosto del 2005.</p>	<p>Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade in. Generador de caracteres. Fade out.</p>
46.	<p>Las solidaridades no pueden manifestarse en pequeños momentos, en pequeños gestos.</p> <p>10 SEGUNDOS</p>	<p>Pantalla negra completa.</p>	<p>Tema musical: Gracias a la vida con Mercedes Sosa. (Ver bibliografía)</p>	<p>Fade in: Pantalla negra completa. Fade out.</p>

3.4) Procedimiento.

Se partió de una idea base sustentada en el marco teórico que se tenía acerca de solidaridad, animación en video, comunicación alternativa y respetando el marco de la propuesta pedagógica "*Eduquémonos para el Nunca Más*", luego se plasmó esta en guión literario y luego se empezó a hilvanar la historia. Después se pasó a la etapa de ambientación y depuración de personajes.

Cuando se tenían ya la idea concreta de la historia, se procedió a realizar un storyboard. Paso seguido, se analizó si era factible o no su realización mediante la técnica de animación. Se llegó a la conclusión que sí se podía realizar.

Luego se ensayó con varios modelos en plastilina para darles forma a los personajes, una vez encontrado el modelo ideal, se dispuso a realizarlos en series con características físicas que permitieran la facilidad de movimientos a la hora de la grabación.

Una vez acabados los modelos en plastilina, se empezó a hacer un bosquejo de la escenografía, según el guión literario de ambientación. Cuando este se revisó, se procedió a la creación del mismo. Al tener listos los modelos en plastilina y la escenografía se hizo ensayos de grabación a partir de los guiones, para estar claros de lo que iba a suceder durante "el tiempo lineal de la animación, tanto en el campo visual como en el campo sonoro" Barona (2003)

Se hicieron pruebas usando el audio que finalmente llevaría esta misma en edición, para calcular el tiempo de cada fotograma o cuadro a grabarse. Luego se hicieron pruebas de iluminación para poder calcular la intensidad de ésta y que no quemara u opacara al escenario y a los personajes.

Una vez realizadas todas las pruebas y se procedió a la grabación de la secuencia, cuadro a cuadro. Ésta se grabó a partir de fotogramas en video, no en fotografía fija para dar una sensación menos rígida a la secuencia. Se trató de cuidar en la medida de lo posible, cada movimiento de los personajes que interactuaban en escena ya que hay que saber darle el tiempo al movimiento de cada cosa o personaje. Por ejemplo, como dice Barona (2003) acerca del Movimiento y del Tiempo, vemos que el movimiento es muy importante dentro de la animación. "En todas las animaciones hay movimiento, pero hay que saber darle el tiempo al movimiento de cada cosa o personaje que queremos mover" Barona (2003) "No es el mismo tiempo o las mismas imágenes para hacer una animación de una persona que esté

caminando a una que esté corriendo. Esto dependerá de la acción que hace cada personaje dentro de la animación” (Op. Cit).

Para concluir el proceso se hizo un visionaje final y algunas tomas de relleno que podrían servir a la hora de la edición. Cuando esta etapa finalizó, se procedió a la edición, que consistió en ajustar las imágenes y el audio de la manera que se había planeado, para que finalmente quedara la animación deseada.

A la hora de la edición se tuvo que tener mucho cuidado acerca del número de cuadros que cada segundo debía de tener, lo correcto para animaciones en video es usar 29 fotogramas o cuadros por segundo, a diferencia del cine que usa 30 c x segundo, que es lo óptimo para lograr un movimiento de animación más fluido y natural; sin embargo, en este caso no se hizo de esa manera, puesto que ese proceso hubiera implicado un excesivo gasto de recursos con el que no se contaba; sin embargo se trató de alargar los fotogramas o cuadros, para que los movimientos de los modelos de plastilina no fueran tan bruscos. Se usó una cantidad de 18 cuadros por segundo, que según Barona (2003) dice que es una cantidad de cuadros aceptable para lograr un movimiento en video.

En las post-producción se eligió la música más adecuada al momento que se reflejaba en escena, para esto fue necesario realizar varias pruebas sobre la secuencia. También se seleccionaron efectos de sonido que podían encajar en las escenas correspondientes. Cuando ya se tuvo en claro esto, se procedió a la renderizada de la secuencia y al visionaje final.

