



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**“MINISERIE ANIMADA PARA DESARROLLAR MOTRICIDAD  
FINA CON EXPRESIÓN PLÁSTICA EN NIÑOS/AS DE 3 A 4  
AÑOS”**

Trabajo de titulación presentado para optar al grado académico de:

**INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTOR: GUAÑA ARGUERO JAIME ISRAEL**

**TUTOR: LIC. RAMIRO DAVID POVEDA SANTOS**

Riobamba - Ecuador:

2015

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

El Tribunal de Tesis certifica que: El trabajo de investigación: “MINISERIE ANIMADA PARA DESARROLLAR MOTRICIDAD FINA CON EXPRESIÓN PLÁSTICA EN NIÑOS/AS DE 3 A 4 AÑOS”, de responsabilidad de la señor Jaime Israel Guaña Arguero, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal de Tesis, quedando autorizada su presentación.

	<b>FIRMA</b>	<b>FECHA</b>
Ing. Gonzalo Samaniego PhD <b>DECANO FACULTAD INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA</b>	_____	_____
Lic. Fabián Calderón <b>DIRECTOR DE ESCUELA DE DESEÑO GRÁFICO</b>	_____	_____
Lcdo. Ramiro David Santos <b>DIRECTOR DE TESIS</b>	_____	_____
Lcdo. Luis Viñan <b>MIEMBRO DEL TRIBUNAL</b>	_____	_____
<b>DOCUMENTALISTA SISBIB ESPOCH</b>	_____	_____

Yo Jaime Israel Guaña Arguero, soy responsable de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis de Grado y el patrimonio intelectual de la misma pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

---

Jaime Israel Guaña Arguero

## **DEDICATORIA**

Con todo mi cariño y amor para las personas que hicieron todo en la vida para que yo pudiera lograr mis sueños, por motivarme y darme la mano cuando sentía que el camino se terminaba, a ustedes porque siempre los llevo en mi corazón Jaime Guaña y Blanca Arguero .

Dedico este proyecto a mi esposa y mi hijo quienes me apoyaron y alentaron para continuar y no rendirme.

También A dios, a la Virgencita del Quinche y a la Guadalupanita quienes inspiraron mi espíritu para la conclusión de mi Proyecto de Titulación.

**Guaña Jaime**

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a dios, a mis padres y familiares por haberme regalado la vida y ser mi guía en todo este tiempo, por su apoyo tanto moral como económico para seguir estudiando y lograr mi objetivo trazado para un futuro mejor y ser un orgullo para ellos y toda mi familia.

A mi esposa Carolina y a mi hijito Felipe por compartir conmigo y ser las personas que impulsaron a cumplir mis metas y fueron la fortaleza para seguir adelante.

De igual manera a mis queridos formadores y Docentes en especial al Lic. Ramiro David Santos Poveda, Director de esta tesis, que por su esfuerzo y dedicación ha logrado llevar con éxito a la culminación de este proyecto.

**Guaña Jaime**

## TABLA DE CONTENIDO

CONTENIDO	Páginas
ÍNDICE DE ABREVIATURAS.....	viii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	ix
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xi
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
RESUMEN.....	xiii
SUMMARY.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	1
<b>CAPÍTULO I</b>	
<b>1. GENERALIDADES.....</b>	<b>5</b>
<b>1.1. Metodología.....</b>	<b>5</b>
<b>1.1.1 Estrategias metodológicas.....</b>	<b>5</b>
<b>1.1.2 Estrategias para adquirir y/o desarrollar conocimientos.....</b>	<b>7</b>
<b>1.1.3 Fundamento teórico para la aplicación de estrategias orientadas al desarrollo del pensamiento creativo.....</b>	<b>8</b>
<b>1.1.4 Estrategias para el cambio de actitudes y valores personales.....</b>	<b>9</b>
<b>1.2. La Motricidad Fina.....</b>	<b>10</b>
<b>1.2.1 Definición.....</b>	<b>10</b>
<b>1.2.2 Desarrollo de la motricidad fina en Preescolares.....</b>	<b>10</b>
<b>1.3. Conocimientos y Conceptos Básicos.....</b>	<b>11</b>
<b>1.3.1 Coordinación Viso-Manual.....</b>	<b>12</b>
<b>1.3.2 Técnicas Grafo Plásticas.....</b>	<b>12</b>
<b>1.3.3 Desarrollo Motor.....</b>	<b>18</b>
<b>1.3.4 Esquema Corporal.....</b>	<b>20</b>
<b>1.3.6 Creatividad.....</b>	<b>23</b>
<b>1.3.7 Áreas de expresión creativa.....</b>	<b>31</b>

1.3.8 Aspectos que estimulan el desarrollo de la creatividad.....	33
---	----

## CAPITULO II

2. ANIMACIÓN.....	37
2.1. Orígenes de la Animación.....	37
2.1.1 La Animación y la cultura popular.....	37
2.1.2 El proceso de la Animación.....	38
2.2 Historia y Pioneros del cine de Animación.....	38
2.3. Canales y Programas de Animación.....	40
2.3.1 Canales Educativos.....	40
2.3.2 Programas Educativos.....	41
2.4. Tipos de Animación.....	41
2.4.1 La Animación con dibujos y Acetatos.....	41
2.4.2 Stop Motion.....	42
2.4.3 Pixilación.....	43
2.4.4 Rotoscopía.....	44
2.4.5 Efectos Digitales y La Animación 3D.....	44
2.4.6 Principios de la Animación.....	45

## CAPITULO III

3. PRODUCCIÓN DE MINISERIE ANIMADA.....	50
3.1. Elaboración del Guión.....	50
3.1.1 Guión Técnico.....	50
3.1.2 Guión Literario.....	50
3.1.3 Desarrollo del StoryBoard.....	51
3.2. Elaboración y Modelado de Personajes.....	51
3.2.1 Fichas Técnicas .....	52
3.2.2 Modelado de Personajes .....	52
3.3. Elaboración de Escenario.....	52

<b>3.4. Planificación de la Miniserie Educativa.....</b>	<b>52</b>
3.4.1 <i>Pre-Producción.....</i>	52
3.4.2 <i>Producción.....</i>	53
3.4.3 <i>Postproducción.....</i>	53
<b>CAPÍTULO IV</b>	
<b>4. DESARROLLO DE PERSONAJE DE ANIMACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA MINISERIE.....</b>	<b>54</b>
4.1. Modelado del personaje.....	54
4.1.1 <i>Creación de modelados 3d.....</i>	54
4.1.2 <i>Renderización e iluminación del personaje.....</i>	55
4.1.3 <i>Armado de la miniserie animada.....</i>	56
4.2. Resultados e interpretación.....	57
4.2.1 <i>Metodología utilizada.....</i>	57
4.2.2 <i>Limitaciones.....</i>	59
4.2.3 <i>Futuras investigaciones.....</i>	60
4.2.6 <i>Resultados y discusión.....</i>	60
CONCLUSIONES.....	71
RECOMENDACIONES.....	72
<b>GLOSARIO TÉCNICO</b>	
<b>BIBLIOGRAFÍAS</b>	
<b>ANEXOS</b>	

## ÍNDICE DE ABREVIATURAS

<b>AV:</b>	A veces
<b>CS:</b>	Casi siempre
<b>CDI:</b>	Centro de Desarrollo Infantil
<b>2D:</b>	Dos Dimensiones
<b>3D:</b>	Tres Dimensiones
<b>EEUU:</b>	Estados Unidos
<b>ESPOCH:</b>	Escuela Superior Politécnica de Chimborazo
<b>INFA:</b>	Instituto Nacional de la Niñez y la Familia
<b>L:</b>	lo logra
<b>NL:</b>	no lo logra
<b>N:</b>	nunca
<b>PL:</b>	por lógralo
<b>S.A:</b>	Sociedad Anónima
<b>S:</b>	siempre
<b>T:</b>	total
<b>UPA:</b>	United Productions of America

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1-1</b>	La motricidad fina.....	11
<b>Figura 2-1</b>	Técnica de pintar y garabateo a la representación de la realidad.....	14
<b>Figura 3-1</b>	Técnica del Rasgado.....	15
<b>Figura 4-1</b>	Técnica del enhebrado.....	15
<b>Figura 5-1</b>	Técnica del Recortado.....	16
<b>Figura 6-1</b>	Técnica del moldear con plastilina.....	17
<b>Figura 7-1</b>	Técnica del dibujo y Garabateo con nombre en los niños.....	18
<b>Figura 8-1</b>	Técnica del colorear y Etapa preesquemática en los niños de 4.....	18
<b>Figura 9-1</b>	El esquema corporal.....	21
<b>Figura 10-1</b>	Lateralidad.....	22
<b>Figura 11-1</b>	Evolución De La Expresión Plástica En Los Niños Y Niñas.....	31
<b>Figura 12-1</b>	Evolución De La Expresión Musical En Los Niños Y Niñas.....	32
<b>Figura 13-1</b>	Evolución De La Expresión escenográficas En Los Niños Y Niñas.....	32
<b>Figura 14-1</b>	Evolución de los movimientos de los niños y niñas.....	33
<b>Figura 15-1</b>	Área de juegos tradicional como la fiesta de Carnaval.....	33
<b>Figura 1-2</b>	Friz Freleng.....	39
<b>Figura 2-2</b>	Ralph Bakshi in el gato fritz (1972).....	40
<b>Figura 3-2</b>	Animación por acetatos.....	42
<b>Figura 4-2</b>	¿Qué se cuece en edítalos? Stopmotion.....	43
<b>Figura 5-2</b>	Pixilación.....	43
<b>Figura 6-2</b>	Rotoscopía Digital.....	44
<b>Figura 7-2</b>	La Animación 3D.....	45
<b>Figura 8-2</b>	Principios de la Animación (Encoger y estirar).....	46
<b>Figura 9-2</b>	Principios de la Animación (Anticipación).....	46
<b>Figura 10-2</b>	Principios de la Animación (Puesta en escena).....	47
<b>Figura 11-2</b>	Principios de la Animación (Acción directa y pose a pose).....	47
<b>Figura 12-2</b>	Principios de la Animación (Acción continuada y superpuesta).....	48
<b>Figura 13-2</b>	Principios de la Animación (Exageración).....	48
<b>Figura 14-2</b>	Principios de la Animación (Arcos).....	49
<b>Figura 1-4</b>	Modelado de cabeza del personaje.....	54
<b>Figura 2-4</b>	Modelado de escenario.....	55
<b>Figura 3-4</b>	Modelado de personaje.....	55
<b>Figura 4-4</b>	Creación de huesos del personaje.....	56
<b>Figura 5-4</b>	Renderización del personaje.....	56

<b>Figura 6-4</b>	Armado de la miniserie.....	57
<b>Figura 7-4</b>	Renderización del video y convertido en formato AVI.....	57

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1-4</b>	Gráfico Resultados observación 1.....	61
<b>Gráfico 2-4</b>	Gráfico Resultados observación 2.....	61
<b>Gráfico 3-4</b>	Gráfico Resultados observación 3.....	62
<b>Gráfico 4-4</b>	Gráfico Resultados observación 3.....	63
<b>Gráfico 5-4</b>	Gráfico Resultados pregunta 1.....	64
<b>Gráfico 6-4</b>	Gráfico Resultados pregunta 2.....	64
<b>Gráfico 7-4</b>	Gráfico Resultados pregunta 3.....	65
<b>Gráfico 8-4</b>	Gráfico Resultados pregunta 4.....	66
<b>Gráfico 9-4</b>	Gráfico Resultados pregunta 5.....	67
<b>Gráfico 10-4</b>	Gráfico Resultados pregunta 6.....	68
<b>Gráfico 11-4</b>	Gráfico Resultados pregunta 7.....	68
<b>Gráfico 12-4</b>	Gráfico Resultados pregunta 8.....	69
<b>Gráfico 13-4</b>	Gráfico Aceptación de la investigación.....	70

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1-1</b>	Estrategias para desarrollar la mente creativa.....	8
<b>Tabla 1-3.</b>	Ficha del personaje.....	52
<b>Tabla 1-4</b>	Personas entrevistados de la Unidad Educativa.....	59
<b>Tabla 2-4</b>	Valorización y porcentaje de la guía de observación 1.....	60
<b>Tabla 3-4</b>	Valorización y porcentaje de la guía de observación 2.....	61
<b>Tabla 4-4</b>	Valorización y porcentaje de la guía de observación 3.....	62
<b>Tabla 5-4</b>	Valorización y porcentaje de la guía de observación 4.....	62
<b>Tabla 6-4</b>	Valorización y porcentaje de la pregunta 1.....	63
<b>Tabla 7-4</b>	Valorización y porcentaje de la pregunta 2.....	64
<b>Tabla 8-4</b>	Valorización y porcentaje de la pregunta 3.....	65
<b>Tabla 9-4</b>	Valorización y porcentaje de la pregunta 4.....	66
<b>Tabla 10-4</b>	Valorización y porcentaje de la pregunta 5.....	66
<b>Tabla 11-4</b>	Valorización y porcentaje de la pregunta 6.....	67
<b>Tabla 12-4</b>	Valorización y porcentaje de la pregunta 7.....	68
<b>Tabla 13-4</b>	Valorización y porcentaje de la pregunta 8.....	69

## **RESUMEN**

Se realizó una miniserie animada que permita desarrollar la motricidad fina con técnicas de expresión plástica en los niños y niñas de 3 a 4 años, aplicada en la Unidad Educativa Mariano Negrete del Cantón Mejía provincia de Pichincha. Se desarrolló un diagnóstico, dividido en tres fases: lista de cotejo a través de la observación aplicada a los niños y niñas, el cuestionario dirigida a los y las docentes y una entrevista. Los resultados obtenidos determinaron, que no se aplica las suficientes técnicas de expresión plástica para el desarrollo de la motricidad fina en los niños y niñas y no se emplea programas de animación 2d y 3d que permita al desarrollo de la motricidad fina. Se realizó la miniserie animada para niños y niñas donde se utilizó el softwares, adobe illustrator para la creación de los materiales, el softwares Modelado 3d y Adobe Premiere CS6 para la creación del video, por ser considerados uno de los programas más reconocidos en el desarrollo de proyectos de animación. Se realizó un personaje caricaturizado para llamar la atención de los niños/as y que obtuvo un 80% de aceptación por parte de los infantes, se desarrolló un story board, un guión técnico, modelado del ambiente y personaje. La miniserie llegó como una alternativa educativa tanto para docentes como para niños/as por ser un instrumento fácil de manejar en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**PALABRAS CLAVE: <ANIMACIÓN 2D><ANIMACION 3D><PROGRAMAS DE MODELADO 3D><ADOBE PREMIERE><MOTRICIDAD FINA><EXPRESIÓN PLÁSTICA>**

## **SUMMARY**

This research was carried out to produce an animated miniseries which will help to develop fine motor skills with techniques of plastic expression in children aged of 3-4 years old at Educational Unit Mariano Negrete in canton Mejia, province of Pichincha. The diagnosis was divided into three phases as follows: checklist by means of observation applied to children, questionnaire and interview applied to the teachers. The results showed that not enough techniques of plastic expression for fine motor development in children are applied and 2D and 3D animation programs to enable the development of fine motor are not used either. Software Adobe Illustrator was used to create materials, modeling 3D software and Adobe Premiere CS6 to create the video because it is considered one of the most recognized programs in development of the animation projects. We created a caricatured character to attract the attention of children with which it was obtained 80% of acceptance by infants, a story board was also done, a technical script, modeling environment and character. The miniseries is an educational alternative for both teachers and children because it is a useful and an easy tool to handle in the teaching-learning process.

**KEY WORDS: <2D ANIMATION> <3D ANIMATION> <3D MODELING PROGRAM>  
<ADOBE PREMIERE> <FINE MOTOR SKILLS> <PLASTIC EXPRESION>**

## **INTRODUCCIÓN**

El sistema de Enseñanza comienza en las instituciones infantiles con un proceso educativo que ocupa un lugar muy importante desde edades tempranas de 3 a 4 años, ya que es el inicio para formar las bases para lograr un óptimo desarrollo de habilidades, el fin de la educación es de crear las inferencias para el desarrollo de metodologías para la enseñanza de niñas y niños para continuar al segundo año de Educación Básica. Es muy importante el desarrollo de las técnicas grafo plásticas ya que es una forma de representación y expresión libre que cada uno de los niños y niñas expresa al momento de la aplicación de las técnicas.

Las técnicas grafo plásticas son un medio para seguir percibiendo, interiorizando, comprendiendo, descubriendo, favoreciendo el desarrollo integral, planificando las actividades de acuerdo a las estrategias metodológicas de las técnicas grafo plásticas de los niños y niñas ya que permitirá el desarrollo de las habilidades y destrezas en el desarrollo de su educación.

Las estrategias metodológicas son aquellas ayudas que el docente utiliza con el fin de enseñar en el proceso de conocimiento y de la actividad práctica los docentes se proponen determinados fines y se plantean diversas tareas. Esto lleva a la necesidad de hallar las vías que conducen mejor al fin propuesto, los modos eficientes de resolver las tareas de los niños y niñas.

Para desarrollar este proyecto será necesario conocer a la población, estudiar y analizar los diferentes métodos de enseñanza que aplican los docentes con los niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Mariano Negrete, porque la finalidad es contribuir con la institución y aportar información a diseñadores para futuras investigaciones.

### **Antecedentes**

A nivel nacional, la incorporación de los niños/as a la educación formal exigía la escolarización de los infantes desde el primer año de educación básica, sin embargo, en la actualidad los (CDI) Centros de Desarrollo Infantil Creado por el MINISTERIO DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL mediante el ACUERDO MINISTERIAL No. 000243 creado por la MINISTRA DE INCLUSIÓN ECONÓMICA Y SOCIAL, se incorpora el INFA donde se ve la importancia necesaria al desarrollo infantil integral de los niños/as desde temprana edad. La motricidad fina tiene el propósito que los/as educandos tengan el gusto por las obras artísticas y a buen uso de los materiales que se va a utilizar. (AGUALONGO, 2012)

Además este trabajo de investigación busca estudiar técnicas y herramientas que ayude en el proceso de enseñanza-aprendizaje a los/as educandos y que ayude a desarrollar la motricidad fina de manera lúdica y creativa.

Para ello se tomará en cuenta a niños/as de 3 y 4 años. En estas edades se busca formar niños/as críticos, imaginativos, reflexivos capaces de desarrollar sus habilidades y destrezas a través de actividades significativas proporcionadas por el docente. Por eso la motricidad fina es una necesidad vital en los niños/as ya que le permite tener mayor precisión y coordinación de algunas partes de su cuerpo.

Sin embargo, las artes plásticas ayudarán al desarrollo de la motricidad fina en los niños/as y para ello la aplicación de varias técnicas permitirá que el infante tenga mayor coordinación viso manual, asimismo influyen diversos factores relacionados con el desarrollo de los niños/as como implica un nivel elevado de maduración, coordinación y precisión.

Mientras que la riqueza de los medios que se utiliza y la gran variedad de técnicas que se maneja para trabajar han hecho que la motricidad fina sea un componente indispensable e indiscutible del ámbito educativo, sobre todo en la etapa de educación infantil.

La motricidad fina forma parte de la vida de los niños/as, ya que le permite expresarse a través del dominio de materiales y de distintas técnicas que favorece el proceso creador, por esa razón se ha visto la necesidad de implementar una miniserie animada para la enseñanza de técnicas para el aprendizaje de la motricidad fina mediante programas de animación como son: la animación 3D, animación 2D y el stop motion que facilita la enseñanza en los/as infantes de manera entretenida y creativa.

La animación 3D Stop Motion es indispensable entre el público infantil, que percibe un mundo físico muy distinto al de la animación 2D.

La existencia de un mundo real y atractivo con personajes divertidos es imprescindible para mantener la atención de los niños/as y lograr una implicación plena en el relato de la historia.

La animación Stop Motion goza de una larga tradición dentro del ámbito de la animación infantil, donde muchas veces se emiten numerosos episodios de una misma miniserie, lo que significa que los conceptos clave deben ser de primera calidad: los personajes deben tener un atractivo constante y el mundo en el que habitan debe facilitar la creación del máximo.

Institución: Escuela Superior Politécnica de Chimborazo

Tema: “Estudio de la ingeniería en diseño para la implementación de entornos virtuales de aprendizaje orientado a niños de 7mo de básica”

Autores: Sonia Isabel Armas Llerena y Diana Elizabeth Olmedo Vizuela

Conclusión: Su propósito fue lograr la implementación de entornos virtuales de aprendizaje orientados a niños de 7mo de básica, pero cabe recalcar que la propuesta de este trabajo de titulación está dirigida a niños/as de educación inicial de 3 y 4 años con la producción de una miniserie animada para fomentar el aprendizaje de la expresión plástica.

### **Justificación Del Proyecto De Titulación**

El presente proyecto en primera instancia está dirigido a niños/as de 3 a 4 años a quienes se inducirá las distintas técnicas para el aprendizaje de la motricidad fina, del mismo modo para sus padres y maestros/as que acompañan en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Actualmente el mundo educativo está cada vez más competitivo y por eso se necesita brindar a los niños/as las suficientes herramientas que permitan su desarrollo integral, por ello se pretende emplear distintas actividades que coloquen a los niños/as frente a situaciones enriquecedoras de percepción, imaginación, sensibilidad, juicio crítico y creatividad. El uso de diferentes materiales reciclados y no reciclados serán empleados con las distintas técnicas como: en el dibujo, trozado y pegado, modelado, dactilopintura, esgrafiado, collage, recortado, plegado, rasgado, pintura libre, pintura de sorbete, de esponja, con rodillo, enhebrar, punzar; etc. logrando de esta manera en los niños/as mayor coordinación viso motora; así mismo el uso de colores y la mezcla de los mismos es una forma divertida para los/as educandos, aprenderlos con la televisión y la web como medios de mayor captación de público es una manera de educar y aprender. Dentro de este campo se tomará en cuenta la relación de los niños/as el medio ambiente y su cuidado.

El proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica tiene como objetivo desarrollar la condición humana y preparar para la comprensión, para lo cual el accionar educativo se orienta a la formación de ciudadanos que practiquen valores que les permiten interactuar con la sociedad con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad, aplicando los principios del Buen Vivir. (MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR, 2010).

Finalmente, las investigaciones y aplicaciones que se realicen en este proyecto servirán como una guía para las personas de la rama del diseño gráfico, diseño industrial, para realizar nuevas investigaciones y aplicaciones.

## **Objetivos:**

### **Objetivo General**

Producir una miniserie animada para el desarrollo de la motricidad fina con expresión plástica en niños y niñas de 3 a 4 años de la Unidad Educativa Católica Mariano Negrete.

