



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

**“PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE MOTION COMIC  
PARA LA PREVENCIÓN DEL CONSUMO DE DROGAS EN EL  
9NO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CAMILO GALLEGOS  
TOLEDO””**

Trabajo de Titulación presentado para optar al grado académico de:

**INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO**

**AUTORES: DANY NICK TARIRA ARIAS**

**ALEX JAVIER MIRA NARANJO**

**TUTOR: LCDA. BLANCA NAULA ERAZO**

Riobamba–Ecuador

2017

©2017, Dany Nick Tarira Arias y Alex Javier Mira Naranjo

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo la cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO**

**FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA**

**ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

El Tribunal del trabajo de titulación certifica que: El trabajo de investigación: "“PRODUCCIÓN DE UN CORTOMETRAJE MOTION COMIC PARA LA PREVENCIÓN DEL CONSUMO DE DROGAS EN EL 9NO AÑO DE LA UNIDAD EDUCATIVA “CAMILO GALLEGOS TOLEDO””, de responsabilidad de los Dany Nick Tarira Arias y Alex Javier Mira Naranjo, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal de Titulación, quedando autorizada su presentación.

**NOMBRE**

**FIRMA**

**FECHA**

Ing. Washington Luna

**DECANO DE LA FACULTAD  
DE INFORMÁTICA Y  
ELECTRÓNICA**

.....

.....

Lcdo. Ramiro Santos Poveda

**DIRECTOR DE LA  
ESCUELA DE DISEÑO  
GRÁFICO**

.....

.....

Lcda. Blanca Naula Erazo

**DIRECTOR DEL TRABAJO  
DE TITULACIÓN**

.....

.....

Ing. Milton Espinoza

**MIEMBRO DEL TRIBUNAL**

.....

.....

## **DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD**

Nosotros, Dany Nick Tarira Arias y Alex Javier Mira Naranjo, somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en este Trabajo de Titulación y el patrimonio intelectual del Trabajo de Titulación de grado pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

DANY NICK TARIRA ARIAS

ALEX JAVIER MIRA NARANJO

## **DEDICATORIA**

Dedico este Trabajo de Titulación a mi madre Janneth Arias, mujer perseverante y luchadora ante la vida. Quien ha sabido ser mi consejera, apoyo y guía para un mejor porvenir y alcanzar cada una de mis metas trazadas hasta hoy.

Además, dedico esta tesis a docentes, padres de familia, adolescentes y jóvenes que necesiten este material como informativo e instructivo para la prevención del mal y decadencia que acarrearán las drogas.

Dany Tarira

Dedico a mi familia, amigos, compañeros quienes me brindaron su apoyo, así también a quienes no creyeron en mí, quienes pensaron que me rendiría a medio camino, a todos ellos les dedico este Trabajo de Titulación.

Alex J. Mira

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco ante todo a Dios por la vida y la fortaleza de cada día para emprender mis propósitos.

A mis padres y docentes que han sido participes para mi aprendizaje, formación profesional y como persona de bien. Y en especial a mi esposa Norma Castillo por su amor y apoyo en el hogar y en la culminación de mi carrera profesional.

Dany Tarira

Agradezco a Dios Todopoderoso por su bendición y haberme guiado por el camino correcto, también quiero agradecer de manera especial a mi familia por brindarme su apoyo total durante esta etapa universitaria.

Alex J. Mira

## TABLA DE CONTENIDO

PORTADA.....	i
DERECHO DE AUTOR.....	ii
CERTIFICACIÓN.....	iii
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD.....	iv
DEDICATORIA.....	v
AGRADECIMIENTO.....	vi
TABLA DE CONTENIDO.....	vii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE FIGURAS.....	xv
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xvii
ÍNDICE DE ANEXOS.....	xix
RESUMEN.....	xx
SUMMARY.....	xxi
INTRODUCCIÓN.....	1

## CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO.....	6
1.1 Los Adolescentes y la drogadicción.....	6
1.1.1 <i>Psicología del adolescente</i> .....	6
1.1.2 <i>Integración a grupo</i> .....	8

1.1.3	<i>Entorno Familiar</i> .....	8
1.1.4	<i>Antropología del adolescente</i> .....	9
1.1.5	<i>Culturas urbanas en la adolescencia</i> .....	10
1.1.6	<i>Drogadicción en la adolescencia</i> .....	14
1.1.6.1	<i>Causas y efectos de drogas seleccionada</i> .....	17
1.2	<b>Adolescentes y los medios de comunicación</b> .....	22
1.2.1	<i>Las TIC en la educación</i> .....	22
1.2.2	<i>El internet en la adolescencia</i> .....	23
1.3	<b>Ilustración</b> .....	26
1.3.1	<i>Técnicas de ilustración</i> .....	26
1.3.1.1	<i>Técnicas de ilustración secas</i> .....	26
1.3.1.2	<i>Técnicas de ilustración Húmedas</i> .....	27
1.3.1.3	<i>Técnicas de ilustración con rotuladores</i> .....	27
1.3.1.4	<i>Técnicas de ilustración mixtas</i> .....	27
1.3.1.5	<i>Técnicas de ilustración digital</i> .....	27
1.3.2	<i>Estilos de ilustración</i> .....	28
1.3.2.1	<i>Estilo abstracto</i> .....	28
1.3.2.2	<i>Estilo humorístico</i> .....	28
1.3.2.3	<i>Estilo artístico</i> .....	28
1.3.2.4	<i>Estilo fantástico</i> .....	28
1.4	<b>Psicología del color</b> .....	29
1.4.1	<i>Color en los adolescentes</i> .....	29
1.5	<b>Comic</b> .....	31



1.5.1	<i>Elementos del comic</i> .....	32
1.5.1.1	<i>Lenguaje visual: La imagen</i> .....	32
1.5.1.2	<i>Lenguaje verbal: La palabra</i> .....	34
1.5.1.3	<i>Signos convencionales</i> .....	35
1.6	<b>Cortometraje</b> .....	36
1.6.1	<i>Proceso para elaborar un cortometraje</i> .....	36
1.6.1.1	<i>Fase de preproducción</i> .....	36
1.6.1.2	<i>Fase de producción</i> .....	38
1.6.1.3	<i>Fase de postproducción</i> .....	38
1.7	<b>Motion Comic</b> .....	39
1.7.1	<i>Proceso del Motion Comic</i> .....	39
1.7.1.1	<i>Fases de preproducción de un motion comic</i> .....	40
1.7.1.2	<i>Fases de producción de un motion comic</i> .....	41
1.7.1.3	<i>Fases de producción de un motion comic</i> .....	43
1.8	<b>Animación</b> .....	43
1.8.1	<i>Leyes de movimiento</i> .....	44
1.8.2	<i>Principios de la animación</i> .....	44

## **CAPITULO II**

2.	<b>MARCO METODOLÓGICO</b> .....	48
2.1	<b>Tipo de investigación</b> .....	48
2.2	<b>Población</b> .....	48

2.3	<b>Método</b> .....	48
2.4	<b>Técnica</b> .....	49
2.5	<b>Instrumento de recolección de información</b> .....	49
2.6	<b>Proceso investigativo</b> .....	50
2.6.1	<b>Recolección de datos</b> .....	50
2.6.2	<b>Organización</b> .....	50
2.6.3	<b>Análisis</b> .....	50
2.6.4	<b>Aplicación</b> .....	51
2.7	<b>Análisis de las fichas de observación</b> .....	52
2.7.1	<b>Análisis de las variables</b> .....	53

### **CAPITULO III**

3.	<b>ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN</b> .....	61
3.1	<b>Resultado de la encuesta: Preferencias, drogas, hogares disfuncionales</b> .....	61
3.2	<b>Resultado de la encuesta: Elementos del diseño aplicados al cortometraje</b> .....	84

### **CAPITULO IV**

4.	<b>CREACIÓN DEL MOTION COMIC</b> .....	91
4.1	<b>Preproducción</b> .....	91
4.1.1	<i>Brief creativo</i> .....	91
4.1.2	<i>Guion literario</i> .....	94

<b>4.1.3</b>	<b><i>Personajes</i></b> .....	107
<b>4.1.3.1</b>	<b><i>Personajes principales</i></b> .....	107
<b>4.1.3.2</b>	<b><i>Personajes secundarios</i></b> .....	109
<b>4.1.4</b>	<b><i>Escenarios</i></b> .....	117
<b>4.1.5</b>	<b><i>Storyboard</i></b> .....	121
<b>4.2</b>	<b>Producción</b> .....	144
<b>4.2.1</b>	<b><i>Digitalización</i></b> .....	144
<b>4.2.2</b>	<b><i>Diálogos</i></b> .....	147
<b>4.2.3</b>	<b><i>Animación</i></b> .....	156
<b>4.3</b>	<b>Postproducción</b> .....	157
<b>4.3.1</b>	<b><i>Montaje de diálogos</i></b> .....	157
<b>4.3.2</b>	<b><i>Efectos visuales</i></b> .....	157
<b>4.3.3</b>	<b><i>Efectos de sonido</i></b> .....	158
	<b>CONCLUSIONES</b> .....	159
	<b>RECOMENDACIONES</b> .....	160
	<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	161
	<b>ANEXOS</b> .....	164

## ÍNDICE DE TABLAS

<b>Tabla 1-1</b>	Tribus Urbanas en el Colegio Camilo Gallegos Toledo.....	12
<b>Tabla 2-1</b>	Uso de Drogas legales en estudiantes de 12 a 17 años en la ciudad de Riobamba.....	15
<b>Tabla 3-1</b>	Uso de Drogas ilegales en estudiantes de 12 a 17 años en la ciudad de Riobamba.....	15
<b>Tabla 4-1</b>	Uso de Drogas legales en estudiantes de 12 a 17 años en la ciudad de Guayaquil.....	15
<b>Tabla 5-1</b>	Uso de Drogas ilegales en estudiantes de 12 a 17 años en la ciudad de Guayaquil.....	15
<b>Tabla 6-1</b>	Uso de Drogas en estudiantes de 12 a 17 años en la ciudad de Quito.....	15
<b>Tabla 7-1</b>	Uso de Drogas en estudiantes de 12 a 17 años en la ciudad de Quito.....	16
<b>Tabla 8-1</b>	Edad promedio del primer uso de estupefacientes (Cifras en edad).....	16
<b>Tabla 9-1</b>	Drogas en la adolescencia Riobambeña y sus efectos.....	17
<b>Tabla 10-1</b>	Primera Red social que revisan al despertarse.....	25
<b>Tabla 11-1</b>	Cómo prefieren hablar con sus amigos.....	25
<b>Tabla 12-1</b>	Cuando tienes tiempo libre, en cuales aplicaciones pasa la mayoría del tiempo.....	25
<b>Tabla 13-1</b>	Cómo prefieres escuchar música.....	25
<b>Tabla 14-1</b>	Cuál es la última red social que revisas antes de dormir.....	26
<b>Tabla 15-1</b>	Psicología de colores preferidos en adolescentes.....	30
<b>Tabla 16-2</b>	Variables.....	52

<b>Tabla 17-2</b>	Ejemplos de Motion Comic.....	53
<b>Tabla 18-2</b>	Análisis del proyecto Génesis Puruhá.....	55
<b>Tabla 19-2</b>	Análisis del proyecto preventivo a las drogas “La casa del árbol”.....	57
<b>Tabla 20-2</b>	Análisis de tres drogas seleccionadas.....	59
<b>Tabla 21-4</b>	Brief creativo.....	91
<b>Tabla 22-4</b>	Ficha técnica de Nico.....	107
<b>Tabla 23-4</b>	Ficha técnica de Marco.....	107
<b>Tabla 24-4</b>	Ficha técnica de Erick.....	108
<b>Tabla 25-4</b>	Ficha técnica de Pepe.....	108
<b>Tabla 26-4</b>	Ficha técnica de Vicky.....	109
<b>Tabla 27-4</b>	Ficha técnica de Jacobo.....	109
<b>Tabla 28-4</b>	Ficha técnica del Profesor de Inglés.....	110
<b>Tabla 29-4</b>	Ficha técnica del papá de Nico.....	110
<b>Tabla 30-4</b>	Ficha técnica de la mamá de Nico.....	111
<b>Tabla 31-4</b>	Ficha técnica del hermano de Nico.....	111
<b>Tabla 32-4</b>	Ficha técnica de Kevin.....	112
<b>Tabla 33-4</b>	Ficha técnica de Brayan.....	112
<b>Tabla 34-4</b>	Ficha técnica de Felipao.....	113
<b>Tabla 35-4</b>	Ficha técnica del Policía.....	113
<b>Tabla 36-4</b>	Ficha técnica de Don Andrés.....	114
<b>Tabla 37-4</b>	Ficha técnica de Don.....	114
<b>Tabla 38-4</b>	Ficha técnica de Policía Nacional.....	115
<b>Tabla 39-4</b>	Ficha técnica de Doña Teresa .....	115

<b>Tabla 40-4</b>	Ficha técnica de Milo.....	116
<b>Tabla 41-4</b>	Ficha técnica de Peggy.....	116
<b>Tabla 42-4</b>	Escenarios.....	117
<b>Tabla 43-4</b>	Guion radial.....	147

## ÍNDICE DE FIGURAS

<b>Figura 1-1</b>	Tipos de planos.....	33
<b>Figura 2-1</b>	Tipos de ángulos.....	33
<b>Figura 3-1</b>	Bocadillos.....	34
<b>Figura 4-4</b>	Storyboard página 1.....	121
<b>Figura 5-4</b>	Storyboard página 2.....	122
<b>Figura 6-4</b>	Storyboard página 3.....	123
<b>Figura 7-4</b>	Storyboard página 4.....	124
<b>Figura 8-4</b>	Storyboard página 5.....	125
<b>Figura 9-4</b>	Storyboard página 6.....	126
<b>Figura 10-4</b>	Storyboard página 7.....	127
<b>Figura 11-4</b>	Storyboard página 8.....	128
<b>Figura 12-4</b>	Storyboard página 9.....	129
<b>Figura 13-4</b>	Storyboard página 10.....	130
<b>Figura 14-4</b>	Storyboard página 11.....	131
<b>Figura 15-4</b>	Storyboard página 12.....	132
<b>Figura 16-4</b>	Storyboard página 13.....	133
<b>Figura 17-4</b>	Storyboard página 14.....	134
<b>Figura 18-4</b>	Storyboard página 15.....	135
<b>Figura 19-4</b>	Storyboard página 16.....	136
<b>Figura 20-4</b>	Storyboard página 17.....	137
<b>Figura 21-4</b>	Storyboard página 18.....	138

<b>Figura 22-4</b>	Storyboard página 19.....	139
<b>Figura 23-4</b>	Storyboard página 20.....	140
<b>Figura 24-4</b>	Storyboard página 21.....	141
<b>Figura 25-4</b>	Storyboard página 22.....	142
<b>Figura 26-4</b>	Storyboard página 23.....	143
<b>Figura 27-4</b>	Digitalización de personajes, delineado de bordes.....	144
<b>Figura 28-4</b>	Digitalización de personajes, aplicación de color.....	145
<b>Figura 29-4</b>	Digitalización de personajes, sombras y brillos.....	145
<b>Figura 30-4</b>	Digitalización de personajes, texturas.....	146
<b>Figura 31-4</b>	Digitalización de escenarios.....	146
<b>Figura 32-4</b>	Grabación del dialogo.....	156
<b>Figura 33-4</b>	Animación.....	156
<b>Figura 34-4</b>	Postproducción.....	157



## ÍNDICE DE GRÁFICOS

<b>Gráfico 1-3</b>	¿Qué actividad realizas fuera del colegio?.....	61
<b>Gráfico 2-3</b>	¿Cuál es tu color favorito?.....	62
<b>Gráfico 3-3</b>	¿Qué tipo de música te gusta y cuál es tu cantante o grupo favorito?.....	63
<b>Gráfico 4-3</b>	¿Lees? ¿Qué tipo de lectura: libros, revistas, comics, periódicos, etc.?.....	64
<b>Gráfico 5-3</b>	¿Qué materia del colegio te gusta más y por qué?.....	65
<b>Gráfico 6-3</b>	¿Qué tal te llevas con tus profesores?.....	65
<b>Gráfico 7-3</b>	¿Qué te gusta hacer en el recreo?.....	66
<b>Gráfico 8-3</b>	¿A que le tienes miedo?.....	67
<b>Gráfico 9-3</b>	¿Qué sueños o metas quieres cumplir?.....	68
<b>Gráfico 10-3</b>	Describe tu forma de vestir o como te gustaría vestir.....	69
<b>Gráfico 11-3</b>	Escribe un sueño que te haya impactado.....	70
<b>Gráfico 12-3</b>	Narra una anécdota que recuerdes.....	71
<b>Gráfico 13-3</b>	¿Qué opinas frente a estas acciones?.....	72
<b>Gráfico 14-3</b>	¿Has oído hablar de alguna de estas drogas?.....	73
<b>Gráfico 15-3</b>	¿Tienes algún familiar o amigo que haya consumido drogas?.....	74
<b>Gráfico 16-3</b>	¿Alguna vez has probado alguna droga?.....	75
<b>Gráfico 17-3</b>	¿Por medio de quién experimentaste la droga?.....	75
<b>Gráfico 18-3</b>	¿Consideras que el alcohol y el tabaco son drogas?.....	76
<b>Gráfico 19-3</b>	¿Cuánto daño crees que causa en una persona lo siguiente?.....	77
<b>Gráfico 20-3</b>	¿Uno de tus padres o ambos han migrado al exterior?.....	78
<b>Gráfico 21-3</b>	¿Con quién vives en tu hogar de residencia?.....	79

<b>Gráfico 22-3</b>	¿Qué nivel de educación tiene tu papá?.....	80
<b>Gráfico 23-3</b>	¿Qué nivel de educación tiene tu mamá?.....	80
<b>Gráfico 24-3</b>	¿En tu hogar te prestan atención y se preocupan por tus problemas?.....	81
<b>Gráfico 25-3</b>	¿En quién confías para contar tus vivencias diarias o problemas?.....	82
<b>Gráfico 26-3</b>	¿Existe algún tipo de violencia en tu hogar y por parte de quién?.....	83
<b>Gráfico 27-3</b>	Escribe el nombre de quién admiras.....	84
<b>Gráfico 28-3</b>	Indica un lugar donde te gusta estar.....	85
<b>Gráfico 29-3</b>	Indica un lugar donde menos te gusta estar.....	86
<b>Gráfico 30-3</b>	Selecciona la imagen de tu agrado.....	87
<b>Gráfico 31-3</b>	Selecciona un grupo de colores que más te guste.....	88
<b>Gráfico 32-3</b>	¿Con qué dispositivo te conectas al internet?.....	89
<b>Gráfico 33-3</b>	¿Qué red social usas más?.....	90

## ÍNDICE DE ANEXOS

<b>Anexo A.</b>	Cuestionario gustos preferencias, drogas y hogares disfuncionales.....	164
<b>Anexo B.</b>	Cuestionario elementos del diseño aplicados al cortometraje.....	168
<b>Anexo C.</b>	Ficha de observación.....	170
<b>Anexo D.</b>	Storyboard.....	171

## RESUMEN

El trabajo de titulación Producción de un cortometraje Motion Comic para la prevención del consumo de drogas en el 9no año de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”, de la ciudad de Riobamba, es una investigación que tiene como objetivo ayudar a los adolescentes del target seleccionado a no ser propensos a las drogas. Para realizar el Trabajo de Titulación se aplicaron los métodos: investigativo, mediante la sistematización de información recolectada referente al tema. En el inductivo con fichas de observación, se realizó comparaciones entre 3 trabajos existentes de cortometrajes Motion Comic a nivel profesional, para tomar referentes a la construcción del material audiovisual. En el método analítico se usaron 2 cuestionarios, analizando a 120 alumnos. Para el análisis se puntualizó en los gustos y preferencias, hogares disfuncionales y el nivel de conocimiento sobre las drogas. Entre los resultados obtenidos consta el favoritismo musical, hacia los géneros de música urbana, con una mayoría de 66 votos. En cuanto a la predilección cromática el color rojo y azul obtuvo 22 votos respectivamente. Otras cifras fueron al consumo de algún tipo de estupefaciente, la cifra fue de 108 alumnos no consumidores, frente a 12 alumnos que han ingerido algún tipo de droga. Con estos y demás datos se elaboraron bocetos de escenarios y personajes, posteriormente ilustrados digitalmente. Luego pasaron por el proceso de animación y colocación de audios y efectos especiales, para reforzar el impacto visual. Se logró una aceptación y captación del mensaje emitido hacia el público objetivo. Esperando que al pasar del tiempo estos adolescentes no sean presa fácil de las drogas. Se recomienda a docentes y padres de familia instruyan constantemente a los adolescentes sobre el daño que conllevan las drogas. Además el ambiente de desenvolvimiento cotidiano de los educandos sea el más adecuado, prestando atención a sus inquietudes.

Palabras claves: <ANIMACIÓN (MOTION COMIC)> <CORTOMETRAJE ANIMADO>  
<PREVENIR CONSUMO DE DROGAS> <ADOLESCENTES (9no año)> <PRODUCTO AUDIOVISUAL> <RIOBAMBA (CANTÓN)> <UNIDAD EDUCATIVA CAMILO GALLEGOS TOLEDO>

## SUMMARY

The research work: Production of a short film Motion Comic, for preventing the drugs consumption in the 9<sup>th</sup> Grade of the Educational Unit Camilo Gallegos Toledo of the Riobamba city, is a research which has as main objective to help teenagers of the select target to not to be prone to drugs. To realize the Project it was applied the methods: investigative method, through the systematization of the information collected on the topic. In the inductive method with observation sheets, it was realized comparisons between 3 existing Works of short film Motion Comic to professional level, to take references to the construction to the audiovisual material. In the analytic method it was used 2 surveys, analyzing the 120 students. For the analysis, it was pointed out in tastes and preferences, dysfunctional homes and the level of knowledge about the drugs. Among the results obtained is the musical favoritism, towards the genres of urban music, with a majority of 66 votes. As soon as, to the chromatic predilection, the blue red color obtained 22 votes respectively. Other figures were the consumption of some type of narcotic, the figure was 108 not consumers students, compared to 12 students who have tried some type of drug. With these and other data, sketches of characters and scenarios were elaborated, later digitally illustrated. Then, it went on to the process of animation, placement of audios and special effects, to reinforce the visual impact. It was achieved an acceptance and capture of the message sent to the target audience. Hoping that over time, these young people will not be easy prey for drugs. It was recommended the Teachers and Parents, constantly instruct the smallest about the damage they entail the narcotics. In addition, the environment of daily development of students will be the most appropriate, paying attention to their uneasiness.

Clue Words: <ANIMATION (MOTION COMIC)>, <ANIMATED SHORT FILM>, <PREVENT THE DRUGS CONSUMPTION>, <TEENAGERS (9<sup>th</sup> GRADE)>, <AUDIOVISUAL PRODUCT>, <RIOBAMBA (CANTON)>, <EDUCATIONAL UNIT CAMILO GALLEGOS TOLEDO>.

## INTRODUCCIÓN

Las drogas son un mal social, destruyen la vida e integridad de las personas. El Ecuador no es la excepción, las encuestas realizadas por la CONSEP en el 2012, revelan que los adolescentes a los 14 años se inician en el consumo de las drogas. Esta etapa crucial en el desarrollo humano, está siendo muy golpeada y tomada en cuenta por los expendedores de drogas.

Es muy importante la información hacia padres e hijos acerca de lo nocivo que son las drogas y de cómo éstas degeneran al ser humano. Los medios gráficos y audiovisuales que se empleen para hacer llegar el conocimiento de lo dañino que son los estupefacientes, debe ser efectivo, basado en un estudio previo.

Es así que, mediante las TIC's<sup>1</sup> un medio audiovisual, como es el Motion Comic (animación de un comic de revista), se quiere captar la atención de adolescentes de un determinado grupo objetivo. El Motion Comic, es una técnica muy usada hoy en día en la industria de videojuegos que tiene como público objetivo a los adolescentes y jóvenes.

Estas industrias de entretenimiento por medio del Motion Comic plasman los trailers de sus productos, cuentan las historias de los personajes ficticios que participan en los juegos de las distintas consolas. Y logran de esta forma tener muchos seguidores y seguros compradores del producto que ofrecen.

En el presente cortometraje, la investigación del comportamiento adolescente, como su pensamiento, desenvolvimiento en su entorno social, hábitos en una era tecnológica, son el punto de partida para estructurar un proceso de producción de un corto animado.