La mezcla de fotogramas que conformarían la animación se realizó en el programa de computadora para edición de video, Adobe Premiere Pro, que es uno de los más usados actualmente para este tipo de ediciones.

3.5) *Cronograma de Actividades.*

**(VER EL ARCHIVO:
06- CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES)**

3.6) *Presupuesto para producir la video- animación terminada.*

**(VER EL ARCHIVO:
07- PRESUPUESTO)**

3.7) Validación.

3.7.1) Tipo de investigación:

Esta investigación es de tipo descriptivo. Según Achaerandio (1995) la investigación descriptiva es “la que busca resolver algún problema o alcanzar una meta del conocimiento”. Este método comprende un conjunto ceñido de hechos, que constituyen el fenómeno personal y social. Las técnicas que se emplean en este tipo de investigación son principalmente la entrevista, la observación, registros de casos y otra documentación. Para la recopilación de la información no se utiliza el cuestionario, ya que “éste no capta el contexto y proceso evolutivo que son datos muy importantes en este tipo de investigación” Achaerandio (1995)

3.7.2) Método y sujetos de la validación:

Según Prieto Castillo (1985) “El punto de partida para la validación, y en toda la mediación, es el interlocutor o bien grupos similares a estos y especialistas en la materia”. Entonces se debe tener comunicación con la comunidad con la que se compartirán experiencias. Realizar una investigación de expectativas de comunicación, lo que conlleva al uso del tiempo necesario para las validaciones.

Por ello se hizo una validación técnica del vídeo a través de un grupo focal con la participación de 25 estudiantes de ambos sexos, en edades entre ocho y once años, de tercer grado de primaria de la escuela pública **José Antonio Salazar**, ubicada en el barrio. La Villa de Guadalupe, zona 10, Ciudad de Guatemala.

Se tomó en cuenta a este grupo, ya que poseen cualidades similares a los destinatarios finales del mensaje o usuarios, basándose en la las recomendaciones de Prieto y Gutiérrez (1991) quienes conciben una validación de materiales de comunicación con fines pedagógicos, con especialistas, usuarios del producto o bien grupos paralelos u homólogos de estos últimos.

3.7.3) Instrumento de la validación:

El instrumento de validación se aplicó a todos los sujetos. Fue posible conocer opiniones de los participantes del grupo focal por medio de conversaciones después de la proyección del vídeo, lo que enriqueció el resultado de la mediación, pues fue información de primera mano.

Se redactó un guía de preguntas para la validación en el grupo focal, esta fue la misma para todos. La escala de actitudes fue la siguiente: ¿Entendió la historia? ¿Explique qué entendió? ¿Cuál cree usted que es el mensaje? ¿Cree usted que esta historia puede pasar en la vida real? ¿Cree usted que el lugar en donde se movían los personajes puede ser en Guatemala? ¿Los criterios expuestos llenan sus expectativas? ¿Le parece correcto, se siente satisfecho? ¿Le gustó o no que el video no tenía voces? ¿Comentarios?

3.7.4) Metodología estadística de la validación:

Esta investigación no buscaba medir sino obtener información de carácter cualitativo, los resultados arrojados por el grupo focal fueron agrupados y presentados.

El instrumento corresponde a un grupo focal, porque el objetivo era extraer elementos cualitativos para obtener insumos que sirvieran para validar la video-animación.

IV- Resultados

El Objetivo general de esta tesis era producir una video-animación basada en el valor de la solidaridad.

Se ha cumplido con los objetivos, pues se produjo y se presentó un corto de animación en video, que refleja el valor simbólico de la solidaridad. Se terminó la construcción del corto, partiendo de las técnicas de animación en video y los fundamentos teóricos acerca de solidaridad y comunicación alternativa.

El video fue validado para cumplir con su carácter de material audiovisual inserto en un proceso de comunicación alternativa, puesto que será

utilizado en los procesos formativos de comunicación alternativa desde la propuesta pedagógica "*Eduquémonos para el Nunca Más*".

V- *Discusión de resultados de la validación:*

Para fines de validar el producto con un grupo de niños que poseen características similares al público meta de ésta video-animación, se recurrió a desarrollar un grupo focal con la participación de 25 estudiantes de ambos sexos, en edades entre ocho y 11 años, de tercer grado de primaria de la escuela pública **José Antonio Salazar**, ubicada en el Barrio La Villa de Guadalupe, zona 10, Ciudad de Guatemala. Los resultados del grupo focal desarrollado arrojó que el mayor porcentaje de estudiantes describieron todo lo que en el video observaron y discutieron el contenido de fondo, demostrando que el material sí fue comprendido y el mensaje esta claro.