### **Objetivos Específicos**

1. Analizar las metodologías que aplican los/as docentes en la enseñanza de la motricidad fina con expresión plástica en niños/as de 3 a 4 años.
2. Análisis de la miniserie animada para la enseñanza de la motricidad fina con expresión plástica.
3. Realizar 4 capítulos de una miniserie animada para niños/as de 3 a 4 años en base a los conocimientos seleccionados.
4. Evaluar el aprendizaje de la miniserie animada en la “Unidad Educativa Católica Mariano Negrete”

## CAPÍTULO I

### 1. GENERALIDADES

#### 1.1. Metodología

##### *1.1.1 Estrategias metodológicas*

Se conoce como metodología aquella opción que toma el/a docente para organizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo presentes una serie de factores que determinan dicha actuación, como la lógica interna de la materia, el nivel de madurez de los/as educandos, las finalidades que se persiguen, los recursos disponibles, el currículum vigente, y la respuesta o reacción de los/as estudiantes. (SEPULVEDA, 2001).

Metodología equivale a intervención, y para ello se necesita planificar estrategias que permitan aproximar al máximo hacia la obtención de las finalidades previstas, a través de actividades concretas, graduales, y con el soporte de materias curriculares que faciliten esta enseñanza, así como el espacio y el tiempo más adecuado para cada estrategia de intervención.

Entonces las estrategias metodológicas constituyen una secuencia de actividades planificadas y organizadas sistemáticamente, permitiendo la construcción del conocimiento escolar. Como también se refiere a las intervenciones pedagógicas realizadas con la intención de potenciar y mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje como un medio para contribuir a un mejor desarrollo de la inteligencia, afectiva, creatividad y conciencia de los/las niños/as. (CARDENAS, 2007)

Se considera estrategia didáctica a la optimización del proceso de enseñanza-aprendizaje y a la actuación secuenciada del educador guiado por uno o más principios de la didáctica.

Se considera que ocho son los principios que rigen toda actuación didáctica, y por lo tanto, influyen en cualquier de las estrategias de intervención como son las de comunicación, actividad, individualización, socialización, globalización creatividad intuición y apertura.

A continuación explicaremos cada principio de la didáctica:

1. **Principio de Comunicación:** La comunicación constituye la esencia del proceso educativo desde la transmisión de ideas por parte de una persona hasta su comprensión real y significativa por parte de otra que juega el rol de receptor.
2. **Principio de Actividad:** Se plantea la necesidad de ofrecer un medio rico en estímulos que favorezca la creatividad de los/as estudiantes, basada en los trabajos colectivos y la investigación constante.
3. **Principio de Individualización:** parte de la consideración del individuo como ser único y la enseñanza tiene que apartarse a él en concreto, no es generalizable, además tiene algunas ventajas como el trato directo individual cuando el estudiante se bloquea, el ritmo, velocidad personal, la incorporación del docente en cualquier momento por cada etapa está perfectamente secuenciada, la retroalimentación constante.
4. **Principio de Socialización:** Se entiende como un proceso permanente en el que el ser humano interioriza una serie de esquemas de conducta que le permiten adaptarse hoy y mañana en esta sociedad.
5. **Principio de Globalización:** El interés por hacer real la enseñanza lleva al principio de globalización, basada en la percepción total de la realidad antes que fragmentada o parcialmente.
6. **Principio de Creatividad:** Esta engloba dos aspectos: el primero están los nuevos productos con un elevado índice de novedad y de impacto social, en el segundo se encuentra aquellas cosas que se realizan con cierto grado de originalidad.
7. **Principio de Intuición:** Equivale a la apreciación de un fenómeno basada en el efecto que este produce, en el resultado. Se trata de un principio de carácter global, pero se considerará que antes de la aplicación de cualquier estrategia didáctica, es básica e indispensable su conocimiento y reflexión al respecto.
8. **Principio de Apertura:** Principio de carácter global, pero indispensable en las estrategias de enseñanza-aprendizaje.

### ***1.1.2. Estrategias para adquirir y/o desarrollar conocimientos***

Se agrupan una serie de estrategias que facilitan la adquisición o la ampliación de conocimientos, desde aquellas realidades concretas y específicas más simples, pasando por una serie de abstracciones a partir de estos mismos hechos u objetos, para lograr conjuntos conceptuales más complejos (como sería el caso de principios o leyes, con bases de carácter más legal o científico). (SEPULVEDA, 2001)

A continuación mencionaremos algunas estrategias para adquirir o desarrollar conocimientos:

- **Estrategias centradas en el formador**

El/a docente comunica a sus alumnos un conjunto de conocimientos en un contexto específico, bajo un control de espacio y tiempo totalmente planificados. Una conferencia, una lección magistral, una exposición, una explicación o un debate son algunas de las muchas estrategias didácticas centradas en la figura del formador.

- **Estrategias centradas en los estudiantes**

Los/as estudiantes son los/as protagonistas que toma un papel fundamental en el proceso de formación, a pesar de que el/a docente se encuentra a su lado con el objetivo de dirigir y asegurar la efectividad del aprendizaje. La edad, los objetivos previstos, la tipología del contenido o el nivel de conocimientos previos son factores que influyen notablemente en el desarrollo de este tipo de estrategias. La ventaja se centra en la adaptabilidad a partir de los conocimientos previos, de las capacidades e intereses de los/as educandos.

- **Estrategias para enseñar habilidades cognitivas**

Las estrategias cognitivas son destrezas implicadas en el tratamiento de la información, dirigiendo la atención, seleccionando modelos del registro sensorial y decidiendo qué información debe ser recuperada. Cuando un estudiante busca la palabra clave dentro de un texto para recordar el resto, está utilizando una estrategia cognitiva para codificar la información. Esta información puede proporcionar la el formador o puede irla descubriendo el/a educando, con mayor o menor asesoramiento, eliminando la rutina y generando así su propio conocimiento.

- **Estrategias del Aprendizaje**

Se considera estrategia de aprendizaje a la actuación secuenciada consciente o inconscientemente por parte de los/as estudiantes, con el afán de aprender de manera total un concepto, este aprendizaje lo realiza a partir de la enseñanza que imparte el docente.

**1.1.3. Fundamento teórico para la aplicación de estrategias orientadas al desarrollo del pensamiento creativo.**

**Tabla 1-1** Estrategias para desarrollar la mente creativa

<b>Estrategias para desarrollar la mente creativa</b>			
<b>Concentración y relajación</b>	<b>Redefinición</b>	<b>Pensamiento simbólico</b>	<b>Creación</b>
Nueva sensibilidad respecto al mundo exterior y uno mismo. Activación de las formas lentas del pensamiento, Autoestima, Empatía, Desarrollo de intuición	Distinguir la información relevante de la que no lo es. Analizar los elementos desde otra perspectiva. Cambiar de punto de vista. Invertir relaciones convencionales	Hallar relaciones remotas. Analogías, comparaciones metafóras, símbolos	Libertad e Intuición. Combinar información relevante de formas novedosas. Generar ideas pensamientos divergentes

**Fuente:** BERNABEU; Natalia; Creatividad y Aprendizaje; Narcea, S.A. de Ediciones, 2009; Madrid – España; pág. 63  
**Realizado por:** Jaime Guaña

Además es importante añadir los diferentes bloques de contenido para desarrollar habilidades del pensamiento creativo; continuación se detallarán cada uno de ellos:

**El entrenamiento sistemático o la ejercitación**

Para la adquisición de ciertas habilidades que no son innatas es necesaria la práctica reiterada de las mismas hasta conseguir una automatización correcta. Un entrenamiento sistemático colabora con la persona en dicha práctica desde una doble vertiente física y mental, para conseguir un rendimiento superior.

**Actividades artísticas: arte plástico, canto, baile, cuento infantil, entre otros**

El desarrollo de habilidades artísticas es una de las actividades más unificadoras que fortalecen la dinámica y dentro de esta habilidad se encuentra la faceta musical y plástica, con un amplio grado de alternativas para el ámbito de la educación.

Los/as niños/as se expresan mediante el dibujo o mediante esculturas que parte de él mismo: su forma de pensar, de sentir e incluso de cómo se ve a sí mismo. Sin embargo el objetivo de estas actividades es desarrollar la capacidad creadora de los/as niños/as.

### **Las actividades lúdicas y juegos**

El juego entendido como actividad que potencia el desarrollo de habilidades a los que se pueden añadir, instrumentos específicos denominados juegos o juguetes. Las actividades lúdicas poseen un sinnúmero de valores estimulantes: superan las fronteras de edad, de nivel social y cultural, de etnia y de capacidad mental. Además facilitan el desarrollo de principios didácticos como el de comunicación, socialización, globalización, actividad, intuición y creatividad. El juego ofrece las posibilidades de vivir, descubrir, imaginar y comunicar.

#### ***1.1.4. Estrategias para el cambio de actitudes y valores personales***

Cada educando aprende a su propio ritmo, y por ello se debe pensar en una situación de enseñanza que permita que cada estudiante avance según sus capacidades e intereses. Dentro de esta estrategia se encuentra la enseñanza personalizada y la enseñanza creativa, a continuación se explicará cada una de ellas:

#### **La enseñanza personalizada**

La individualización tiene un grado de originalidad del educando incidiendo en un doble aspecto: los principios de libertad, acción, responsabilidad y autocontrol, garantizan el desarrollo de la atención al individuo, pero no surgen de manera espontánea sino después de un proceso educativo.

#### **La enseñanza creativa**

El ser humano es creativo por naturaleza, la capacidad de comunicación y de motivación son ingredientes esenciales para que la persona creativa pueda manifestar al exterior sus productos. La creatividad se encuentra y está en cada de nosotros, pero para desarrollarla podemos realizar un sinnúmero de estrategias creativas. (SEPULVEDA, 2001)

## **1.2 La Motricidad Fina**

### ***1.2.1 Definición***

La motricidad fina es aquella que comprende en aquellas actividades que tienen los niños/as necesitan de una precisión y un elevado nivel de coordinación.

Esto se refiere a los movimientos realizados por varias partes del cuerpo que no tiene una amplitud sino movimientos de más precisión, por ser posterior a la coordinación motriz general y otras que se dan independientemente, creemos que el los niños/as inician la motricidad fina al año y medio.

La motricidad fina implica un elevado nivel de maduración y aprendizaje para la adquisición plena de aspectos, con niveles de dificultad y precisión. (PERPINYA, 1984)

### ***1.2.2 Desarrollo de la motricidad fina en Preescolares***

Es el desarrollo de la motricidad fina, es el resultado de los logros alcanzados por el niño en el dominio de los movimientos finos de la mano, de los pies, la coordinación óculo-manual, óculo pedal, la orientación espacial y la lateralidad, bajo la influencia del adulto, quien de manera intencionada o no, le va mostrando los modos de conducta motriz socialmente establecidos, que le permiten al niño desarrollar su independencia, realizar acciones cada vez más complejas y perfeccionarlas.

Se consideran la edad preescolar el momento en el cual la estimulación constituye un determinante del desarrollo por una serie de factores que lo proporciona: el acelerado crecimiento, el desarrollo de los sistemas sensoriales, del sistema osteomioarticular (la flexibilidad de los músculos y tendones, calcificación de los huesos, presentándose en la mano, en el pie, en la musculatura de la cara diferentes etapas de maduración), la facultad de establecer innumerables conexiones nerviosas temporales, así como el proceso de mielogénesis, que constituyen la base fisiológica que permiten configurar las condiciones para el aprendizaje de las diferentes acciones.

Asociados a estos están los períodos críticos o sensitivos del desarrollo, la infinita capacidad de asimilar la experiencia social transmitida por el adulto y no menos importante es la propia experiencia individual del niño. Como parte del perfeccionamiento del Currículo del Preescolar en la Dimensión del Desarrollo de la Motricidad, se incluyen contenidos relacionados con el desarrollo de la motricidad fina la cual está dirigida a la necesaria ejercitación y desarrollo de los pequeños grupos musculares de la cara las manos dedos y los pies-dedos, ya que generalmente

no reciben la intención directa cuando se realizan el resto de los ejercicios relacionados con la motricidad gruesa, considerando importante el trabajo de los mismos como parte del desarrollo integral del niño en esta etapa, lo cual contribuirá a la realización de movimientos cada vez más precisos, en su evolución futura.

Los contenidos relacionados con la motricidad fina comienzan a realizarse a partir del tercer mes de nacido teniendo en cuenta el desarrollo y evolución de estos movimientos descritos anteriormente. Estos contenidos se pueden realizar en los horarios de vigilia en el primer año de vida por indicación del adulto o de ser necesario recurrir a la imitación como procedimiento eficaz para lograr el propósito deseado. (Rodríguez, y otros, 2010).



**Figura 1-1.** La motricidad fina

Fuente: <http://centrocasabella.com.ar/>

### 1.3 Conocimientos y Conceptos Básicos

Para conseguir la motricidad fina se debe seguir un proceso cíclico:

Se debe iniciar el trabajo desde que el niño/a es capaz, partiendo de un nivel muy simple y continuar a lo largo de los años con metas más complejas y delimitadas en la que se exigen diferentes objetivos dependiendo de las edades.

Los aspectos de la motricidad fina que se puede trabajar más tanto a nivel escolar como educativo son:

- Coordinación viso-manual
- Motricidad Facial
- Motricidad Fonética

- Motricidad gestual

### ***1.3.1 Coordinación Viso-Manual***

La coordinación manual conducirá a los niños/as al dominio de la mano, la muñeca, el antebrazo y el brazo.

Antes de exigir a los niños/as una agilidad y ductilidad de la muñeca y la mano en un espacio tan reducido como una hoja de papel se puede trabajar y dominar con este gesto más ampliamente en el suelo, la pizarra y con elementos de poca precisión como es la pintura con los dedos, también podrá coger el pincel más fino que conlleva más dificultad en su manejo al realizar unos ejercicios de precisión.

Por ello es necesario que el niño adquiera una coordinación viso-motriz, es decir que mediante la mano ser capaz de realizar ejercicios de acuerdo con lo que ha visto.

Cuando el niño haya adquirido el dominio de todos los elementos, podrá iniciar el aprendizaje de la escritura:

- Corporales (manuales)
- Instrumentales (pinceles, lápices...)
- Coordinación viso-motriz

### ***1.3.2 Técnicas Grafo Plásticas***

#### **Definición**

Son estrategias utilizadas en los niños/as de edad preescolar para desarrollar los sentidos y la sensibilidad que nos permite captar la percepción que tienen los infantes sobre el medio en el que se desarrollan, permitiendo afianzar aspectos de su desarrollo y aprendizaje como son los ámbitos de motricidad fina, lectoescritura y principalmente la creatividad.

La expresión plástica debe formar parte del proceso de enseñanza-aprendizaje de los/as educandos y para lograr un buen aprendizaje de las técnicas grafo-plásticas es importante conocer el desarrollo de cada una de ellas para interiorizar el valor importante que desenvuelve dentro del niños/as.

El buen gusto debe reinar en todo cuanto rodea al niño: la casa, la escuela, el parque, etc., y junto a ello habrá que darle la posibilidad de que participe en la decoración de estos lugares como un medio para que con la elección de objetos y adornos se formen en él hábitos estéticos.

Las Técnicas de expresión, en suma, impulsará mediante una formación basada en el uso y aprendizaje de los medios y técnicas artísticas tradicionales el dibujo, la pintura y el grabado, la búsqueda de una expresividad creativa a través de las imágenes.

El uso de las técnicas grafo plásticas promueve, especialmente en los niños/as el desarrollo de la creatividad, la expresión de las emociones, la potenciación de la imaginación, fortalece la autoestima de cada niño y niña. (PERPINYA, 1984)

El objetivo principal de las técnicas grafo plásticas no es que el niño las domine sino que a través de ellas logre la representación de su lenguaje plástico. Aunque la enseñanza del arte es un proceso complejo y continuo, “los ejercicios de carácter plástico no pueden encararse adquiriendo el carácter de repeticiones automáticas, seriadas, numeradas, pues solo provocan fastidio y cansancio, y conducirán a la pérdida de interés en su realización” por lo que el docente debe dar una visión diferente al uso que haga de las técnicas en el aula, es decir, planificar actividades que no involucren la reproducción o copia de modelos preestablecidos, de igual forma evitar imponer un uso determinado del color y/o materiales, pues será el niño quien elija lo que desee plasmar acorde a sus intereses y necesidades evolutivas, contando “con la mediación docente que active su observación para determinar las formas y las experiencias que lo conduzcan a la elección del instrumento adecuado”. (NUN DE NEGRO, 1992)

Las técnicas grafo plásticas forman parte de la expresión plástica y no se las puede separar. (GRANATO, 1999)

La utilización de distintos materiales no excluye a la expresión plástica más bien facilita la aplicación de estas técnicas, pero es importante que los materiales que utilicen los niños/as deben ser de buena calidad y que tengan cantidad y variedad, ya que esto ayudará a que los niños/as tengan mayor confianza y seguridad en su trabajo.

### **Técnicas**

1. Pintar
2. Rasgado
3. Enhebrar

4. Recortar
5. Moldear (barro, plastilina)
6. Dibujos
7. Colorear (PERPINYA, 1984)

## **Pintar**

Es una actividad muy básica puesto que intervienen todos aquellos gestos que el niño tendrá que realizar a la hora de escribir, la pintura en las manos esto ayuda a trabajar la amplitud del gesto y la coordinación del brazo respecto al espacio que se quiere pintar.

Además es una técnica con diversas características que permite a los niños/as a pintar objetos o superficies planas. (GRANATO, 1999)



**Figura 2-1.** Técnica de pintar y garabateo a la representación de la realidad  
Fuente <http://www.elbebe.com/ocio-infantil/ocio-infantil-expresion-plastica-ninos-etapas-dibujo-infantil>

## **Rasgado**

El rasgado de papel es una destreza que permite al niño obtenga de las formas y conocimientos de materiales, que permitirá trabajar con otros materiales.

Cuando el niño practica el rasgado de realizar de forma libre que después identificara como formas sugerentes, a medida que domine el rasgado podrá crear formas figurativas geométricas.



**Figura 3-1.** Técnica del Rasgado

Fuente: <http://mafermandas.blogspot.com/>

### **Enhebrar**

El enhebrar es una actividad dentro de la coordinación viso-motriz que pretende la coordinación del niño tiene que poder coger bolas, piedras, pastas de sopa , introducir las en una botella o dentro de un recipiente que tenga un pequeño agujero.

Esta actividad puede realizarla el niños entre 1 y 2 años tiene que realizar el acto prensor y tener control muscular.



**Figura 4-1.** Técnica del enhebrado

Fuente: <http://www.babynaturopathics.com/shop/pc/viewPrd.asp?idproduct=880>

## Recortar

Es una actividad que no puede empezar antes de los 3 o 4 años, ya que el dominio muscular de la mano con el manejo de las tijeras, existe la dificultad de que el niño pase las tijeras por un lugar determinado.



**Figura 5-1.** Técnica del Recortado

Fuente: <http://mafernandas.blogspot.com/>

## Moldear

Esta actividad es muy deseada por los niños, tiene una base motriz muy grande que adquiere una fortaleza muscular en los dedos, además de tener una educación del tacto y permitir la libre expresión con un material muy dúctil como el barro masa, plastilina, arcilla, etc.



**Figura 6-1.** Técnica del moldear con plastilina  
Fuente: <http://mafermandas.blogspot.com/>

## **Dibujos**

El dibujo es la continuación de la actividad del garabateo donde el niño de una interpretación de aquello que ha hecho, sea real o puramente imaginativa.

La evolución del dibujo se ha valorar en una doble vertiente:

- Formal
- Contenido

Lo formal nos da un nivel de dominio que tiene el niño al realizarlo:

- Veremos el tipo de presión y prensión del lápiz.
- Veremos si aquello que dice que ha dibujado tiene cierto parecido con lo que hay en el papel.

El contenido es la evolución del dibujo, la perfección o semejanza de lo que dibuja con la realidad y ver las posibles interpretaciones del dibujo y de la personalidad del niño.



**Figura 7-1.** Técnica del dibujo y Garabateo con nombre en los niños

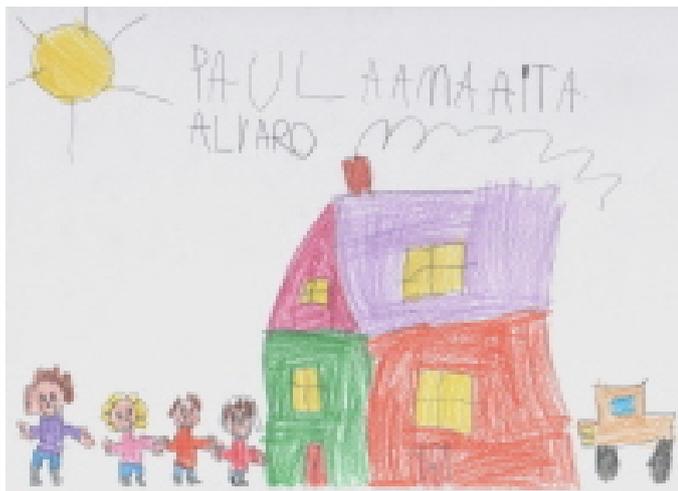
Fuente <http://www.elbebe.com/ocio-infantil/ocio-infantil-expresion-plastica-ninos-etapas-dibujo-infantil>

## Colorear

En esta actividad el niño necesita una coordinación viso-manual y tener el control muscular que le permita realizar unos movimientos.

Al principio le será muy difícil para los movimientos en el límite del dibujo desde los 4 años ya podrá ir controlando la amplitud del movimiento pero no habrá conseguido la homogeneidad de trazo que le permita colorear sin dejar zonas en blanco y sin hacer borrones en diferentes sentidos.

(PERPINYA, 1984)



**Figura 8-1.** Técnica del colorear y Etapa preesquemática en los niños de 4

Fuente <http://www.elbebe.com/ocio-infantil/ocio-infantil-expresion-plastica-ninos-etapas-dibujo-infantil>

### 1.3.3 Desarrollo Motor

Según Jordi Díaz Lucea El desarrollo y crecimiento humano está limitado y condicionado por factores básicos: la herencia y la influencia del medio. Sin embargo, existen posiciones partidarias

con los únicos factores del desarrollo. El desarrollo motor está también ligado a estos procesos de crecimiento y maduración, la motricidad es innata en el individuo ya que aparece antes del nacimiento y se manifiesta en la conducta.

Además el desarrollo humano es la voluntad del individuo con un potencial motor excelente favorable para su desarrollo.

El desarrollo es el resultado de los procesos de crecimiento, maduración y aprendizaje, el crecimiento es observable y hace referencia al aspecto cuantitativo del desarrollo, nos da una correcta evolución y adecuación de los diferentes órganos y funciones corporales.

El aprendizaje motor incide e incentiva los procesos de crecimiento y maduración de los niños/as.

El desarrollo motor es un proceso mediante el niño adquiere, organiza en la conducta motriz, por ello debemos favorecer e incentivar el aprendizaje de la motricidad relacionada con los niños, por lo que los docentes en este proceso de desarrollo con el trabajo de contenidos más apropiados a cada fase o estadios evolutivos de los niños/as.

El recién nacido mueve sus brazos y piernas de forma descoordinada, sus movimientos se hacen más precisos: empieza a gatear, a coger objetos, aprende a estar sentado, de pie; después a caminar, y poco a poco movimientos más complejos.

A continuación presentamos una breve descripción del proceso de desarrollo de algunos de los esquemas motores.