Toda la recopilación de información ordenada, son piezas claves para la creación de: la historia, guion, personajes, escenarios y demás elementos audiovisuales que serán puestos en softwares especializados, siguiendo un proceso de la cadena de producción.

Cada elemento audiovisual inspirado antropológica y psicológicamente en los adolescentes del 9no año, serán plasmados en las ilustraciones, llevando el estilo del comic americano, que es utilizado en el Motion Comic a nivel empresarial. Todo con el propósito de informar a los adolescentes acerca de los perjuicios que conllevan el uso de drogas.

---

<sup>1</sup> Tecnologías de Información y comunicación

## ANTECEDENTES

Traficantes, micro traficantes, consumidores, son títeres de las grandes mafias que buscan el lucro a costa de la dolencia humana. El deterioro de un ser humano a causa de las drogas, conlleva delincuencia, daños irreversibles de salud, destrucción del vínculo familiar, además del terrible ejemplo que dejan a los más pequeños. Según la ONU<sup>2</sup> en informe de 2015 sobre las drogas, dice que 200.000 personas mueren al año por causa de las drogas.

El consumo de drogas es una problemática social que afecta gravemente al desenvolvimiento sano de los adolescentes ecuatorianos. Según resultados mostrados por la CONSEP<sup>3</sup>, señalan que el consumo de drogas se inicia a la temprana edad de 14,3 años. Es necesario que se informe a los menores antes de la edad mencionada sobre el peligro que incurrirían al iniciarse en algún tipo de estupefaciente.

Son diversas las causas por la que muchos los chicos ingresan al mundo de los narcóticos, entre ellos están: Los hogares disfuncionales, en lo que cabe recalcar que un entorno disfuncional no sólo es cuando uno de los progenitores está ausente, sino cuando algo dentro del vínculo familiar falla, sea por violencia intrafamiliar, falta de comunicación, u otra persona debe suplir la falta de los padres.

Ante la problemática de consumo de drogas en adolescentes, instituciones sociales, ministerios del gobierno del Ecuador han implementado programas para la prevención de drogar en la juventud, por ejemplo. El Ministerio del Interior crea programas de socialización enfocado en jóvenes.

La CONSEP en su última encuesta realizada en el 2012 con una muestra de 514 mil 962 estudiantes, señala que en la ciudad de Riobamba el uso ocasional de alcohol es de 20.37% con respecto a su población, frente a un 20.56% a nivel nacional. Otro dato es con respecto a la marihuana y su uso intenso, Riobamba presenta un 0.22% ante un 0.22% a nivel nacional.

Es importante acotar que el auge de la heroína en Guayaquil está matando de manera indiscriminada a muchos adolescentes a tempranas edades. Los alumnos de secundaria son objetivos apetecidos por las mafias, pues los ven de fácil manipulación y reemplazables para sus cometidos. Problemas similares con distintas drogas se ven en otras ciudades de nuestro país

---

<sup>2</sup> Organización de las Naciones Unidas

<sup>3</sup> Consejo Nacional de Control de Sustancias Estupefacientes y Psicotrópicas

como es la presencia de micro tráfico de LSD<sup>4</sup> en colegios de Quito. La ciudad de Riobamba presenta con menos frecuencia casos de consumo de drogas en menores de edad, pero se debe tomar en cuenta que ciudades aledañas presentan problemáticas graves con estupefacientes, y es viable prevenir a los adolescentes ante este mal social.

El trabajo de titulación se aplica en la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo” en los alumnos de 9no año. Este establecimiento fue fundado en la ciudad el 16 de Noviembre de 1984. El 23 de febrero de 1985 el Consejo Cantonal de Riobamba, aprobó donar un lote de terreno de 5850 m<sup>2</sup> para la construcción de la edificación del plantel, ubicado en la Av. Canónigo Ramos y Av. 11 de Noviembre de la provincia de Chimborazo, cantón Riobamba.

Se ha tomado en cuenta a la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo” para aplicar el Trabajo de titulación, por ser una Unidad Educativa aledaña a la ESPOCH, al que se desea brindar un aporte de ayuda social, por el hecho de existir antecedentes de consumo de drogas por parte de alumnos, aunque en pequeña escala, pero es necesario aportar con información sobre las graves consecuencias que acarrearán las drogas.

El medio utilizado para hacer llegar el mensaje a los estudiantes del 9no año de la Unidad Educativa mencionado, es con una producción audiovisual animada. Este método que forma parte de las TIC's, es muy utilizado hoy en día en la enseñanza, por ser más efectivo que una simple pieza gráfica. El adolescente captará la información de modo visual y auditivo.

---

<sup>4</sup> lysergic acid diethylamide



## **JUSTIFICACIÓN**

Un producto audiovisual sobre prevención de consumo de drogas en adolescentes, es el aporte social para adolescentes que viven o no en hogares disfuncionales. Muchos de ellos carecen de afecto, apoyo y consejos por parte de sus padres. Estas carencias en etapas cruciales de desarrollo los hacen vulnerables a caer en las influencias negativas de personas que los llevan a seguir malos hábitos.

Como resultado ante el consumo de estupefacientes, el joven tendrá un deterioro físico y social, convirtiéndose en parte de una cadena de vicios (drogadicción), contaminantes y destructor para sí mismo y su entorno social. El propósito de plantear una prevención con un cortometraje animado, es que estos adolescentes tengan una mejor calidad de vida, y sean entes productivos para la sociedad

Es por esta razón que la utilización de un Motion Comic en un cortometraje animado, preventivo en drogas, en el presente trabajo de titulación tiene como fin, captar el interés de los adolescentes a quién nos vamos a dirigir y a la vez como punto primordial enviar el mensaje preventivo a no consumir sustancias psicotrópicas dañinas para su salud.

Además, para la realización de este Motion Comic habrá un previo estudio y análisis de los adolescentes de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo” del 9no año, así como también de los efectos nocivos de las drogas. Con esto se quiere lograr, que con el Motion Comic ellos se sientan identificados, de esta forma habrá menos consumidores y más gente informada que transmitirá su conocimiento a los demás.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL**

Producir un cortometraje Motion Comic para la prevención del consumo de drogas en el 9no año de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Investigar sobre los adolescentes que viven en hogares disfuncionales y la drogadicción.
2. Definir un proceso mediante la investigación de un grupo objetivo definido, para realizar cortometrajes Motion Comic.
3. Producir y evaluar el cortometraje Motion Comic para la prevención del consumo de drogas en el 9no año de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.

## CAPITULO I

### 1. MARCO TEÓRICO

#### 1.1 Los Adolescentes y la drogadicción

##### 1.1.1 *Psicología del adolescente*

La adolescencia es un puente de niño hacia la edad adulta, el camino, la progresión de pasos hacia la madurez, comprende entre los 12 y 19 años como referencia. Este recorrido es de conflictos internos psicológicos por parte del mismo adolescente, por encontrarse en un proceso de desarrollo. Está sujeto a presiones ejercidas por la sociedad; con normas establecidas dentro y fuera del hogar para el correcto desenvolvimiento del menor.

Además, se presentan metas u obligaciones que el adolescente tendrá que lograr, de forma educativa, personal o dentro de un grupo social con jóvenes de su misma edad con aficiones y características similares o no.

“La adolescencia es, por lo tanto, un momento clave tanto de la construcción individual y de sus procesos internos como también de un ser que está dentro de una sociedad en la que busca tener un lugar en el mundo.” (La Construcción de la Identidad en la adolescencia, 2013, p.59)

Esta etapa es crucial para desarrollo de la identidad y la personalidad del adolescente, con la que alcanzará una madurez emocional para la toma de decisiones a lo largo de su vida. De acuerdo con el Dr. José Luis Iglesias Diz la adolescencia es:

*En realidad, un periodo de aprendizaje que se prolonga en el tiempo para la adquisición de los cada vez más complejos conocimientos y estrategias para afrontar la edad adulta y es una creación de la modernidad, de la sociedad industrializada que ha generado esa posibilidad de educación prolongada, hecho que siglos atrás no ocurría. (Iglesias, 2013, p88)*

El adolescente ante su desarrollo psicológico presenta la aparición de un pensamiento abstracto, con el cual emite criterios de cuanto lo rodee, teniendo la facultad de realizar y realizarse cuestionamientos, análisis, síntesis, críticas de las nuevas experiencias que vaya atravesando. Mediante este pensamiento el individuo (adolescente), se plantea hipótesis, comparaciones en los distintos ámbitos de su vivencia personal e interpersonal.

Estas experiencias desarrollan el pensamiento abstracto y son la clave de sus rasgos comportamentales.

Los rasgos comportamentales son otro factor que interviene de manera importante en la psicología del adolescente, Estos rasgos son: la identidad, Inestabilidad, atracción hacia el sexo opuesto, rebeldía, independencia y dialéctica, entre otros.

Cada adolescente busca diferenciarse, destacarse y ser reconocido en la sociedad, descubrir su propio YO. Esto es lo que se conoce como identidad, la personalidad que lo hace individuo único.

Mediante la búsqueda de la identidad el sujeto irá adquiriendo aptitudes y cualidades, con las cuales se traza metas, objetivos y proyectos, creando en él, sensaciones satisfactorias que le dan cierto grado de estabilidad.

La estabilidad no es duradera dentro del adolescente, en él existen niveles de INESTABILIDAD, lo que ocasiona episodios de cambios radicales en sus estados emocionales y toma de decisiones, como, por ejemplo, pasar de la alegría a la tristeza, de la petulancia a la humildad; hoy emprenden un proyecto al día siguiente renuncian. La inestabilidad provoca que ellos sientan restricciones dentro de sí mismos.

De acuerdo con Iglesias el adolescente en el inicio de su etapa, adquiere un pensamiento abstracto, con lo que se refuerza para la toma de decisiones de manera ética, conductiva y conductual (Iglesias, 2013, p.92). El hecho de que muchos adolescentes decidan por situaciones arriesgadas es parte de sus deseos e imprudencias por querer experimentar nuevas situaciones en la vida.

Según una investigación publicada por Proceedings of the National Academy of Sciences en el 2011, afirma que la persona al entrar a la etapa de la adolescencia suprime los miedos, es como si el individuo empezara desde cero, puesto que nosotros como seres humanos al nacer, nacemos sin miedos, los vamos adquiriendo en base al aprendizaje.

En la adolescencia existe una carencia de miedos, esta es la razón que explica por qué el sujeto en esa etapa de la vida es arriesgado e imprudente y dice “no tener miedo a nada”. Pero esa ausencia del miedo le sirve para su experiencia y preparación para su vida adulta.

Otro rasgo comportamental es la rebeldía, un signo en los adolescentes de su afán de independencia. Llega a transformarse en una oposición hacia las reglas o normas establecidas en el hogar o institución educativa, esto se debe a que dentro de su pensamiento abstracto poseen la facultad de la crítica y eso les inspira a querer prevalecer su opinión o pensamiento. Ante esto, educadores y padres de familia están en la obligación de estimularlos y guiarlos.

### **1.1.2 *Integración a grupo***

En el adolescente existe esa gran necesidad de interacción social dentro de grupos de jóvenes con semejanzas en aficiones e interés en general. Se destacan gustos por la música, deporte, estilos de vestimenta. Él individuo busca la aceptación por parte de estos grupos con lo cual se encontrará integrado en su nuevo círculo.

Sus nuevas amistades se vuelven más intensas, conformando lazos más fuertes que los desligan de su vínculo familiar.

### **1.1.3 *Entorno familiar***

La familia es el núcleo social, en él se imparte valores y enseñanzas para el correcto desenvolvimiento en sociedad. En la adolescencia de uno de sus miembros, la familia atraviesa una serie de cambios, conflictos que afectan al normal funcionamiento del hogar hasta ese entonces, los padres ven que sus barreras y restricciones puestas en los que fueron sus niños se ven permeabilizadas.

La familia es la base fundamental de la sociedad, es en ella donde se aprenden y fortalecen valores y principios morales que son ejecutados dentro y fuera del hogar.

Los encargados de brindar la debida enseñanza son los padres, quienes están al frente de la educación, protección y guían de sus hijos.

El entorno familiar puede que muchas veces no se presente de forma ideal, existiendo falencias que desemboquen en conflictos que afecten a cada uno de los miembros que conforman la familia.

Un hogar disfuncional es cuando uno o ambos cónyuges faltan a sus obligaciones, en esta situación uno de ellos u otra persona, sea un hijo mayor, otro familiar debe suplir esa función, sea esta económica, anímica, emocional o educacional.

Además, pueden existir dentro del entorno de hogar disfuncional, problemas que agraven la convivencia, como: alcoholismo, drogadicción, depresión y demás situaciones conflictivas. Esto conlleva a un desbalance dentro de la familia o lo que quede de ella. Frente a este escenario el adolescente se ve relegado, desatendido, con vacíos e incertidumbres.

Las falencias necesitan ser suplidas y son buscadas fuera de casa. El adolescente es muy vulnerable en esas circunstancias y es muy propenso a tomar caminos equívocos.

Otro de las causas de hogares disfuncionales ha sido la migración de los padres de familia por buscar un mejor futuro, enviando mensualmente remesas para la manutención de sus hijos. Los hijos de migrantes crean traumas psicológicos por el abandono de sus progenitores, y buscan llenar esos vacíos con amistades fuera de su hogar. (UNICEF<sup>5</sup> 2015)

Cabe acotar que actualmente el fenómeno de migración en Ecuador ha disminuido, debido a la crisis económica mundial, como es el caso en España. Los compatriotas desempleados por varios meses se ven obligados a retornar. (Ministerio de Relaciones Exteriores y Movilidad Humana, 2015)

#### **1.1.4 *Antropología del adolescente***

La etapa de la adolescencia está marcada por una serie de cambios psicosociales, que afectan directamente en el comportamiento, desarrollo del adolescente frente a la sociedad. Por tal motivo es imprescindible resaltar la parte antropológica del adolescente contemporáneo, tomando en cuenta aspecto preponderante para el individuo, como son su apariencia física y el ámbito social.

---

<sup>5</sup> Fondo de las Naciones Unidas para la Infancia

En muchas ocasiones el adolescente se vuelve muy crítico ante su cuerpo, el anhela poseer un estereotipo de figura física que es fomentado por los medios de comunicación. Ocurren situaciones en que el sujeto exagera al ponerse en un estado de alerta, al no estar conforme con partes de su cuerpo que él considera no son adecuadas para su desenvolvimiento social.

Además, este ámbito físico incluye, por ejemplo, estilos de vestimentas, accesorios, colores, formas de cabellos, maquillajes, teléfonos móviles inteligentes. Esto lo identifica y lo hace sentirse aceptado a un grupo social determinado.

En el círculo social del que forme parte el individuo, él siente la confianza de expresar sus emociones, anhelos, sueños. Se expresa con mayor libertad por estar con personas acordes a su edad. En esta etapa ocurre un desprendimiento del entorno familiar (no ocurre por completo este desprendimiento, pues él aun es dependiente de sus padres).

Los deportes, la música, el arte, el internet, entre otros, son causas de gran interés en los adolescentes, estos aspectos son parte de su desenvolvimiento e interacción social, es en éstas áreas con las que el adolescente encuentra una forma de interactuar con más gente acorde a su generación.

El desarrollo social en es muy importante para su evolución psicológica y cognitiva, con el cual el individuo llena su vida de experiencias y aprendizajes que serán pulidos para su paso a la edad adulta.

### **1.1.5 *Culturas urbanas en la adolescencia***

Las culturas urbanas son subculturas de agrupaciones de personas que comparten similares ideologías, nacen dentro de una sociedad predominante en la urbe.

Una de sus principales identidades radica en el estilo de música, esto marca diferencia entre los demás grupos existentes. La vestimenta es otra de sus identificaciones que va en contra de cualquier atuendo formal determinado por la sociedad.

Existen accesorios, al igual que un lenguaje simbólico, corporal, peinados que acentúa aún más a que grupo pertenecen. La Dra. Patricia Aguirre Psicóloga, opina que las tribus urbanas, “Son grupos de personas, en general minorías que los une un objetivo común o una identidad

manifestada a través de una forma de vestir, de una forma de pensar, de diferentes tipos de conceptos.” (Aguirre, 2012).

Otra característica generalizada de las distintas tribus, es el de demostrar tener un rechazo al régimen social y político, al ir en contra de patrones determinados en el entorno donde se desarrollan. Según el Dr. Jaime Torres psicólogo social dice “Casi todas estas expresiones culturales a nivel urbano emergen en un momento específico, y ese momento específico es cuando toda la Institucionalidad empieza a entrar en crisis” (Torres, 2012).

En una sociedad dominante donde rige y exige el constante ajetreo de la adquisición de la economía y consumismo, con sus determinadas normas establecidas. Las culturas urbanas formadas por adolescentes son marginadas y vistas como espacios de pérdidas de tiempo. Pues de acuerdo a los adultos estas subculturas no encajan en los estándares de la sociedad.

Dentro de un adecuado ambiente de hogar donde la mayoría de necesidades sean suplidas en el adolescente, como: afecto, atención, rol de importancia dentro de la familia, además de reforzar la confianza de padres a hijos; Conllevará como resultado más probable a que las relaciones sociales fuera del hogar por parte del adolescente, dentro o no de una tribu urbana, sean de manera sana y con gente acorde a sus principios.

En la siguiente tabla se detallan las características de cinco tribus urbanas presentes en la Unidad Educativa Camilo Gallegos Toledo. Los datos han sido extraídos a partir del cuestionario aplicado en el colegio designado para el estudio del Trabajo de Titulación, realizado el 24 de febrero de 2016. En el cual constan gustos, preferencias en música y vestimenta.



**Tabla 1-1:** Tribus Urbanas en el Colegio Camilo Gallegos Toledo

<b>Aspectos</b> <b>Tribu</b>	<b>Música</b>	<b>vestimenta y accesorios hombres</b>	<b>vestimenta y accesorios mujeres</b>	<b>Ideología</b>	<b>Características</b>	<b>Aspecto negativo</b>
<b>Reggaetoneros</b>	-Reggaetón	-Pantalón ancho / pantalón tubo -Playeras anchas -Buzo con capucha -Gorras de visera plana -Zapatillas deportivas -Relojes, aretes pequeños, collares y dijes grandes	-Jean tubos ajustados al cuerpo/ short/minifalda -Puperas -Calentadores -Buzo con capucha -Zapatillas deportivas/tacones -Maquillaje y bisutería	-Hermandad y compañerismo entre los de su grupo -Crítica social	-Grafitis	-Letras de canciones plagadas de sexismo -El “perreo”, baile erótico, popular en la juventud perteneciente a esta tribu urbana -Pandillas delincuenciales
<b>Hip Hoperos</b>	-Rap	-Pantalones jean anchos -Playeras anchas con estampados -Pañoletas en sus cabezas -Gorras -Gorros -Buzos con capucha	-Gorros/gorras -Blusas -Puperas -Jeans ajustados/calentadores amplios a la cadera/shorts -zapatillas deportivas	-Protesta social	-Grafitis -Baile: Break dance	-Grupos musicales de este género incitan a la violencia, delincuencia y sexo.
<b>Rockeros</b>	Rock	-Pañoletas -Chaquetas de cuero negro -Jeans -botas -pulseras de cuero, cadenas, -Aretes		-Rebeldía social -En contra del sistema -Anti militaristas	-El Rock se subdivide en varios géneros, que se identifican por el estilo musical -Por lo general cabellera larga	el “mosh” (danza durante los conciertos de rock) provoca contusiones. -La ideología puede generar rebeldía.

Continúa: ...

<b>Rastafaris</b>	Reggae	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gorros de lana anchos</li> <li>-Camisas cómodas con estampados representativos del reguée</li> <li>- Pantalones cortos</li> <li>-Zapatillas tenis</li> <li>-Pulseras con sus colores representativos</li> <li>-Collares artesanales</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Gorros de lana anchos</li> <li>-Blusas holgadas o ceñidas al cuerpo llanas o con estampados representativos del reguée</li> <li>- Pantalones holgados, jean o faldas</li> <li>-Zapatillas tenis, sandalias</li> <li>-Pulseras con sus colores representativos</li> <li>-Collares artesanales</li> </ul>	-Creencia espiritual del cristianismo, asociado con la cultura africana	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Cabello con rastas, simboliza al León de Judá.</li> <li>-Colores emblemáticos: Amarillo, verde y rojo</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Justifican el uso de la marihuana con fin espiritual, basado en versículos bíblicos.</li> <li>-Como, por ejemplo: Proverbios 15:17 “Mejor es la cena de hierba donde hay amor, que un buey preparado con odio.”</li> <li>Génesis 3:18 “...comeréis la hierba del campo.”</li> <li>Éxodo 10:12 “...comed cada hierba de la tierra.”</li> </ul>
<b>Gamers</b>	-No existe un estilo único de música	-No existe un solo estilo para la vestimenta del gamer	-No existe un solo estilo para la vestimenta del gamer	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Su pasión son los videojuegos</li> <li>-Alcanzar el máximo record en un determinado videojuego le presenta un reto y lograrlo una hazaña.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Conocedor de las distintas consolas de video juegos</li> <li>-Gusta estar informado de la tecnología</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-La adicción a los videojuegos ocasiona la despreocupación de obligaciones y deberes a cumplir</li> <li>-Abandono de metas y propósitos.</li> </ul>

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### **1.1.6 *Drogadicción en la adolescencia***

La drogodependencia puede encontrarse en los distintos estratos sociales, no hace distinción de sexo, etnia ni edad. No es un problema exclusivo de un determinado grupo o sector, es un problema general de la sociedad. La drogadicción es considerada como enfermedad y como tal debe ser tratada.

El hogar como núcleo de la sociedad, base fundamental para el desarrollo y buen desenvolvimiento de nuestros adolescentes. Dentro del entorno familiar se debe de manera óptima inculcar valores y principios a los menores, mediante el ejemplo y sobre todo brindando tiempo y dedicaciones a aquellas personas que están en pleno proceso de desarrollo físico, mental y social.

Un gran error de los padres de familia es dejar a sus hijos a que todas sus interrogantes sean respondidas por la televisión, internet o amigos que se encuentran en las mismas condiciones de desconocimiento.

La iniciación en las drogas se da por curiosidad o desconocimiento, por un escape de la realidad abrumadora que siente el adolescente en su interior. La falta de atención, violencias físicas o verbales, hogares disfuncionales, ausencia de uno o ambos progenitores, provoca que el adolescente ante esas situaciones refuerce un criterio de que él habita en una sociedad hostil llena de incompreensión.

El escape lo hallará de modo equívoco en la calle, en malas compañías, que podría conllevar el uso de drogas. Inicialmente lo hacen con alcohol y tabacos (drogas legales), para más adelante ser propensos al uso de marihuana, heroína (drogas ilegales) u otras sustancias psicotrópicas que afectaran notablemente su salud y su relación en el entorno social.

De acuerdo a encuestas y estudios realizados por la CONSEP en el 2012, se presentan las siguientes tablas con porcentajes de la frecuencia del uso de distintas drogas en adolescentes de 12 a 17 años. En los resultados presentes en las tablas, el rojo representa la ciudad y el negro la cifra nacional.