Según Prieto Castillo (1985) "Se debe involucrar a los usuarios en los procesos de validación de materiales desde una colaboración entre usuario del producto, administradores del mensaje o especialistas en la materia, en donde todos pueden compartir experiencias para llegar a un aprendizaje significativo".

Las preguntas formuladas a los niños y niñas, fueron acerca del contenido, códigos, su identificación y su comprensión del material. Estas preguntas tuvieron que ser redactadas y transmitidas de manera sencilla, pues los participantes del grupo focal eran niños. De los 25 estudiantes sólo tres niñas dijeron no haberle comprendido al audiovisual. El resto de niños comprendieron el contenido y el mensaje; por ejemplo: Diez de los participantes, siete niños y tres niñas, desarrollaron un breve resumen del contenido, cada uno lo interpretó a su manera; sin embargo todos llegaban a la conclusión de que el material trataba de mostrar el valor de la "ayuda" que fue como lo conceptualizaron.

En otro aspecto se les preguntó que si les hubiera gustado más que el video tuviera voces grabadas, 5 niños, tres niñas y dos niños opinaron que "hubiera sido divertido verlos hablar", el resto de niños dijo estar contentos con la animación sin palabras, pues les resultaba más "curioso" y "así ponían más atención a los muñequitos".

El docente propició una discusión en valores a partir del video y al final los estudiantes, casi en su totalidad, veintidós de sexo femenino y masculino, dijeron que todo estaba claro, dijeron que les había llamado la

atención y gustado mucho, el material y el mensaje, sobre todo porque habían aprendido.

Siendo entonces que los estudiantes demostraron que el material sí fue comprendido y el mensaje esta claro, este ya está validado y listo para ser utilizado como los destinatarios y administradores del mismo crean conveniente. Como apunta Prieto Castillo (1985) "El punto de partida para la validación, y en toda la mediación, es el interlocutor o bien grupos similares a estos y especialistas en la materia"

VI- Recomendaciones:

- 1- A partir de este proyecto, se puede realizar una producción de video-animación educativa, de calidad, siempre y cuando se cuente con el presupuesto necesario para ello.
- 2- Que los encargados de materiales didácticos del área de Cultura de Paz de la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala diseñen una guía de actividades que crean convenientes desarrollar en el salón de clases, para acompañar al material audiovisual y así facilitar su discusión.
- 3- Que sea el docente quién modere esta discusión para luego hacer relación entre el rescate de la memoria histórica que es el contenido de la propuesta pedagógica y el valor de la solidaridad que es el mensaje del video.

VII- Referencias Bibliográficas:

- Achaerandio Zuazo, L. (1995). *Iniciación a la práctica de la investigación*. (6ta. ED.)Guatemala: Universidad Rafael Landívar.
- Alarcón Novoa, C. (2005) Responsable del Área de Cultura de Paz del la Oficina de derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala. *Entrevista*. Guatemala.
- Barbieri, Daniele (1993). *Los lenguajes del cómic*. Buenos Aires, Paidós.
- Barona Coghlan, Adrián (2003) *Animación*. México, D. F. UDLA.
- Buxarrais Estrada, María Rosa (1994) *Educación para la Solidaridad*. Universidad de Barcelona, ICE.
- Deleuze Gilles (1991). *La imagen-movimiento*. Barcelona, Paidós, Tercera. Reimp.
- García Roca, J. (1994) *Solidaridad y voluntariado*. España. Sal Terrae.
- García Arias, N (2001) *El uso del vídeo didáctico*. Cuba: Universidad de Camagüey.
- Gutiérrez García, José Luis (2001) *Introducción a la Doctrina Social de la Iglesia*. Primera edición. España. Ariel
- Gutiérrez Pérez, F.; Prieto Castillo, D. (1991) *La mediación pedagógica*. Costa Rica: Editorial Ilpec.
- Hernández Sampieri, Roberto y Col. (1998) *Metodología de la Investigación*. México D. F: Editorial McGraw-Hill.
- Marín, Jorge (2003) *Cine de dibujos animados*. Argentina: Centro de Investigación Cinematográfica (CIC) Tesis.