**Caminar:** El niño una vez que se pueda mantener en pie, el primer esquema motor que aparece es el caminar es una forma más básica del comportamiento.

Al terminar la educación infantil, el niño consigue un dominio de este esquema motor y experiencias motoras más complejas con los desplazamientos, exploraciones y la relación con las personas, e interacción entre diversas actividades.

**Saltar:** este esquema motor va implícito al desarrollo de la coordinación y control de movimiento, la dificultad de este esquema en función aspectos con la edad de los niños en el grado de desarrollos perceptivos y coordinativos de su esquema corporal.

Esto permite a los niños superar eventuales bloqueos causados por el miedo u otros factores la acción de combinar el salto generalmente resulta difícil.

**Rodar y Reptar:** esto aparece en los primeros meses de vida del niño en los primeros desplazamientos antes de ser capaz de mantenerse de pie, posteriormente en la edad escolar estos esquemas constituyen el desarrollo ya que es inusual en el repertorio motriz.

La acción de trepar, además de desarrollar aspectos motrices es un factor motivacional muy destacable que implica una aventura y nuevas experiencias, vinculada a los procesos sensitivos sobre todo al desarrollo de sensaciones acústicas.

### ***1.3.4 Esquema Corporal***

Es la localización de diversas partes del cuerpo, conocer las posibilidades de movimientos, es decir concienciar la motricidad grande como la fina.

Estos aspectos conducen al niño hacia la adquisición del esquema corporal se dan algunos inicios simultáneos, hasta unas edades muy superiores.

Los niveles que sigue el niño de una manera evolutiva son:

Al año empiezan a conocer las partes más frecuentes que se le presentan porque ve su función:

Cabeza

Nalgas

Boca

Dedos

Ojos

Barriga

De 2 a 3 años conoce:

Nariz

Orejas

Piernas

Brazos

Pene / vulva

Uñas

Mejillas

De 4 a 5 años las partes son más claras ya que conoce, habla de los elementos del cuerpo.

Frente

Rodillas

Codo

Muslos

Este proceso puede variar en muchos niños según sea su ambiente y también por las edades que hacemos referencias. El planteamiento al proceso que siguen los niños en el aprendizaje, y también los sentidos que tienen la edad que indicamos que tendríamos que saber.



**Figura 9-1.** El esquema corporal

Fuente: <http://miprofeanabelenmartin.blogspot.com/2013/10/el-esquema-corporal.html>

#### *1.3.4.1 Eje corporal*

Es la organización del cuerpo en una distribución simétrica en referencia con un eje vertical que se divide en dos partes iguales.

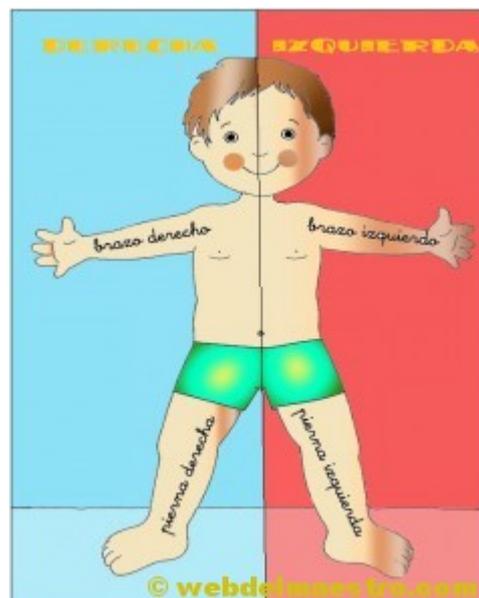
Se valora la importancia de que el niño consiga organización de su cuerpo por su trascendencia y su propia maduración mental, por las repercusiones que tiene en el aprendizaje escolar.

Es necesario tener en cuenta el proceso de maduración de la inteligencia, ayudar al niño a consolidar este esquema corporal y que lo pueda aplicar en situaciones de la vida real como escolares.

#### 1.3.4.2 Lateralización

Se cree que las diferentes áreas que hemos citado de la motricidad fina se tendrían que hablar de la lateralidad previo al dominio motriz del niño tiene una base neurológica tendrá una dominancia manual sea el que predomine en sentido inverso será dextrómano el que tenga una dominancia hemisférica izquierda y viceversa.

Podemos hablar que la lateralización alcanza antes de los tres años de edad, cuando las criaturas realizan muchas acciones con la una mano u la otra ya que se definen y van consolidando su dominio. (LUCEA, 1999)



**Figura 10-1.** Lateralidad

Fuente: <http://webdelmaestro.com/lateralidad/>

#### 1.3.5 Control Tónico

Según Teresa Farreny Terrado y Gabriel Román Sánchez dice que el control tónico favorece en el trabajo de exploración donde van adquiriendo cada vez más confianza en sí mismo, esta

confianza será necesario el autoconocimiento personal para el dominio corporal imprescindible el desarrollo de la personalidad de los niños y niñas.

Que es importante decir tendrá una correcta relación con el entorno y nos ayudará a conseguir todas las actividades de la expresión, para llegar a conseguir un buen nivel de maduración y comunicación.

De manera más específica diremos que:

**El Control Tónico** es necesario para que adquiera la musculatura con un adecuado grado de relajación, la coordinación dinámica ayudará a mejorar la rapidez, los reflejos y el autodomínio.

**El control postural** ayudará a trabajar la inhibición y ejecución de movimientos.

**Respecto al control respiratorio** será preciso trabajar ejercicios de respiración para que dominen esa parte del esquema corporal.

**Relajación** reconociendo la dificultad para conseguirla ya que a estas edades es muy complicada hacer que interioricen, haciéndolos entrar en un mundo fantástico e imaginario con música adecuada; ahí comprobaremos cómo disminuye su tensión muscular. (TERRADO, y otros, 1997)

### ***1.3.6 Creatividad***

El desarrollo del pensamiento creativo tiene algunos antecedentes históricos, sin embargo existen diferentes puntos de vista. Como por ejemplo: En 1945, Weithermer en su obra *Pensamiento Productivo*, por primera vez utilizó el término *creative* (creativo) como sinónimo de *productive* (productivo), mientras que en 1950, Guilford en una conferencia, utilizó por primera vez el término *creativity* (creatividad), realizando su definición e incluyéndose en los elementos de las estructuras del intelecto.

Mientras que Flanagan en 1958 incluyó el término *ingenio* para denominar como una forma superior de comportamiento, sin embargo otros autores utilizaron el término (*genialidad*) para referirse a la creatividad, aunque este término se utilizó para identificar a personas superdotadas, que tenían una capacidad excepcional; etc. Con el pasar del tiempo, han surgido varios investigadores preocupados por responder algunas interrogantes, en relación a la inteligencia y a la creatividad en el logro académico de los escolares. (ESPRIU, 1993)

Etapa precientífica: fue presentada por los filósofos y está representada por Platón (428-347 a. de C.), quien dedicó gran parte de sus pensamientos a la reflexión y relaciona a la educación basada en las artes.

Etapa pre experimental: representada por Weithermer quien en sus estudios de pensamiento productivo establece como una conducta en búsqueda de soluciones de problemas.

Etapa experimental: representada por Guilford (1950) quien incitó gran interés por el estudio sistemático de la creatividad, como también a la medición de los factores intelectuales relacionados a la conducta creativa.

Desde algún tiempo atrás el estudio de la creatividad ha tenido varias posturas y definiciones, pero algunas de estas serán de ayuda para la realización de este trabajo.

### **Definición**

Creatividad viene del latín crier – creare. La creatividad es la habilidad que tiene el ser humano para dar existencia a algo novedoso, producir cosas, imaginar, formar ideas, realizar algo que antes no existía. Además es la capacidad de realizar contenidos mentales con el fin de crear algo distinto, nuevo, extraordinario, fuera de lo común.

La creatividad por encontrarse entre la conducta humana más compleja ha despertado el interés a muchos autores, y estos preocupados por el estudio de esta capacidad han establecido numerosas definiciones acerca de la creatividad, a continuación haremos referencia acerca de uno de ellos:

Guilford, 1950 manifiesta: “Conceptualiza a la creatividad como una forma de pensamiento, la cual se desencadena a causa de la entrada del sujeto a un problema, en cuya solución se advierte la existencia de ciertas características especiales de fluidez, flexibilidad, originalidad y elaboración” pág.19

Con la definición realizada anteriormente es importante tener presente en la labor áulica sobre lo que es la creatividad y sus características especiales, para planificar las estrategias metodológicas pertinentes y que verdaderamente se conviertan en potenciadoras del pensamiento creativo en los/as niños/as.

Consideradas estas características como la fluidez, originalidad, flexibilidad y elaboración, en la planificación del aula, permitirá el desarrollo del pensamiento creativo en los/as niño/as, en toda su dimensión.

El pensamiento creativo, nos lleva a huir de lo obvio, de lo seguro, de lo predecible, para producir algo novedoso y único, además los seres humanos hemos demostrado ser creativos y que poseemos la capacidad de crear cosas extraordinarias fuera de lo común, de descubrir y dar varias soluciones a un problema que se nos plantee.

El desarrollo de esta capacidad creadora, especialmente en los/as niños/as es de gran importancia, no solo en el aspecto artístico sino también en el proceso de maduración de los seres humanos, ya que la creatividad es algo espontáneo y esta no se debilita con la edad ni con el pasar del tiempo, sino que se va integrando gradualmente en la inteligencia.

Sin embargo viendo desde esta perspectiva la creatividad debe irse estimulando desde el nacimiento y a lo largo de la vida de los seres humanos, ya que solamente así podremos lograr que los niños/as crean cosas nuevas con la capacidad de ver nuevas posibilidades y con el fin de lograr tener resultados positivos tanto en el ámbito académico como en el personal.

### **Naturaleza del pensamiento creativo**

Años atrás se pensaba que la creatividad tenía mucha relación con la inteligencia, y se creía que los individuos que tenían esta capacidad también eran creativos. Igualmente se decía que los seres humanos que tenía un coeficiente intelectual elevado eran los únicos que debían tener éxito profesional, laboral y personal, en sí tener éxito en general. (ESPRIU, 1993)p. 31-33

Con otros estudios realizados por Guilford, clasifica a los procesos del pensamiento en operación, contenido y producto. Pero tomaremos a las operaciones donde incluye la producción divergente que tiene relación con la creatividad, es decir puede establecer el descubrimiento de un problema y llegar a transformar o a resolver el mismo.

Sin embargo, Getzels, Jackson y Torrance se han preocupado por responder la relación entre inteligencia y creatividad en el logro académico de los escolares. Por eso en la actualidad se considera a la creatividad e inteligencia como capacidades independientes, porque se puede hablar de coeficiente intelectual en la inteligencia, mientras que en la creatividad no se lo hace, además en la inteligencia es importante presentar algún tipo de dificultad en la resolución de problemas, mientras que la creatividad no es necesario, porque las personas creativas siempre buscan interrogantes a los problemas que se les plantee.

La inteligencia y la creatividad se verán influenciadas con el medio social y cultural donde el sujeto se desarrolle.

## **La creatividad en el niño/a, desarrollo y limitación**

Los/as niños/as al hacer un trabajo lo realizan con naturalidad y libertad expresando sus sentimientos, emociones, y más que nada su capacidad creativa a través de un dibujo o a través del juego. (ESPRIU, 1993) p. 41

El potencial creativo está presente en el juego y actividades lúdicas, porque les permite a los/as infantes solucionar problemas y encontrar nuevas soluciones a los obstáculos que se les presente en cualquier actividad que realicen.

Sin embargo el medio donde se desarrollan los/as infantes serán decisivos porque este le puede favorecer para su desarrollo dándole oportunidades y estímulos o a la vez, no le puede brindar oportunidades, evitando que esta capacidad se desarrolle.

En el proceso de enseñanza – aprendizaje se debe dar a los/as niños/as libertad para que expresen sus ideas, pensamientos y emociones, además el papel que cumplen los/as educadores y familia en general es muy importante porque ellos son los encargados de brindarles un ambiente de respeto que les permita expresar su forma de pensar con el fin de que lleguen a utilizar sus potencialidades y talentos.

### **Desarrollo de la creatividad**

El desarrollar la creatividad en los seres humanos, permite que los individuos generen nuevas ideas, exploren la realidad, sean optimistas, curiosos/as, imaginativos/as, flexibles, aceptan retos y sean capaces de realizar cosas fuera de lo común. (ESPRIU, 1993)p. 46-47

Sin embargo la comunidad educativa debe brindar las herramientas necesarias para el desarrollo de la creatividad en los/as niños/as, y estimularlos para que expresen sus sentimientos, emociones, incentivarlos a resolver problemas, a generar nuevas ideas y entender la complejidad del mundo y del entorno que les rodea. Del mismo modo para el desarrollo de esta capacidad es importante identificar las estrategias, el espacio y el tiempo que ayude a potenciar la creatividad, de igual manera es elemental crear espacios que brinden experiencias enriquecedoras, así como el de diseñar un modelo curricular que favorezca en el proceso de enseñanza – aprendizaje de los/as niños/as.

En conclusión el desarrollo de la creatividad permitirá que los educandos sean personas con una alta autoestima, auténticas y libres para expresar lo que piensan y sienten.

### **Origen de la creatividad en el niño**

M. Buber en 1925 en una conferencia internacional realizada en Heidelberg, hizo referencia que la creatividad está presente en todos los seres humanos así sea en un mínimo grado, además explicó que todos los individuos tienen un cierto impulso de crear cosas nuevas, de indagar, de experimentar, pero siempre y cuando tenga libertad para expresar lo que desea. (ESPRIU, 1993) p.42-43

Pero se habla de una capacidad de origen genético de la cual esta se ve influenciada positiva o negativamente del medio en donde se desarrolla el individuo.

Sin embargo en la educación es importante la presencia de un docente creativo que sea un guía en el proceso de enseñanza – aprendizaje para que ayude a los/as niños/as a surgir como una persona creativa capaz de realizar cosas nuevas.

### **Origen genético de la creatividad**

A pesar que el desarrollo neural de los seres humanos es parecido biológicamente y es determinado por las leyes de la genética y la herencia, las conexiones neuronales que tienen los individuos muestran innumerables diferencias, que pueden depender de la herencia y determinar las diferencias individuales. (ESPRIU, 1993) p. 43-45

Pero el proceso de formación neural es decisivo no solamente en el periodo neonatal sino hasta el primer año y medio de vida, además es un elemento imprescindible para el desarrollo de esta capacidad en los/as niños/as.

La creatividad se la debe cultivar desde el nacimiento e ir forjando con el pasar del tiempo, a pesar de que se vea influenciada por el entorno (físico, social y cultural) donde se desarrolle esta persona; entonces los padres y docentes tienen el deber ineludible de brindar a los/as niños/as un ambiente un lleno de estímulos, donde los/as educandos puedan desarrollar esta capacidad.

### **Influencia del medio en la creatividad**

La influencia del medio cumple un rol importante en el desarrollo de la creatividad en los/as niños/as, a continuación daremos algunos detalles que expliquen esta situación. (ESPRIU, 1993) p. 46

Desde primera instancia la manera en que se desarrollan las neuronas que conforman el intelecto de los seres humanos, depende del medio en que se desarrolla los/as niños/as.

Analizar las características del sujeto, las potencialidades, habilidades y talentos.

Mientras que el medio físico se distingue de acuerdo a la organización del espacio donde se relaciona cotidianamente, de igual manera las condiciones ambientales del país donde vive.

Las influencias sociales se distinguen por la facilidad en la educación, en la expresión, en modelos, expectativas, oportunidades de trabajo etc. Y los factores culturales se refieren a la historia, costumbres, creencias a las que pertenece el niño/a, la cual influirá para el desarrollo de la creatividad del educando.

Los/as niños/as desde que nacen tienen distintas formas de expresar sus sentimientos, emociones, estados de ánimo, además se muestran originales y auténticos desde temprana edad.

Mientras que las distintas formas de comunicación forman parte de un juego de expresión entre infante y medio; entonces potenciar y cultivar esta capacidad en los/as niños/as es importante que se lo haga desde temprana edad, siempre y cuando se brinde un ambiente libre.

### **Proceso de desarrollo de la creatividad**

En el proceso de desarrollo de la creatividad Dacey (1989) establece periodos críticos en relación con la creatividad, pero añade que estas deberían ser cultivadas de forma adecuada, como se especifica a continuación: (ESPRIU, 1993) p. 49

En los primeros cinco años de vida de los de los seres humanos, se realiza el desarrollo neuronal.

Entre los 11 y 14 años: edad, donde la creatividad debe apoyarse tanto en el autoconcepto y motivación del adolescente.

Entre los 18 a 20 años: edad donde termina la adolescencia y empieza la edad adulta.

Entre 28 a 30 años: edad de reconceptualización de valores a nivel intelectual.

Entre 40 a 45 años: es una etapa donde se observa cambios en la autopercepción.

Entre 60 a 65 años: edad donde declina la capacidad de trabajo de los individuos.

Con esta explicación se da a conocer que a la creatividad se la debe fortalecer en los periodos donde los individuos pasan por crisis propias a su desarrollo, pero más que nada se la debe estimular en la infancia porque los/as niños/as en este período desarrollan las redes neuronales que les ayuda a fortalecer las capacidades creativas que serán de gran vitalidad en el proceso de enseñanza – aprendizaje.

### **El proceso creativo**

Es un proceso largo que requiere de observación de las conductas desarrolladas por los individuos durante el descubrimiento y solución de problemas de manera creativa. (BERNABEU, 2009)

John Dewey (1910), Poincaré (1913), Rossman y Wallas (1926) identificaron las cuatro fases del pensamiento creativo, a continuación se explicará cada una de ellas:

Preparación o delimitación del problema: es el momento donde el individuo recopila información, que serán los necesarios para realizar una nueva obra, además aquí interviene la memoria, los procesos perceptuales y la selección.

La incubación: es donde el sujeto va analizando, indagando, explorando y descubriendo. El trabajo que realiza debe ser personal, sin obstaculizaciones y sin forzamientos.

La iluminación: es el momento donde surge una nueva solución o una idea nueva, denominada por algunos autores (insight).

La verificación: es donde se trata de evaluar o constatar si las ideas surgidas ayudan a cumplir los criterios de novedad, verdad y utilidad.

Es importante destacar que los procesos creativos requiere de preparación, trabajo y de pruebas antes de lograr producir algo original, además cada insight es el resultado de un esfuerzo sucesivo de conseguir esquemas mentales o de conseguir una nueva idea.

### **La personalidad creativa**

La persona creativa se caracteriza por ser imaginativos, tienen buen sentido del humor, no son conformistas, evitan la apatía, no son respetuosos a las reglas y a las jerarquías de los/as docentes.

También son personas que confían muchos en sí mismos, no le temen a asumir riesgos, son curiosos, sensibles e intuitivos/as y prefieren una comunicación no verbal, sienten curiosidad e interés por lo que les rodea, además prestan atención a nuevos acontecimientos. (BERNABEU, 2009)<sub>p.60</sub>

A las personas creativas también les gusta el entretenimiento, son independientes, les gustan los retos en el trabajo y llevan a la práctica sus ideas. Las habilidades que destacan son: la habilidad de pensar, la flexibilidad de pensamiento, la facilidad de pensar metáforas, la toma de decisiones y la capacidad de trabajar con nuevas ideas.

### **La creatividad en el contexto educativo**

Hay algunas concepciones acerca de creatividad, como aquellas que postulan que la creatividad es innata, pero a esta se la puede estimular y fortalecer a lo largo de la vida, además se la puede enseñar y aprender. (BERNABEU, 2009)<sub>p.61</sub>

Vigotsky en su obra *Pensamiento y Lenguaje* hace referencia que todos los individuos tienen el potencial creativo, pero lo único que hay que hacer es cultivarlo y desarrollarlo.

Sin embargo existen varias sugerencias que ayudan a desarrollar la creatividad en los niños/as, entre ellas está el trabajo continuo; el uso de la imaginación; la estimulación y la curiosidad; etc.

Ha esto se suma ciertas características que plantean algunos psicopedagogos para el desarrollo de la creatividad de los niños/as en el ámbito escolar:

Sternberg y Lubart, (1998) , señalan: “.....desvalorizar las notas, introducir la creatividad como contenido del aprendizaje, elogiar los trabajos creativos del alumnado, alentar a los estudiantes a presentar sus trabajos en exposiciones y concursos exteriores, utilizar en la clase una combinación de elementos motivadores de la creatividad....”. Pág. 62

Entonces cabe recalcar que en la educación es importante trabajar con los/as niños/as en un ambiente estimulante, de respeto y libertad, motivando a ser personas creadoras capaces de generar ideas nuevas e innovadoras, para que en un futuro sean seres humanos que se sirvan de su mente, logrando tener éxito tanto en su vida personal como profesional.

### ***1.3.7. Áreas de expresión creativa***

Existen innumerables maneras de desarrollar la creatividad en los/as niños/as, pero a estas se las puede organizar de acuerdo a la necesidad o expectativas que tenga el/a docente. (DINELLO, 2006)

A continuación se agrupará a las áreas de expresión creativa en:

#### **1. Área de expresión plástica**

En esta área se puede realizar con trazos y creaciones con pinturas de todo tipo a partir de múltiples objetos; realización de esculturas y volúmenes, collages y creación de maquetas con diversos materiales; todo esto puede realizar el niño/a en el aula poniendo a prueba su creatividad e imaginación.



**Figura 11-1.** Evolución De La Expresión Plástica En Los Niños Y Niñas  
Fuente: <https://todosalaescuela.wordpress.com/>

#### **2. Área de expresión musical**

Se puede realizar con exploración o producción de ruidos y sonidos diversos, discriminación de sonidos, ensayo de cantos y modulación sonora, experiencias rítmicas y melódicas, que naturalmente están en relación a las estructuras del lenguaje, es decir de la alfabetización y de la comunicación social.



**Figura 12-1.** Evolución De La Expresión Musical En Los Niños Y Niñas  
 Fuente: <https://todosalaescuela.wordpress.com/>

### 3. Área de expresión escenográfica

Con disfraces, dramatización de cuentos y leyendas, fantasías, máscaras y animación de títeres, representaciones teatrales, todo ciertamente en relación con los procesos de maduración de los/as niños/as.



**Figura 13-1.** Evolución De La Expresión escenográficas En Los Niños  
 Fuente: <http://www.salesianoscarabanchel.com/eventos/titereseninfantil->

### 4. Área de juegos y movimientos

Juegos de carreras, saltos y volteretas, juegos de equilibrio, juegos con objetos y circuito de obstáculos. Los/as niños/as tiene la oportunidad de crear varios juegos junto con sus compañeros y docente.



**Figura 14-1.** Evolución de los movimientos de los niños y niñas  
Fuente: <http://www.fotolog.com/zapatillalilas/12196217/>

## 5. Área de iniciación cultural

Se realiza con rondas y juegos tradicionales, cantos y bailes folclóricos, narración de cuentos y leyendas, todo relacionado con la identidad de cada persona y valores culturales de nuestro país.

Cada una de estas actividades motiva a los/as niños/as a crear, descubrir, explorar, a construir nuevos pensamientos y a ser protagonista de sus aprendizajes, por eso se ve la necesidad e importancia de emplear estas áreas en 1er. Año de E.G.B.