**Tabla 2-1:** Uso de Drogas en estudiantes de 12 a 17 años en la ciudad de Riobamba

	<b>Uso Ocasional</b>	<b>Uso Regular</b>	<b>Uso Frecuente</b>	<b>Uso Intenso</b>
<b>Uso de Alcohol</b>	20.37% - 20.56%	5.43% - 7.03%	2.52% - 3.62%	1.10% - 2.03%
<b>Uso de Cigarrillo</b>	6.58% - 5.24%	1.75% - 1.92%	1.75% - 1.74%	0.88% - 1.16%

Fuente: CONSEP 2012, Cuarta encuesta nacional sobre uso de drogas en estudiantes de 12 a 17 años  
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 3-1:** Uso de Drogas en estudiantes de 12 a 17 años de la ciudad de Riobamba

	<b>Uso Experimental</b>	<b>Uso Ocasional</b>	<b>Uso Regular</b>	<b>Uso Frecuente</b>	<b>Uso Intenso</b>
<b>Uso de Marihuana</b>	1.78%-2.30%	1.20%-1.63%	0.06%-0.29%	0.47%-1.35%	0.22%-0.22%
<b>Uso de Cocaína</b>	0.34%-2.30%	0.19%-0.47%	0.00%-0.10%	0.24%-0.54%	0.11%-0.88%
<b>Uso de Pasta Base</b>	0.24%-0.37%	0.00%-0.28%	0.00%-0.060%	0.21%-0.320%	0.06%-0.03%

Fuente: CONSEP 2012, Cuarta encuesta nacional sobre uso de drogas en estudiantes de 12 a 17 años  
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 4-1:** Uso de Drogas en estudiantes de 12 a 17 años en la ciudad de Guayaquil

	<b>Uso Ocasional</b>	<b>Uso Regular</b>	<b>Uso Frecuente</b>	<b>Uso Intenso</b>
<b>Uso de Alcohol</b>	15.64% - 20.56%	6.75% - 7.03%	21.9% - 3.62%	1.52% - 2.03%
<b>Uso de Cigarrillo</b>	3.59% - 5.24%	1.01% - 1.92%	0.73% - 1.74%	0.56% - 1.16%

Fuente: CONSEP 2012, Cuarta encuesta nacional sobre uso de drogas en estudiantes de 12 a 17 años  
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 5-1:** Uso de Drogas en estudiantes de 12 a 17 años en la ciudad de Guayaquil

	<b>Uso Experimental</b>	<b>Uso Ocasional</b>	<b>Uso Regular</b>	<b>Uso Frecuente</b>	<b>Uso Intenso</b>
<b>Uso de Marihuana</b>	2.36%-2.30%	1.95%-1.63%	0.36%-0.29%	1.57%-1.35%	0.39%-0.22%
<b>Uso de Cocaína</b>	1.20%-2.30%	0.34%-0.47%	0.23%-0.10%	0.95%-0.54%	0.19%-0.88%
<b>Uso de Pasta Base</b>	0.27%-0.37%	0.34%-0.28%	0.00%-0.060%	0.31%-0.320%	0.05%-0.03%

Fuente: CONSEP 2012, Cuarta encuesta nacional sobre uso de drogas en estudiantes de 12 a 17 años  
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 6-1:** Uso de Drogas en estudiantes de 12 a 17 años en la ciudad de Quito

	<b>Uso Ocasional</b>	<b>Uso Regular</b>	<b>Uso Frecuente</b>	<b>Uso Intenso</b>
<b>Uso de Alcohol</b>	23.32% - 20.56%	10.83% - 7.03%	4.63% - 3.62%	3.47% - 2.03%
<b>Uso de Cigarrillo</b>	6.49% - 5.24%	3.35% - 1.92%	3.11% - 1.74%	3.09% - 1.16%

Fuente: CONSEP 2012, Cuarta encuesta nacional sobre uso de drogas en estudiantes de 12 a 17 años  
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 7-1:** Uso de Drogas en estudiantes de 12 a 17 años en la ciudad de Quito

	<b>Uso Experimental</b>	<b>Uso Ocasional</b>	<b>Uso Regular</b>	<b>Uso Frecuente</b>	<b>Uso Intenso</b>
<b>Uso de Marihuana</b>	4.46%-2.30%	3.25%-1.63%	0.56%-0.29%	2.30%-1.35%	0.21%-0.22%
<b>Uso de Cocaína</b>	1.21%-2.30%	0.89%-0.47%	0.05%-0.10%	0.53%-0.54%	0.05%-0.88%
<b>Uso de Pasta Base</b>	0.86%-0.37%	0.63%-0.28%	0.10%-0.060%	0.21%-0.320%	1.80%-0.03%

Fuente: CONSEP 2012, Cuarta encuesta nacional sobre uso de drogas en estudiantes de 12 a 17 años

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 8-1:** Edad promedio del primer uso de estupefacientes (Cifras en edad)

	<b>Riobamba</b>	<b>Guayaquil</b>	<b>Quito</b>	<b>Nacional</b>
<b>Alcohol</b>	14.54	14.06	14.12	14.27
<b>Cigarrillo</b>	14.38	13.74	14.18	14.15
<b>Marihuana</b>	15.47	14.15	15.66	14.96
<b>Cocaína</b>	15.36	14.32	15.74	14.79
<b>Pasta Base</b>	15.32	13.86	15.21	14.76
<b>Heroína</b>	15.09	14.31	15.66	14.87

Fuente: CONSEP 2012, Cuarta encuesta nacional sobre uso de drogas en estudiantes de 12 a 17 años

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

1.1.6.1 *Causas y efectos de drogas seleccionadas.*

**Tabla 9-1:** Drogas en la adolescencia Riobambeña y sus efectos

<b>Aspectos</b> <b>Drogas</b>	<b>Entorno Social y escolar del adolescente en drogas</b>	<b>Presentación en el mercado para el consumo</b>	<b>Modo de consumo</b>	<b>Efectos en el organismo Corto plazo</b>	<b>Efectos en el organismo Largo plazo</b>	<b>Influencias negativas</b>	<b>Efectos durante el Consumo</b>	<b>Síndrome de Abstinencia</b>
<b>Alcohol</b>	-Posible violencia intrafamiliar -Bajas calificaciones -Abandono de metas -Depresión	-Botellas de vidrio -Envases de lata (six pack)	-Oral	-Contaminación del organismo -Efectos sobre funciones cerebrales -desinhibe estados Emocionales -Tolerancia	-Afecciones hepática -Cirrosis	-Posibles amigos, familiares con adicción al alcohol -Publicidad de bebidas alcohólicas de moderación en los distintos medios -Marcas de alcohol auspiciantes de equipos de futbol	-Falta de coordinación motriz -Vulnerabilidad -Emociones alteradas (violencia, depresión)	-Ansiedad
<b>Tabaco</b>	-Personas cercanas con la misma adicción -Afecciones a la salud de las personas que lo rodean (fumadores pasivos)	-Tubos de papel con o sin filtro	-Oral	-Falta de apetito -Cansancio -dientes amarillos -Tolerancia (necesidad de más dosis para el efecto deseado)	-Cáncer -Problemas respiratorios y cardiovasculares -afecta a fumadores activos y pasivos	-Posibles familiares, docentes, amigos con adicción al tabaco -Escenas cinematográficas de tabacos -Personajes famosos con adicción al tabaco	-Sedante y estimulante	-Ansiedad

Continuará: ...

Continúa: ...

						(modelo a seguir de adolescentes) -Auspiciantes de deportes (formula 1)		
<b>Marihuana</b>	-Bajo desempeño académico -Falta de comunicación de padres a hijos	-Hojas, flores, tallos secos -cigarrillos -pipas	-Oral	-Alucinaciones, sedante -Aumento de ritmo cardiaco	-Trastorno psicótico -Infarto -Cáncer -Inicio para drogas más fuertes	-Grupos sociales a favor del estupefaciente -Justificación de la adicción mediante blog de internet -Amistades consumidores	-Alucinógeno -Depresivo -Estimulante	-Ansiedad -Insomnio -Irritabilidad
<b>Heroína</b>	-Delincuencia -Posibles personas cercanas son adictos o micro traficantes -Bajo desempeño académico	-Polvo blanco, gris o negra pegadiza -Mezclada con almidón, sedante para vacas, químicos para pinturas.	-Oral -Nasal - Intravenosa	-Adictiva -Tolerancia -Contagio de VIH por compartir jeringuillas -Tolerancia -Posible paro cardiaco a la primera dosis -Depresión -Muerte	-Cáncer -Anemia Trastorno de la atención y memoria Afecciones al sistema digestivo -Muerte	-Posibles compañeros de clases traficantes o adictos -Grupos delincuenciales de micro tráfico	-Sedación del cuerpo -Euforia -Pupilas dilatadas -Sequedad de la boca -Disminución de respiración y ritmo cardiaco (posible paro cardiaco)	-Dolor fuerte de articulaciones y músculos -Escalofríos -Fiebre -Insomnio -Mareo, vómito, diarrea. -Si no existe asistencia profesional ocurre la muerte

Continúa: ...

<b>Cocaína</b>	-Personas cercanas son adictos o micro traficantes -Falta de información y comunicación -Bajo desempeño académico	-Polvo blanco	-Oral -Nasal - Intravenosa	-Problemas cardiovasculares y respiratorios	-Paros cardiacos -Paros respiratorios -Degenera el sistema nervioso -Psicosis -Esquizofrenia	-Posibles compañeros de clases traficantes o adictos	-Euforia -Híper actividad -Irritabilidad -Agresividad -Autoconfianza	-Ansiedad -Irritabilidad -Somnolencia -Paranoia -Agitación -Fatiga
<b>Base de cocaína</b>	-Personas cercanas son adictos o micro traficantes -Falta de información y comunicación -Bajo desempeño académico	-Polvo blanco o gris -Consumida mediante cigarrillos o pipas.	-Oral	-Tolerancia	-Cáncer al pulmón -Deterioro mental -Infarto -Bronquitis crónica		-Euforia -Excitabilidad -Alucinaciones: visuales, auditivas y olfativas	-Angustia, desesperación
<b>Éxtasis</b>	-Personas cercanas son adictos o micro traficantes -Falta de información y comunicación -Bajo desempeño académico	-Capsulas, pastillas	-Oral	-Visión borrosa -Contracción de músculos y dientes -Convulsiones -problemas cardiacos	-Déficit de la memoria -Problemas de concentración -Depresión -Ataques de pánico -Alteración del sueño -Afecta gravemente hígado y riñones	-moda -Compañeros de clases, amigos traficantes o adictos	-efectos estimulantes y psicodélicos -Alucinación -Euforia -Excitación sexual	-Cansancio -Ansiedad -Depresión -Dificultad de concentración -Pérdida de apetito



Continúa: ...

<b>LSD</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Personas cercanas son adictos o micro traficantes</li> <li>-Falta de información y comunicación</li> <li>-Bajo desempeño académico</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Capsulas</li> <li>-Pastillas</li> <li>-Forma liquida</li> <li>-En papeles secantes decorados con figuras llamativas (sellos o calcomanías)</li> <li>-Adhesivos</li> <li>-Gelatinas</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Oral</li> <li>-Ocular o tópica</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Insomnio</li> <li>-Temblores</li> <li>-Efectos emocionales impredecibles (tienen que ver con su entorno y estado de ánimo, personalidad)</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Alteraciones psicológicas</li> <li>-Psicosis</li> <li>-Esquizofrenia</li> <li>-Depresión</li> <li>-Ansiedad</li> <li>-Flashback (repentinas alucinaciones después de días de haber dejado el consumo), influye de manera negativa en la integridad de la persona.</li> <li>-Falta de concentración</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Amigos incitan a su consumo</li> <li>-Medios informativos incitan a su consumo, alegando que no adictivo y tiene poderes relajantes y curativos</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>-Distorsión de la realidad</li> <li>-Alteración en la percepción de los sentidos</li> <li>-Sinestesia (ver sonidos, oír colores)</li> <li>-Experiencia placentera o aterradora</li> <li>-Desorientación</li> <li>-Vértigo</li> <li>-Fluctuaciones del humor</li> <li>-Sudoración</li> <li>-Sequedad en la boca</li> <li>-Aumento del ritmo cardiaco y de la presión arterial</li> <li>-Imprudencias durante el consumo.</li> </ul>	No tiene síndrome de abstinencia
------------	---	---	---	---	---	--	---	----------------------------------

Fuente: Consejo Nacional de Control de Sustancias Estupefacientes y Psicotrópicas 2012 / Buzarco, 2014 (El poder narco)  
 Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

Son necesarios tomar en consideración los relatos de acontecimiento vividos por adolescentes a causas de las drogas, con el propósito de poder contar con un recurso real, que brinde consistencia a la investigación y por ende sirva para el cortometraje animado.

Historias ocurridas en nuestro país, son un medio para conocer más de cerca la cruda realidad que viven los adolescentes ecuatorianos a consecuencia de las drogas.

A continuación, se plasman dos historias de jóvenes y sus trágicas vivencias en el mundo de las drogas. Son crónicas devastadoras, que servirán para nutrir de información y crear un mejor ambiente informativo y de concientización en el producto audiovisual.

### **Relato 1**

Situación sufrida por un adolescente bajo el síndrome de abstinencia de la heroína en Guayaquil:

*“Un sudor frío invade el menudo cuerpo de José David (nombre protegido), de 17 años. La sopa de fideos con queso y papas que había merendado horas antes se convierte en una masa en su garganta que obstruye la respiración en la madrugada de un lunes de septiembre pasado en Monte Sinaí, en el noroeste de Guayaquil, donde vive. Empieza a temblar, pide a gritos un cuchillo para cortarse las muñecas por el dolor que lo embarga en las articulaciones. El insomnio lo lleva a pasar la noche revolcándose en el piso de madera de la casa de caña que habita, luego sobreviene el mareo y el vómito. Un día antes dejó de inhalar hache, una mezcla de heroína con sustancias que pueden incluir veneno para ratas. Sufría por la abstinencia.”* (Diario El Universo, 2015, <http://www.eluniverso.com/noticias/2015/11/08/nota/5227019/heroína-mezclada-caló-hogares-más-pobres>)

### **Relato 2**

Fundación GOSEN, su Directora Jenny Díaz, cuenta uno de los tantos casos ocurridos con sus pacientes:

*“Nosotros tuvimos una experiencia. Ayudamos a un menor infractor, muy conocido en el área norte. Él salió de aquí bien después de seis meses de tratamiento. Se les sugirió a los padres que se cambien de lugar, porque él había sido parte de una banda de adultos, siendo él de 17 años. Él había estado robando y traficando y en muchos actos delictivos participó. Cuando salió lo empezaron a buscar, le dispararon por dos ocasiones, la tercera vez murió, no lo perdonaron.”* (Ecuavisa, 2015, <http://www.ecuavisa.com/file/encadenados-parte-2-programa-34-bloque-1-vision-360>)

Como conclusión, las drogas legales e ilegales causan perjuicios a la salud mental y física. Deterioran el entorno de normal desenvolvimiento del sujeto en sociedad.

Las drogas ilegales están ligadas a la delincuencia, conllevan a cometer robos, agresiones, homicidio, trayendo como consecuencia a pagar condenas en prisión.

Existen drogas con potencial médico, pero estos deben estar en el lugar adecuado y con las personas expertas que sepan aislar y obtener el elemento útil para ciertas enfermedades y no abierto al público con riesgo de adicciones.

Un ejemplo de uso médico, es el caso de la Cefalea en racimos, enfermedad que produce fuertes dolores de cabeza, el paciente siente como que si una pica hielo atravesara su ojo. Médicos y científicos aislaron el efecto alucinógeno del LSD y obtuvieron la posible cura a la Cefalea.

Cada persona es un mundo diferente, con personalidades y experiencias propias y las reacciones que pueden desencadenar los diferentes estupefacientes serán distintos en cada individuo. La información y comunicación hacia los adolescentes es primordial para un correcto desenvolvimiento, y esta debe comenzar en el hogar.

Así también es importante implementar proyectos preventivos en contra de las drogas, de esta forma los sectores más vulnerables (los adolescentes), serán más cautos a no exponer sus vidas a lesiones de por vida o a su muerte.

## **1.2 Adolescentes y los medios de comunicación**

### **1.2.1 *Las TIC en la educación***

Las Tecnologías de la información y la Comunicación conocidas por sus siglas TIC, corresponde al grupo de tecnologías con tienen como propósito recopilar y transmitir información a nivel local o mundial. Esta información gestionada se la recepta o envía a través de un computador, portátiles, televisores, radios, celulares, reproductores mp3, etc. Las TIC se encuentran en la vida diaria: en el hogar, trabajo, ocio o estudio. Se debe utilizar apropiadamente para aprovechar al máximo sus recursos.

Hoy en día los adolescentes manejan a diario las TIC, sobre todo en el internet a través de un computador o un teléfono inteligente, ellos mantienen una continua conexión interactiva sobre temas que les generan interés, ya sea sobre música, moda, deporte, relaciones sociales y demás curiosidades. En un comunicado la UNESCO dice:

*“Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) pueden contribuir al acceso universal a la educación, la igualdad en la instrucción, el ejercicio de la enseñanza y el aprendizaje de calidad y el desarrollo profesional de los docentes, así como a la gestión dirección y administración más eficientes del sistema educativo.”* (UNESCO<sup>6</sup>, 2016)

La educación encuentra a las TIC's como un medio importante para llegar de manera más efectiva a niños y adolescentes; la labor en la que intervienen docentes y alumnos, no sólo debe basarse en el implemento de nuevas tecnologías (computadores, tablets, laptops), sino, además en que el material didáctico, como la interacción de educadores y educandos sea efectiva y logre su cometido, que es la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

El rediseño de un sistema educativo como la capacitación de profesores debe estar a la vanguardia de las nuevas generaciones. Así mismo las mallas curriculares a nivel general deben estar adaptadas a las TIC y ya no sólo quedar impresas en los libros, estas deberán ser acopladas en videos multimedia, diapositivas, documentales audiovisuales, con el propósito de que la enseñanza sea cognitiva, funcional, preparando a las futuras generaciones para un mundo competitivo.

Cabe recalcar, que el implemento de las TIC no sustituye al profesor, debido a que el catedrático es el tutor, el guía cercano de enseñanza para sus alumnos, al cual ellos recurren directamente ante cualquier inquietud, y las TIC en la educación son herramientas para una mejor calidad del mensaje hacia a sus receptores (alumnos).

### **1.2.2 El internet en la adolescencia**

Los adolescentes en la actualidad encuentran el internet como fuente de recepción de un sinnúmero de datos que a comparación de las generaciones anteriores se vieron limitados.

En la actualidad, por cumplir una tarea de investigación, se recurre al buscador de google, el más popular. Este tipo de búsqueda es una parte de la amplia diversidad de información que

---

<sup>6</sup> Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

explora un adolescente. Entre las demás opciones están el escuchar y descargar videos, músicas, jugar videojuegos, bloguear y sobre todo pasar más tiempo en una red social.

El medio social de los adolescentes es el mundo virtual en el internet. Es el auge de sus comunicaciones cotidianas donde interactúan a diario, conforman grupos, dan a conocer sus pensamientos, estados emocionales, aficiones y demás.

Un instrumento habitual que la mayoría de adolescentes lleva consigo son los teléfonos móviles inteligentes, aparatos tecnológicos mediante los cuales se mantiene al día en noticias y comunicaciones de su interés.

En una red social el adolescente se siente con libertad de generar una identidad, ser más abierto, expresivo ante un grupo social conformado en la red. Se siente libre, desinhibido de platicar de temas que no los abordaría de manera frontal ante una persona en la vida diaria.

Según la Dra. Roxana Morduchowicz dice:

*“Internet les ha dado a los jóvenes nuevos espacios y oportunidades para hablar de sí mismos y compartirlo con sus audiencias. Ahora, los chicos pueden contar acerca de sus vidas, de lo que piensan y sienten sobre los temas que más les preocupan, pueden diseñar lo que quieren que otros sepan de sí mismos y evaluar los comentarios que reciben sobre lo que cuentan, todo ello mediado por una pantalla.”* (Morduchowicz, 2013, p. 11)

El adolescente se siente independiente en el mundo virtual, ve por esta vía la forma de relacionarse y expandir su campo social, al igual que lo haría en la vida cotidiana, ya sea en un club o el colegio. Dentro de estas redes los sujetos moldean su identidad de acuerdo a como quieren ser vistos por los demás.

La popularidad es un aspecto importante en sus vidas, quiere sentirse rodeado de gente joven que comparta sus intereses dentro de este mundo virtual, inclusive está muy pendiente de la aprobación o reprobación de ellos con respecto a lo que exponen por estas vías de comunicación. Como por ejemplo al subir a la red su estado de ánimo, sus comentarios, fotos, videos.

Entre las redes sociales más usadas por los adolescentes ecuatorianos según el INEC<sup>7</sup> se encuentran: Facebook, Twitter, YouTube, Skype, WhatsApp. Así mismo de acuerdo al INEC en un estudio realizado en el 2014 dice: En Ecuador, cerca del 98% de personas que están sobre la franja de los 12 años tiene una cuenta en Facebook.

---

<sup>7</sup> Instituto Nacional de Estadística y Censos

Según FINDASENSE (2015) consultora en transformación digital, dice que la primera red social que los adolescentes de Latinoamérica revisan al despertar es WhatsApp y cuando tienen tiempo libre Facebook es su mejor compañía, seguido de YouTube e Instagram.

Se presenta a continuación una serie de tablas con distintas situaciones y porcentajes de los índices de preferencias de redes sociales, sitios web preferidos por los adolescentes Latinos. Estas encuestas fueron realizadas por la consultora FINDASENSE<sup>8</sup> en el año 2015, utilizando como muestra 700 adolescentes de Latinoamérica.

**Tabla 10-1:** Primera Red social que revisan al despertarse

	WhatsApp	Facebook	Facebook Messenger	Instagram	Twitter	Snapchat
Ecuador	30%	35%	25%	0.4%	0.2%	0.1%
Colombia	40%	34%	0.4%	10%	0.3%	0.8%
Perú	65%	18%	0.4%	0.4%	0.5%	0.2%
Argentina	60%	0.5%	10%	0.9%	0.9%	0.1%
Chile	70%	19.5%	0.4%	0.4%	0.0%	0.0%

Fuente: FINDASENSE Empresa consultora (2015), Encuesta realizada a adolescentes en Latinoamérica.  
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 11-1:** Cómo prefieren hablar con sus amigos

	WhatsApp	Facebook	Skype
Ecuador	49%	40%	10%
Colombia	78%	12%	0%
Perú	71%	0.7%	0.3%
Argentina	82%	12%	0%
Chile	88%	0.8%	10%

Fuente: FINDASENSE Empresa consultora (2015), Encuesta realizada a adolescentes en Latinoamérica.  
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 12-1:** Cuando tienes tiempo libre, en cuales aplicaciones pasa la mayoría del tiempo

	Facebook	YouTube	Instagram	Snapchat	Google +
Ecuador	40%	35%	10%	0.5%	0.9%
Colombia	26%	27%	18%	11%	0.6%
Perú	26%	27%	13%	13%	0.6%
Argentina	25%	26%	18%	0.4%	0.9%
Chile	28%	23%	20%	0.9%	0.5%

Fuente: FINDASENSE Empresa consultora (2015), Encuesta realizada a adolescentes en Latinoamérica.  
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

<sup>8</sup> consultora de transformación digital

**Tabla 13-1:** Cómo prefieres escuchar música

	Spotify	YouTube	iTunes
Ecuador	12%	71%	0.7%
Colombia	30%	51%	0.5%
Perú	35%	28%	2.3%
Argentina	64%	32%	31%
Chile	59%	29%	0.3%

Fuente: FINDASENSE Empresa consultora (2015), Encuesta realizada a adolescentes en Latinoamérica.  
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 14-1:**Cuál es la última red social que revisas antes de dormir

	WhatsApp	Facebook	Instagram	Twitter	Snapchat	Facebook Messenger
Ecuador	30%	26%	5%	0.4%	0.4%	20%
Colombia	25%	39%	8%	7%	10%	0.4%
Perú	44%	20%	7%	6%	0.3%	0.3%
Argentina	26%	27%	8%	17%	0.3%	10%
Chile	47%	28%	6%	0.0%	0.4%	0.4%

Fuente: FINDASENSE Empresa consultora (2015), Encuesta realizada a adolescentes en Latinoamérica.  
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### 1.3 Ilustración

Consiste en componentes gráficos que complementan a un texto o documento, por lo que se puede transmitir un mensaje que sea captado por el usuario. El uso de la ilustración tiene fines publicitarios como es el caso de carteles, portadas de libros, comics, cuentos infantiles, etc. Normalmente se o realiza mediante acuarela, tinta china, oleo, aerógrafo y diferentes materiales de arte.

#### 1.3.1 Técnicas de ilustración

##### 1.3.1.1 Técnicas de ilustración secas

Son las técnicas en las cuales no es necesario humedecer el instrumento que se va a manejar al momento de realizar una ilustración.

Entre los más comunes se conoce El carboncillo, el lápiz, lápices de colores, tizas etc.

### 1.3.1.2 *Técnicas de ilustración húmedas*

Al contrario de los materiales secos, la base fundamental al momento de trabajar con esta técnica es el disolvente universal, conocido comúnmente como agua.

Entre las más destacadas son el óleo, acrílico, temperas, acuarelas, tintas, etc.

### 1.3.1.3 *Técnicas de ilustración con rotuladores*

El rotulador es una evolución del pincel, esta técnica permite un acabado de gran calidad, contornos claros y colores vivos, es muy difícil realizar mezclas de colores con esta técnica por lo que existe una gama muy extensa de colores.

### 1.3.1.4 *Técnicas de ilustración mixtas*

Consiste en la combinación de todas las técnicas anteriores, mediante la creatividad y originalidad de quien lo aplique se puede obtener un sinnúmero de posibilidades.