Mestre Gómez, U (2002) *Una aproximación a la educación en valores*. Cuba: Universidad de Oriente en el Centro Universitario de Las Tunas. Tesis.

Palumbo, Carmelo E (2000) *Guía para un estudio sistemático de la Doctrina Social de la Iglesia*. Argentina. CIES.

Papa Juan pablo II (1987) *Sollicitudo Rei Sociales*. El Vaticano.

Peláez, Ponce, V (1997) *Un perfil del estudiante de las sedes regionales de la Universidad Rafael Landívar*. Guatemala: Universidad Rafael Landívar. Tesis.

Pereira Schimid, J.A. (1996) *Evaluación de actitudes a cerca del tema del reciclaje debido a un vídeo alternativo documental*. Guatemala. Universidad Rafael Landívar. Tesis

Prieto C, D. (1985) *Diagnóstico de Comunicación*. Ecuador: CIESPAL.

Prieto C, D (1991) *Discurso autoritario y Comunicación Alternativa*. México DF: EDICOLO, S.A.

Una guía práctica para la educación jesuítica (2004) Guatemala: Universidad Rafael Landívar.

Referencia de música para video:

Bach, J. S (1,685-1750) *Andante*. Grabada por Camerata Romana (2001) En: Romantic Violin Classics. (D.C) Comunidad Económica Europea: ONYX CLASSIX.

Cardenal Barquero, Salvador (1994) *Casa Abierta*. Grabada por Dúo Guardabarranco (1994) En: casa Abierta (D. C) Santa Mónica, Ca. Estados Unidos: GROOVE MASTERS.

Deep Forest (1,995) *Café Europa*. Grabada por Flores, P; Cat, P (1995) En: Deep Forest II: Madazulu/remix. (D. C) New York City, Estados Unidos: SONY MUSIC ENTERTAINMENT INC.

Manuel Ibarra (S. XIX- XX) *Ese Cabellito Rubio*. Grabada por Camerata Bach (1,998) En: Nicaragua, coros y aires de diciembre (D.C) Managua, Nicaragua: Universidad Americana (U. A. M) Studio Hit.

Violeta Parra (1994) *Gracias a la Vida*. Grabada por Mercedes Sosa y Joan Báez (2002) En: Mercedes Sosa Gold: Grandes Exitos. (D.C) San José Costa Rica: Universal Música de Centroamérica, S. A.

Consultas en Internet:

Intermón Oxfan (s.f) *Propuestas educativas para el 2004-05: Hacia una ciudadanía global*. Recuperado el 10 agosto del 2005, de <http://www.intermon.org/page.asp?id=4>

Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala (s.f) *Qué es la ODHAG*. Recuperado el 01 de febebro del 2005, de <http://www.odhag.com.org>

Anexos

Cuestionario de validación:

1. ¿Entendió la historia? ¿Explique lo qué entendió?

2. ¿Cuál cree usted que es el mensaje?

3. ¿Cree usted que esta historia puede pasar en la vida real?

4. ¿Cree usted que el lugar en donde se movían los personajes puede ser en Guatemala?

5. ¿Los criterios expuestos llenan sus expectativas? ¿Le parece correcto, se siente satisfecho?

6. ¿Le gustó o no que el video no tenía voces?

7. ¿Comentarios?

Cuestionario base para la entrevista de profundidad a Carlos Alarcón, coordinador del Área de Cultura de Paz de la Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala.

- 1. ¿Cree usted que sería importante producir una video-animación, basada en el valor de la solidaridad, para ser usado como material de apoyo a la propuesta pedagógica “Eduquémonos para el nunca más” del área de “Cultura de Paz” de la “Oficina de Derechos Humanos del Arzobispado de Guatemala”?**

Si, el video como material de apoyo en el trabajo comunitario es muy importante, tiene un mayor impacto debido a que no diferencia alfabetos y analfabetos, es accesible y comprensible, ideológicamente hablando, y bien desarrollado, puede ser un gran generador de conocimiento, reflexión y análisis.

- 2. ¿Cómo define usted el valor de la solidaridad? ¿En qué se basa su definición?**

Es uno de los valores universales más importantes para la vida basada en la paz. Es la realización y la manifestación del amor al prójimo, de nuestro compromiso como humanos y nuestro compromiso por una vida digna. La solidaridad es sinónimo de igualdad, fraternidad y ayuda mutua, la solidaridad se puede manifestar en pequeñas acciones, en pequeños gestos.