**Figura 15-1.** Área de juegos tradicional como la fiesta de Carnaval  
Fuente: <http://www.lne.es/oriente/2014/03/06/escuela-infantil-prial-celebro-juegos/1552648.html>

### *1.3.8. Aspectos que estimulan el desarrollo de la creatividad*

Estimular la creatividad en los niños/as va dirigido en el aspecto educativo, familiar y social.

Educación creativa se enfatiza en una educación planificada para aprender y para pensar, también esta educación está basada en la intervención creativa de los/as docentes, con la actitud frente a los/as niños/as ante las preguntas que realizan, lo que experimentan y exploran. (ESPRIU, 1993) p. 50

Sin embargo los/as niños/as creativos necesitan un ambiente comprensivo, igualitario, estimulante y receptivo, pero también la enseñanza creativa necesita de docentes con actitud flexible.

Torrance (1961) aporta con cinco principios básicos para el desarrollo de la creatividad, que serán de beneficio para los/as docentes.

1. Tratar con respeto las preguntas del niño/a.
2. Tratar con respeto las ideas imaginativas
3. Tomar en cuenta las ideas de los/as niños/as.
4. Hacer que los/as niños/as dispongan de periodos de ejercitación, libres de la amenaza de la evaluación.
5. Tratar de buscar siempre en la evaluación del trabajo, la conexión causa efecto.

### **Aspectos que inhiben el desarrollo de la creatividad**

Actualmente los conocimientos de los seres humanos se renuevan constantemente, es por eso que el desarrollo de la creatividad en los/as niños/as es uno de los objetivos de la educación.

Pero entre los aspectos que ayudan a inhibir la creatividad en los/as niños/as está el entorno, la manera en que docentes y padres de familia abordan el proceso educativo, entre estos elementos están la manera en que se impone ante los criterios, enjuiciamiento ante la conducta que presentan los/as infantes, ya sea para castigar o premiar, la sobreprotección, dar soluciones a los problemas en vez de dejarlos que se enfrente a los problemas.

Los/as niños/as tienen una capacidad creativa desde que nacen, pero esta se inhibe a medida que pasa el tiempo, esto se debe a que el sistema educativo no promueve a los niños/as a generar su potencial creativo, sino más bien que favorecen con actitudes de conformismo y de desconfianza a su propia capacidad de creación.

Los efectos de dar patrones elaborados por los adultos, hacen que los/as niños/as, no desarrollen la capacidad creativa. Además otro efecto negativo es cuando se evita que los/as niños/as sean curiosos, imaginativos desde temprana edad, también cuando se desarrollan en un ambiente autoritario, tradicionalista, rígido donde hay que aprender lo que primero transmite el/a docente.

También es importante mencionar algunas actitudes que impiden el desarrollo de la creatividad en el ámbito escolar y estas son:

- Señalar errores
- Juzgar constantemente
- No haber un ambiente de respeto
- Limitar la expresión de ideas
- Exceso de crítica y burla
- Fomentar al ridículo
- Impedir que exprese libremente sus ideas, sentimientos y emociones

Así como el impedir la confianza, originalidad y respeto a la individualidad.

Cada uno de estos aspectos nos demuestra que los/as docentes son los encargados de generar y brindar un ambiente para que los/as niños/as puedan sacar y explotar su potencial creativo, además hace notar que existen factores que destruyen emocionalmente a los/as educandos impidiendo que se aflore esta capacidad. Es por eso que en la educación básica es necesario que existan docentes motivadores que ayuden a los/as infantes a desarrollar y a estimular esta capacidad.

(ESPRIU, 1993) p. 54

### **Inspirar creatividad**

Padres de familia, docentes deben brindar un ambiente que inspire creatividad en los/as niños/as, tanto en las actividades, formas de comportarse y ejemplos en cualquier momento del día. A continuación se enuncian algunos tips para inspirar la creatividad en los/as niños/as.

Escucha con atención: es importante prestar atención a los/as niños/as al momento que expresa un pensamiento o idea. Además se debe evitar realizar preguntas abiertas como si/no, ya que esto no permitirá que los/as infantes expresen sus ideas y den más información acerca de las preguntas que se les realice.

Sé paciente: es preferible no apurar a los/as niños/as en el momento que están conversando o creando. Es mejor responder al ritmo de los niños/as y no a los nuestros.

Tolera el desorden: las actividades creativas no son las más ordenadas, ya que en la mayoría de veces genera desorden mientras dura la actividad. Esto permitirá que los niños/as sientan libertad y a la vez disfruten de lo que están realizando.

Inspira perseverancia: es importante saber que no se debe proponer tantas actividades nuevas, ya que los/as niños/as se interesan más por las actividades que vendrán después, por eso, es mejor estimular lo que están a punto de realizar. Es preferible evitar asumir el control de las actividades ya que el objetivo es fomentar la perseverancia y la creatividad en los/as niños/as.

Tolera lo inusitado: la creatividad se dirige en su propio ritmo y bajo todas las formas.

Cada uno de los enunciados que se hizo anteriormente, deben poner en práctica padres y docentes, con la finalidad de obtener mejores resultados en el proceso de enseñanza – aprendizaje. (HAUSNER, 2000)

## CAPITULO II

### 2. ANIMACIÓN

#### 2.1. Orígenes de la Animación

El deseo del ser humano por representar el movimiento es un hecho poco discutible. Desde las pinturas prehistóricas o la escultura griega, hasta las cámaras de video de última generación ha habido múltiples intentos en diferentes formatos.

A principios del siglo XIX surge un interés por encontrar un recurso mecánico para lograr la captación y la reproducción de un movimiento, el origen de la fotografía y del cine.

El cine de animación ha evolucionado a pasos agigantados desde los 90, ya nada queda de aquel duro camino recorrido por tantos y en tantas ocasiones, pero quizás una vista atrás nos ayude a entender cuál es la esencia del cine actualmente (especialmente del cine de animación).

En 1640 el alemán Anthonasius Kircher inventa el primer sistema de proyección de imágenes, la linterna mágica. (Carlota, 2009)

##### *2.1.1 La Animación y la cultura popular*

La animación es uno de los elementos principales de la cultura popular en el mundo esto refleja aspectos visuales de nuestra realidad diaria. Su formato tradicional se ofrece en el cine las películas de Disney, PIXAR, etc.

Pero también la animación se encuentra aplicaciones en diferentes campos como la ciencia, la arquitectura, la salud y el periodismo es decir la animación está en todas partes.

También la animación proporciona continuamente narrativas, estéticas, y técnicas nuevas que estimula a los animadores a explorar estilos gráficos e ilustrativos nuevos.

Según Liz Faber y Helen Walters, dice que la animación ocupa el espacio intermedio en la producción cinematográfica, el arte, y el diseño gráfico.

### **2.1.2 El proceso de la Animación**

Para esto debemos seguir los siguientes pasos:

- El concepto: la idea inicial
- La elaboración de un plan de trabajo
- La revisión de los recursos
- La investigación
- La historia
- La visualización preliminar
- El diseño formal
- El storyboard
- El guión
- La Animática
- El guión técnico
- El análisis de la animación
- El análisis de posproducción
- La proyección

### **2.2 Historia y Pioneros del cine de Animación**

El padre del cine de animación fue el francés Emile Cohl, que desde 1908 realizó los primeros cortometrajes de dibujos animados. Otros pioneros fueron Georges Méliés en (1912), James Stuart Blackton en (1900) y el español Segundo de chomón en (1906).

Durante la época del cine mudo y los primeros años del cine sonoro aparecieron las principales formas del cine de animación. Por un lado, las películas más comerciales, destinadas al público masivo (Walt Disney, Popeye, Betty Boop, etc.).

El primer largometraje de animación fue mudo y argentino: El apóstol (1917) de Quirino Cristiani, película que se ha perdido. Otros largometrajes tempranos (que si están a disposición del público actual) fueron Die abenteuer des Prinzen Achmed (Alemania, 1926) de Lotte Reiniger y *le roman de Renard* (Francia, concluida en 1930 pero estrenada en 1937) de Starewicz. Finalmente, en 1937 Walt Disney estrenó Blancanieves y los siete enanitos.

Después de la Segunda Guerra Mundial hubo un enorme desarrollo del cine de animación. En Estados Unidos, se consolidó el cartoon clásico con los largometrajes de Disney y los cortometrajes de Warner Bros. (Con artistas como Chuck Jones y Friz Freleng; personajes como Bugs Bunny, el pato Lucas, Elmer; Porky, etc.), de la Metro Goldwyn Mayer (con Tex Avery), y posteriormente el nuevo estilo de la UPA.

En estos años también empezaron a realizarse películas animadas en China y Japón. En los años 60 y 70, con la popularización de la televisión, los cortometrajes de animación desaparecieron definitivamente del cine, a partir de entonces limitadas a los largometrajes comerciales, terreno dominado por Disney hasta los años 90.

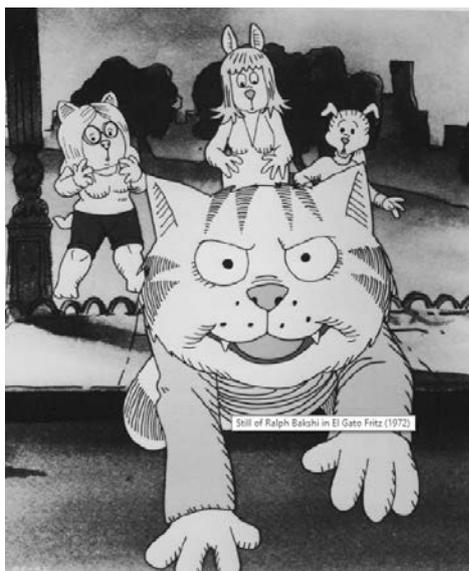
A pesar de ello el cortometraje floreció en otros canales de distribución (festivales, circuitos especializados, etc.), sobre todo con la aparición de numerosas escuelas de animación en todo el mundo.



**Figura 1-2.** Friz Freleng

Fuente: <http://www.chuckjones.com/artists/friz-freleng>

En Estados Unidos, Hanna-Barbera dominó la animación para televisión y Disney la animación para cine. Sin embargo, en los años 70 algunas alternativas gozaron de favor del público. El más conocido puede ser Ralph Bakshi, con sus primeras películas pertenecientes al movimiento underground (Heavy Traffic, Fritz el gato caliente) y posteriormente sus películas de fantasía (El señor de los anillos, Wizards, Tygra). Entre los cortometrajistas destacaron John y Faith Hubley.



**Figura 2-2.** Ralph Bakshi in el gato fritz (1972).

Fuente: [http://www.imdb.com/media/rm579849728/nm0000835?ref\\_=nm\\_phs\\_md\\_1](http://www.imdb.com/media/rm579849728/nm0000835?ref_=nm_phs_md_1)

En las últimas dos décadas, el cine de animación ha conocido un desarrollo sin precedentes. En EEUU, Disney ha tenido un momento de esplendor a principios de los 90, con algunas de sus más exitosas y mejores películas, sobre todo *La bella y la bestia* de Trousdale y Wise. Posteriormente ha ido cayendo en la repetición, el seguimiento de las modas y el descrédito crítico.

El 2004 puede marcar la fecha en que Disney abandone los dibujos animados. El auge de la infografía ha llevado a la compañía Pixar de John Lasseter (inicialmente una pequeña productora que realizaba cortos infográficos experimentales en los 80) a convertirse en la más exitosa productora del mundo, con las películas tan bien acogidas como los mejores Disney: *Toy story*, *Bichos*, *Monstruos S.A.*, etc.

También se han producido algunas películas aisladas de gran calidad, como *El gigante de hierro* de Brad Bird, *Pesadilla antes de Navidad* de Henry Selick, y las totalmente independientes y artesanales *Me casé con un extraño* y *Mutant aliens* de Bill Plympton, un frenético humorista que también es el autor de cortometrajes más conocidos del periodo. (Lobato Inca & Ortega Ruiz, 2010, p.57-59)

## **2.3 Canales y Programas de Animación**

### **2.3.1 Canales Educativos**

El primer canal educativo fue Paka paka diseñado por el Ministerio de Educación de la Nación de Argentina y América latina. La propuesta era una nueva señal infantil con contenidos de alta calidad orientados para educar y que se respete los derechos humanos de los niños y niñas, que

estimule su creatividad e imaginación y despierte el gusto por el conocimiento, para poner a disposición de docentes un material audiovisual educativo con técnicas pedagógicas destinadas a apoyar en el proceso enseñanza-aprendizaje. (Sumariva, 2011)

Otros de los canales creados también fue Disney Junior que era para los niños de entre 2 a 6 años de edad enfocadas a series de animación sencillas y didácticas como son: La casa de Mickey, Art Attack, Manny Manitas, La Doctora Juguete, etc. (conmishijos, 2011)

### **2.3.2 Programas Educativos**

Entre los programas educativos en el Ecuador es EDUCA, televisión para aprender fue creada por el Ministerio de Educación por lo que muestra una variedad de programas con identidad ecuatoriana, sale al aire el 1 de octubre 2012 en todo el territorio ecuatoriano.

Otro programa es Mi voz Mi mundo, es documental testimonial de la vida de los niños y niñas de diversos lugares del país, también Marcela aprende kichwa es una joven mestiza, y Wawki un joven músico indígena, veo veo, etc. (EDUCA, 2012)

## **2.4 Tipos de Animación**

### **2.4.1 La Animación con dibujos y Acetatos**

En la historia de los dibujos animados podemos hablar de la industria de la animación por Walt Disney Studio, en el desarrollo de la animación como arte al proceso de producción los dibujos animados ellos son pioneros de la animación, tienen a presentar como un fenómeno exclusivamente norteamericano.

Este tipo de animación se refiere a los dibujos animados surgieron con los experimentos con imágenes en movimiento. Con el desarrollo de los aparatos cinematográficos aparecieron los primeros indicios de la animación, al principio se trataba de efectos visuales que consiguió Georges Méliès con movimientos acelerados de dibujos al manipular la velocidad de la cámara. (Wells, 2007, p.88)



**Figura 3-2.** Animación por acetatos

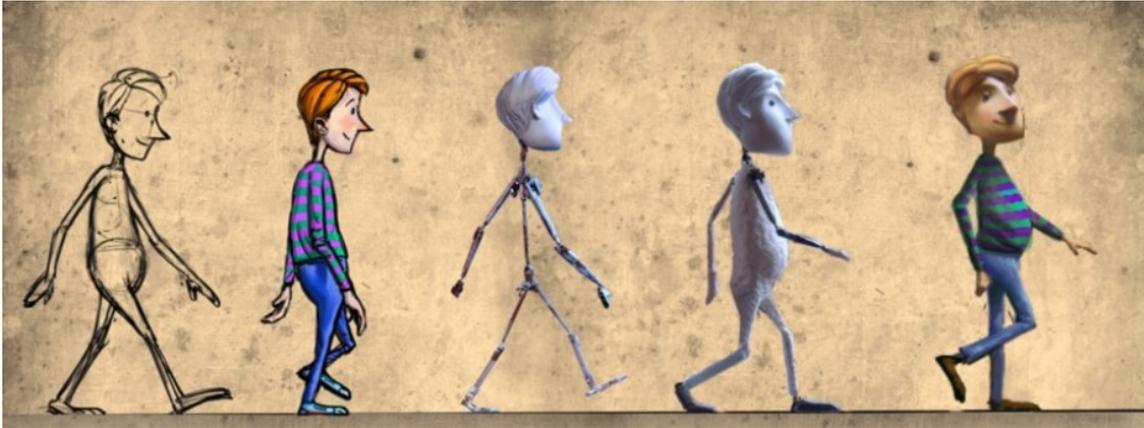
Fuente: <http://disenoblgr.blogspot.com/2013/08/animacion-por-acetatos.html>

#### ***2.4.2 Stop Motion***

El stop motion una técnica que mejor representa el arte de la animación, utilizada para captar y grabar modelos tridimensionales que es un elevado grado de paciencia, comparable al exigido por la animación con acetatos o dibujos.

Los modelados tridimensionales están formados por materiales maleables como la plastilina, o bien puede ser marionetas de varias piezas, el stop motion se basa en movimientos sencillos entre diversos objetos que son fotografiados con la cámara, fotograma a fotograma para formar una rápida secuencia y así crear la impresión de movimiento.

La animación stop motion es muy popular en la programación infantil, también se aplica en los sectores de la información, la educación, la publicidad, aunque la tecnología está creciendo a pasos agigantados en el progreso de la animación. (Selby, 2009, p.103)



**Figura 4-2.** ¿Qué se cuece en editalos? stopmotion

Fuente: <http://www.editalos.es/grabar-stop-motion/>

### **2.4.3 Pixilación**

La Pixilación es un tipo de stop motion, que no se manipula al objeto, sino que se graba un personaje que se va moviendo de fotograma a fotograma, haciendo una sensación de que se mueve sin moverse.

Esta técnica la inventó Segundo de Chomón en 1905 para la película El Hotel Eléctrico, esta técnica era la primera de la animación de la historia, por lo que el stop motion anteriores consistía en recortar los fotogramas de las películas para luego modificar los objeto. (Diaz, 2010)



**Figura 5-2.** Pixilación

Fuente: <https://fanboycave.wordpress.com/author/raftec/page/2/>

#### 2.4.4 Rotoscopía

El rotoscopió en la animación constituye el punto de confluencia entre la imagen real y la animación, es un dispositivo que facilita la proyección inversa de un a imagen real sobre una superficie translúcida colocada sobre un tablero de dibujo, fotograma a fotograma de este modo las imágenes reales se convierten en una guía de animación muy realista.

Así se animó en Disney por lo que se utilizó este proceso para las figuras humanas de Blancanieves y los siete enanitos en (1937), manifestaba sus cortometrajes animados. (Wells, 2007, p.134)



**Figura 6-2.** Rotoscopía Digital

Fuente:<http://www.belgranotupelicula.encuentro.gob.ar/sitios/belgranoportodos/Inicio/Instructivo?id=14>

#### 2.4.5 Efectos Digitales y La Animación 3D

Podemos definir que los efectos digitales en 3d es la representación estética del cine, que en muchos sentidos está a sido una área de investigación, desarrollo y progreso necesario para la televisión y el cine por lo que el espectador espera encontrar una avanzada tecnología en las películas y programas esto quiere decir que el público esperan mejores efectos en la televisión.

Las imágenes 3D son imprescindibles para resaltar aspectos fantásticos de una historia, pero la realidad también debe ser creíble y la fantasía sea realista, la animación dota de credibilidad a la narrativa permite que los diseños refuercen a la aventura de forma accesible y atractiva. (Wells, 2007, p.132)



**Figura 7-2.** La Animación 3D

Fuente: <http://ocio.diarioinformacion.com/cine/criticas/buscando-nemo-3d-una-excusa-revision-nws184184.html>

## **La Animación Digital en el Cine**

Dentro de la producción cinematográfica con el desarrollo de las imágenes digitales y la tecnología de la animación de gran calidad proyectada en la cinematografía sea convertido en un medio exigente.

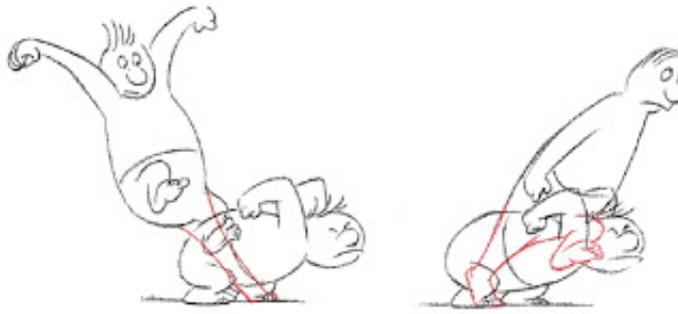
Como en Hollywood se utilizan más las imágenes de la animación digital por los efectos visuales que se generan y se protegen a los actores y objetos en las escenas peligrosas. (Chong, 2010)

### ***2.4.6 Principios de la Animación***

Los principios de la animación fueron creados por los animadores de Walt Disney como base creativa y de producción de los dibujos animados y la animación 3D ayudan a crear los personajes en situaciones más creíbles con una sensación de realidad utilizados en la animación.

Estos principios que han evolucionado para adaptarse a la animación 3d son:

**Encoger y Estirar:** consiste en exagerar las deformaciones del objeto animado sin que varíe su volumen aparente, si un personaje no mantiene su volumen durante una compresión o una extensión se perdería la credibilidad de la animación.

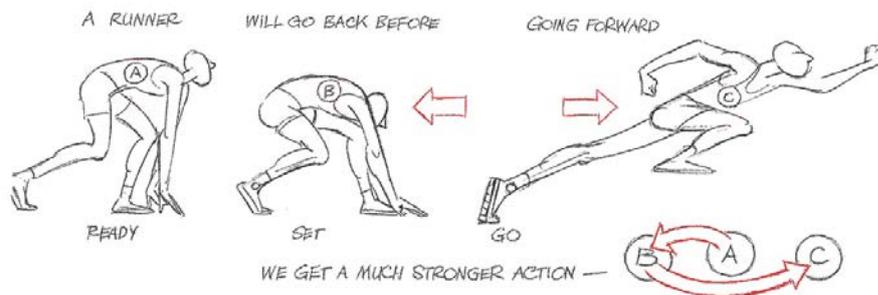


**Figura 8-2.** Principios de la Animación (Encoger y estirar)

Fuente: <http://laparladealex.blogspot.com/2012/09/las-doce-leyes-de-la-animacion-1.html>

**Anticipación:** en la animación la acción ocurre en tres etapas que son: la preparación para el movimiento, el movimiento en sí mismo y la prolongación de la acción.

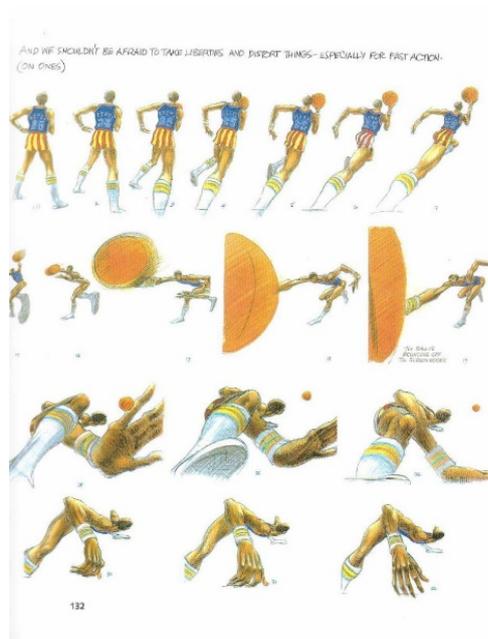
La anticipación se utiliza para dirigir la curiosidad del público preparándolo para la acción. Generalmente las acciones más rápidas se necesitan un mayor periodo de anticipación.