### 1.3.1.5 *Técnicas de ilustración digital*

Consiste en realizar ilustraciones por medio de un computador, emulando técnicas reales y el uso de medios físicos como pinceles y efectos de pintura, la ventaja es poseer una amplia cantidad de herramientas y efectos para realizar cualquier tipo de ilustración. El usuario tiene la posibilidad de personalizar sus propios pinceles modificando su textura y forma.



### **1.3.2 *Estilos de ilustración***

#### **1.3.2.1 *Estilo abstracto***

No utiliza elementos identificales o imágenes reconocibles, por lo que nunca será una copia de algún cuerpo existente en la mente del artista, el estilo abstracto es un lenguaje autónomo que puede tener su propio significado.

#### **1.3.2.2 *Estilo humorístico***

Es un diseño de carácter crítico en el que se representa a la sociedad, persona o personaje, en el que se deforman o exageran elementos, con el fin de estimular la gracia en uno mismo o en los demás.

#### **1.3.2.3 *Estilo artístico***

Es la representación gráfica de un elemento real interpretando su forma y volumen en dos dimensiones, detrás de una ilustración es importante realizar un boceto previo para tener una mejor idea de lo que se va a realizar.

#### **1.3.2.4 *Estilo fantástico***

Es aquel que rompe la representación realista presentando algo imaginario, lo que da la posibilidad de crear elementos inexistentes, en un mundo donde esto es posible. Se mezcla un fenómeno ficticio en problemas cotidianos, posibles de explicar con las leyes de nuestro mundo.

## **1.4 Psicología del color**

Dentro de esta tesis es importante justificar el uso del color en el cortometraje dirigido a adolescentes. Debido a que el color resulta sugestivo, atrayente, este debe ser el apropiado para el público objetivo al que se desea llegar de manera correcta.

El color con respecto a la percepción humana es el que da vida a los objetos y formas circundantes a nuestro alrededor. Son el punto de ancla entre la apreciación de nosotros como seres humanos y el entorno donde nos desarrollamos. El color estimula nuestras sensaciones, estados de ánimos y hasta la toma de decisiones. De acuerdo a la teoría del color, la sinestesia cromática afecta nuestros sentidos, esta teoría dice:

*“La sinestesia cromática provocada por una determinada sensación puede parecer una cualidad del objeto emisor, es decir, que quien experimenta la sinestesia siente inclinación a suponer que dicho fenómeno forma parte del entorno, del objeto; cuando en realidad lo que vemos forma parte del mensaje, de la radiación emitida según la impresión sensorial del receptor.”* (Significado y Aplicación del Color, 2011, pp. 9)

Con respecto con la cita anterior acerca de la sinestesia cromática, según Kiverstein, M. (2011), los colores cálidos como el naranja, amarillo, verde causan en la percepción de los individuos la sensación de ser ácidos porque se los relaciona con frutos.

Lo mismo sucede con las formas con colores negros o saturados, los percibimos como duros. Al contrario, sucede con los colores pasteles, los asociamos como blandos debido a que nos viene a nuestra memoria un pastel, o un masmelo. Esa relación de color, formas, recuerdos y experiencias, están muy asociadas a nuestros sentidos y es muy importante este aspecto a la hora de presentar un producto al mercado.

### **1.4.1 Color en los adolescentes**

Es importante conocer la preferencia cromática del adolescente, para que el individuo se sienta identificado y cómodo a la hora de mostrarle un producto. “Los adolescentes prefieren los colores vivos y saturados, los matices de su predilección son: el naranja, rosado, amarillo, verde, rojo, violeta, azul, negro y gris” (Kiverstein, 2011, pp. 49)

Por otra parte, según el libro “Conducta real del consumidor y marketing efectivo” por Ildelfonso Grande Esteban, dice que los adolescentes prefieren colores brillantes y llamativos, como rojos, azules, verdes y blancos. De acuerdo a estos autores, profesionales en sus respectivas áreas, coinciden en los matices favoritos por adolescentes. A continuación, se expondrá las connotaciones y efectos que provocan los colores mencionados.

**Tabla 15-1:** Psicología de colores preferidos en adolescentes

	<b>Connotación Tangible</b>	<b>Connotación Intangible</b>	<b>Connotación Negativa</b>	<b>Utilizado en</b>	<b>Marcas</b>
<b>Verde</b>	-Naturaleza -Dinero -Crecimiento	-La adolescencia -Humanoides (Extraterrestres, Duendes, demonios, dragones) -Calmamente -Sedante -Dinamismo	-Veneno	-Grupos ecologistas -Productos ambientales -Envases de veneno, insecticida, fungicidas	-Animal Planet -Monster Energy -Green Peace -Movistar -Agripac -7-Up -XBOX -Android
<b>Violeta</b>	-Brujas -Emos -Cucuruchos	-Espiritualidad -Misterio -Sensualidad -Esoterismo -Sabiduría -Lujo, realeza	-Introversión -Melancolía	En marcas con connotación de fantasía, a la imaginación	-Hallmark -Yahoo -Disney Channel
<b>Rosado</b>	-Pequeño -Niños(as) -Texturas suaves (aunque pudieran ser en realidad solidas) -Dulces -Algodón de azúcar	-Ternura -Fragilidad -Dulzura -Sensualidad -Romance -Feminidad -Elegancia o seducción (Junto al negro o violeta)		-Marcas de productos femeninos	-Barbie -Cosmopolitan -Hello Kitty -Victoria's Secret
<b>Azul</b>	-El cielo -El mar	-Amistad -Fidelidad -Sosiego -Generosidad -Divinidad -Infinito -Profundidad -Profesionalidad -Integridad		-Bancos -Redes Sociales -Aerolíneas -Productos tecnológicos y medicina. -Salones de clases	-Facebook -Twitter -Dell -LAN (Aerolínea) -Linked id -American Express
<b>Rojo</b>	-Fuego -Sangre -Enrojecimiento o rubor (enamoramamiento, vergüenza, coraje)	-Vitalidad -Fuerza -Pasión -Sensualidad -Calor -Energía -Poderío y divinidad (en la antigüedad, por la ascensión del fuego al cielo)	-Ira -Guerra -Peligro -Demonios -Perturbador	- Automóviles -Señalética preventiva -productos alimenticios - Competencias -Marcas que reflejar fortaleza	-Ferrari -Coca Cola -Marvel -Marlboro -Red Bull -You Tube Netflix
<b>Naranja</b>	-Comidas (Asados, mariscos, frutas)	-Vitalidad -Exaltación -Diversión -Apetito -Sabor -Innovación -Juventud	-Agresividad -Disturbio	Marcas que expresan diversión y juventud	-Nickelodeon -Fanta -Payless -Harley-Davidson -Gatorade
<b>Amarillo</b>	-Luz	-Calidez	-Inestable	-Señales de	-Mc Donald's

Continúa: ...

	-Sol -Oro	-Belleza (cabellos rubios) -Alegria -Excitante -Afectivo -Positivo -Estimulante -Confianza -Apetito	-Contradictorio -Traición -Egoísmo -Peligro -venenoso (amarillo verdoso) -Irritabilidad -Peligro	advertencia (de tránsito y productos explosivos, corrosivos) -Restaurantes -marcas de comidas -Tarjetas amarillas de futbol	-National Geographic -Ferrari -Subway -Maggi -Raid
<b>Negro</b>	-Texturas duras	-Sofisticación -Elegancia -Conservador -Poder -Prestigio -Formalidad -Tradición	-Dolor -Tristeza -Soledad -Terror -Maldad -Desesperación -Luto -Muerte -Ira -Odio -Brutalidad -Brujería	-Marcas que transmiten sofisticación, elegancia, conservador	-Puma -Nike -Dior -007 James Bond
<b>Gris</b>	-Mal temporal (lluvias, nublado)	-Elegancia -Sofisticación -Vejez -Respeto	-Aburrimiento -Soledad -Tristeza		-Swarovski crystal (Joyería) -Wii -Apple
<b>Banco</b>	-Novias	-Pureza -Inocencia -Pulcritud -Claridad -Divinidad -Cristiandad -Limpieza -Higiene	-Sobrecarga llega a agobiar	-Ropas de bebé -Vestidos de novias -Vírgenes -Publicidades de productos de limpieza -Diseños minimalista	-Sueles ser usado en muchas marcas, como fondo o en el logo con fondo contrastante. -Nescafé -Apple -Jack Daniel's

Fuente: Sensación, Significado y Aplicación del Color / Psicología del color. Colores sobre los sentimientos y la razón.  
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## 1.5 Comic

Hablar de los comics en estos tiempos dentro de la sociedad es muy natural ya que se lo conoce como “el noveno arte”, consiste en la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones, en el cual el lenguaje gráfico prevalece por otro lado no es indispensable utilizar el lenguaje verbal

Esta narrativa gráfica tiene el propósito de transmitir información, entretener, divertir, educar y concientizar, al leer un comic puede provocar varios sentimientos en el lector como alegría, tristeza, suspenso, acción etc. Existe gran variedad de argumentos en comics que en la actualidad son fácilmente accesibles en la red.

El interés por el cómic puede tener muy variadas motivaciones, desde el interés estético al sociológico, entre los elementos más importantes se incluyen dibujos y ambientes que reflejan situaciones cuyo objetivo es que el lector interprete la situación, de tal manera que la recree y se identifique con ella.

El comic principalmente se aplica en los niños y adolescentes como distracción en su tiempo libre, también es una herramienta útil para desarrollar múltiples actividades de manera entretenida y promover a la lectura, se lo puede emplear como material didáctico para facilitar la enseñanza y aprendizaje de esta manera el comic ha servido para impulsar la alfabetización.

Ramón Valdiosera afirma que la gente vio la necesidad de aprender a leer para poder captar el mensaje que transmitían los personajes dentro de un comic, y estos eran influidos a la lectura por personas cercanos que comentaban historias entre sí.

A través de los comics los adolescentes se han motivado para aprender a dibujar, crear sus propios comics, adoptar valores y modelos a seguir para aplicarlos en su entorno, aprender otros idiomas, formar grupos de lectura, etc. Este tipo de actividades ayudan a desarrollar su imaginación, comprender la simbología y facilitar su agudeza e ingenio.

### **1.5.1 Elementos del comic**

#### *1.5.1.1 Lenguaje visual: La imagen*

##### Cuadro o viñeta

Es el elemento que contienen las imágenes y texto, en la cultura occidental, se leen de izquierda a derecha, en el caso de encontrar una viñeta dividida en dos más pequeñas, se lee primero la de arriba y luego la de abajo. En el manga este orden cambia, se lee de derecha a izquierda, al igual que las páginas y de arriba para abajo.

##### Encuadre

Es el espacio que se delimita dentro de una viñeta, donde se desarrolla la acción, y según la aplicación de ángulos que se use, puede variar en los diferentes planos que son:

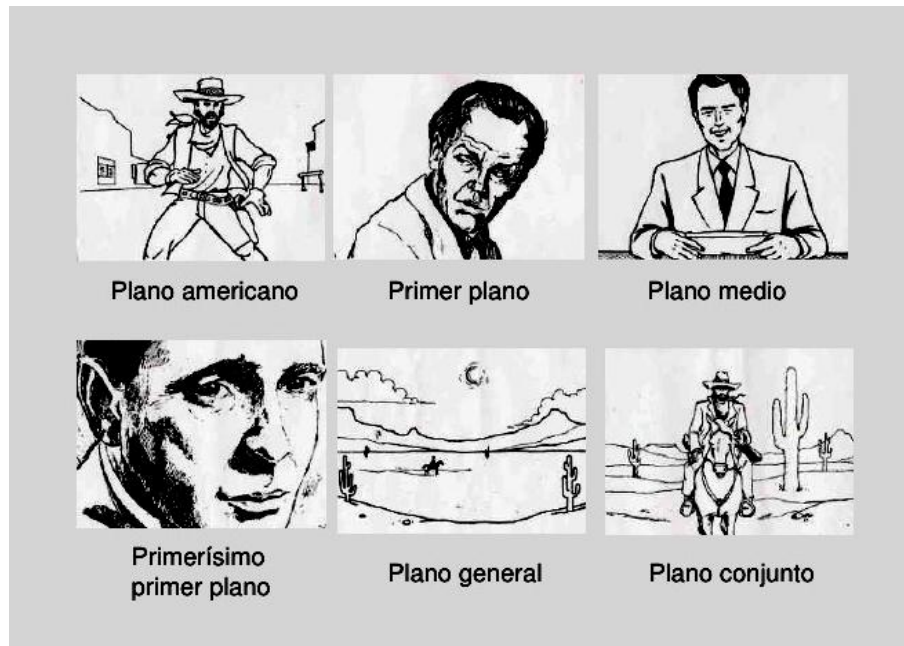


Figura 1-1 Tipos de planos.

Fuente: <http://es.slideshare.net/guest6ff87eb/vanguardias-del-cine-encuadres-y-planos>

### Ángulo de visión

Consiste en el punto de vista desde el que se enfoca la acción que se va a presentar dentro de una viñeta, según la inclinación o posición se observa el ángulo que se presentara en la escena.

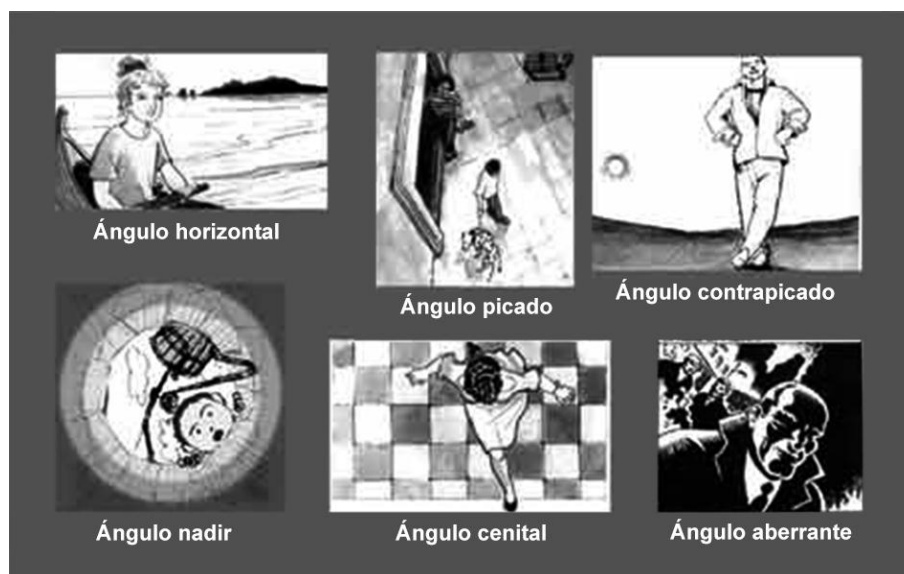


Figura 2-1 Tipos de ángulos

Fuente: <http://files.saelcomiic.webnode.es/200000098-3b4a63c445/angulacion.jpg>

### 1.5.1.2 *Lenguaje verbal: La palabra*

#### Bocadillo

Es el lugar donde se ubican los textos que piensan o dicen los personajes, consta de dos partes, la superior se denomina globo y vértice o rabillo la que señala al personaje que esta interactuando.

Los bocadillos tienen diferentes formas según lo que el personaje quiera expresar.



Figura 3-1 Bocadillos

Fuente: <http://files.saelcomic.webnode.es/200000081-9aab29ba20/7944afaf11.jpg>

#### La cartelera y cartucho

La cartelera se aplica en la parte superior de la viñeta para dar a conocer la voz del narrador dentro de una escena, explicando datos claves que deben ser conocidos por el lector, se caracteriza por tener forma rectangular.

El cartucho consiste en un tipo de cartelera con la misma función, a diferencia de que este vincula dos viñetas consecutivas.

#### Onomatopeya

Son expresiones que representan sonidos reales, muy comunes en los comics, pueden estar o no dentro de los bocadillos, y son ubicados cerca del elemento que produce el sonido, para resaltar

mejor su función, se modifica la forma y tamaño, las cuales indican el nivel de intensidad del ruido.

## Tipografía

La tipografía que se usa en los comics tiene la característica de ser informal pero entendible para el lector, tradicionalmente se lo rotulaba a mano, pero era mucho más complicado y llevaba más tiempo, actualmente se usan tipografías digitales basadas en la propia escritura del autor, cada tipografía se relaciona con el tipo de dibujo y la acción que realiza un personaje en la escena.

### 1.5.1.3 *Signos convencionales*

Son aquellos elementos usados en el comic para interpretar signos a través de convenciones conocidas. Se los denomina como:

#### Metáfora visual

Por medio de símbolos se expresa las ideas de los personajes, ya sea sensaciones, sentimientos y estados de ánimo.

#### Líneas cinéticas

Consiste en símbolos gráficos que crean una ilusión de movimiento, en el comic se utilizan imágenes fijas, dando dinamismo a la escena, estos pueden ser líneas, curvas, nubes de polvo, etc.

#### Signos de apoyo

Este elemento se caracteriza por denotar las expresiones de un personaje dentro de la historia. Un claro ejemplo es el uso de un signo de admiración para demostrar sorpresa, un signo de interrogación para expresar duda.

Fernando Fuentes (2013). Sostiene que, “*Se suele usar muchas veces en rotulación de cómics juveniles dos o más signos de admiración seguidos o un signo de interrogación junto a uno de admiración. Se puede programar o dibujar una ligadura con el dibujo preparado o tener un dibujo alternativo de estos signos que solo aparecerían cuando hubiera dos juntos. Evitamos*



*así el tener los dos signos iguales uno al lado del otro, una de las cosas que a mi ojo más encanta de una tipografía para rotulación”.*

## **1.6 Cortometraje**

Se denomina cortometraje o popularmente también llamado corto, a la producción que abarca todos los géneros audiovisuales, como contenido de ciencia ficción, un documental, etc. Normalmente son proyectados en festivales de cine, televisión, internet entre otros.

La realización de un cortometraje es económica, y libre para todo público y se caracteriza por su breve duración, que no es más allá de treinta minutos, sustancialmente ocupa un rango entre 1 a 30 minutos. A diferencia de las películas que duran entre 30 y 60 minutos, que se consideran medimetrajes, y las películas que tienen una duración de 60 min o superior se consideran largometrajes.

Es importante recalcar que la capacidad máxima de concentración de un adolescente es de alrededor de 20 minutos, luego de ese tiempo interfieren otros factores y estímulos provocando que disminuya su capacidad de atención.

### **1.6.1 *Proceso para elaborar un cortometraje***

La realización de una producción audiovisual es el resultado de un proceso, desarrollado en diferentes etapas, dicho proceso sirve como guía para el equipo encargado de la producción, la cual se compone de preproducción, producción y postproducción.

#### **1.6.1.1 *Fase de preproducción***

En esta fase se realiza la planificación, organización y preparación de cada uno de los componentes que tendrán lugar durante el transcurso de la producción, esta etapa es la más importante, se distribuirá y organizará los materiales y medios fundamentales en cada periodo

de la grabación, en esta fase se quedara programado las actividades que el equipo de producción realizará para mantener lo necesario y ejecutar adecuadamente cada etapa durante la elaboración de un cortometraje.

### Briefing creativo

Es una técnica que se utiliza dentro del diseño gráfico para conceptualizar las ideas y hacer la producción más factible, lo cual permite enfocar la idea que se va a desarrollar y el mensaje que se va a utilizar para que el cortometraje llegue al público.

Según Arturo García (2013) El brief creativo consiste en un escrito concreto, en el cual es proporcionada la información necesaria de una empresa, su propósito, el público objetivo al cual desea llegar, la competencia, el mensaje y los valores que desea mostrar y todo tipo de información importante para lograr desarrollar y enfocarnos claramente en un proyecto.

Normalmente se lo realiza con el cliente antes de empezar el diseño, y no existe un formato establecido, por lo que cada diseñador lo realiza a su modo según la información que crea necesaria recolectar, pero se debe tomar en cuenta los siguientes elementos:

- Información sobre la empresa cliente
- Objetivo del proyecto
- Mensaje que se va a transmitir
- Público objetivo
- Medio de comunicación del proyecto

### Guion

Es un escrito en el cual contiene información detallada que sirve de referencia para elaborar una producción audiovisual y de esta manera indicar todo lo necesario y requerido para la realización del cortometraje.

### 1.6.1.2 *Fase de Producción*

Durante esta fase los elementos proyectados en la preproducción se coordinan para realizar la producción final, tomando un orden lógico y lo más planificado posible, para evitar descoordinación y mal uso de tiempo y capital.

En esta fase se realiza el rodaje o grabación en la cual el equipo de producción es quien controla el plan de grabación y que todo se realice en su mayoría como lo está previsto.

Hay que tomar en cuenta que no todo será al pie de la letra como se planeó en la preproducción, siempre hay imprevistos, ya sea por el clima, problemas de salud del personal, falla en los equipos entre otros inconvenientes.

### 1.6.1.3 *Fase de postproducción*

Esta es la última etapa antes de que el público vea el producto final, se procede a ensamblar los planos realizados durante fase producción y se realiza la manipulación del material digital que consiste en montaje, audio, para luego presentar la creación definitiva del corto. Se compone de:

#### Montaje

Aquí es donde se va colocando las tomas buenas y eliminando las que no sirven, o que no encajan hasta armar el cortometraje completo.

#### Audio

Es un proceso de colocación de elementos sonoros como diálogos, música o efectos de sonido, que se lo utiliza en los medios artísticos, cine, televisión, juegos de video, obras musicales, etc.

## **1.7 Motion Comic**

El Motion Comic aparece a principios del año 2000 con creaciones independientes como Broken Saints (2001). Actualmente el medio se encuentra en un período de adaptaciones ya existentes en material impreso con las cuales se va ganando popularidad en los adolescentes.

Analizando etimológicamente este medio digital la traducción literal de la palabra en inglés “motion” se lo conoce como movimiento o animación, mientras que la palabra “comic” se traduce al español como historieta, llegando a la conclusión de que el Motion Comic se lo define como historieta animada o en movimiento.

Para Craig Smith (2011) “Los Motion Comics pueden ser considerados como una forma emergente de animación digital que principalmente se apropia y remedia la narrativa y el arte de un cómic ya existente dentro de una narrativa animada basada en una pantalla.” La aparición del Motion Comic ha propiciado muchas opiniones contrastadas principalmente por ser un híbrido del cómic y la animación.

### **1.7.1 *Proceso del Motion Comic***

El Motion Comic es un soporte completamente híbrido que surge de la combinación de elementos del comic con la animación, por lo que lo convierte en un medio digital completamente nuevo, donde el proceso de edición cumple un factor muy importante al momento de llamar la atención del público creando una obra totalmente atractiva, en gran parte las historias que ya fueron exitosas en el material impreso lo son en el Motion Comic.

La principal característica de este tipo de animación es mantener intacto el arte original del cómic que se esté adaptando, agregando elementos interactivos, efectos especiales, voces y música. Dando mucho énfasis a la traducción del lenguaje gráfico del cómic para adaptarlo a un formato completamente audiovisual de comunicación social.

### 1.7.1.1 *Fases de reproducción de un motion comic*

#### Idea

El relato siempre comienza por la inspiración y se debe seleccionar una idea global, mediante la representación mental se aporta para aquello de lo que tratará la obra, la trama en un orden cronológico de los hechos, como es lógico, no siempre coincide con lo que aparecerá a la hora de contarla, para ello es importante llevar una documentación narrativa y gráfica de las ideas generadas, ya que servirán para enriquecer y tener una base de lo que se va a crear.

#### La historia

La idea principal se lo registra desarrollando un guion literario de forma detallada, es importante contar con una historia o al menos algunas observaciones sobre lo que se supone que sucederá, aunque se trate de algo pequeño o sencillo, lo substancial para la animación es conocer la causa, el hecho y efecto que dará el clímax a la historia, ¿Quiénes son los personajes? ¿Dónde se encuentran? ¿Qué sucede con ellos? ¿Cómo interactúan entre ellos? aunque no es necesario contestar estas preguntas, hay que tener clara las ideas.

#### Escenarios

El fondo es necesario para crear un ambiente idóneo para la escena, es donde se desenvolverá el personaje principal e interactuará con otros personajes según la historia.

Para que una locación sea apta en una secuencia determinada, se tiene que definir el lugar donde se desarrollara la trama, es importante identificar el entorno donde se desenvuelve el público objetivo tomando como base los escenarios reales, se sentirán identificados con el lugar. Según los tipos de planos a aplicarse en el corto, se debe tomar en cuenta los fondos que se ajusten a la escena.