- 3. Mencione cinco elementos que, según su parecer, se relacionan con el valor de la solidaridad.**

- El amor al prójimo
- Cultura de Paz
- Tradiciones y costumbres
- Convivencia pacífica
- Vida Digna

4. ¿Contemplan estos elementos, que usted mencionó, la propuesta pedagógica “Eduquémonos Para el Nunca Más”?

Si los contempla.

5. ¿Qué elementos relacionados con el valor de la solidaridad puede mencionar?

Búsqueda del bien común, unión entre seres de cualquier condición, igualdad entre los seres humanos, fraternidad entre los seres, igualdad en dignidad, relación de responsabilidad y obligación compartida, fuerte cohesión social, convivencia y servicio mutuo, fraternidad, ayuda mutua, generosidad, desprendimiento, cooperación, participación, bien del prójimo, dar y de recibir dentro de la civilización.

6. De los elementos que usted mencionó ¿Cuáles considera que son los más importantes y por qué?

Amor al prójimo, el bien común, la cooperación, igualdad en dignidad, Participación. A pesar que todos los elementos, son importantes, quizá los mencionados dan la pauta para que se puedan dar los restantes, por ejemplo, con participación de todos logramos una fuerte cohesión social y ayuda mutua.

7. ¿Qué características considera usted que debiera tener la video-animación basada en el valor de la solidaridad que se pretende producir? ¿Por qué?

Ser coherente con la propuesta pedagógica, fácil de comprender y analizar, dar elementos claves para la reflexión, debe ser corto, muchas veces los videos largos cansan o causan distracción, accesible en el entendimiento para todos, se debe partir de las realidades locales y tener elementos propios de las comunidades.

8. Si usted tuviera que preparar el guión para la video-animación basada en el valor de la solidaridad ¿Qué tipo de historia desarrollaría? ¿Qué personajes utilizaría? ¿Qué otras características considera que debiera tener este material?

La desarrollaría desde la propia realidad comunitaria, contaría la historia de alguna familia, grupo o personas, que tengan que ver con el tema, lo desarrollaría en lenguaje universal, o sea, común, accesible a todos, puede ser a partir de pláticas informales, incluso con modismos en el lenguaje. La historia debe dar pie para la reflexión, que nos deje inquietud, que nos deje espacio para el diálogo, y por supuesto, que sea coherente con la propuesta pedagógica.

Resumen de la validación:

La validación se realizó a través de un grupo focal en el que participaron 25 estudiantes de ambos sexos, en edades entre ocho y 11 años, de tercer grado de primaria de la escuela pública **José Antonio Salazar**, ubicada en el Barrio La Villa de Guadalupe, zona 10, Ciudad de Guatemala.

Se diseñó una guía de preguntas, tratando la manera de que éstas fueran fáciles de entender por los participantes, ya que como ya se dijo antes, eran niños y niñas entre 8 y 11 años. Las preguntas fueron las siguientes: ¿Entendió la historia? ¿Explique lo que entendió? ¿Cuál cree usted que es el mensaje? ¿Cree usted que esta historia puede pasar en la vida real? ¿Cree usted que el lugar en donde se movían los personajes puede ser en Guatemala? ¿Los criterios expuestos llenan sus expectativas? ¿Le parece correcto, se siente satisfecho? ¿Le gustó o no que el video no tenía voces? ¿Comentarios?

Como se observa, las preguntas formuladas a los niños y niñas, fueron acerca del contenido, códigos, su identificación y su comprensión del material. Estas preguntas tuvieron que ser redactadas y transmitidas de manera sencilla, pues los participantes del grupo focal eran niños. De los 25 estudiantes sólo tres niñas dijeron no haberle comprendido al audiovisual. El resto de niños comprendieron el contenido y el mensaje; por ejemplo: Diez de los participantes, siete niños y tres niñas, desarrollaron un breve resumen del contenido, cada uno lo interpretó a su manera; sin embargo todos llegaban a la conclusión de que el material trataba de mostrar el valor de la "ayuda" que fue como lo conceptualizaron.