**Figura 9-2.** Principios de la Animación (Anticipación)

Fuente: <http://laparladealex.blogspot.com/2012/09/las-doce-leyes-de-la-animacion-1.html>

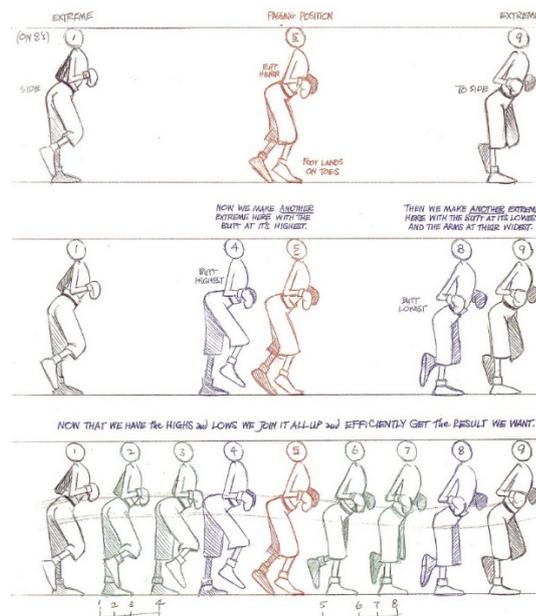
**Puesta en Escena:** es la representación de una idea, las intenciones y el ambiente de escena a posiciones y acciones específicas de los personajes al espectador. Ya que es una postura de una acción que se entienda con facilidad de lo que se quiere demostrar si ocurren demasiadas cosas a la vez la acción estará saturada.



**Figura 10-2.** Principios de la Animación (Puesta en escena)  
 Fuente: <http://laparladealex.blogspot.com/2012/09/las-doce-leyes-de-la-animacion-1.html>

**Acción directa y Pose a Pose:** son dos métodos usados para crear animaciones: La Animación Directa y La animación Pose a pose.

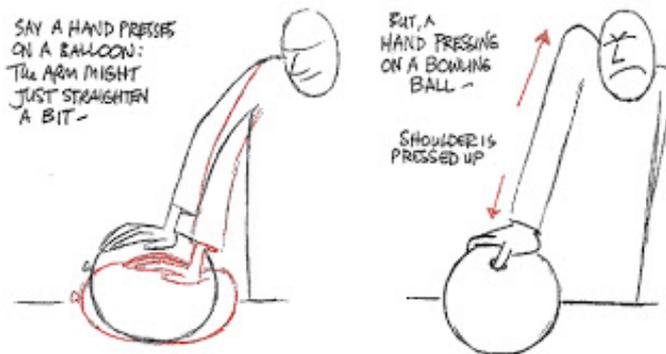
La principal entre ambas es la animación pose a pose porque se planifica y se conoce exactamente lo que ocurrirá a lo largo del tiempo, mientras que la animación directa no se está seguro de cómo saldrá el tiempo en la secuencia hasta que se ha terminado.



**Figura 11-2.** Principios de la Animación (Acción directa y pose a pose)  
 Fuente: <http://laparladealex.blogspot.com/2012/09/las-doce-leyes-de-la-animacion-1.html>

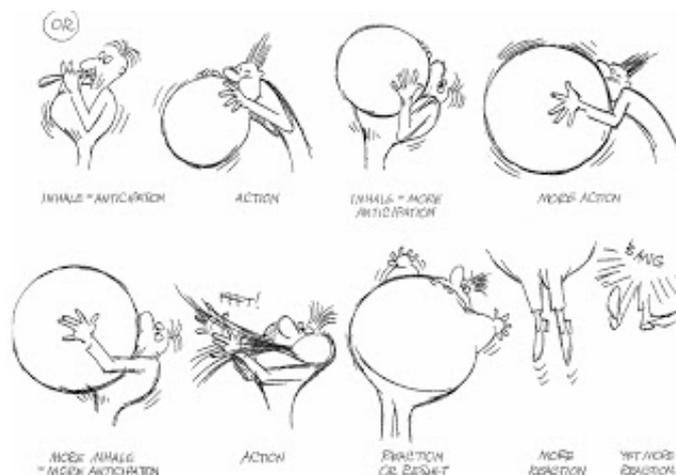
**Acción continuada y Superpuesta:** en la acción continuada decimos que si un objeto se detiene y alcanza el reposo, luego le seguirían los demás elementos secundarios por ejemplo si un personaje estuviera con una capa y se detuviera lo primero va ser el cuerpo, y luego le seguiría la capa, el pelo y demás objetos secundarios.

En la acción superpuesta se mezclan múltiples movimientos que influyen la posición del personaje, tratando encadenar unas acciones con otras buscando fluidez y evitando el efecto robot.



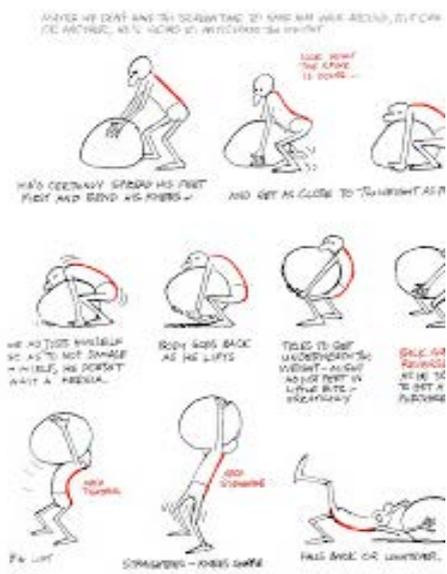
**Figura 12-2.** Principios de la Animación (Acción continuada y superpuesta)  
Fuente: <http://laparladealex.blogspot.com/2012/09/las-doce-leyes-de-la-animacion-1.html>

**Exageración:** este principio se utiliza para acentuar una acción y se debe utilizar de forma cuidadosa y equilibrada, por qué se puede exagerar los movimientos por ejemplo se puede hacer que el brazo se mueva un poco más lejos de lo normal.



**Figura 13-2.** Principios de la Animación (Exageración)  
Fuente: <http://laparladealex.blogspot.com/2012/09/las-doce-leyes-de-la-animacion-1.html>

**Arcos:** este principio nos ayuda para animar los movimientos de los personajes dándole una apariencia más natural, es rara que un personaje se mueva en línea recta porque la mayoría de los personajes utilizan líneas curva y arcos con el fin de los movimientos sean más fluidos. (Mas, 2012)



**Figura 14-2.** Principios de la Animación (Arcos)  
 Fuente: <http://laparladealex.blogspot.com/2012/09/las-doce-leyes-de-la-animacion-1.html>

## CAPITULO III

### 3. PRODUCCIÓN DE MINISERIE ANIMADA

#### 3.1 Elaboración del Guión

El guión, cinematográfico o televisivo, es el proceso previo a la producción de una miniserie. Es un argumento detallado para llevar cabo los rodajes o grabaciones, sobre el cual se calculan presupuestos.

Un guión es una pauta que se perfecciona cuando se transfiere a imágenes, es decir cuando se origina en un soporte audiovisual, aunque se trata de un proceso literario-argumental, está rigurosamente descrito mediante escenas exactas y posibles a la realidad, este contenido abstracto o psicológico han de ser situaciones directas, apoyadas por el Instituto Cinematográfico de las Artes Audiovisuales del Ministerio de Educación y Cultura. (Delgado, 1999).

##### 3.1.1 *Guión Técnico*

Es la visualización de cómo se va llevar a cabo la narración, que contiene la acción de los actores, diálogos, efectos, y características de un determinado plano con su correspondiente ángulo de visión, planos, escenas, secuencias, haciendo realidad en el borrador al momento de realizar la miniserie animada. (Aparicio, 2010)

##### 3.1.2 *Guión Literario*

El guión literario es una presentación narrativa, diálogos y acciones ordenadas, todo esto estructurado en secuencias y llevado a la pantalla. Por lo que el director con sus colaboradores técnicos, por ello el guión debe ser:

- Sencillo y formalmente directo.
- Debe de huir los detalles y situaciones secundarias.
- Retardan la culminación del relato. (Enríquez, 2011)

### **3.1.3 Desarrollo del StoryBoard**

Está formado por un secuencia de dibujos con el objetivo de guía para una animación antes de desarrollarla, así se podrá seguir un plan pre establecido.

El storyboard se basa en una idea básica y organizada con los siguientes aspectos: Escena, encuadre, secuencialidad, tiempo.

**Escena:** es la acción que sucede en el dibujo por lo que debe ser representativa a lo que estamos contando mediante lo que dibujamos.

**Encuadre:** es lo que debemos enmarcar lo que la cámara verá, es donde se desenvuelve nuestro relato.

**Secuencialidad:** la relación que existe entre el dibujo y el siguiente, cuando más detalle se presenta menor será la secuencialidad, por lo que cuadro a cuadro se verán las acciones con mejor detalle.

**Tiempo:** es la duración de cada escena que va a transcurrir entre cada una. Para una película de animación se debe tener en cuenta los 24 fotogramas por segundo para dar el movimiento a la imagen y perezca real. (Irralde Urquijo, 2012).

### **3.2 Elaboración y Modelado de Personajes**

Para la elaboración de los personajes debe seguir unos pasos donde podemos personalizarlos las imágenes que queremos demostrar al momento de crear la animación.

1. Ver qué tipo de personaje queremos.
2. Darle una personalidad.
3. Cuando se tenga la personalidad, asegúrate de darle debilidades y puntos fuertes.
4. Ahora ya está listo para las características faciales.

Para esto desarrollamos al personaje en base al guión tomando en cuenta:

La dimensión Física: El aspecto fundamental del personaje es: sexo, edad, altura, peso, color, apariencia, ojos.

### 3.2.1 Fichas Técnicas

#### Personaje Principal

**Tabla 1-3.** Ficha del personaje

<b>Nombre del personaje:</b>
<b>Dimensión Física</b>
<b>Sexo:</b> Masculino
<b>Edad:</b> 4 años
<b>Altura:</b> 1 m
<b>Peso:</b> 17 Kg
<b>Color:</b> tez blanca
<b>Apariencia:</b> niño
<b>Ojos:</b> café claro

**Fuente:** Jaime Guaña

**Realizado por:** Jaime Guaña

### 3.2.2 Modelado de Personajes

Los personajes que se han basado en el aspecto que se han señalado en la ficha técnica con su dimensión física, los bocetos preliminares construido para cada personaje, se parte del dibujo en plano (2d) para luego modelar en tres dimensiones generado por el computador (3d).

### 3.3 Elaboración de Escenario

Para la elaboración del escenario va ser algo sencillo donde el niño va interactuar con las pequeñas cosas que se encuentre, y pueda demostrar las técnicas plásticas para esto se va crear un espacio muy simples poniendo en práctica cada técnica y así mejorar la motricidad en los infantes.

### 3.4 Planificación de la Miniserie Educativa

#### 3.4.1 Pre-Producción

Es la etapa que consiste en planificar, programar, organizar, preparar y prever cada elemento de participar durante todo el proceso de producción.

Según Alejandro Pohlenz dice que la pre-producción son los recursos que se deben elegirse no solo basándose en su costo, sino que debe haber una correspondencia entre lo que pide la historia y lo que la realidad proveerá la producción.

Cada género y formato, e inclusive cada productor, posee una forma particular de enfocar el proceso mismo de la producción. Pero todos, sin excepción, parten de una relectura de su propuesta a fin de dividir y organizar su trabajo: quién hace qué, cómo, en cuántas partes y en cuánto tiempo, por eso se debe preparar un cronograma de actividades para su efectividad en la etapa de realización. (Rodríguez López, 2006)

### ***3.4.2 Producción***

En esta etapa de la producción es donde se pone en práctica todas las ideas pensadas en la preproducción, en esta fase se incorporan el equipo de cámaras, los técnicos de sonido, el equipo de dirección artística, decoración, iluminadores, etc.

El trabajo de esta fase queda la orden de trabajo diaria, que se materializa en datos reales en la parte de producción donde se prepara el material del día siguiente. (Crespo Posuelo, 2013)

### ***3.4.3 Postproducción***

Es donde se concreta la idea audiovisual por lo que se revisa todo el material filmado, se revisan todas las imágenes, entrevistas y audios donde la estructura se acerca más a la idea original del director.

La postproducción es la etapa de la realización en el cine o video la cual se transforma el material filmado, se denomina copión en la película que se presenta a la audiencia, de esto se ocupa el montador y el equipo de operadores de montaje del sonido.

Durante la etapa de post-producción, el director debe llegar a esta fase con un guión concluido, los cuales serán su base de trabajo. La organización de la post-producción puede ser un proceso más fácil o complicado dependiendo de la toma que se hayan logrado en el rodaje. (Rabiger, 2001)

## CAPÍTULO IV

### 4. DESARROLLO DE PERSONAJE DE ANIMACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA MINISERIE

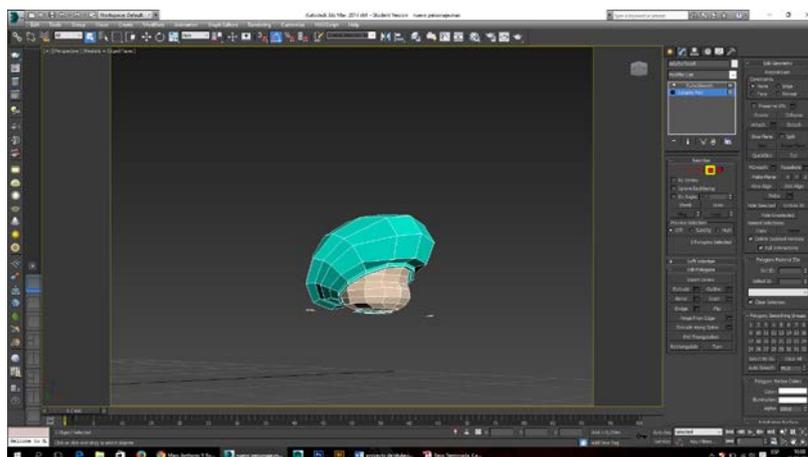
#### 4.1 Modelado del personaje

Antes de empezar con la creación del personaje se debe tener en claro el tema a tratar ya que la creación del personaje debe ser caricaturesco y llamar la atención de los niños.

Para la creación del personaje se debe tener en cuenta que existen ciertos programas o software destinados a la creación de personajes, se debe disponer de un software de modelado ya sea 2D o 3D.

##### 4.1.1 Creación de modelados 3d

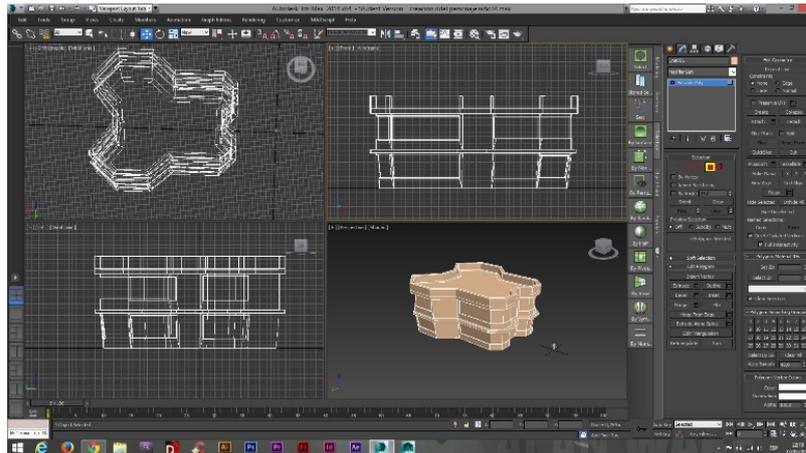
Para la creación del modelado del personaje existen múltiples softwares de modelado y formas para realizar ya sea en planos o en figuras geométricas, para este proyecto se partió de una figura geométrica con es el cilindro y así lograr la cabeza de nuestro personaje.



**Figura 1-4** Modelado de cabeza del personaje

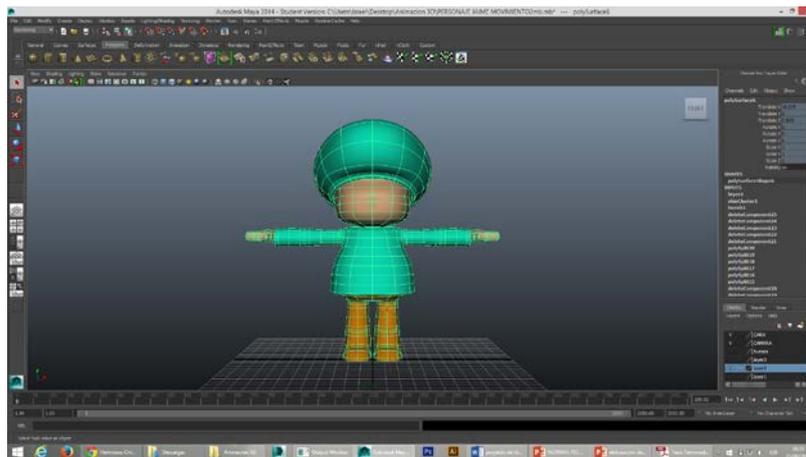
**Fuente:** Guaña Jaime

Luego de haber finalizado el modelado se observa cada detalle este correcto, para posterior seguir con la texturización del modelado y a la creación del escenario donde el personaje va a interactuar.



**Figura 2-4** Modelado de escenario  
**Fuente:** Guaña Jaime

Los detalles en cuanto al texturizado está realizado primeramente en Photoshop, basándose en luces y sombras que servirán para dar un mayor realismo al modelado final. La aplicación de las texturas será a partir de arrastrar las imágenes editadas en Photoshop, una vez aplicadas a todo el modelado se tendrá el resultado muy satisfactorio.

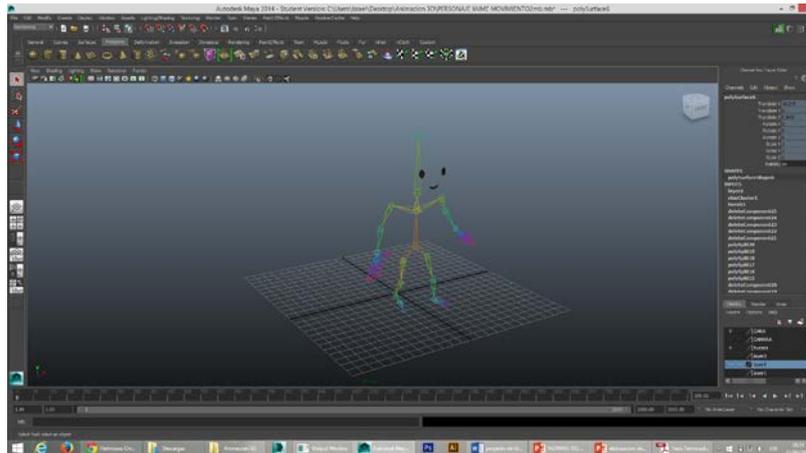


**Figura 3-4** Modelado de personaje  
**Fuente:** Guaña Jaime

#### **4.1.2** *Renderización e iluminación del personaje*

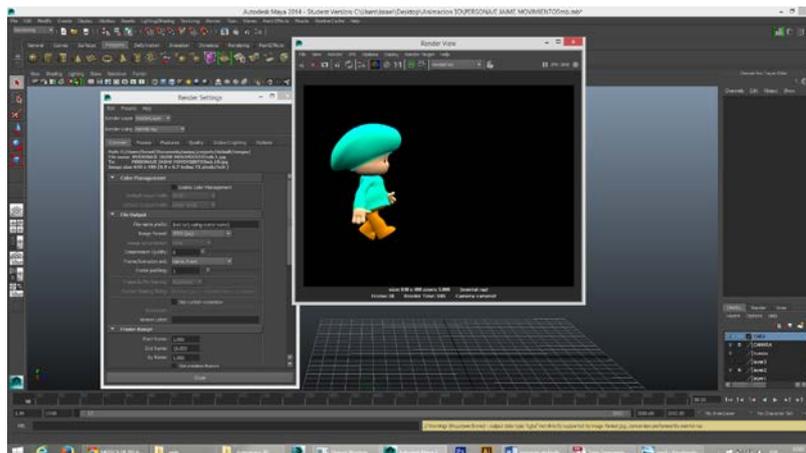
La iluminación es un aspecto muy importante al momento de realizar el render del objeto 3d terminado, la intensidad depende del tipo de fuente de luz se crea de manera más cercana con superficies brillantes, opaca o mates.

Una vez ya terminado con el modelado y la iluminación empezamos a colocar los huesos al personaje para así darle los movimientos, y comenzar a realizar la animación del modelado.



**Figura 4-4** Creación de huesos del personaje  
**Fuente:** Guaña Jaime

A continuación empezamos a realizar la Renderización del modelado con los movimientos respectivos y así ver cómo la secuencia de imágenes se va realizando para la animación del personaje para luego ir armando la miniserie.



**Figura 5-4** Renderización del personaje  
**Fuente:** Guaña Jaime

#### ***4.1.3 Armado de la miniserie animada***

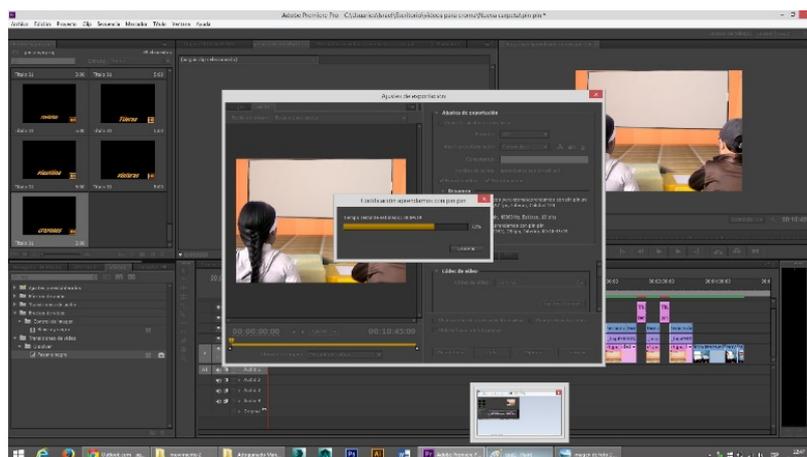
Para la creación del video de la miniserie utilizaremos otro tipo de software que nos sirve para realizar la secuencia de imágenes en un video y poder ir uniendo las imágenes respectiva mente este software que se utilizara es Adobe Premiere cs6.

Una vez importados ya los videos del proyecto al Adobe Premiere se empieza a realizar y colocar las imágenes en la interfaz del programa.



**Figura 6-4** Armado de la miniserie  
Fuente: Guaña Jaime

Para finalizar con la edición de video el proceso de armado para los videos realizamos la combinación de cada una de las ellos en el panel de multipistas para agregar o ir montando los demás videos que necesitemos, al momento de guardar ya nuestro proyecto debemos tomar en cuenta donde se va almacenar el video final.



**Figura 7-4** Renderización del video y convertido en formato AVI  
Fuente: Guaña Jaime

## 4.2 Resultados e interpretación

### 4.2.1 Metodología utilizada

Por el trabajo de investigación realizada, para la validación se ha basado en diversas visitas al Unidad Educativa Mariano Negrete donde pudimos observar cual es el comportamiento de los niños, como interactúan con los maestros y cuyas visitas se dividieron así:

- Entrevista a las docentes de inicial 1 y 2 de la Unidad Educativa Mariano Negrete
- Elaboración de un cuestionario para las docentes

- Observación a los/as niños/as.