#### Personajes

Los personajes son la base y lo esencial de cualquier historia, básicamente es un ente capaz de realizar acciones y transmitir emociones al contar el relato, incluir un mal personaje en una buena trama la puede llevar a la ruina, para el desarrollo de un personaje se debe tener en cuenta lo que un autor determinado escribe de acuerdo a la historia o podemos hacer una interpretación de manera libre, se debe tener en cuenta elementos importantes que definirán el resultado final de la personalidad para cada personaje creado, estos son:

- Apariencia
- Características
- Nombre
- Metas
- Biografía
- Posesiones
- Virtudes y defectos
- Héroes y villanos

#### Escenas y Storyboards

Una vez creada la historia, esta es separada en escenas para armar la animación, lo que facilitara tener una referencia de la historia y trabajar de una forma más eficiente en el cortometraje, este proceso consiste en la creación de escenarios y la secuencia que realizarán los personajes mediante bocetos que servirán como guía.

No es necesario detallar demasiado estos elementos, si no, dar a entender la idea de lo que va a ocurrir con algo simple y también definir todos los elementos audiovisuales que se aplicarán para dar más realismo en la escena como los efectos de sonido, diálogos, tiempos, etc.

Esta documentación detallada será de suma importancia al momento de realizar la producción audiovisual, será la guía donde se indicara como desarrollar el corto, una vez se tenga listo los elementos visuales que irán en la escena.

#### 1.7.1.2 *Fases de producción de un Motion Comic*

#### Ilustración Digital

Los precursores en ilustración digital desarrollaron programas para facilitar su trabajo, entre tantos, uno de los más conocidos es Adobe Photoshop para la reconstrucción de personajes locaciones y elementos complementarios. Actualmente se ha convertido en una forma de arte emergente que utiliza las técnicas de pintura tradicional y su aplicación en la composición de las

escenas dentro de la historia, utilizando la ilustración como herramienta de comunicación primaria digital.

#### Adaptación al comic

Mediante la información previa se procede a la elaboración del comic, este material será de gran importancia y se aplicará todos los elementos clave a ser visualizados y servirá como base para crear su versión animada.

El actual desarrollo de Internet, la informática, las tecnologías de la información y comunicación así como el uso de la pantalla como soporte de visualización para los medios audiovisuales digitales, han facilitado la creación y distribución de contenidos digitales.

Es así como todos los medios de comunicación son parte en un proceso de digitalización entre ellos, el cómic.

#### Adaptación del comic al Motion Comic

La adaptación de imágenes estáticas, una idea o una transición al Motion Comic, puede expresarse por medio de centenares de fotogramas expuestos en una secuencia fluida y a una velocidad que imita el movimiento real, cada cuerpo existente realiza diferentes tipos de movimientos y al observar con detalle se determina que los principios de animación fueron creados en base de actividades existentes para dar un mayor realismo a la secuencia, y que estas se muestren de una manera más natural dando la ilusión de que son reales.

#### Creación de fotogramas

Una vez obtenido todos los planos con cada elemento en su lugar estos son colocados en el software de animación, ubicados en fotogramas se procede a ver el efecto de animación reproduciendo el movimiento para verificar si todo se encuentra correcto, de esta forma se procede a dar el movimiento de un personaje según la acción especificada dentro del escenario y así proceder con la producción total del Motion Comic.

#### Matte painting

Es un proceso cinematográfico que implica pintar una escena dejando espacios vacíos en los que se incorporan una o más escenas creadas. Este sistema económico que puede dar el realismo de escenarios reales.

### 1.7.1.3 Fases de postproducción de un Motion Comic

#### Fase de iluminación

La luz es un elemento muy importante dentro de un Motion Comic. Este elemento es capaz de generar luces, sombras y efectos visuales a de personajes y escenarios, depende de cómo se lo ubiqué puede cambiar la atmosfera de una escena.

#### Fase de audio

Los elementos de audio son importantes para una producción audiovisual por lo que los diálogos, efectos de sonido y banda sonora deben estar creados por separado y ser colocados dentro del cortometraje de manera que no se opaquen entre sí, este proceso se debe realizar previo a la producción animada ya que es más factible sincronizar la animación con el sonido y no al revés.

## 1.8 Animación

Es la técnica que genera una ilusión de movimiento o cambio visual sobre un personaje u objeto. “La animación no es más que la sucesión de imágenes en una secuencia rápida, que el ojo humano percibe como movimiento continuo. Cada una de las imágenes que forma la secuencia se denomina fotograma” (Cebolla, 2013, p.385).

Antes de que aparezcan los ordenadores, las secuencias animadas se las realizaba a mano, dibujadas o pintadas sobre papel de acetato, creando fotogramas de forma independiente para luego ser proyectadas.

Con la llegada de los ordenadores se aplica la técnica de animación digital 3D y 2D; también utilizada para simular secuencias y efectos especiales que no son posibles de crear con las técnicas tradicionales. En el área judicial se la emplea para la reconstrucción de hechos, principalmente accidentes.

“La animación en el Ecuador se inició en julio de 1964, cuando el caricaturista de Machachi, Gonzalo Orquera, comenzó a realizar animación cinematográfica en el canal Teleamazonas “La



ventana de los antes”, de propiedad de la World Radio Missionary Fellowship”. (Dibujos Animados y Animación, 1999, p.18)

### **1.8.1 *Leyes de movimiento***

En la animación se juega con los movimientos naturales, por lo que se debe tener el conocimiento acerca de las tres leyes de la mecánica, planteados por Isaac Newton para explicar el movimiento de cuerpos.

Primera ley de Newton o ley de la inercia, menciona que, todo cuerpo se mantiene en reposo o movimiento uniforme a menos que se le aplique sobre él otra fuerza.

Segunda ley de Newton o ley de aceleración o ley de fuerza, para que un cuerpo modifique su movimiento es necesario que se aplique una fuerza que provoque dicho cambio.

Tercera Ley de Newton o Ley de acción y reacción, dice que, por cada fuerza que se ejerce sobre un cuerpo, esta realiza una fuerza de la misma intensidad y dirección pero en sentido contrario sobre el cuerpo que la produjo.

Aparentemente las leyes mencionadas parece que no tuviera relación dentro de la creación de elementos animados, pero los movimientos individuales de los personajes están basados en estas leyes. El conocido animador Walt Disney dio a conocer que no se puede hacer fantasía basada en lo real sin conocer previamente las leyes del movimiento que rigen el entorno.

“Por ello la popular caricatura Mickey Mouse, cuando se movía no lo hacía como un dibujo común, si no como una persona auténtica, gracias al estudio de la anatomía, del movimiento humano, y de la forma en que se relacionaba con el ambiente”. (Dibujos Animados y Animación, 1999, p.33)

### **1.8.2 *Principios de la animación***

Los principios de la animación fueron desarrollados por los animadores Ollie Jhonston y Frank Thomas, los cuales fueron exhibidos en “The Ilusion of Life” su libro publicado en 1981.

La principal finalidad de los principios era producir la ilusión óptica de que los personajes se manejan por medio de las leyes básicas de la física, pero también se toma en cuenta elementos abstractos, como las emociones y el carisma de los personajes. Se utiliza en la técnica tradicional o en la animación por ordenador.

#### Estirar y encoger

Deformación y exageración de objetos o personajes, depende de la masa del elemento para el nivel de deformación que se lo aplique, por ejemplo un globo de agua no tiene la misma densidad que una bola de billar, en los personajes se lo aplica para producir un efecto divertido o trágico según la situación que se presente, y para exagerar las expresiones faciales.

El volumen del elemento debe ser proporcionalmente el mismo al momento de estirar y encoger y no debe mantenerse deformado todo el tiempo, solo en el momento que se lo requiera y deberá regresar a su forma original.

#### Anticipación

Antes de realizar la acción se anticipa los movimientos para dar una pista sobre qué pasará, de esta forma se usa este principio para llamar la atención del espectador hacia la acción, es importante que los elementos de anticipación sean visibles para entender la escena, por ejemplo un personaje que va a saltar, primero debe agacharse para tomar impulso y luego saltar, esto lo hará más creíble.

De tal manera que, mientras mayor es la anticipación, menor será la sorpresa, pero aumentará el suspenso.

#### Puesta en escena

Con este principio se muestra la idea que se va a transmitir, de manera que sea clara para la audiencia, se toma en cuenta los elementos cinematográficos, ángulos y posición de cámaras, control de tiempos, acciones que realizaran los personajes y que los escenarios o elementos secundarios no interfieran. La acción principal debe ser simple y entendible evitando desviar la atención, también debe transmitir emociones al público.

#### Acción directa y pose a pose

En acción directa se crea la acción desde el primero fotograma hasta el último en orden secuencial, logrando fluidez de movimiento. En pose a pose se define el primer y último

fotograma y luego se rellena los espacios vacíos con movimientos clave a lo largo de la secuencia.

Ambas técnicas se usan dependiendo de la acción, si se quiere hacer una escena con movimientos detallados o sintetizados, en el segundo caso ahorrando el uso de fotogramas, también puede combinar los dos métodos en una misma escena.

#### Acción Continuada y Superpuesta

Es el efecto en que los elementos de un personaje se mueven desfasadamente luego de que el cuerpo principal se detiene, hasta igualar su posición original, un personaje está compuesto de diferentes partes, que al instante de realizar un movimiento no todas se mueven al mismo tiempo, como por ejemplo el cabello o las orejas de un conejo, dichos elementos no son independientes y forman parte del elemento que le precede, dando un efecto de naturalidad al personaje.

#### Aceleración y desaceleración

Este principio también trata sobre dar naturalidad a los movimientos de un elemento, las acciones de un personaje comienzan con una aceleración y terminan en frenada, dependiendo de la acción que se quiera expresar.

Sin estos movimientos las acciones se verían muy mecánicas, para generar este efecto en animación 2D, se crea las poses externas, luego el intermedio y se va llenando con fotogramas solo en los intermedios cercanos a los extremos, hasta lograr el nivel de aceleración y desaceleración deseado.

#### Arcos

Los movimientos de los seres vivos naturalmente se mueven en un patrón circular o conocido como trayectoria curva, y al aplicarlo en un personaje animado, este tendría movimientos naturales y fluidos, se los puede aplicar a la mayoría de los movimientos, realizando la creación de arcos en los fotogramas intermedios.

#### Acción secundaria

La acción secundaria consiste en movimientos pequeños que complementan a la acción principal, dando un mayor dinamismo en la escena, es importante que la acción secundaria no domine a la acción primaria, por ejemplo, un personaje caminando que esta triste, el movimiento principal está en las piernas y el secundario en las expresiones faciales.

## Noción del tiempo

Se trata del tiempo en que un personaje tarda en realizar acciones y movimientos en la animación, si se tiene varios fotogramas, los movimientos serán lentos a diferencia de tener pocos fotogramas que harán la secuencia más rápida, en una animación es importante dominar los tiempos ya que dependiendo de ellos, se le puede dar varios significados a una escena. La velocidad estándar es de 24 fotogramas por segundo.

## Exageración

Este principio acentúa una acción dotando a los personajes de vida, hay que tomar en cuenta cuando usarlo ya que depende del estilo de animación, no es lo mismo aplicarlo en una caricatura que en una animación realista, la exageración no consiste en distorsionar, sino en hacer una animación más conveniente y expresiva.

## Dibujo sólido

Al momento de animar se debe tomar en cuenta que las formas se aprecien como si estuvieran en un espacio tridimensional, mediante el volumen, perspectiva y gravedad, se sabe que estos elementos no existen en las secuencias, pero se debe hacer creer al espectador que sí. Es recomendable evitar movimientos iguales en elementos duplicados como brazos y piernas, ya que perdería equilibrio al hacer movimientos repetidos.

## Personalidad

Con este principio se logra tener una conexión con el espectador, formando un personaje agradable al observar. La personalidad propuesta se debe demostrar en los movimientos o expresiones que deben ser originales y diferentes para cada uno de los personajes al momento de animar.

## CAPITULO II

### **2. MARCO METODOLÓGICO**

#### **2.1 Tipo de investigación**

Se aplicó la investigación de caso, por ser la manera viable de obtener datos cualitativos con un fin informativo y educativo.

#### **2.2 Población**

La población de la investigación, son los alumnos del noveno año de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo” en la ciudad de Riobamba. Se tomó para su análisis a los 120 estudiantes presentes con el fin de obtener resultados precisos.

#### **2.3 Método**

Método Investigativo

Este método se aplicó mediante la sistematización del problema para ser utilizado en la animación 2D combinada con la ilustración digital y luego ser expuesto como material visual de solución mediante un cortometraje animado.

Método inductivo

Partiendo de una observación se analizaron determinados componentes de variables ya establecidas (cortometraje Motion Comic, consumo de drogas), Para posteriormente elaborar elementos indispensables para la producción audiovisual como datos sobre drogas en ciudades aledañas, estilos, técnicas, texturas, formas y efectos especiales.

## Método Analítico

Se tomó como base la investigación de cada uno de los componentes que causan el problema en los alumnos (hogares disfuncionales, tribus urbanas y drogadicción), para la obtención de elementos indispensables para el cortometraje que luego se transforman en bocetos e ilustraciones de historia, personajes y escenarios.

## **2.4 Técnica**

### **Observación**

Técnica para la recolección y comparación de información de proyectos ya expuestos, relacionados con el tema del trabajo de titulación.

### **Encuesta**

Se aplicó la técnica de la encuesta en los alumnos del 9no año, para la recolección de datos, mediante la cual se obtuvo información de interés, la misma que fue analizada obteniendo resultados sustanciales para la realización del proyecto.

## **2.5 Instrumento de recolección de información**

### **Ficha de observación**

Se realizaron varios análisis concernientes a drogas, cortometrajes y proyectos similares a la problemática social tratada. Se compararon estilos gráficos, metodologías informativas educativas, y los perjuicios de tres drogas seleccionadas. Obteniendo recursos esenciales para luego ser evaluados con la población de adolescentes seleccionada.

### **Cuestionario**

El instrumento de investigación que se utilizó fue el cuestionario, mediante preguntas previamente elaboradas dirigidas a los alumnos del plantel designado. Con el fin de analizar

sobre gustos, preferencias, consumo de drogas, hogares disfuncionales y elementos para el cortometraje.

## **2.6 Proceso investigativo**

### **2.6.1 Recolección de datos**

Mediante encuestas y fichas estructuradas basadas en un estudio previo, se obtuvieron datos de recursos metodológicos para elaboración de un cortometraje y entorno de desenvolvimiento de los adolescentes, así como también el nivel de conocimiento que poseen los adolescentes acerca de las drogas.

### **2.6.2 Organización**

Con los datos obtenidos, se procedió a la organización y estructuración de tablas, con el fin de obtener una información más concreta de cada elemento propuesto.

### **2.6.3 Análisis**

La información fue transformada en gráficos con datos y porcentajes, que demostraron el grado de preferencia e información sobre cada pregunta planteada. Se tomaron en cuenta a las mayorías, que a su vez fueron analizadas para obtener resultados precisos.

#### **2.6.4 Aplicación**

Se tomaron todos los elementos obtenidos posteriormente para ser aplicados en la elaboración del Motion Comic, mediante un proceso determinado de producción audiovisual.



## 2.7 Análisis de las fichas de observación

**Tabla 16-2:** Variables

VARIABLE	CATEGORÍA	INDICADOR	MÉTODO	TÉCNICA	INSTRUMENTO	PARÁMETROS
Cortometraje motion comic	<ul style="list-style-type: none"> <li>Componentes del Motion Comics.</li> <li>Metodología del Motion Comics</li> <li>Como hacer el Motion Comics</li> </ul>	<p>3 ejemplos de cortometrajes en Motion Comics que van a hacer analizados.</p> <p>Referencia en Tesis.</p> <p>Referencia producto multimedia de la ciudad de Riobamba.</p>	<p>Descriptivo</p> <p>Inductivo</p> <p>Inductivo</p>	<p>Observación</p> <p>Fichaje</p> <p>Fichaje</p>	<p>Ficha de observación</p> <p>Ficha de observación</p> <p>Ficha de observación</p>	<p>Estilo y técnica de ilustración, audio, efectos especiales, colores.</p> <p>Ilustración Digital</p> <p>Matte painting</p> <p>Animación</p> <p>Ilustración</p> <p>Multimedia</p>
Consumo de drogas	<ul style="list-style-type: none"> <li>Drogas en la ciudad de Guayaquil</li> </ul>	<p>Heroína</p> <p>Alcohol</p> <p>Tabaco</p>	Inductivo	Fichaje	Ficha de observación	<p>Apariencia física</p> <p>Estado Fisiológico</p> <p>Entorno familiar y social</p> <p>Aspecto psicológico</p>
Alumnos del 9no año de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.	<ul style="list-style-type: none"> <li>Adolescentes</li> </ul>	Preguntas Abiertas y cerradas	Inductivo	Encuesta	Cuestionario	<p>- Gustos y preferencias</p> <p>- Nivel de conocimiento sobre las drogas</p> <p>- Hogares disfuncionales</p>

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

2.7.1 Análisis de las variables

Tabla 17-2: Ejemplos de Motion Comic

FICHA DE OBSERVACIÓN						
<b>FICHA N° 1</b>	<b>TEMA DE LA INVESTIGACIÓN:</b> Producción de un cortometraje Motion Comic para la prevención del consumo de drogas en el 9no año de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.	<b>OBJETIVO DE OBSERVACIÓN:</b> Definir un proceso de creación de Motion Comics	<b>VARIABLE:</b> Cortometraje Motion Comic	<b>CATEGORÍA:</b> Componentes del Motion Comic	<b>OBSERVADORES:</b> Dany Tarira / Alex Mira	
<b>TÍTULO DEL CORTOMETRAJE</b>	<b>Productora Y duración</b>	<b>OBSERVACIONES DE PARÁMETROS</b>				
		<b>ESTILO</b>	<b>TÉCNICA DE ILUSTRACIÓN</b>	<b>COLORES</b>	<b>EFECTOS ESPECIALES</b>	<b>AUDIO</b>
INFAMOUS 2	Sucker Punch Productions  6:40	Comic Americano Planos con contornos	Pintura digita Lápiz y Entintado	Prevalecen tonos fríos, aunque existen colores cálidos en menor proporción, como el amarillo con mayor luminosidad y el rojo con saturación. Además, existe una cromática Analógica y dinámica.	Movimiento de partículas Destellos, luminosidades que logran destacar la ficción presentada.	Voz en off para la narrativa de la historia al compás de la trama.

Continuará: ...

Continúa: ...

WORLD OF WARCRAFT: Warlords of Draenor - Lords of War Part Four	<u>Blizzard Entertainment</u>  6:12	Comic Americano Planos con contornos	Pintura Digital Lápiz y Acuarela	Tonos fríos y sucios, con presencia de cromáticas cálidos en menor proporción, como el amarillo y rojo en saturación.	Partículas en movimiento semejando nieve y polvo. Luces y destellos	Voz en off para la narrativa de la historia al compás de la trama.
The Secret Order of the Teddy Bear	Dark Horse Comics  4:46	Comic Americano Planos con contornos	Pintura digita Lápiz y Entintado	Tonos cálidos con luminosidad (Amarillo, rojo). Tonos fríos y grises de uso simbólico (miedo, terror)	Movimientos con cierta fluidez por parte de los personajes	Diálogos para personajes. Efectos de sonidos

Fuente: YouTube

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Conclusión:** Cada proceso y técnica empleada en los distintos cortometrajes son interesantes y útiles para ser tomados como ejemplo. Para la elaboración del cortometraje de esta Tesis, se analizaron 3 estilos distintos en MOTION COMICS, la conclusión pretende en tomar ciertos aspectos de acuerdo a las necesidades y la experiencia para ser empleadas en el cortometraje. Los aspectos tomados a consideración están: La técnica de ilustración de INFAMOUS, los efectos especiales empleados en WORLD OF WARCRAFT, la fluidez de movimientos de THE SECRET ORDER OF THE TEDDY BEAR siendo este un MOTION COMIC.

**Tabla 18-2:** Análisis del proyecto Génesis Puruhá

<b>FICHA DE OBSERVACIÓN</b>					
<b>FICHA N° 2</b>	<b>TEMA DE LA INVESTIGACIÓN:</b>	<b>OBJETIVO DE OBSERVACIÓN:</b>	<b>VARIABLE:</b>	<b>CATEGORÍA:</b>	<b>OBSERVADORES:</b>
	Producción de un cortometraje Motion Comic para la prevención del consumo de drogas en el 9no año de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.	Metodología del Motion Comic	Cortometraje Motion Comic	Producción audiovisual	Dany Tarira / Alex Mira
<b>Tesis</b>	<b>OBSERVACIONES DE PARÁMETROS</b>				
	<b>Ilustración Digital</b>	<b>Matte painting</b>	<b>Animación</b>	<b>Elementos multimedia</b>	<b>Audio</b>
Guía Virtual para la Creación de Comics multimedia Aplicado a la Leyenda del Génesis Puruhá para el 3er. Curso del Colegio San Felipe.	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Efectos de luz y sombra</li> <li>. Elementos con textura.</li> <li>. Personajes vectoriales y pintura digital</li> <li>. Personajes e historia Inspirados en la cultura Puruhá.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Los elementos del cortometraje están separados por capas, generando pequeños movimientos para producir un efecto visual de profundidad.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Combinación de imágenes estáticas e imágenes con movimientos clave.</li> <li>. La animación está conformada por viñetas para describir aspectos importantes de la historia.</li> <li>. Interacción en el cambio de escena similar a un comic.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Los elementos multimedia incluidos en la presentación son los que inducen al usuario a aprender e interactuar.</li> <li>. Entre los elementos interactivos están, menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en el ordenador, con una lista de instrucciones para que el usuario elija.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Voz en off que narra la historia.</li> <li>. Efectos de sonido de acuerdo a la escena.</li> <li>. Banda sonora.</li> </ul>

Fuente: Guía Virtual para la Creación de Comics multimedia Aplicado a la Leyenda del Génesis Puruhá para el 3er. Curso del Colegio San Felipe.  
 Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Conclusiones:** Mediante el análisis de la tesis “Guía Virtual para la Creación de Comics multimedia Aplicado a la Leyenda del Génesis Puruhá para el 3er. Curso del Colegio San Felipe”. Se toma en cuenta el proceso y los elementos principales como sustento para aplicar en la realización del Motion Comic, y crear una producción audiovisual de calidad.

**Tabla 19-2:** Análisis del proyecto preventivo a las drogas “La casa del árbol”.

<b>FICHA DE OBSERVACIÓN</b>					
<b>FICHA N° 3</b>	<b>TEMA DE LA INVESTIGACIÓN:</b> Producción de un cortometraje Motion Comic para la prevención del consumo de drogas en el 9no año de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.	<b>OBJETIVO DE OBSERVACIÓN:</b> Análisis del cuento para prevenir las drogas en niños	<b>VARIABLE:</b> Cortometraje Motion Comic	<b>CATEGORÍA:</b> - Cuento ilustrado - Cd interactivo	<b>OBSERVADORES:</b> Dany Tarira / Alex Mira
<b>Cuanto y Cd multimedia</b>	<b>OBSERVACIONES DE PARÁMETROS</b>				
	<b>Libro de juegos</b>	<b>Cd Multimedia</b>	<b>Elementos multimedia</b>	<b>Video</b>	<b>Audio</b>
La casa del árbol: Programa de prevención en drogas para niños de la ciudad de Riobamba	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Mayoría de personajes son niños y adolescentes.</li> <li>. Los elementos ilustrados tienen la apariencia de estar pintados con crayón.</li> <li>. Juegos informativos y preventivos sobre las drogas.</li> <li>. Personajes con características de los niños de Riobamba.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Información preventiva sobre las drogas</li> <li>. Audio cuentos</li> <li>. Página web</li> <li>. Juegos de la casa del árbol</li> <li>. Actividades imprimibles</li> <li>. Valores</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Los elementos multimedia incluidos en la presentación son los que inducen al usuario a aprender e interactuar.</li> <li>. Entre los elementos interactivos están, menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en el ordenador, con una lista de instrucciones para que el usuario elija.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Imágenes estáticas con cambios de plano.</li> <li>. Personajes dirigidos a niños</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Voz en off que narra la historia.</li> <li>. Diálogo entre los personajes.</li> <li>. Efectos de sonido de acuerdo a la escena.</li> </ul>

Fuente: La casa del árbol: Programa de prevención en drogas para niños de la ciudad de Riobamba  
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Conclusión:** Mediante el análisis del libro de juegos y el cd multimedia, se ha observado la falta de interacción de los elementos en el material audiovisual mostrando imágenes solamente estáticas y carecimiento de una banda sonora que provoca la pérdida de interés.