En otro aspecto se les preguntó que si les hubiera gustado más que el video tuviera voces grabadas, 5 niños, tres niñas y dos niños opinaron que "hubiera sido divertido verlos hablar", el resto de niños dijo estar contentos con la animación sin palabras, pues les resultaba más "curioso" y "así ponían más atención a los muñequitos".

El docente propició una discusión en valores a partir del video y al final los estudiantes, casi en su totalidad, veintidós de sexo femenino y masculino, dijeron que todo estaba claro, dijeron que les había llamado la atención y gustado mucho, el material y el mensaje, sobre todo porque habían aprendido.

El mayor porcentaje de estudiantes describieron todo lo que en el video observaron y discutieron el contenido de fondo, demostrando que el material sí fue comprendido y el mensaje esta claro. Siendo entonces que los estudiantes demostraron que el material sí fue comprendido y el mensaje esta claro, este ya está validado y listo para ser utilizado como los destinatarios y administradores del mismo crean conveniente.

3.5) Cronograma de Actividades.

Actividades año 2005	Enero				febrero				marzo				abril				mayo				junio				julio				agosto			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Redacción de ideas para el guión	■	■	■	■	■	■	■	■																								
Organización del Storyboard.									■	■																						
Cita con el asesor.																																
Compra de materiales.																																
Realización de modelos.																																
Pruebas de Grabación																																
Grabación de secuencia.																																
Visionaje de Imágenes																																
Post-producción																																
Validación de material																																
Redacción final del proyecto.																																
Entrega final del proyecto.																																

*Las actividades, que se presentan en este cronograma, son las que se desarrollaron entre los meses de enero y agosto para la producción del video.
Elaborado por Marlon Caldera.

3.6) Presupuesto para producir la video- animación terminada.

Cantidad	Rubros	Días	Costo Real Por unidad	Total de Costo Real del mercado.	Costo alternativo por unidad.	Total de costo alternativo
2	Cámaras de video (Renta)	4	Q. 500	Q. 4, 000	Q. 00.00	Q. 00.00
3	Lámparas de halógeno. (compra)		Q. 300	Q. 900	Q. 00.00	Q. 00.00
30 Libras	Plasticina de colores.		Q. 30	Q. 900	Q. 30	Q. 900
20 Pliegos	Cartón Ilustración.		Q. 40	Q. 800	Q. 40	Q. 800
3	Ayudantes.	4	Q. 1, 000	Q. 3, 000	Q. 00.00	Q. 00.00
1	Director y productor (Trabajo terminado)	30	Q. 5, 000	Q. 5, 000	Q.5, 000	Q. 5,000
3	Discos de efectos sonoros.		Q. 200	Q. 600	Q. 00.00	Q. 00.00
5 Paquetes	Papel higiénico.		Q. 30	Q. 150	Q. 30	Q. 150
10 cajas	Témperas de colores.		Q. 30	Q. 300	Q. 30	Q. 300
5 Discos	Música ambiental		Q. 200	Q. 1, 000	Q. 00.00	Q. 00.00
3	Brochas		Q. 60	Q. 180	Q. 60	Q. 180
5	Pinceles		Q. 30	Q. 150	Q. 30	Q. 150
8	Tarros de cola blanca		Q. 40	Q. 320	Q. 40	Q. 320
2	Secadoras de cabello		Q. 250	Q. 500	Q. 00.00	Q. 00.00
	Edición.	4	Q. 1, 500	Q. 6, 000	Q. 00.00	Q. 00.00
1	Copia		Q, 150	Q. 150	Q, 150	Q. 150
1	Modelador de plasticina (por cada molde/6molde))		Q, 300	Q. 1, 800	Q. 00.00	Q. 00.00
5	Extensiones eléctricas.		Q. 20	Q. 100	Q. 20	Q. 100
1	Escenógrafo (1 Set)		Q. 500	Q. 500	Q. 500	Q. 500
	Accesorios de utilería.		Q. 200	Q. 200	Q. 200	Q. 200
TOTALES			Total	Q. 26, 550	Total	Q. 8,750

En el costo alternativo se presentan algunos totales con valor de cero, esto en el supuesto de que el rubro sea facilitado, sin costo alguno, por una universidad o entidad que quiera colaborar con el proyecto. Además muchas de las actividades podrían ser realizadas por los usuarios del producto. *Los costos se obtuvieron en diferentes organizaciones privadas y ONG en Guatemala, durante el mes de Agosto del año 2005. Elaborado por Marlon Caldera.