**Entrevista:** Es una de las técnicas más importante para recoger información, que se caracteriza por ser un diálogo, una relación directa en base a la palabra entre dos sujetos. Por tal motivo el entrevistador debe tener un mínimo de conocimiento acerca del tema, además debe escoger un lugar propicio y adecuado de acuerdo a la naturaleza de la entrevista.

**Cuestionario:** Es un documento formado por un conjunto de preguntas que deben estar redactadas de forma coherente, y organizadas, secuenciadas y estructuradas de acuerdo con una determinada planificación, con el fin de que sus respuestas nos puedan ofrecer toda la información.

**Observación:** Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso, tomar información y registrarla para su posterior análisis. La observación es un proceso de identificación permanente en la interacción del hombre con su medio ambiente así mismo es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; ya que en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos.

Entonces como la educación está basada en observaciones que se hace del mundo que nos rodea, y para ello es importante recalcar que todo lo que hemos obtenido y conocemos es mediante observación. Pero dentro de la observación, se encuentra la lista de cotejo, instrumento que ayudará a este proyecto de titulación.

**Lista de cotejo:** instrumento de observación que permite evaluar aquellos comportamientos del estudiante referidos a ejecuciones prácticas, donde se recolecta información sobre datos en forma sistemática, además ayuda detectar la presencia o ausencia de un comportamiento o aspecto definitivo previamente. (Anexo C)

En el proceso o ejecución de cada reunión con los Docentes de la Unidad Educativa siempre ha sido basada con una breve explicación del proyecto realizado, la cual ha sido analizado, visto y discutido cada punto de la miniserie, finalmente se realizó la contestación del cuestionario con preguntas relacionadas con el tema.

Para alcanzar el objetivo planteado de la mejor manera, entrevistamos a los docentes del área de inicial 1 y 2 de la Unidad Educativa para ello Las Docentes deben cumplir con las determinadas características, las mismas que se anuncian a continuación:

- Tener Experiencia en medio que se desenvuelven, ser licenciadas párvulas.
- Tener conocimientos informáticos básicos para poder ejecutar el programa en el computador.
- Disponer de conocimientos de programas en 2d y 3d como ayuda para los niños

En la siguiente tabla se demuestra que las Docentes entrevistadas, son maestras parvularias tituladas.

**Tabla 1-4** Personas entrevistados de la Unidad Educativa.

<b>NOMBRE DEL ENTREVISTADO</b>	<b>CARGO O TITULO</b>
Lic. Erika Fernández	Licenciada Parvulario
Lic. Tatiana Iza	Licenciada Parvulario
Lic. María Teresa Escobar	Licenciada Parvulario
Lic. Carolina Fernández	Licenciada Parvulario
Lic. Sandra Changoluisa	Licenciada Parvulario

**Fuente:** Guaña Jaime

**Realizado por:** Guaña Jaime

Todos los docentes que respondieron al cuestionario trabajan con niños de 3 a 4 años y son licenciados parvularios.

#### **4.2.2 Limitaciones**

Partiendo de un enfoque de cantidad y calidad, que consiste en la revisión del programa, su respectivo alcance y aceptación de los niños/as, además sobre la base de entrevistas y las encuestas realizadas a los Docentes de la Unidad Educativa Mariano Negrete, se trata de demostrar el porqué de las limitaciones en este proyecto.

La principal determinación de las limitaciones es considerar el tiempo para poder dar uso de la aplicación y considerar estrategias para una mayor usabilidad, dicho de otras palabras, la rapidez y facilidad con que los Docentes van a llevar a cabo dicho programa.

Sin una actitud plena en cuanto a la ejecución de la presente investigación, este y cualquier otro fracasaría. Para determinar las necesidades correctas, los Docentes que vayan a utilizar el programa deben considerar los diferentes factores.

La investigación está basada en la creación de una miniserie animada para que los niños puedan realizar con mayor facilidad las diferentes técnicas Grafo-plásticas y así mejoren su motricidad en la Unidad Educativa Mariano Negrete.

#### **4.2.3 Futuras investigaciones**

En la actualidad existen problemas que comprometen el no seguir realizando proyectos de este tipo que ayuden a los usuarios a usar la tecnología para crear este tipo de programas que no ayuden a los niños a que se enrolen con los avances tecnológicos que vayan apareciendo y nos facilite con el desarrollo de los mismos.

Otro de los factores que afectan es el presupuesto para la realización de proyectos similares ya que este tipo de proyectos es una forma de comunicación aplicando a los usuarios para mejorar la creatividad de nuestros niños.

#### **4.2.6 Resultados y discusión**

De acuerdo con los resultados de la observación y las preguntas realizadas a los docentes, se mostrará los resultados obtenidos de cada uno de las respuestas, valorando cada una de ellas.

1. En cuanto a la Guía de Observación aplicada a los/as niños/as de la Unidad Educativa Mariano Negrete se obtuvo las siguientes interpretaciones:

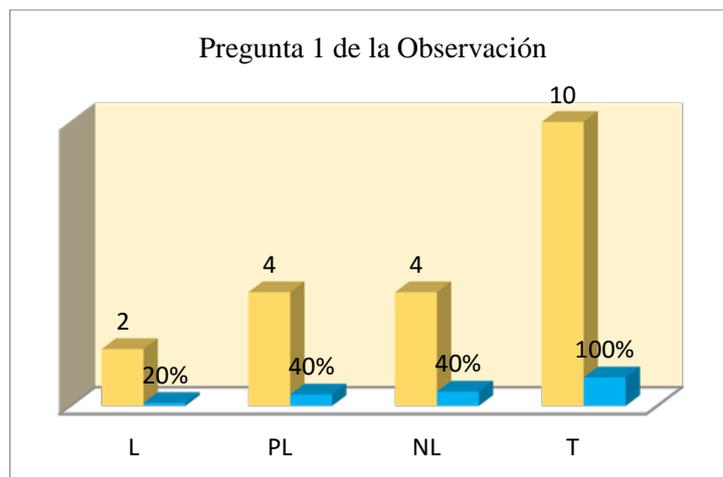
**Pregunta 1:** ¿Es curioso, imaginativo y realiza actividades de expresión plástica?

**Tabla 2-4** Valorización y porcentaje de la guía de observación 1

<b>Valoración</b>	<b>Número</b>	<b>Porcentaje</b>
L	2	20%
PL	4	40%
NL	4	40%
T	10	100%

**Fuente:** Guaña Jaime

**Realizado por:** Guaña Jaime



**Gráfico 1-4** Gráfico Resultados observación 1  
Fuente: Guaña Jaime

**Análisis:** El 40% de los/as niños/as no lo Logra, el 40% está Por Lograrlo, y el 20% lo Logra.

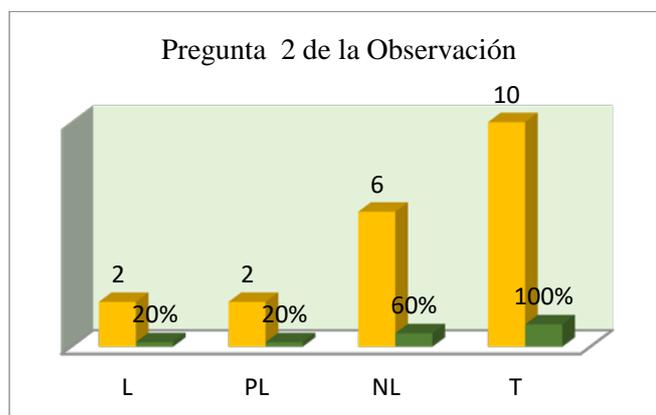
**Interpretación:** Con este resultado, se evidencia que la mayoría de los niños/as son poco curiosos, imaginativos y realizan actividades de expresión plástica.

**Pregunta 2:** ¿Realiza actividades plásticas que impliquen el desarrollo de la motricidad fina?

**Tabla 3-4** Valorización y porcentaje de la guía de observación 2

Valoración	Número	Porcentaje
L	2	20%
PL	2	20%
NL	6	60%
T	10	100%

Fuente: Guaña Jaime  
Realizado por: Guaña Jaime



**Gráfico 2-4** Gráfico Resultados observación 2  
Fuente: Guaña Jaime

**Análisis:** El 60% de los/as niños/as no lo Logra, el 20% está Por Lograrlo, y el 20% lo Logra.

**Interpretación:** Con este resultado, se evidencia que no se realizan actividades que beneficien al desarrollo de la motricidad fina.

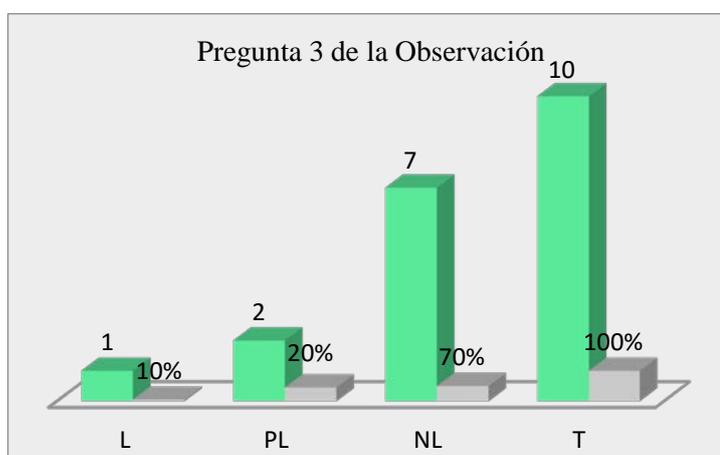
**Pregunta 3:** ¿Muestra interés en actividades de arte plástico?

**Tabla 4-4** Valorización y porcentaje de la guía de observación 3

Valoración	Número	Porcentaje
L	1	10%
PL	2	20%
NL	7	70%
T	10	100%

Fuente: Guaña Jaime

Realizado por: Guaña Jaime



**Gráfico 3-4** Gráfico Resultados observación 3

Fuente: Guaña Jaime

**Análisis:** El 70% de los/as niños/as no lo Logra, el 20% está Por Lograrlo, y el 10% lo Logra.

**Interpretación:** Con este resultado, se evidencia que la mayoría de los niños/as no muestra interés al realizar actividades de arte plástico.

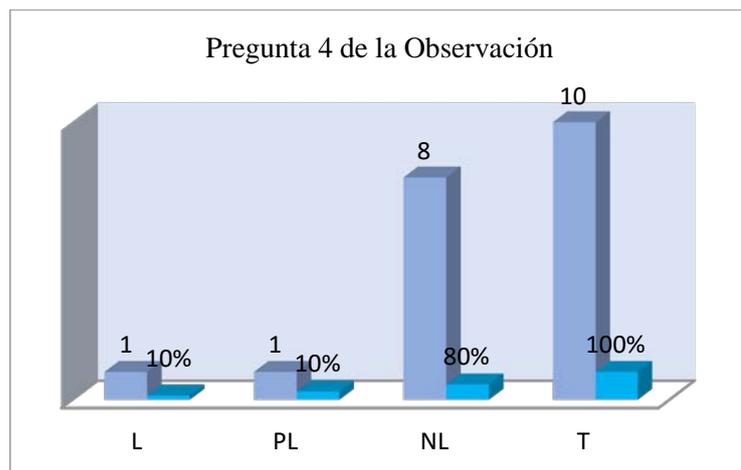
**Pregunta 4.** ¿Produce obras plásticas, utilizando técnicas sencillas de pintura, collage, etc.?

**Tabla 5-4** Valorización y porcentaje de la guía de observación 4

Valoración	Número	Porcentaje
L	1	10%
PL	1	10%
NL	8	80%
T	10	100%

Fuente: Guaña Jaime

Realizado por: Guaña Jaime



**Gráfico 4-4** Gráfico Resultados observación 3  
**Fuente:** Guaña Jaime

**Análisis:** El 80% No lo Logra, el 10% está Por lograrlo, mientras que el 10% de los/as niños/as lo Logra.

**Interpretación:** Los/as niños/as no logran aplicar técnicas sencillas como de pintura y collage en las obras de arte plástico.

De acuerdo al resultado de guía de observación podemos concluir que el 63% de los niños y niñas no realizan este tipo de técnica para el desarrollo de la motricidad fina mediante los resultados obtenidos en la observación.

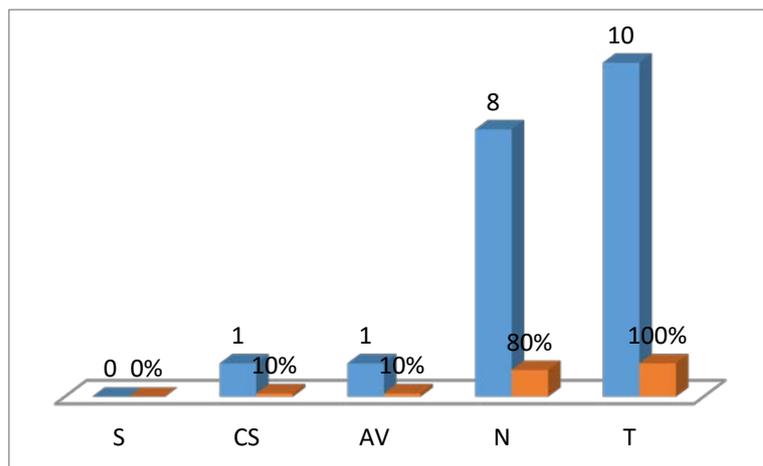
2. En cuanto al análisis e interpretación de resultados del Cuestionario aplicado a las y los docentes de la Unidad Educativa Mariano Negrete fueron los siguientes:

**Pregunta 1:** Muestran los niños y niñas interés en actividades de arte plástico

**Tabla 6-4** Valorización y porcentaje de la pregunta 1

Valoración	Número	Porcentaje
S	0	0%
CS	1	10%
AV	1	10%
N	8	80%
T	10	100%

**Fuente:** Guaña Jaime  
**Realizado por:** Guaña Jaime



**Gráfico 5-4** Gráfico Resultados pregunta 1

Fuente: Guaña Jaime

**Análisis:** De acuerdo a la pregunta establecida, el 80% dice que nunca, el 10% a veces, el otro 10% dice que casi siempre y el 0% dice que siempre.

**Interpretación:** Se evidencia que la Institución Educativa no todos los niños/as muestran interés en actividades de arte plástico.

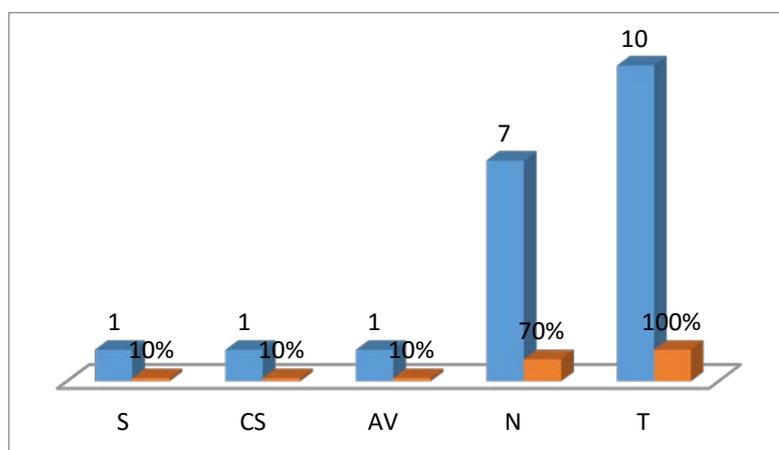
**Pregunta 2:** Aplica usted el garabateo descontrolado antes de llegar al dibujo

**Tabla 7-4** Valorización y porcentaje de la pregunta 2

Valoración	Número	Porcentaje
S	1	10%
CS	1	10%
AV	1	10%
N	7	70%
T	10	100%

Fuente: Guaña Jaime

Realizado por: Guaña Jaime



**Gráfico 6-4** Gráfico Resultados pregunta 2

Fuente: Guaña Jaime

**Análisis:** El 70% considera que Nunca, el 10% cree que A veces, 10% Casi siempre y el 10% siempre.

**Interpretación:** De acuerdo a la pregunta establecida las/os docentes dicen que no aplican el garabateo descontrolado antes de llegar al dibujo con los niños/as.

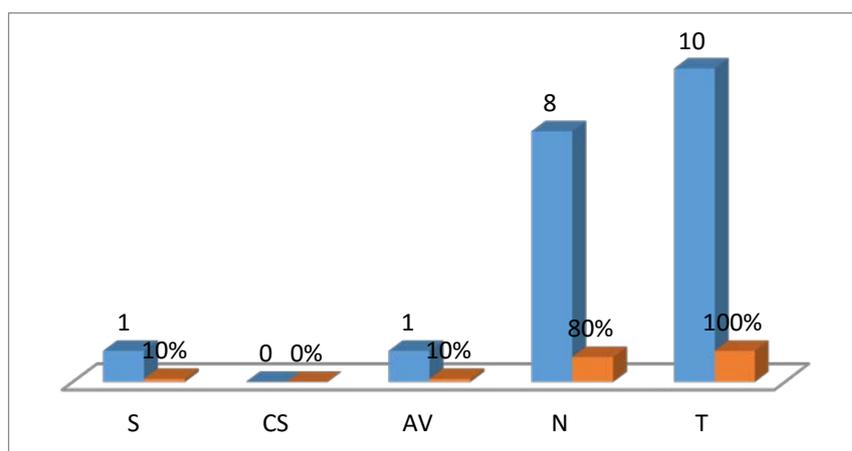
**Pregunta 3:** Durante la aplicación de las técnicas plásticas los niños y niñas son tolerantes y abiertos

**Tabla 8-4** Valorización y porcentaje de la pregunta 3

Valoración	Número	Porcentaje
S	1	10%
CS	0	0%
AV	1	10%
N	8	80%
T	10	100%

Fuente: Guaña Jaime

Realizado por: Guaña Jaime



**Gráfico 7-4** Gráfico Resultados pregunta 3

Fuente: Guaña Jaime

**Análisis:** El 80% dice que Nunca, el 10% cree que A Veces, el 10% considera que Siempre y el 0% Casi siempre.

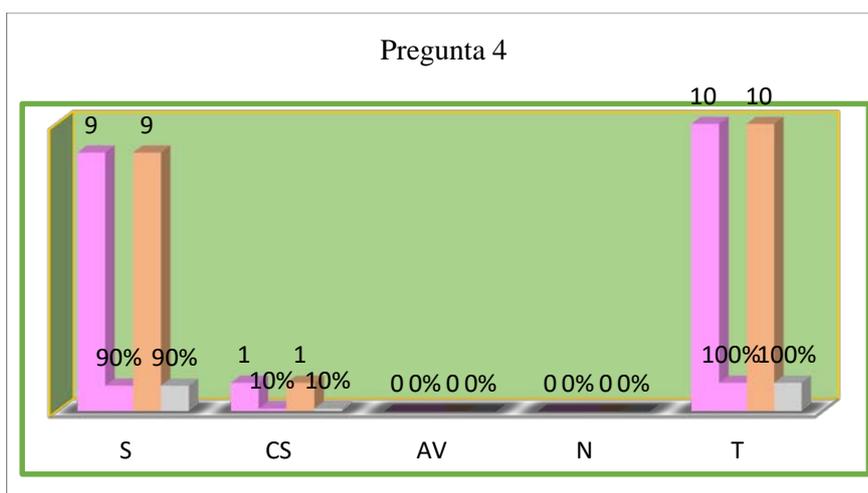
**Interpretación:** Con los porcentajes analizados, se demuestra que la mayoría de los niños/as durante la aplicación de las técnicas plásticas no son tolerantes y abiertos.

**Pregunta 4:** Realizar las técnicas plásticas, ayuda al desarrollo de la motricidad fina.

**Tabla 9-4** Valorización y porcentaje de la pregunta 4

Valoración	Número	Porcentaje
S	9	90%
CS	1	10%
AV	0	0%
N	0	0%
T	10	100%

Fuente: Guaña Jaime  
Realizado por: Guaña Jaime



**Gráfico 8-4** Gráfico Resultados pregunta 4

Fuente: Guaña Jaime

**Análisis:** El 90% dice que Siempre, el 10% cree que Casi Siempre.

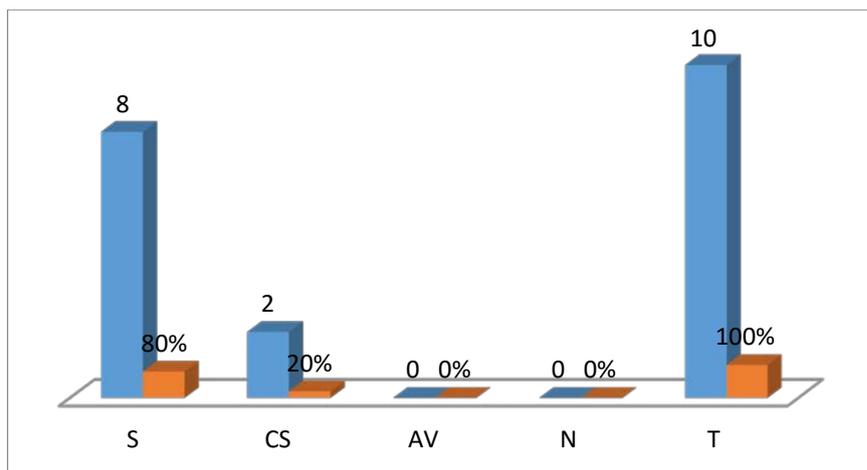
**Interpretación:** Con los resultados obtenidos, se demuestra que las/os docentes piensan que realizar las técnicas plásticas, ayuda al desarrollo de la motricidad fina en los niños/as.

**Pregunta 5:** Considera usted que los niños/as aprendan técnicas de expresión plásticas para desarrollar la motricidad fina por medio de programas de animación 3D.

**Tabla 10-4** Valorización y porcentaje de la pregunta 5

Valoración	Número	Porcentaje
S	8	80%
CS	2	20%
AV	0	0%
N	0	0%
T	10	100%

Fuente: Guaña Jaime  
Realizado por: Guaña Jaime



**Gráfico 9-4** Gráfico Resultados pregunta 5  
Fuente: Guaña Jaime

**Análisis:** El 80% considera que Siempre y el 20% cree que Casi Siempre a la pregunta establecida.

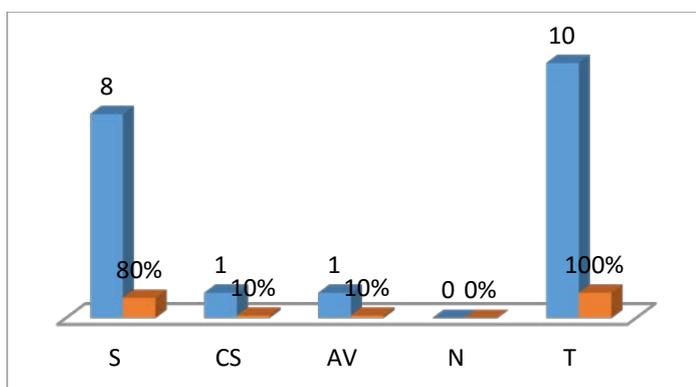
**Interpretación:** Por lo tanto se demuestra que las/os docentes consideran que los niños/as pueden aprender técnicas de expresión plásticas para desarrollar la motricidad fina por medio de programas de animación 3D

**Pregunta 6:** Piensa usted que los niños/as presten más atención para realizar las técnicas plásticas observando el programa de animación 3D.