**Tabla 20-2:** Análisis de tres drogas seleccionadas

FICHA DE OBSERVACIÓN					
<b>FICHA N° 4</b>	<b>TEMA DE LA INVESTIGACIÓN:</b> Producción de un cortometraje Motion Comic para la prevención del consumo de drogas en el 9no año de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”.	<b>OBJETIVO DE OBSERVACIÓN:</b> Conocer el grado de afectación de las drogas en adolescentes.	<b>VARIABLE:</b> Consumo de Drogas	<b>CATEGORÍA:</b> Tabaco Alcohol Heroína	<b>OBSERVADORES:</b> Dany Tarira / Alex Mira
<b>Tipo de droga</b>	<b>OBSERVACIONES DE PARÁMETROS</b>				
	<b>Apariencia física</b>	<b>Estado Fisiológico</b>	<b>Entorno escolar</b>	<b>Entorno familiar y social</b>	<b>Aspecto psicológico</b>
Heroína	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Pérdida drástica de peso.</li> <li>. Apariencia pálida de la piel.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Pérdida de apetito.</li> <li>. Ataque directo al sistema neurológico.</li> <li>. Disminución de glóbulos rojos.</li> <li>. Parálisis cerebral</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Bajas calificaciones.</li> <li>. Perdida de año.</li> <li>. Abandono del estudio.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Aislamiento del círculo familiar.</li> <li>. Robo de dinero y materiales de valor para satisfacer necesidad de drogas.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Incitadores y agresivos a quienes no forman parte de su grupo.</li> <li>. Perdida de voluntad</li> </ul>
Alcohol	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Falta de coordinación</li> <li>. Malestar debido a la resaca</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Afecciones hepáticas</li> <li>. Cirrosis</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Bajas calificaciones</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Cambios emocionales</li> <li>. Aislamiento del entorno familiar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Perdida de voluntad</li> <li>. Irritabilidad</li> <li>. Ansiedad</li> </ul>
Tabaco	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Dientes amarillos</li> <li>. Olor corporal a tabaco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Enfermedades respiratorias</li> <li>. Gripes prolongadas</li> <li>. Tendencia al cáncer pulmonar o de laringe</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Falta de concentración a la falta de tabaco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. La adicción se presenta por un mal ejemplo en la familia o la incitación de un amigo hacia el tabaco</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>. Perdida de voluntad hacia el consumo de tabaco</li> <li>. Ansiedad, irritabilidad, ante la falta de tabaco.</li> </ul>

Fuente: CONSEP 2012

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016



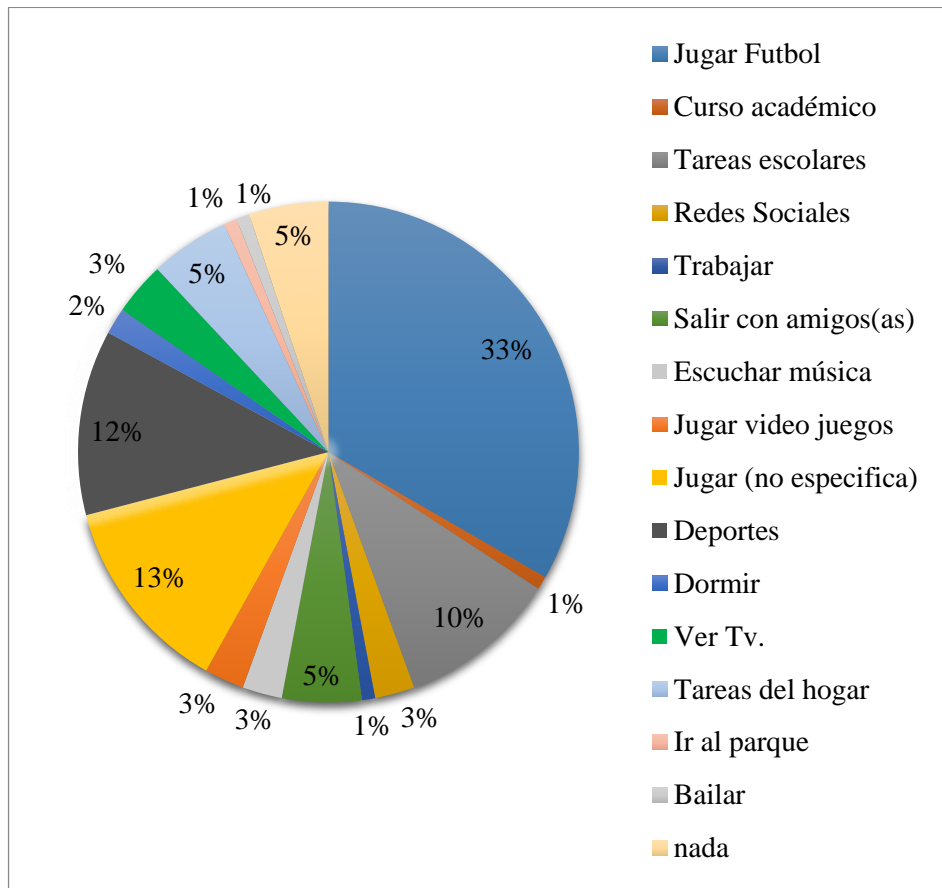
**Conclusión:** De acuerdo con el análisis de tan sólo tres drogas, dos de ellas legales y una ilegal (la heroína), se concluye que sea cual sea la droga, representa daños perjudiciales en los adolescentes. El deterioro en la salud es progresivo, cada uno de ellos afecta notablemente su entorno social, familiar y personal y concluyen con la muerte del adicto.

## CAPITULO III

### 3. ANÁLISIS DE LA INVESTIGACIÓN

A continuación, se presenta los resultados y análisis obtenidos por medio de la realización de las encuestas a los alumnos del 9no. Año de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo” en la ciudad de Riobamba, provincia de Chimborazo.

#### 3.1 Resultados de la encuesta: Preferencias, drogas y hogares disfuncionales

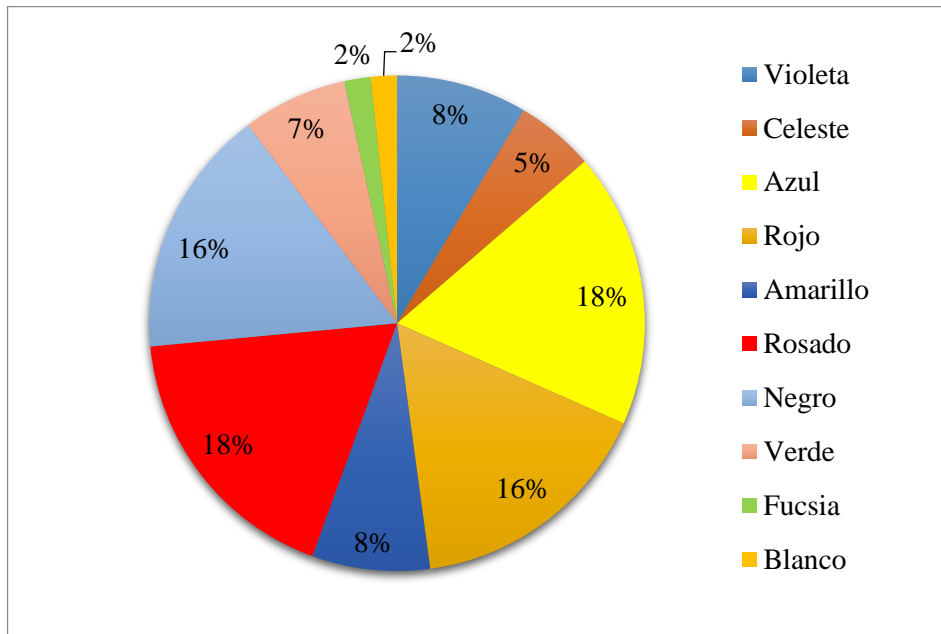


**Gráfico 1-3.** ¿Qué actividad realizas fuera del colegio?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## Análisis

Los alumnos respondieron en su mayoría **Jugar fútbol**, con un 33% del total de adolescentes encuestados. Esto se debe a que el gran número de adolescentes ha encontrado en el fútbol la forma de interactuar y socializar en un entorno con gustos similares. Lo mismo sucede con la segunda y tercera respuesta, **Jugar13% y Deportes12%** respectivamente.



**Gráfico 2-3.** ¿Cuál es tu color favorito?

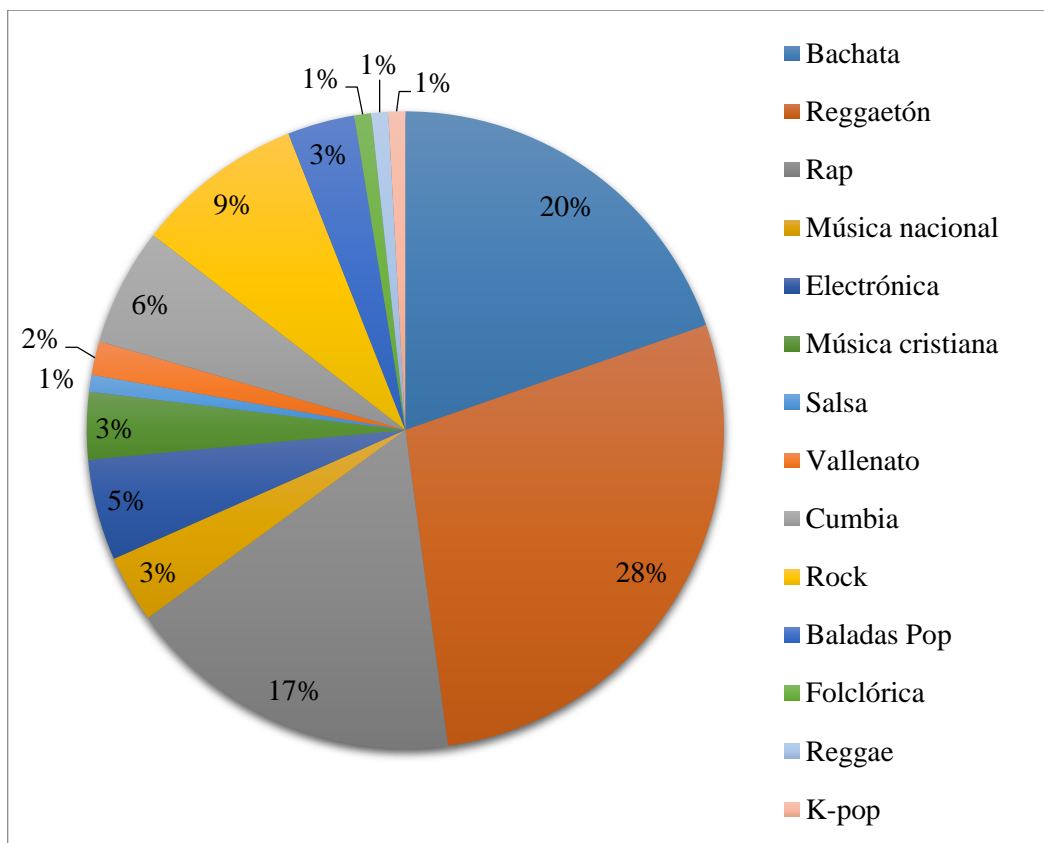
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## Análisis

De acuerdo con Matt W. Moore Diseñador Gráfico y Pintor artístico, las matices preferidas por adolescentes son los colores vivos y saturados, grupo en el que encajan los seleccionados por los adolescentes en la encuesta.

El rosado corresponde a una mayoría con un 18%. Fue elegido por las alumnas, y resultó rechazado en su totalidad por los adolescentes 0%. Esto sucede por la connotación de dulzura, ternura, fragilidad que posee el color.

Muy al contrario de los colores elegidos en su mayoría por los varones (azul 18%, rojo16%, amarillo 8%). Por una parte el rojo y el amarillo, son matices cálidos que representan fuerza, vitalidad, energía. Connotaciones que van muy acorde a adolescentes activos que practican fútbol y otros deportes. Y el azul representativo a la amistad y compañerismo en su círculo social.

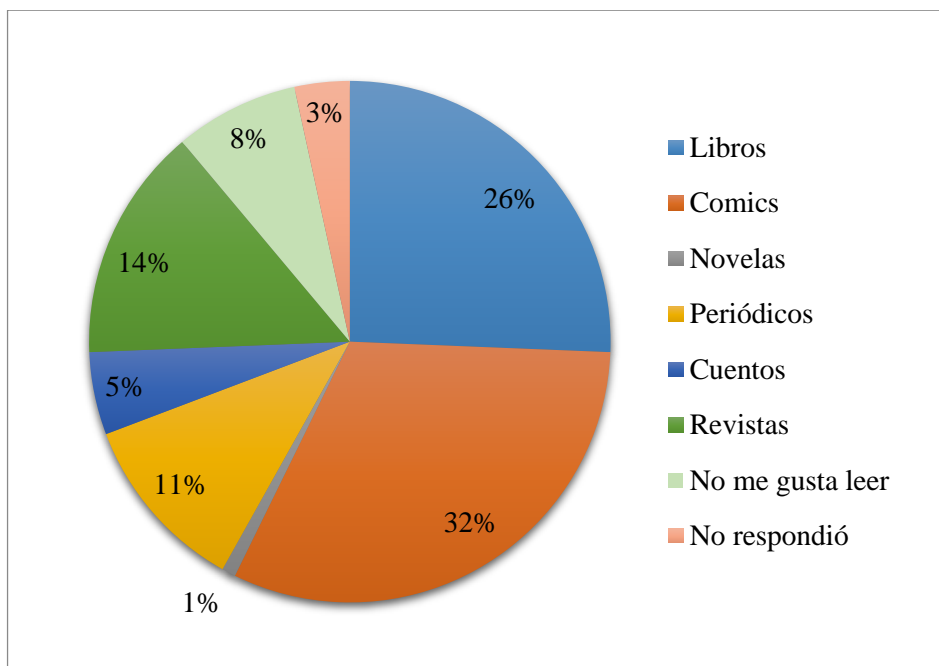


**Gráfico 3-3.** ¿Qué tipo de música te gusta y cuál es tu cantante o grupo favorito?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### Análisis

Las culturas urbanas marcan influencias en los adolescentes. Y esta se ve reflejada en la música, con la que quieren ser identificados, buscando su identidad en la sociedad. La preferencia de los adolescentes se ve dirigida hacia los géneros de música urbana. El reggaetón con 28% en superioridad, seguido de la bachata con 20% y el hip hop con 17%.



**Gráfico 4-3.** ¿Lees? ¿Qué tipo de lectura: libros, revistas, comics, periódicos, etc.?

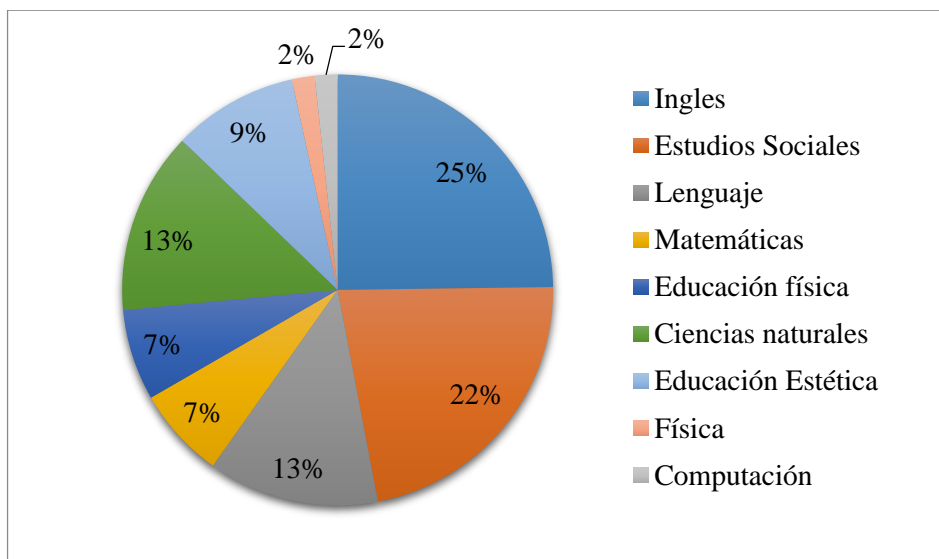
**Realizado por:** TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### **Análisis**

Factores culturales y filosóficos intervienen en el desarrollo del adolescente. Las lecturas dirigidas a adolescentes mediante sus distintas presentaciones captan la atención de ellos.

El comic que alcanzó mayoritariamente un 32%, está cargado de elementos atractivos para los adolescentes, como personajes ficticios con los que buscan estar identificados, colores predilectos para su edad y tramas de aventuras cargadas de emoción para sus lectores.

El porcentaje de los Comics respalda la tesis, pues el Motion Comic es la animación de las ilustraciones en estilo Comic Americano puestos en escena.

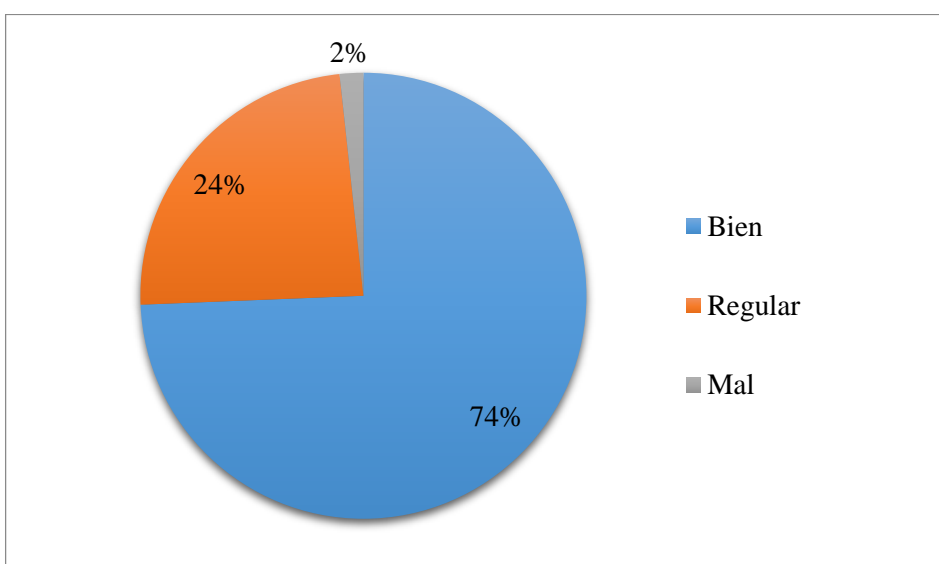


**Gráfico 5-3.** ¿Qué materia del colegio te gusta más y por qué?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### Análisis

El adolescente en el descubrimiento de aptitudes y destrezas, encuentra en las asignaturas de la Unidad Educativa sus preferencias que posiblemente será la guía de su vida académica. Ante esto, en el cuestionario los adolescentes han plasmado su preferencia por las materias de: Inglés 25%, Estudios Sociales 22%, Lenguaje 13%.

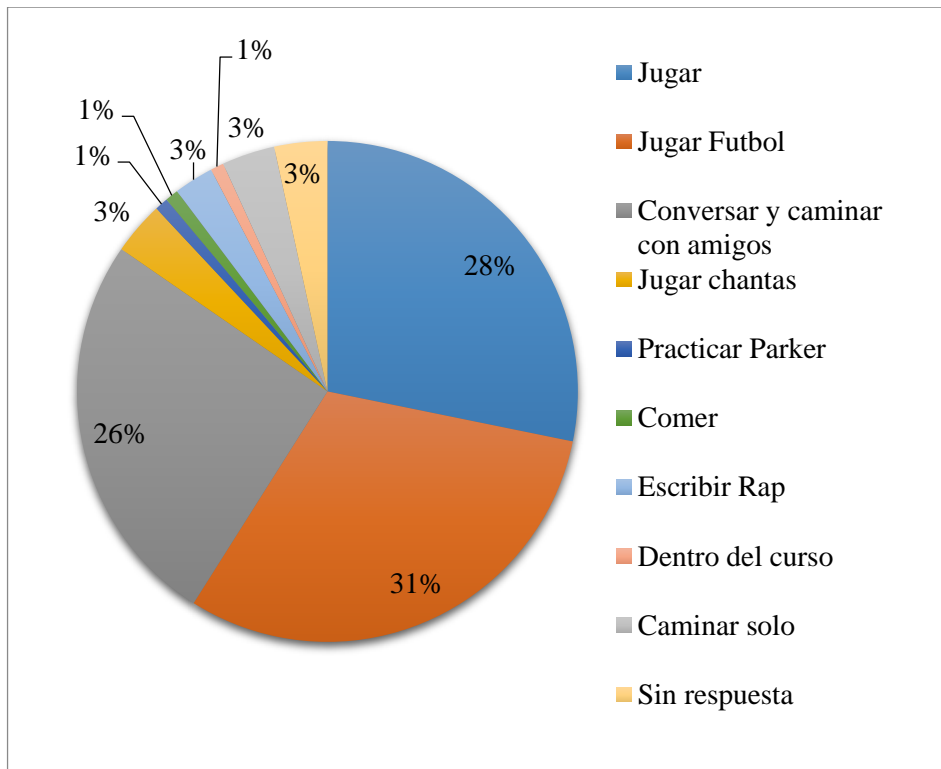


**Gráfico 6-3.** ¿Qué tal te llevas con tus profesores?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## Análisis

Un alto porcentaje señaló que la relación con los docentes es Buena con un 74%, acompañado de un 24% que dijo que era regular, lo que reafirma el buen trato que tienen los alumnos y que su desenvolvimiento con los docentes se maneja en un ambiente de cordialidad.

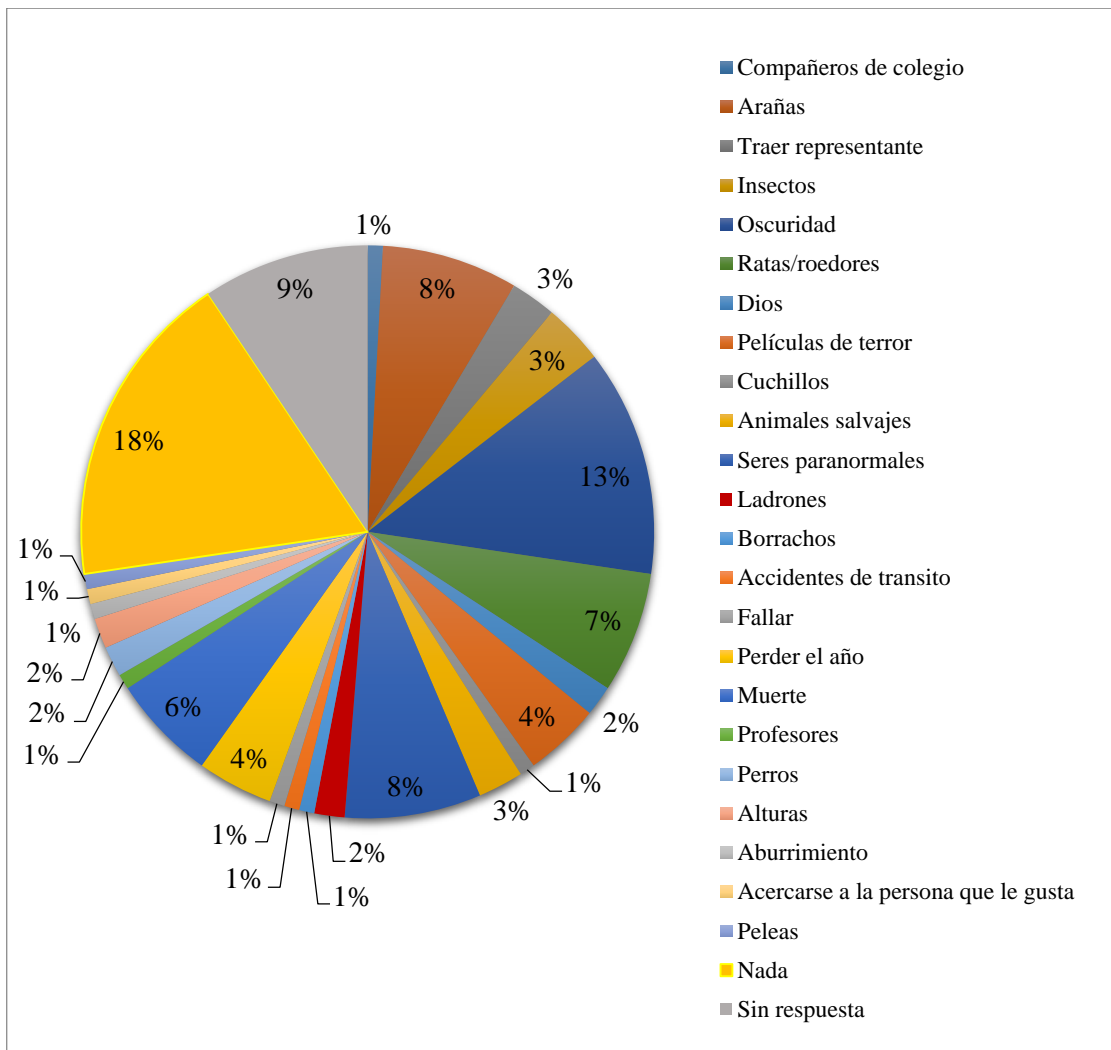


**Gráfico 7-3.** ¿Qué te gusta hacer en el recreo?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## Análisis

Los adolescentes se hallan en una fase de iteración social como necesidad. En la Unidad Educativa rodeado de personas acordes a su edad, intereses y gustos, crean el ambiente propicio para interactuar con los demás. Sea por medio del deporte, jugando o en conversaciones. Es así como lo demuestra el resultado de la encuesta con una mayoría del 31% de chicos que les gusta jugar fútbol, un 28% juegos varios y un 26% conversar en grupo con sus amigos.



**Gráfico 8-3.** ¿A que le tienes miedo?

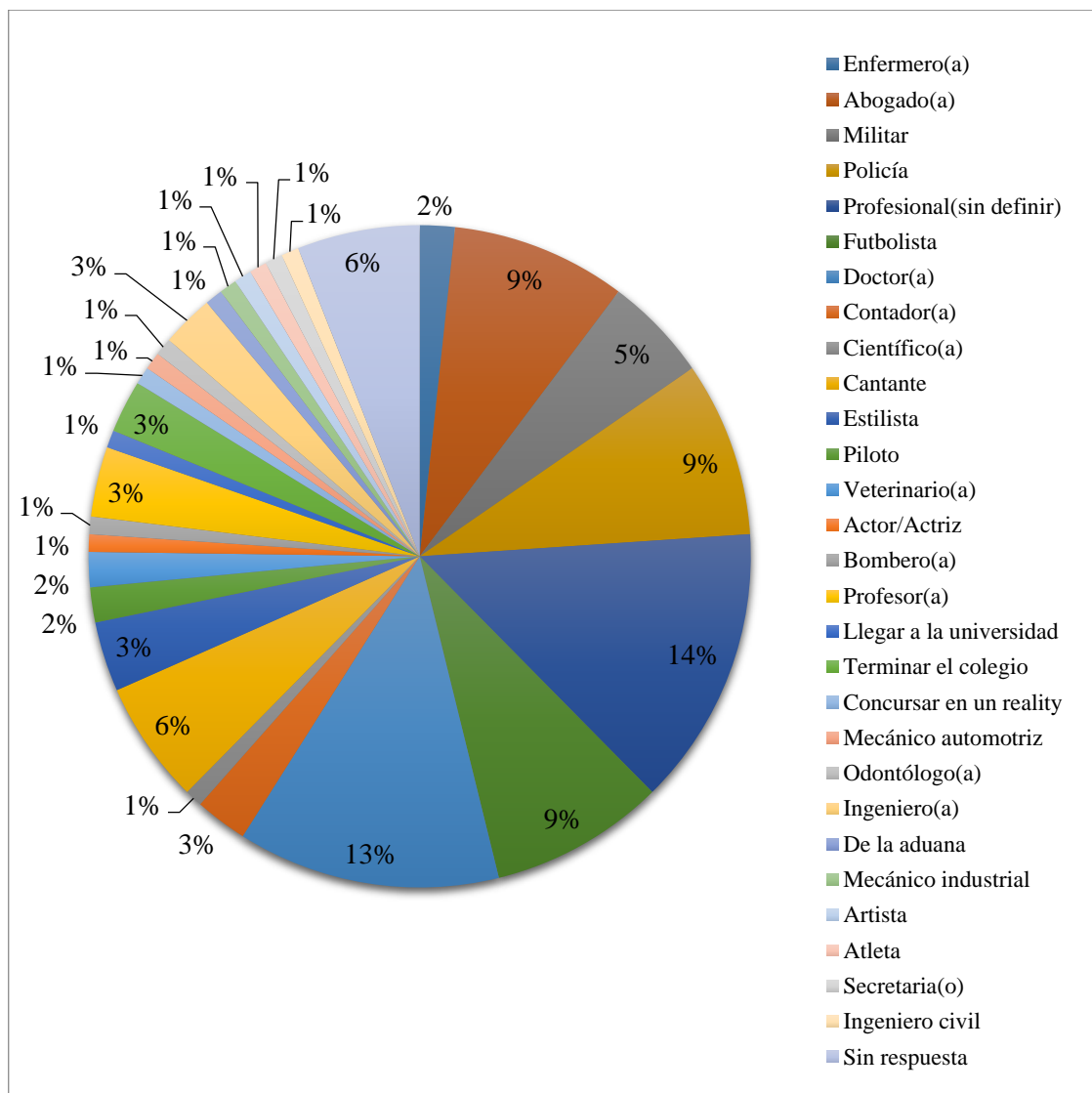
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### Análisis

Las respuestas por parte de los adolescentes encuestados son muy variadas, pero existe un porcentaje superior del 18% que dice “No tener miedo a nada”, esta respuesta tiene fundamento científico, puesto que en la fase de la adolescencia existe ausencia del miedo, esto provoca que ellos sean arriesgados, y muchas veces imprudentes. Esto fue un estudio publicado por Proceedings of the National Academy of Sciences en el 2011.

Estos mismos adolescentes temerarios durante el transcurso de la etapa adolescente, irá adquiriendo temores o prudencias que lo llevarán a su etapa adulta. Por otra parte tenemos alumnos que afirman presentar temores, como a la oscuridad 13%, arañas y seres paranormales 8%. Estos grupos ya han tenido en su fase de adolescente experiencias y aprendizajes, adoptado nuevos temores.





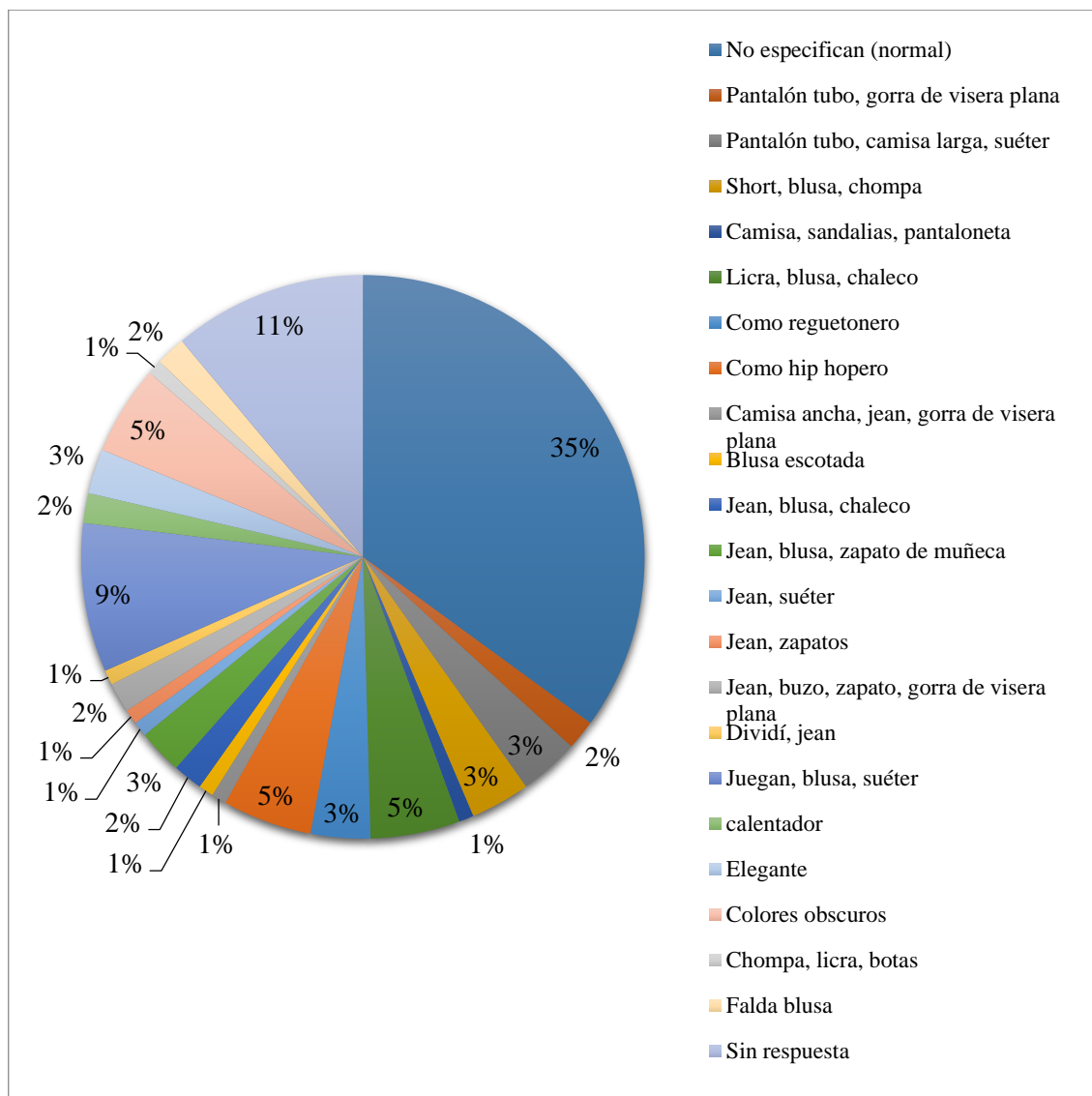
**Gráfico 9-3.** ¿Qué sueños o metas quieres cumplir?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### Análisis

Los adolescentes al encontrarse en una temprana etapa de descubrimiento, observan alrededor muchas opciones atractivas para su vida presente y futura, el ámbito profesional no es la excepción. En su mayoría presentan aún indecisiones propias de su edad, que con el tiempo determinaran lo que quieren para sus vidas.

En el caso de esta pregunta el porcentaje con mayor respuesta fue la de aspiración profesional sin especificar el campo con un 14%, antecedido de un 13% de alumnos que quieren ser médicos y tres grupos emparejados con 10% que son: abogado, futbolista y policía.



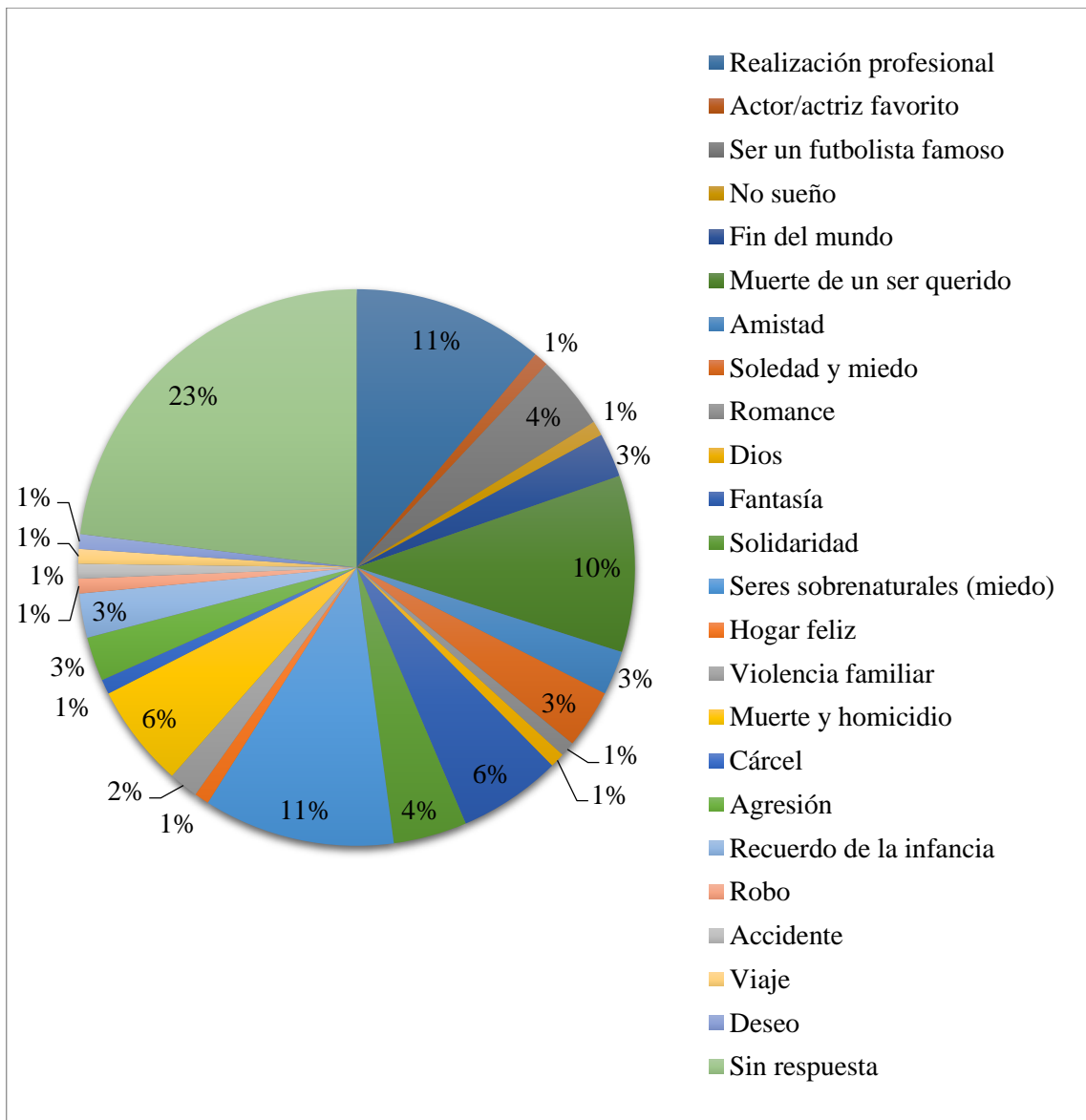
**Gráfico 10-3.** Describe tu forma de vestir o como te gustaría vestir.

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### Análisis

De acuerdo a los resultados de esta pregunta, arroja un 35% de adolescentes que aún no definen un estilo de vestimenta, esto se puede deber a que a su temprana edad se encuentran indecisos ante las varias opciones que se les presenta en su entorno y en los medios de comunicación. Muy al contrario ocurre con el 65% de alumnos con diversos estilos en vestimenta definidos o influenciados por la moda y tribus urbanas.

Estos adolescentes encuentran en la indumentaria ser aceptados en su nuevo ámbito social de amigos y sentirse bien consigo mismos en su apariencia física. Es muy notoria la influencia que ejercen los estilos urbanos en los chicos como son el reggaetón y el hip hop.



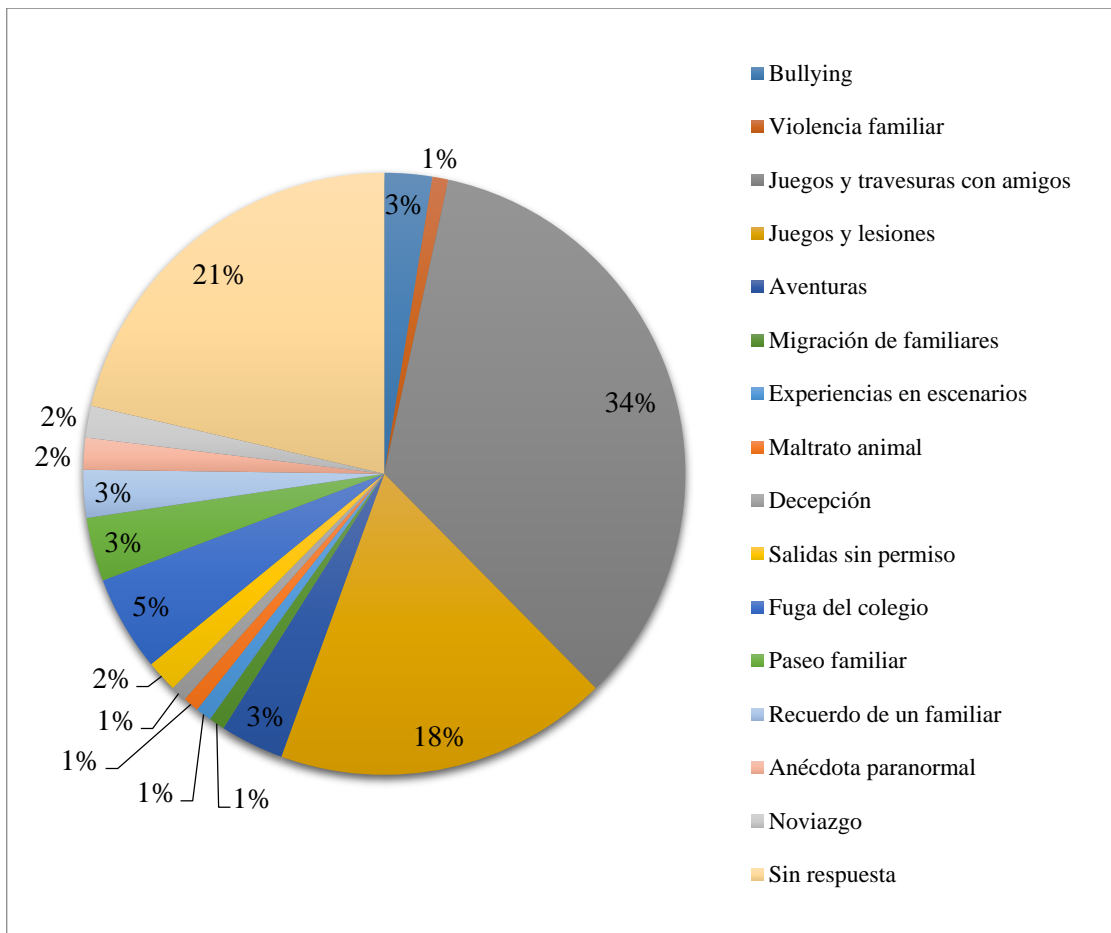
**Gráfico 11-3.** Escribe un sueño que te haya impactado.

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### Análisis

Esta pregunta fue formulada con el propósito de obtener un recurso creativo, la tabulación se la realizó mediante una asociación de grupos similares, representándolos con palabras claves que lo identifiquen.

Así tenemos que las aspiraciones profesionales se apuntan con 13%, al igual que los temores a Seres sobrenaturales (demonios, duende, espíritus). El 12% corresponde a muertes de seres queridos, más que todo papá o mamá. Reflejan el temor a quedar solos, y desprenderse de ese vínculo de amor y de dependencia que une a padres a hijos.



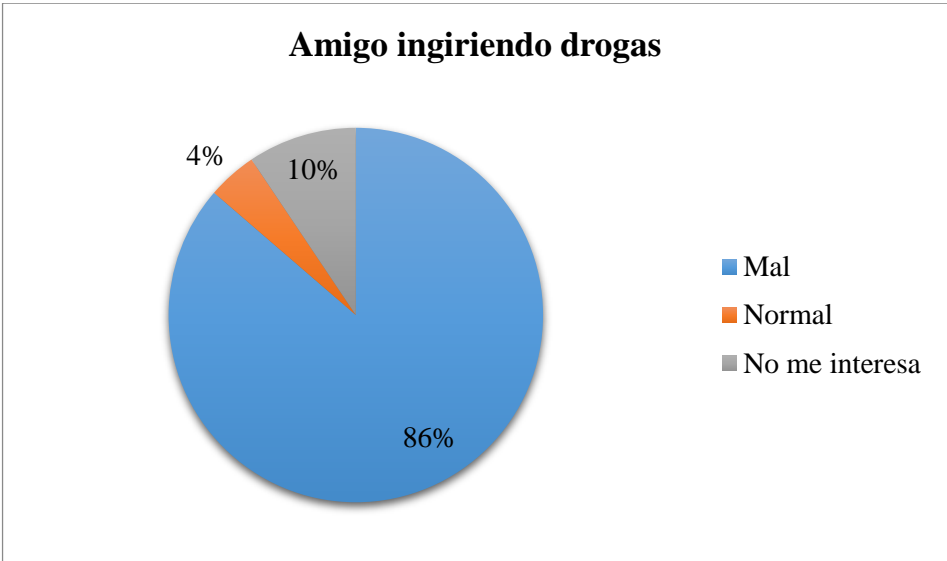
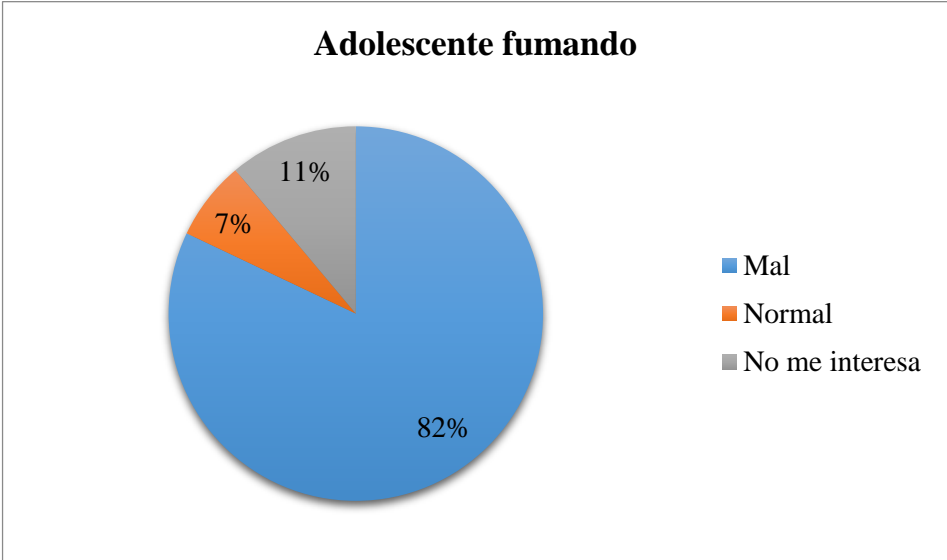
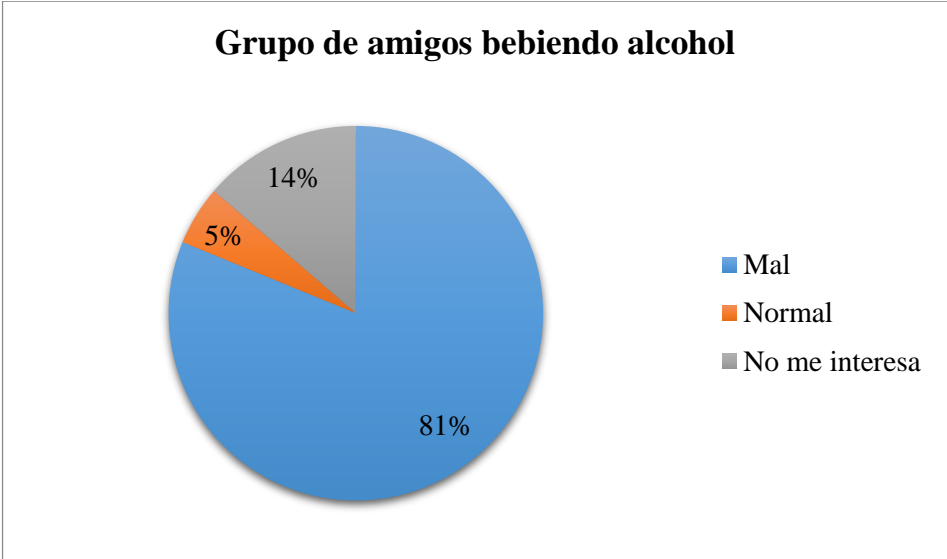
**Gráfico 12-3.** Narra una anécdota que recuerdes.

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### Análisis

Esta pregunta al igual que la anterior tiene con fin el recurso creativo para plasmar en el cortometraje situaciones comunes en los adolescentes, de esta forma ellos se sientan identificados.

La variable **Juegos y travesuras**, trata de vivencias, ocurrencias u accidentes que provocaron junto con amigos, este ítem alcanzó un mayoritario resultado de respuesta con el 34%, **juegos y lesiones** 18%, **fuga del colegio** 5%, estos resultados muestran la hiperactividad de los adolescentes y el alto grado que poseen de interacción social en grupos de amigos.