**Tabla 11-4** Valorización y porcentaje de la pregunta 6

Valoración	Número	Porcentaje
S	8	80%
CS	1	10%
AV	1	10%
N	0	0%
T	10	100%

Fuente: Guaña Jaime  
Realizado por: Guaña Jaime



**Gráfico 10-4** Gráfico Resultados pregunta 6  
Fuente: Guaña Jaime

**Análisis:** El 80% indica que Siempre, el 10% considera que Casi siempre y el 10% A veces.

**Interpretación:** Los/as docentes piensan que los niños/as pueden prestar más atención para realizar las técnicas plásticas observando programas de animación 3D.

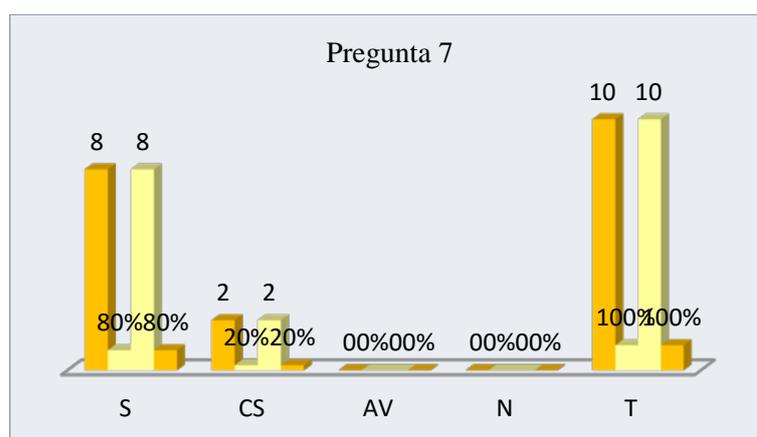
**Pregunta 7:** Cree usted que este tipo de programa ayude a los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

**Tabla 12-4** Valorización y porcentaje de la pregunta 7

Valoración	Número	Porcentaje
S	8	80%
CS	2	20%
AV	0	0%
N	0	0%
T	10	100%

**Fuente:** Guaña Jaime

**Realizado por:** Guaña Jaime



**Gráfico 11-4** Gráfico Resultados pregunta 7

**Fuente:** Guaña Jaime

**Análisis:** El 80% considera que Siempre y el 20% cree que Casi Siempre.

**Interpretación:** Las/os docentes, consideran que los programas de animación 3D les ayude en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

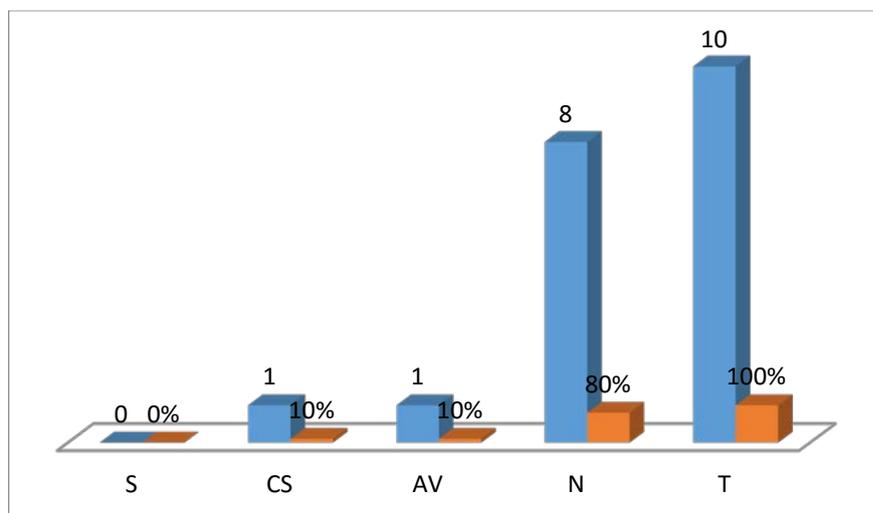
**Pregunta 8:** ¿Ha aplicado usted en algún momento en el proceso de enseñanza-aprendizaje programas educativos de 3D?

**Tabla 13-4** Valorización y porcentaje de la pregunta 8

Valoración	Número	Porcentaje
S	0	0%
CS	1	10%
AV	1	10%
N	8	80%
T	10	100%

Fuente: Guaña Jaime

Realizado por: Guaña Jaime



**Gráfico 12-4** Gráfico Resultados pregunta 8

Fuente: Guaña Jaime

**Análisis:** El 40% cree que A veces, el 30% dice que nunca, el 20% dice que Siempre y el 10% considera que Casi Siempre a la pregunta establecida.

**Interpretación:** Con los porcentajes obtenidos, se resume que los/as docentes a veces han aplicado programas educativos de 3D en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3. Como conclusión de la entrevista a los/as docentes de la Unidad Educativa Mariano Negrete es:

Considero que el implementar programas de animación en el proceso de enseñanza aprendizaje nos ayudará a los/as docentes de gran manera en el aprendizaje de los/as niños/as, ya que este tipo de programas motivará de gran manera a los niños/as, porque son divertidos ya sea por sus personajes y los colores llamativos. Además permitirá que los niños/as observen tanto en la institución educativa como en su casa, es decir que será de gran ayuda para los padres de familia. También permitirá y motivará que los niños/as desarrollen su motricidad fina, de tal manera que al aplicar las diferentes técnicas lo hagan de manera más lúdica y divertida así como se explica en este programa de animación.



**Gráfico 13-4** Gráfico Aceptación de la investigación

**Fuente:** Guaña Jaime

De acuerdo al resultado del obtenidos en el cuestionario y la entrevista podemos concluir que el 80% de los niños y niñas que observaron la miniserie animada empezaron a realizar las técnicas para el desarrollo de la motricidad fina por lo que decimos que el proyecto tuvo una buena aceptación.

## CONCLUSIONES

- Con este trabajo de investigación, se alcanzó los objetivos propuestos, ya que se Identificó las estrategias metodológicas y su aplicación por parte de las/os docentes para el desarrollo de la motricidad fina y el pensamiento creativo de los/as niños/as de La Unidad Educativa Mariano Negrete del cantón Mejía. Los resultados fueron que las/os docentes no aplican programas de animación 2d y 3d que prioricen al desarrollo de la motricidad fina, tampoco favorecen los recursos didácticos ni el espacio físico de la Institución.
- Los resultados obtenidos, a través del cuestionario, observación directa y entrevista, a las actividades para el desarrollo de la motricidad fina por medio de la animación 2d y 3d en la Unidad Educativa Mariano Negrete son: los/as docentes no aplican programas 2d y 3d, los/as docentes no muestran interés por este tipo de programas de animación.
- El Marco Teórico planteado en este proyecto de titulación, permitió fundamentar científicamente todo este proceso, con información actualizada y pertinente, logrando el enriquecimiento teórico del autor y facilitando la transferencia de aquel conocimiento, al desarrollo de este trabajo de investigación; fortaleciendo el abordaje de una miniserie animada para el desarrollo de la motricidad fina con expresión plástica en niños/as de 3 y 4 años.
- El diseño de la investigación seleccionado que fue de Revisión Bibliográfica, permitió tener contacto directo con las fuentes de información mediante el manejo de libros, documento, revistas y otras publicaciones, situación que facilitó ampliar, profundizar, comparar y deducir diferentes enfoques que se seleccionó y aplicó en este documento.
- El tipo de investigación corresponde a una descriptiva. Se consideró la descriptiva porque permitió describir, analizar e interpretar la naturaleza del Problema, procura la interpretación racional y el análisis objetivo de los mismos, ha facilitado a que se conozca las situaciones y actitudes predominantes, detallando la descripción exacta de las actividades.

## **RECOMENDACIONES**

- Una miniserie animada es una tarea a gran escala, por eso es importante organizar un equipo de trabajo para cubrir diferentes áreas para la realización de la misma como son guionistas, sonidistas, animador, personal de apoyo y sobre todo un equipo de cómputo de gran capacidad para la realización del proyecto de animación.
- Este tipo de proyectos, deben ser impulsados y desarrollados para ayudar más a las instituciones educativas, ya que contribuyen con el desarrollo de los niños/as de nuestro país, además se puede aportar con temas de animación que ayuden a nuestros docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las futuras generaciones.
- De acuerdo a los datos obtenidos de los instrumentos aplicados a las/os docentes y niños/as de la Unidad Educativa Mariano Negrete, se recomienda actualizarse en programas de animación que serán de beneficio para los/as educandos de la institución.

## GLOSARIO TÉCNICO

**Acústicas:** Estudia los fenómenos relativos a la propagación del sonido en lugares cerrados. Para lograr buena sonoridad debe evitarse el eco y la reverberación.

**Afectiva:** Es designar la susceptibilidad que el ser humano experimenta ante determinadas alteraciones que se producen en su entorno.

**Animática:** Se entiende por animática (modelado 3D), al proceso de creación y animación de escenarios y/o personajes virtuales aplicados a diferentes medios de comunicación visual. El proceso de diseño organizado es determinante a la hora de lograr el éxito en la presentación del trabajo final.

**Áulica:** Se trata de analizar los elementos áulicos que intervienen en el aprendizaje desde una óptica

**Autopercepción:** Es la manera como te vez a ti mismo, como percibes tu ser. Así se forma tu auto-imagen. Está altamente influenciada por el trato y acogida que recibes de los demás.

**Cortometraje:** Un cortometraje es una producción audiovisual o cinematográfica que dura sustancialmente menos que el tiempo medio de una película de producción normal.

**Creatividad:** La creatividad consiste en la creación de nuevos conceptos, asociaciones o ideas, apropiadas para su fin y originales, a través de una serie de procesos mentales.

**Dactilopintura:** Es una actividad que produce una satisfacción infinita y actúa como agente de liberación.

**Didáctica:** Área de la pedagogía que se ocupa de las técnicas y métodos de enseñanza.

**Divergente:** Separación progresiva de dos o más líneas o superficies.

**Dúctil:** Se dice del material que puede deformarse, moldearse, malearse o extenderse con facilidad.

**Efectividad:** Capacidad de reacción de un sujeto ante los estímulos que provienen del medio externo o interno, cuyas principales manifestaciones son los sentimientos y las emociones.

**Expresividad:** Capacidad para manifestar con viveza sentimientos o pensamientos.

**Fonética:** Se aplica a todo alfabeto o escritura cuyos elementos o letras representan sonidos, y no conceptos.

**Guión:** Texto en que se expone, con los detalles necesarios para su realización, el contenido de un filme o de un programa de radio o televisión.

**Homogeneidad:** Igualdad o semejanza en la naturaleza o el género de varios elementos.

**Imprescindible:** Se dice de aquello de lo que no se puede prescindir.

**Infografía:** Aplicación de la informática al diseño y a la animación: está aplicando sus conocimientos de infografía al cortometraje de dibujos animados.

**Inferencias:** Deducción de una cosa a partir de otra, conclusión.

**Intuición:** Percepción clara e inmediata de una idea o situación, sin necesidad de razonamiento lógico.

**Insight:** Es el sujeto "capta", "internaliza" o comprende, una "verdad" revelada. Puede ocurrir inesperadamente, luego de un trabajo profundo, simbólicamente, o mediante el empleo de diversas técnicas afines.

**Largometraje:** Película cuya duración sobrepasa los sesenta minutos.

**Lúdica:** Del juego o relacionado con esta actividad

**Metodología:** Conjunto de métodos que se siguen en una investigación científica, un estudio o una exposición doctrinal.

**Mielogénesis:** Formación y diferenciación del sistema nervioso durante el desarrollo prenatal.

**Miniserie:** Serie de televisión de pocos capítulos

**Motora:** Es la que emite el impulso que en último término hace que la fibra muscular se contraiga lo que quiere decir que conduce los impulsos del cerebro y la médula espinal hacia los efectores (músculos).

**Motricidad:** Acción del sistema nervioso central que determina la contracción muscular.

**Osteomioarticular:** Osteo te habla de huesos, mio es músculos y articular pues la misma palabra articulaciones.

**Pedagógicas:** Que pretende educar, enseñar o instruir en un campo determinado.

**Pre científico:** Trata sobre información de conceptos que se basa en preguntas sobre el significado de los mismos.

**Renderización:** Es el proceso de generar una imagen (imagen en 3D o una animación en 3D) a partir de un modelo, usando una aplicación de computadora.

**Reconceptualización:** Se trata de la práctica que lleva a pensar nuevamente algo para generar conceptos diferentes sobre la temática.

**Rodaje:** Acción de rodar, en especial una película cinematográfica.

**Sistemático:** Que realiza un trabajo o una tarea ordenadamente, siguiendo un método o sistema.

**Stopmotion:** Es una técnica de animación que consiste en aparentar el movimiento de objetos estáticos por medio de una serie de imágenes fijas sucesivas.

**Tacto:** Sentido corporal mediante el cual se percibe el contacto o la presión de las cosas sobre la piel y se distinguen ciertas cualidades que tienen, como la forma, el tamaño, la rugosidad, la dureza o la temperatura.

**Técnicas:** Destreza y habilidad de una persona en un arte, deporte o actividad que requiere usar estos procedimientos o recursos, que se desarrollan por el aprendizaje y la experiencia.

**Tipología:** Estudio de los tipos o modelos que se usan para clasificar en diversas ciencias o disciplinas científicas.

**Tips:** Dato o pista que sirve para aclarar algún asunto o resolver un problema.

**Vigilia:** Estado del que está despierto, especialmente en las horas destinadas al sueño.

**Web:** Conjunto de información que se encuentra en una dirección determinada de internet.

## BIBLIOGRAFÍAS

1. **APARICIO, Roberto.** El comic y la fotonovela en el aula. Alcalá 31.28014-Madrid-España. Ediciones de la Torre. 2010, pp.83
2. **ANIMACIÓN ARTESANAL** [en línea]. Blogger Pixilación Díaz Miguel, 2010. [Consulta: 05 marzo 2015]. Disponible en:  
<http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com/2010/03/pixilacion.html>.
3. **BERNABEU, Natalia.** Creatividad y Aprendizaje. Madrid – España. Narcea. 2009, pp. 60-122.
4. **COMO HACER UN STORYBOARD** [en línea]. Garbiñe Larralde Urquijo, 2012. [Consulta: 12 marzo 2015]. Disponible en:  
<http://es.slideshare.net/glarraldesv/como-hacer-un-story-board>.
5. **CORTOMETRAJE ANIMADO EN 3D STUDIO MAX DE LA LEYENDA LA CAPA DE GORIBAR EN EL CANTÓN RIOBAMBA. LICENCIADOS EN DISEÑO GRÁFICO. ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO. FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA. ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO. RIOBAMBA – ECUADOR** [en línea]. Lobato, Carmen del Pilar y Ortega, Iván, 2012 Pp. 57-59. . [Consulta: 12 marzo 2015]. Disponible en:  
<http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/138>
6. **CHONG, Andrew.** Animación Digital. [Trad.] Rosa cano Camarasa. Barcelona-España. BLUME. 2010, pp. 84.
7. **DISNEY JUNIOR CANAL DE TELEVISION PARA PREESCOLARES E INFANTIL** [en línea]. Conmishijos: Disney Junior, 2011. [Consulta: 03 marzo 2015]. Disponible en:  
<http://www.conmishijos.com/planes-con-ninos/television/disney-junior-canal-de-television-para-preescolares-e-infantil/>.
8. **DELGADO, Gema.** Guía del Escritor Aficionado y Profesional. Madrid-España. Infoprint 1999, pp. 165- 168.

9. **DINELLO, Raimundo.** Ludocreatividad y Educación. Bogotá – Colombia. Magisterio. 2006, pp. 13.
10. **EDUCA TELEVISIÓN PARA APRENDER 70 EN ECUADOR LA TELEVISION EDUCATIVA LLEGA A TODOS LOS RINCONES DEL PAIS** [en línea]. Educa, 2012. [Consulta: 03 marzo 2015]. Disponible en:  
<http://www.educa.ec/index.php/noticias/70-en-ecuador-la-television-educativa-llega-a-todos-los-rincones-del-pais>.
11. **EL GUIÓN LITERARIO** [en línea]. Andrés Felipe Enríquez, 2011. [Consulta: 15 marzo 2015]. Disponible en:  
<http://es.slideshare.net/andrestrabajos/el-guion-literario-9284310>.
12. **EN LOS CENTROS DEL BUEN VIVIR SE APRENDE JUGANDO** [en línea]. El Telégrafo. [Consulta: 03 diciembre 2014]. Disponible en:  
<http://www.telegrafo.com.ec/sociedad/item/en-los-centros-del-buen-vivir-se-aprende-jugando.html>  
Acuerdo ministerial No 00243, (2012) Quito-ecuador. Pp.2
13. **ESTRATEGIAS METODOLÓGICAS** [en línea]. monografias.com Kennet Casas Cárdenas, 2007. [Consulta: 24 enero 2015]. Disponible en:  
<http://www.monografias.com/trabajos55/estrategias-desarrollo-valores/estrategias-desarrollo-valores4.shtml>.
14. **ESPRIU, R.** El niño y la creatividad. México. Trillas. 1993, pp.31- 51.
15. **GRANATO, MARÍA AZUCENA.** Las Técnicas gráfico-plásticas. Argentina. LUMEN-HVMANITAS. 1999, pp. 47- 51.
16. **HAUSNER, Sholoberg, J.** Enseña a tu hijo a ser creativo. Barcelona-España. ONIRO. 2000, pp. 54- 55.
17. **IMPORTANCIA DE LA PRE-PRODUCCIÓN** [en línea]. Rodríguez López José, 2006. [Consulta: 17 marzo 2015]. Disponible en:  
<http://belkisramirez.udem.edu.ni/wp-content/uploads/2014/10/noticieros-la-importancia-de-la-preproduccion.pdf>.

- 18. LA MOTRICIDAD FINA EN LA EDAD PREESCOLAR** [en línea]. efdeportes.com, 2010. [Consulta: 17 enero 2015]. Disponible en:  
<http://www.efdeportes.com/efd146/la-motricidad-fina-en-la-edad-preescolar.htm>.
- 19. LA EXPRESIÓN PLÁSTICA EN EL DESARROLLO DE LA MOTRICIDAD FINA DE LOS/AS NIÑOS/AS DEL PRIMER AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA DE LA UNIDAD EDUCATIVA “SANTA MARIANA DE JESÚS”. LICENCIADA PARVULARIA. UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR. FACULTAD DE FILOSOFÍA. CARRERA DE EDUCACIÓN PARVULARIA. BOLÍVAR – ECUADOR** [en línea]. Agualongo Nancy, 2012. Pp. 19. [Consultado: 08 noviembre 2014]. Disponible en: <http://www.biblioteca.ueb.edu.ec/>
- 20. LUCEA, Jordi Díaz.** La Enseñanza y Aprendizaje de las Habilidades y Destrezas Motrices Básicas. España. INDE. 1999, pp. 31- 39.
- 21. MINISTERIO DE EDUCACIÓN DEL ECUADOR.** Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010. Quito –Ecuador. Ministerio de Educación del Ecuador. 2010, pp. 8.
- 22. NUN DE NEGRO, Berta.** La expresión plástica en la escuela primaria: técnicas y fundamentos. Buenos Aires-Argentina. Magisterio del Río de la Plata. 1992, pp. 39.
- 23. ORIGEN DE LA ANIMACIÓN** [en línea]. Visual y plástica Carlota, 2009. [Consulta: 24 febrero 2015]. Disponible en:  
<http://materiaespecifica.blogspot.com/2009/03/origenes-de-la-animacion.html>.
- 24. PAKA PAKA TELEVISIÓN EDUCATIVA INFANTIL EL PODER DE LA IMAGINACIÓN** [en línea]. monografias.com Sumariva Joaquín, 2011. [Consulta: 03 marzo 2015]. Disponible en:  
<http://www.monografias.com/trabajos89/paka-paka-television-educativa-infantil/paka-paka-television-educativa-infantil.shtml>.
- 25. PERPINYA, Ana y COMELLAS, Jesús.** La Psicomotricidad en preescolares. Perú, 164 -Barcelona-España. GERSA. 1984, pp. 41-53.
- 26. PIXILACIÓN ANIMACIÓN ARTESANAL** [en línea]. Animación artesana Díaz Miguel, 2010. [Consulta: 17 marzo 2015]. Disponible en:

<http://animacionartesanaltecnicas.blogspot.com/2010/03/pixilacion.html>.

- 27. PRINCIPIOS DE ANIMACION Y SU APLICACIÓN AL 3D** [en línea]. Mas José, 2012. [Consulta: 05 marzo 2015]. Disponible en:  
[http://ofiweb.ugr.es/pages/cursovideojuegos/documentos/animacion/02\\_principios\\_de\\_animacion/!](http://ofiweb.ugr.es/pages/cursovideojuegos/documentos/animacion/02_principios_de_animacion/)
- 28. PRODUCCIONES PREPRODUCCIÓN, PRODUCCIÓN Y POSPRODUCCIÓN** [en línea]. AMR Producciones, 2013. [Consulta: 17 marzo 2015]. Disponible en:  
<http://amrproducciones.blogspot.com/2013/06/preproduccion-produccion-y-posproduccion.html>.
- 29. RABIGER, Michael.** Dirección de Documentales. Madrid-España. Instituto Nacional de Radio y Televisión. 2001, pp. 17
- 30. RODRÍGUEZ, Nelson.** Teorías y Prácticas de la Investigación Científica. Quito-Ecuador. LITEC. 1982, pp. 124-189.
- 31. SELBY, Andrew.** Animación Nuevos proyectos y procesos creativos. [Trad.] Melissa Arcos. Primera. Barcelona-España. Parramón. 2009, pp. 103.
- 32. SEPULVEDA, F.N. Rajadell.** Didáctica General para Psicopedagogos. Madrid-España. UNED. 2001, pp. 465-525.
- 33. TERRADO, Teresa y SÁNCHEZ, Gabriel.** El descubrimiento de sí mismo: Actividades y juegos de motricidad en la escuela infantil. Barcelona-España. GRAÓ. 1997, pp. 35- 64
- 34. WELLS, Paul.** Fundamentos de la Animación. [Trad.] Melissa Arcos. Barcelona-España. Parramón. 2007, pp. 36-89.

## ANEXOS

### Anexo A: Guión para miniserie Animada

Guión Literario de miniserie denominado “APRENDAMOS CON PIN PIN” la Motricidad fina para ayudar a los niños a que tengan mejor creatividad y aprendan de una manera muy divertida las Técnicas de la Expresión Plástica.

#### PERSONAJES:

Pin Pin Actor principal

Video

Audio

Video	Audio
<p><b>Escena 1.</b></p> <ul style="list-style-type: none"><li>· Intro del programa de animación</li></ul> <p><b>Plano General:</b> ingresa el personaje caminado y saludando.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>· Música</li><li>· Voz en off</li></ul> <p>Pin pin: hola amiguitos el día de hoy les voy a enseñar algo que les va a divertir mucho.</p>
<p><b>Escena 2.</b></p> <p><b>Plano Tres cuartos:</b> El personaje cuenta a los niños de lo que se va hacer demostrando la primera técnica como es la del rasgado</p> <p><b>Primer plano:</b> demostramos de cómo tiene que realizar por lo que el enfoque va estar en las manos del personaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>· Voz en off</li></ul> <p>Pin pin: interactúa con los niños que se les realizo un croma y explica que tipo de materiales vamos a utilizar para esta técnica y va diciendo cada uno de los materiales como son: papel bond, los niños lo colocan en las mesas el material y luego dice el segundo material y así continua con todos los materiales.</p> <p>Luego nuestro personaje nos invita a realizar la técnica donde se demuestra como los niños comienzan a realizar la técnica.</p> <ul style="list-style-type: none"><li>· y a lo que se empieza a ver como los niños empiezan a realizar colocamos una música de fondo</li></ul>

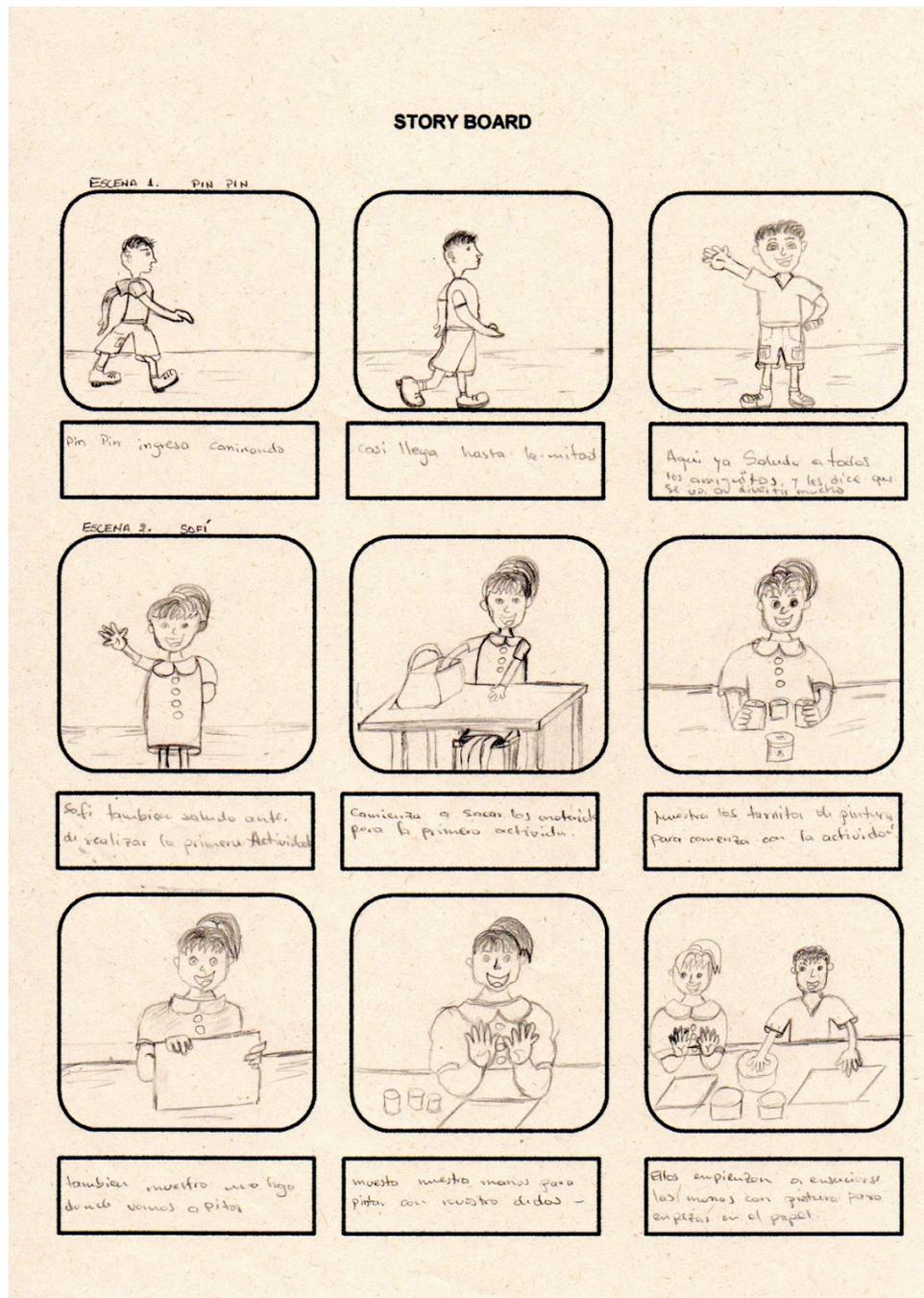
<p><b>Escena 3.</b></p> <p><b>Plano medio:</b> el personaje explica qué materiales vamos a utilizar para la segunda técnica como es la de pintura con temperas.</p> <p><b>Primer plano:</b> demostramos de cómo tiene que realizar por lo que el enfoque va estar en las manos del personaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Voz en off</li> </ul> <p>Pin pin: interactúa con los niños que se les realizó un cromograma y explica que tipo de materiales vamos a utilizar para esta técnica y va diciendo cada uno de los materiales como son: papel bond, los niños lo colocan en las mesas el material y luego dice el segundo material y así continúa con todos los materiales.</p> <p>Luego nuestro personaje nos invita a realizar la técnica donde se demuestra como los niños comienzan a realizar la técnica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· y a lo que se empieza a ver como los niños empiezan a realizar colocamos una música de fondo</li> </ul>
<p><b>Escena 4.</b></p> <p><b>Plano General:</b> el personaje explica qué materiales vamos a utilizar para la tercera técnica como es la de enhebrar.</p> <p><b>Plano detalle:</b> demostramos de cómo tiene que realizar por lo que el enfoque va estar en las manos del personaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Voz en off</li> </ul> <p>Pin pin: interactúa con los niños que se les realizó un cromograma y explica que tipo de materiales vamos a utilizar para esta técnica y va diciendo cada uno de los materiales como son: cordón, los niños lo colocan en las mesas el material y luego dice el segundo material y así continúa con todos los materiales.</p> <p>Luego nuestro personaje nos invita a realizar la técnica donde se demuestra como los niños comienzan a realizar la técnica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· y a lo que se empieza a ver como los niños empiezan a realizar colocamos una música de fondo</li> </ul>
<p><b>Escena 5.</b></p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Voz en off</li> </ul>

<p><b>Plano General:</b> el personaje explica qué materiales vamos a utilizar para la cuarta técnica como es la de Recortar. Niños/as de 4 años.</p> <p><b>Plano detalle:</b> demostramos de cómo tiene que realizar técnica para esto el enfoque de la cámara va estar desde el pecho del personaje hasta la cintura.</p>	<p>Pin pin: interactúa con los niños que se les realizó un cromograma y explica que tipo de materiales vamos a utilizar para esta técnica y va diciendo cada uno de los materiales como son: papel bond, los niños lo colocan en las mesas el material y luego dice el segundo material y así continúa con todos los materiales.</p> <p>Luego nuestro personaje nos invita a realizar la técnica donde se demuestra como los niños comienzan a realizar la técnica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· y a lo que se empieza a ver como los niños empiezan a realizar colocamos una música de fondo</li> <li>· Música al momento de realizar</li> </ul>
<p><b>Escena 6.</b></p> <p><b>Plano General:</b> el personaje explica qué materiales vamos a utilizar para la Quinta técnica como es la de moldear.</p> <p><b>Plano detalle:</b> demostramos de cómo tiene que realizar técnica nuestro personaje.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>· Voz en off</li> </ul> <p>Pin pin: interactúa con los niños que se les realizó un cromograma y explica que tipo de materiales vamos a utilizar para esta técnica y va diciendo cada uno de los materiales como son: plastilina, los niños lo colocan en las mesas el material y luego dice el segundo material y así continúa con todos los materiales.</p> <p>Luego nuestro personaje nos invita a realizar la técnica donde se demuestra como los niños comienzan a realizar la técnica.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>· y a lo que se empieza a ver como los niños empiezan a realizar colocamos una música de fondo</li> </ul>

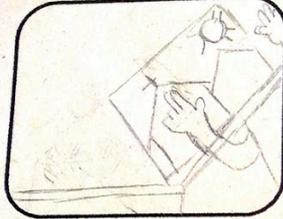
<p><b>Escena 7</b></p> <p><b>Plano General:</b> el personaje explica qué materiales vamos a utilizar para la sexta técnica como es la de dibujar y pintar.</p> <p><b>Plano detalle:</b> demostramos de cómo tiene que realizar técnica y podremos observar como el personaje se desenvuelve con el dibujo y al instante colorean.</p>	<p>Pin pin: interactúa con los niños que se les realizo un cromograma y explica que tipo de materiales vamos a utilizar para esta técnica y va diciendo cada uno de los materiales como son: pinturas, los niños lo colocan en las mesas el material y luego dice el segundo material y así continua con todos los materiales.</p> <p>Luego nuestro personaje nos invita a realizar la técnica donde se demuestra como los niños comienzan a realizar la técnica.</p> <p>· y a lo que se empieza a ver como los niños empiezan a realizar colocamos una música de fondo</p>
---	---

## Anexo B: Creación storyboard

Para la creación del storyboard vamos a tomar las posiciones de la cámara para así poder demostrar a los niños como realizar las actividades de la expresión plástica, para la creación nos guiamos del guión literario.



STORY BOARD



Ella comienza a crear sus pajaritos



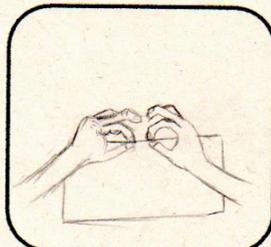
Muestran ya los pajaritos ya realizados y les pregunta si se divirtieron mucho



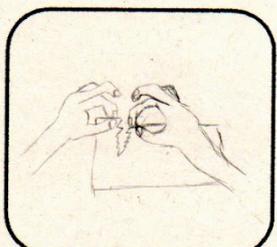
Primero muestra los materiales para realizar la técnica con su papel brillante, tijeras, pegamento y...



Sofi nos va indicando como la vamos a realizar la actividad



Vemos como vamos a poner en nuestros marcos con los de pulgar y el indice cogemos el papel



Vemos cuando sofi corta el papel y vemos como se va rompiendo



Ella sigue rompiendo y cuando ya tiene mucho trozo de papel



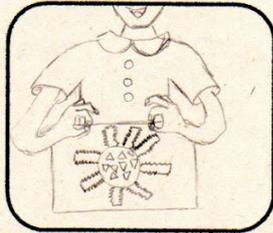
Ella empieza a colocar la pega sobre la tiras de papel



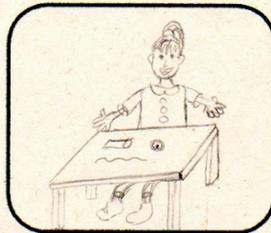
Los pega sobre el dibujo y crea un lindo sol con los trozos de papel.

STORY BOARD

ESCENA 4.



Sofi indica como le queda su trabajo



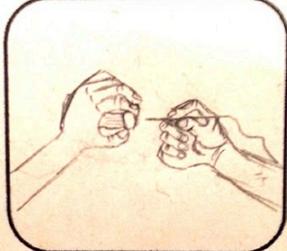
Sofi indica los materiales para la siguiente Actividad indica los mocarrones, hilos, lana alambre



Pin Pin empieza a realizar la actividad paso a paso



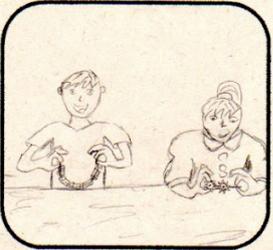
Coje un mocarron y el hilo Pasa por el medio de cada uno.



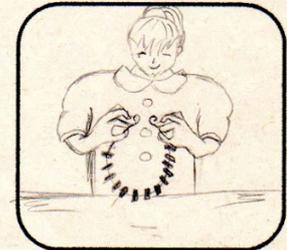
Aqui lo hace con muchos mas



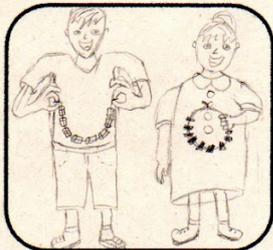
Aqui ya casi lo termino en collar de mocarrones



Pinpin ya lo termino en cambio Sofi empieza a realizar un dibujo con la tiza



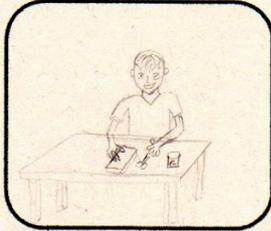
Aqui ya vemos como lo termino un instrumento que se pueda hacer musica.



Ellos indican ya la actividad que se hicieron un bonito collar y el instrumento para hacer musica

STORY BOARD

ESCENA 5.



Para la actividad de recortar Pin Pin va a demostrar que vamos utilizar



Empieza a indicar la tijera



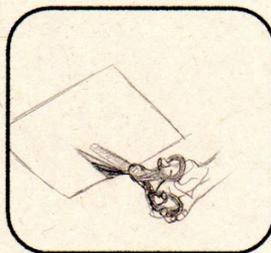
Indica la revista para buscar recortes bonitos



La pega para realizar el collage de recortes



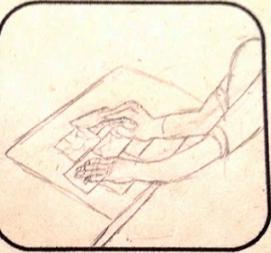
Sofi vemos que busca los dibujos de la revista para recortar



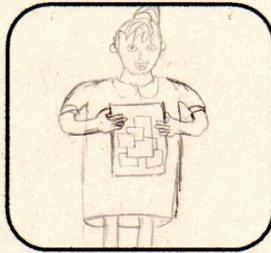
Vamos como tiene que ager la tijera y empieza a recortar



Vamos que ya tiene algunos recortes empieza a colocar como en los recortes



Empieza a pegar los recortes en la hoja



Indica el collage que ella realiza y se divierte mucho

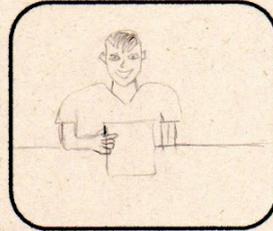
STORY BOARD



Indica en este caso su pincel.



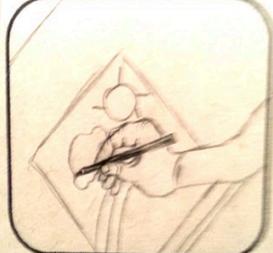
Ahora me indica caja de pintura y aureola



tambien nos indica una hoja de papel



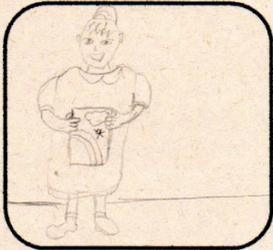
Sofi empieza con una pintura a dibujar



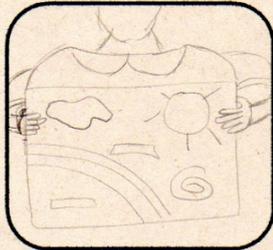
Sofi dibujo una flor con sus pinturas



Pin pin, en cambio esta dibujando con su pincel y los colores.



Sofi nos quiere indicar su dibujo



Como vemos sofi a echo un hermoso paisaje



Sofi en la Actividad de la Pintura nos va indicar que vamos a utilizar.

ESCEHA B

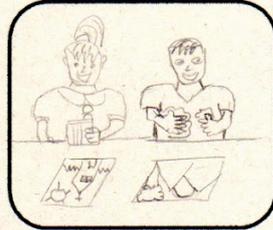
STORY BOARD



Pin Pin empieza a pintar con su pincel un gatito en la hoja dibujado.



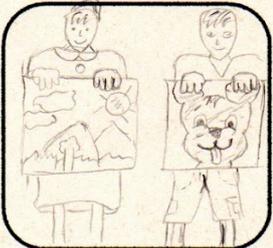
Ahora también pinto el paisaje que Sofi ya dibujó.



Ella van a pintar con los crayones unos paisajes que les dan muestra.



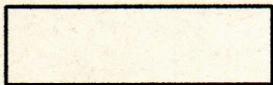
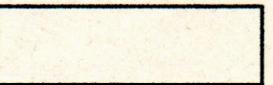
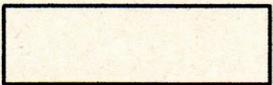
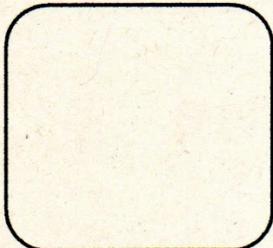
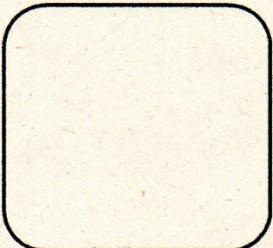
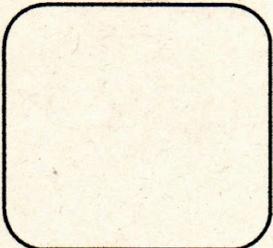
Pin Pin comienza a pintar con los crayones.



Sofi y Pin Pin indican los dibujos pintados Sofi con el animalito y Pin Pin con la pizarra.



Ella se despiden de los amigueto y les dicen hasta la proxima.



Anexo C: Modelo de Guía de Observación



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE  
CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**



Encuesta aplicada a las/as docentes de la “Unidad Educativa Mariano Negrete”

**Objetivo:** Comprobar a través de la Observación a los niños y niñas el uso de técnicas plásticas para el desarrollo de la motricidad fina.

Edad:.....

Sexo: (F)..... (M).....

VALORACIÓN: L: Logradas; PL: por Lograr; NL: No Logradas; T: Total

Nº	ACTIVIDAD QUE REALIZAN LOS NIÑOS Y NIÑAS PARA EL DESARROLLO DE MOTRICIDAD FINA	L	PL	NL
1	¿Es curioso, imaginativo y realiza actividades de expresión plástica?			
2	¿Realiza actividades plásticas que impliquen el desarrollo de la motricidad fina?			
3	¿Muestra interés en actividades de arte plástico?			
4	¿Produce obras plásticas, utilizando técnicas sencillas de pintura, collage, etc.?			



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE  
CHIMBORAZO**  
**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**  
**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**



Encuesta aplicada a las/as docentes de la “Unidad Educativa Mariano Negrete”

**Objetivo:** Comprobar a través del cuestionario el uso de técnicas plásticas para el desarrollo de la motricidad fina en niños/as de 3 a 4 años y la aplicación de programas de animación 3D en la “Unidad Educativa Mariano Negrete”

Edad:.....

Sexo: (F)..... (M).....

VALORACIÓN: S: Siempre; Cs: Casi Siempre; AV: A Veces; N: Nunca

**CUESTIONARIO**

1. **¿Muestran los niños/as interés en actividades de arte plástico?**

S:..... Cs:..... AV:..... N:.....

2. **¿Aplica usted el garabateo descontrolado antes de llegar al dibujo?**

S:..... Cs:..... AV:..... N:.....

3. **¿Durante la aplicación de las técnicas plásticas los niños son tolerantes y abiertos?**

S:..... Cs:..... AV:..... N:.....

4. **¿Realizar las técnicas plásticas, ayuda al desarrollo de la motricidad fina?**

S:..... Cs:..... AV:..... N:.....

5. **Considera usted que los niños/as aprendan técnicas de expresión plástica para desarrollar la motricidad fina por medio de programas de animación 3D.**

S:..... Cs:..... AV:..... N:.....

6. **Piensa usted que los niños/as presten más atención para realizar las técnicas plásticas observando el programa de animación 3D.**

S:..... Cs:..... AV:..... N:.....

7. **Cree usted que este tipo de programa ayude a los docentes en el proceso de enseñanza-aprendizaje.**

S:..... Cs:..... AV:..... N:.....

8. **¿Ha aplicado usted en algún momento en el proceso de enseñanza-aprendizaje programas educativos?**

S:..... Cs:..... AV:..... N:.....

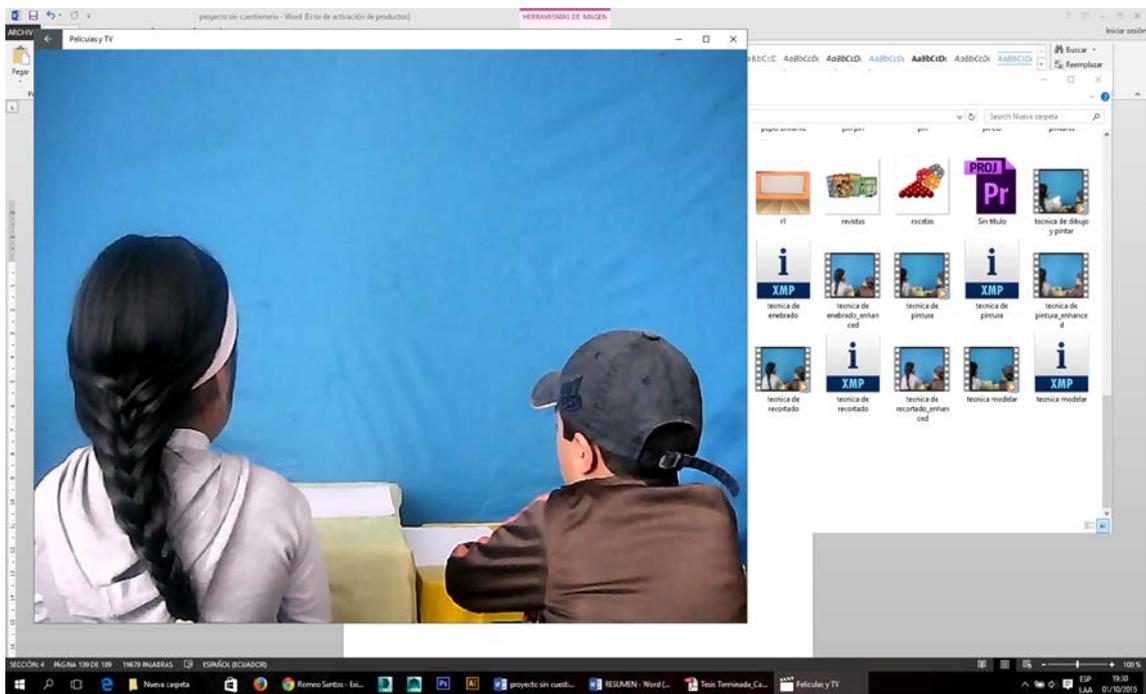
**Anexo E:** Modelo final de escenario en 3d



**Anexo F:** Imágenes para la animación del personaje en 3d



## Anexo G: Imágenes de los videos para la realización del croma para la miniserie



**Anexo H:** Imagen de las ilustraciones de los materiales



**Anexo I: Imagen del video final**