**Gráfico 13-3.** ¿Qué opinas frente a estas acciones?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

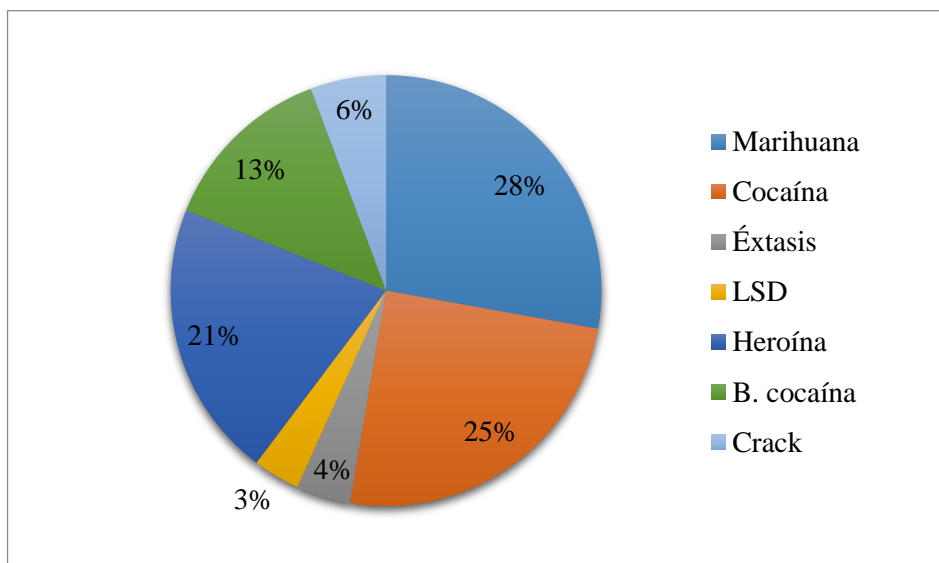
## Análisis

Es importante saber el grado de aceptación o repudio de los adolescentes hacia las drogas, al igual que la indiferencia hacia las mismas. Esto determina el conocimiento acerca de los riesgos que conlleva su consumo.

Las 3 opciones exponen similitud de porcentajes en sus respuestas (mal, Normal, no me interesa). Con un rango de 81% - 86% los adolescentes opinan que es mala cada una de estas situaciones, representando un rechazo y a la vez un cierto grado de conocimiento a las posibles consecuencias que acarrearían las drogas.

Con una rango de 10%-14% optaron por la opción No me interesa, y la opción me parece Normal de 4%-7%, esto indica un desconocimiento de las afecciones que causan los estupefacientes.

La información acerca de los daños que conllevan las drogas es fundamental en los adolescentes y cada aporte social e informativo ayudará a los adolescentes a crecer sanos.



**Gráfico 14-3.** ¿Has oído hablar de alguna de estas drogas?

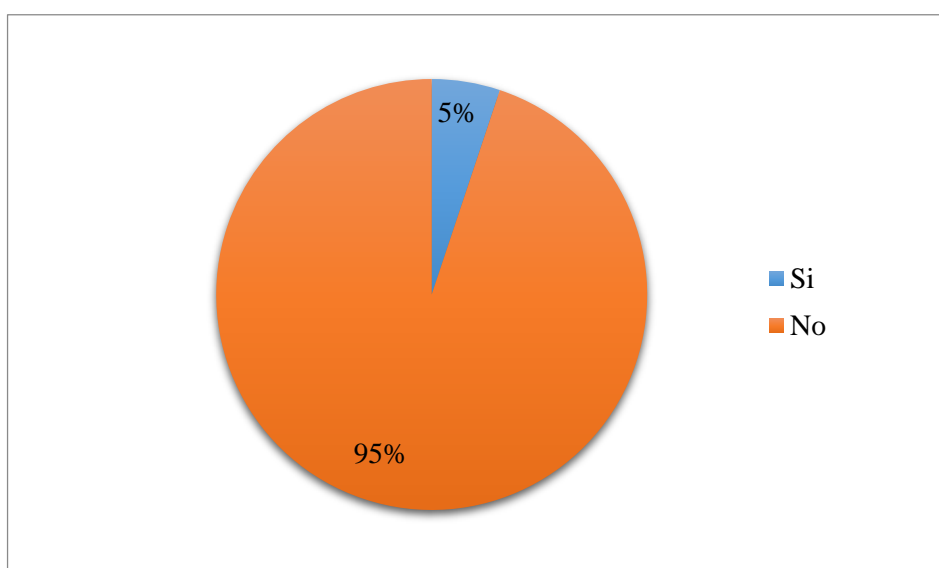
**Realizado por:** TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## Análisis

La marihuana se encuentra en primer lugar 28%, esto se debe a la gran información a través de los medios sobre el estupefaciente. Noticias en contra y a favor de la marihuana, hacen que esta droga sea la más escuchada por los adolescentes. Grupos de personas a través de blog por

internet difunden información “positiva” sobre el cannabis, generando a futuro graves secuelas sociales.

Cocaína y heroína están el porcentaje de 25%, 21% respectivamente. Estas también son drogas en auge por el narcotráfico y los adolescentes han escuchado de ellas por las noticias que a diario circulan. El escuchar de ellas es muy distinto a conocer sus efectos. Se reitera que es muy recomendable tener informados a los adolescentes de estos estupefacientes al igual que las drogas que son desconocidas por la mayoría, como es el caso del LSD 3%, Éxtasis 4% y Crack 6%.

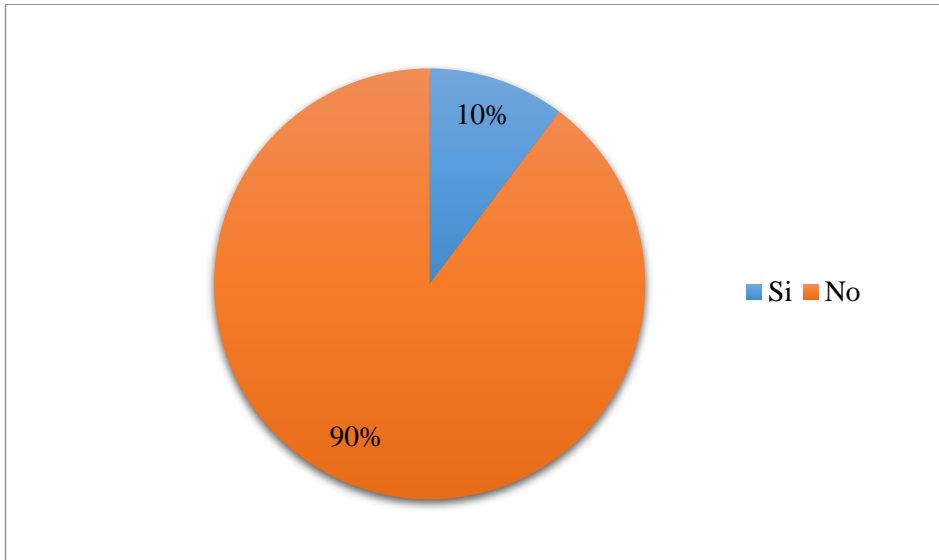


**Gráfico 15-3.** ¿Tienes algún familiar o amigo que haya consumido drogas?

**Realizado por:** TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### **Análisis**

El 95% respondió que no tiene familiares consumidores de estupefaciente, por una parte es una cifra que no alarma, y el 5% respondió que si tienes familiares que han consumido drogas, que es un punto a tomar muy cuenta. Es de indicar que dentro del 95% antes mencionado, se debe considerar que el alcohol y el tabaco también son drogas. El círculo familiar es fundamental para el buen desarrollo de los menores.

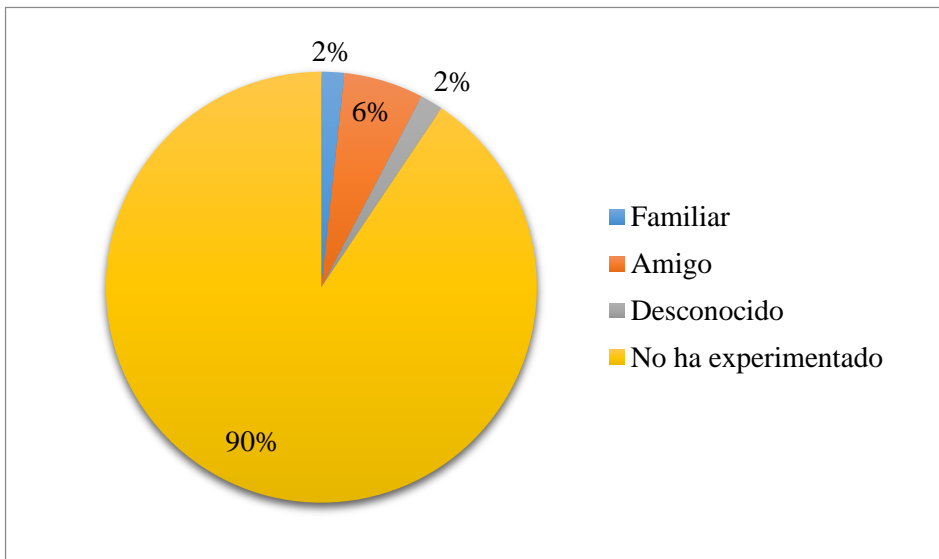


**Gráfico 16-3.** ¿Alguna vez has probado alguna droga?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Análisis**

Es favorable el resultado de un 90% de alumnos que no han consumido drogas, frente a un 10% que ya han ingerido. Cabe recalcar que de acuerdo al Consejo Nacional de Control de Sustancias Estupefacientes y Psicotrópicas (CONSEP) en su encuesta realizada en el 2012, dice que la edad promedio de consumo de drogas en el Ecuador es de 14.3 años de edad.



**Gráfico 17-3.** ¿Por medio de quién experimentaste la droga?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

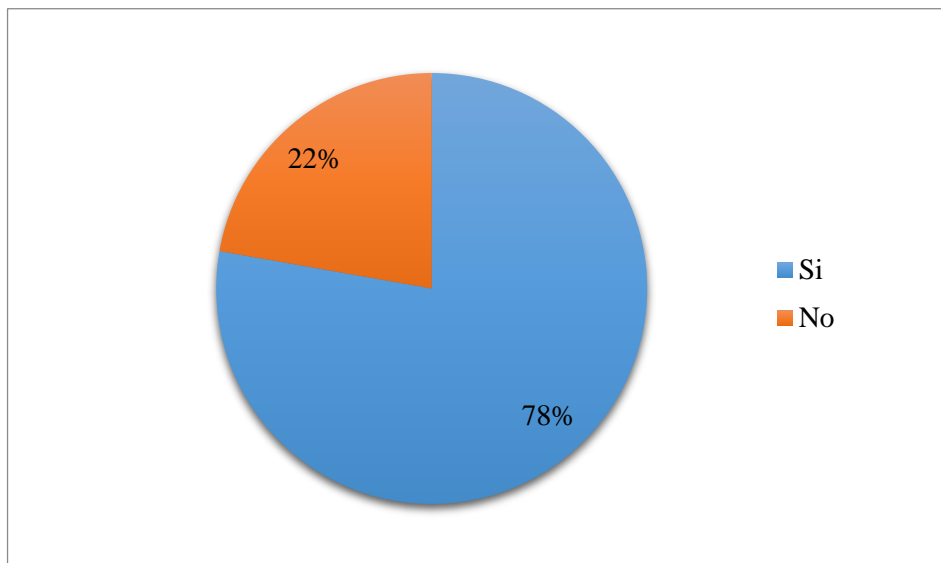


## Análisis

El 90% de alumnos que no experimentaron con drogas está analizado en la anterior pregunta. Este nuevo análisis se centrará en el 10% de los adolescentes que han consumido algún tipo de estupefaciente por medio de alguien en especial.

El adolescente es susceptible a ser influenciado de forma negativa por otras personas, sean amigos, familiares o desconocidos. Puede que el adolescente se encuentre en un hogar disfuncional, donde carece de la atención necesaria, de consejos para encaminar su vida, e información del daño que causan los estupefacientes.

Este individuo será vulnerable a ser iniciado en las drogas. Los resultados arrojan un 6% de haber experimentado algún tipo de sustancias por medio de amigos, y un emparejado 2% por parte de familiares y desconocidos.

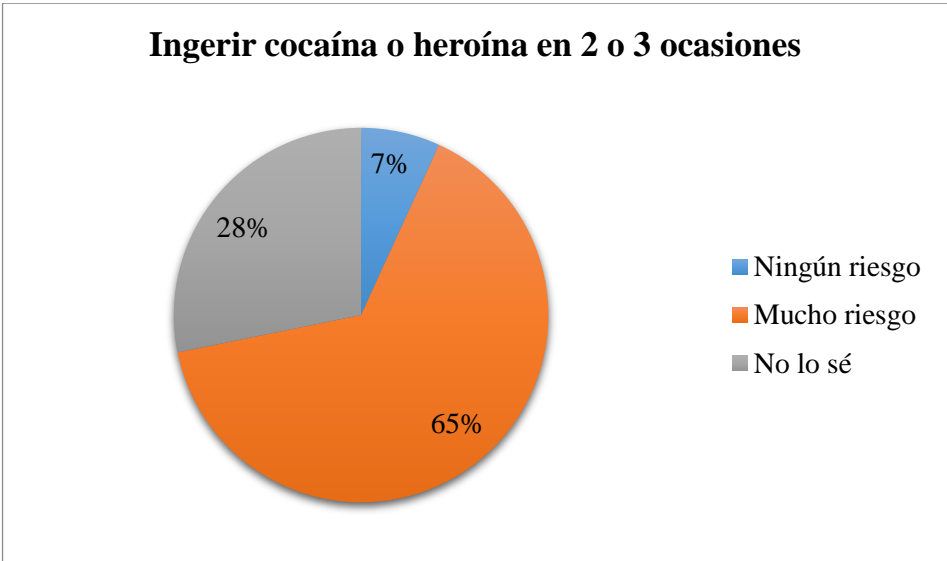
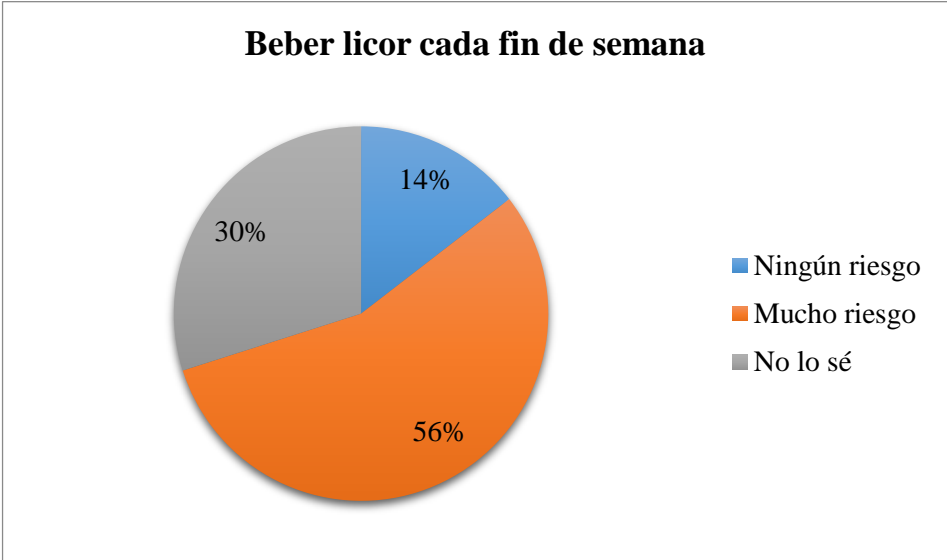
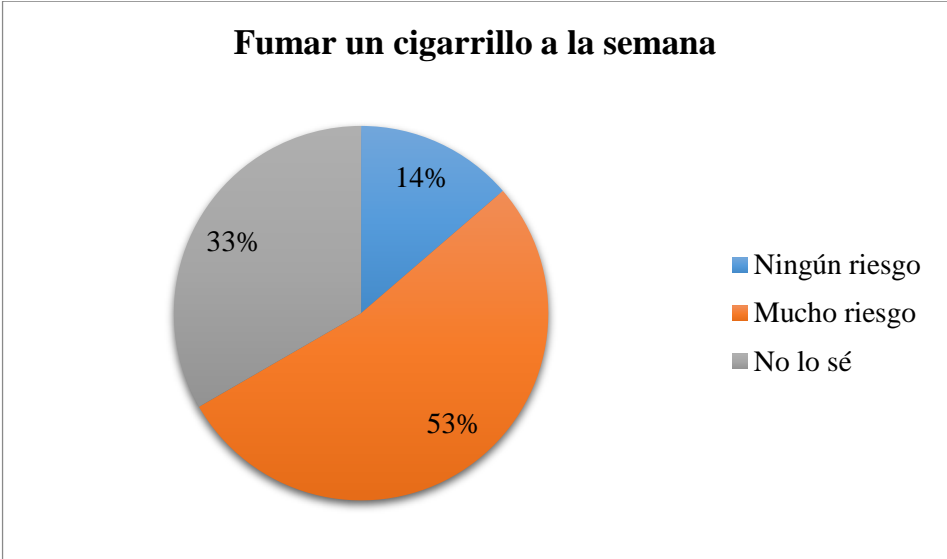


**Gráfico 18-3.** ¿Consideras que el alcohol y el tabaco son drogas?

**Realizado por:** TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## Análisis

La falta de información acerca de las drogas legales y la publicidad directa o indirecta de las mismas, y los malos ejemplos de una sociedad que ha hecho participe del vivir cotidiano a estos narcóticos, trae como consecuencia que cierto porcentaje de los adolescentes vean con buenos ojos el consumo de las mismas. Es aquí el caso de que el 22% de los alumnos encuestados consideren que el alcohol y tabaco no son drogas y un 78% si las considera drogas, pero es necesario reforzar ese conocimiento e informar plenamente a quienes estén desinformados.



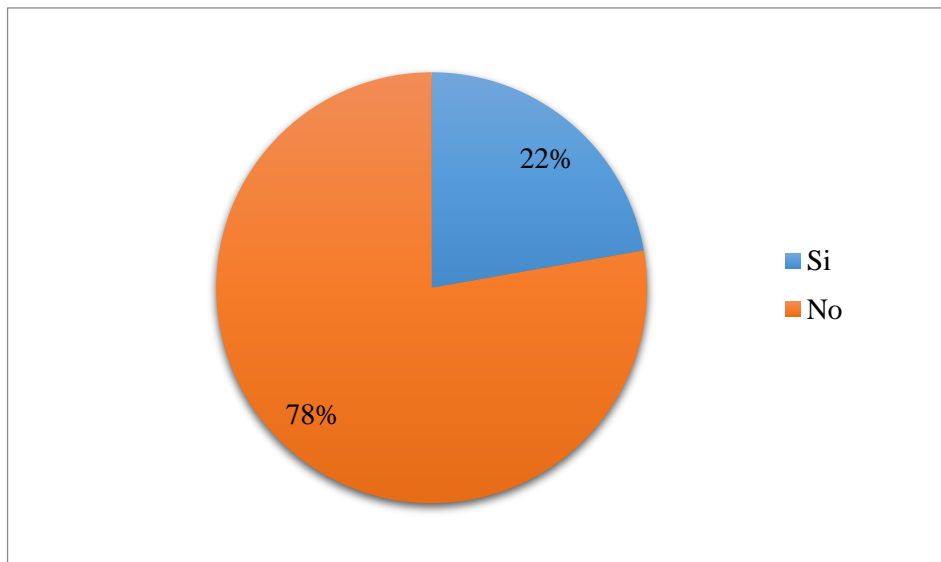
**Gráfico 19-3.** ¿Cuánto daño crees que causa en una persona lo siguiente?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## Análisis

Se plantearon 3 categorías, con tres opciones de respuesta para conocer el nivel de conocimiento del daño que causan las drogas. En un rango del 53% al 65% consideraron Mucho riesgo, demostrando un rechazo y aversión a las drogas, incluso y lo más importante, estar informados.

Un dato muy relevante, es el porcentaje del 28% al 33% (No lo sé) con lo que indican un desconocimiento de los graves efectos que conllevan las acciones descritas en la encuesta. Su desconocimiento y falta de información los vuelve vulnerables a ser influenciados de forma negativa a vicios destructivos en su existencia. Aún son más propensos quienes optaron por la opción de Ningún riesgo, posiblemente su entorno ya se encuentre afectado y es urgente en ellos información y atención debida.

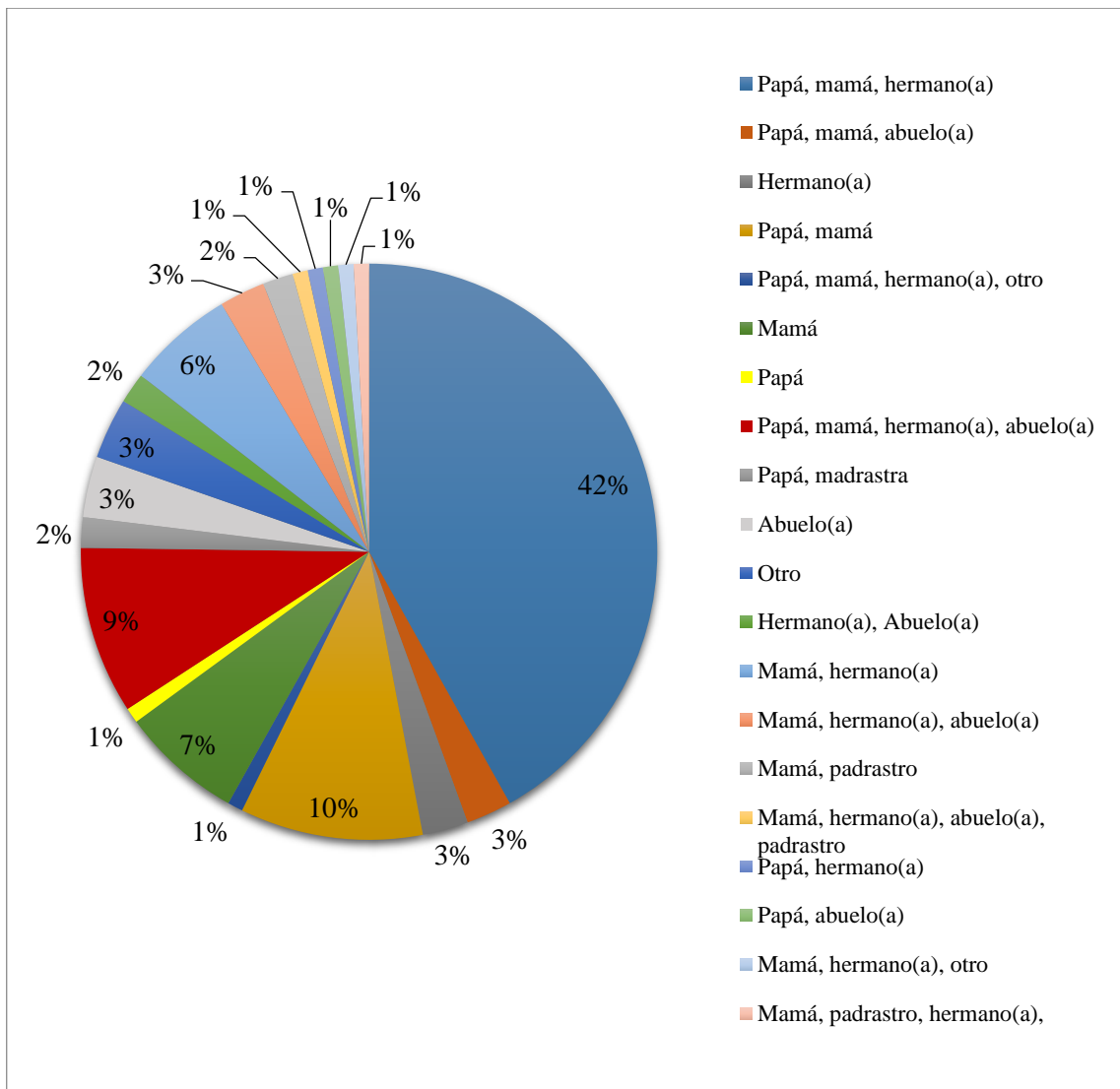


**Gráfico 20-3.** ¿Uno de tus padres o ambos han migrado al exterior?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## Análisis

La migración en los últimos años ha disminuido considerablemente en el Ecuador. Los compatriotas han optado por retornar a la Patria por faltas de oportunidades en el exterior. La estadística mostrada en los alumnos del 9no año refleja esa realidad, al existir un porcentaje del 78% de hogares con sus progenitores viviendo en el hogar y en menor número del 22% de padres que han migrado al exterior.

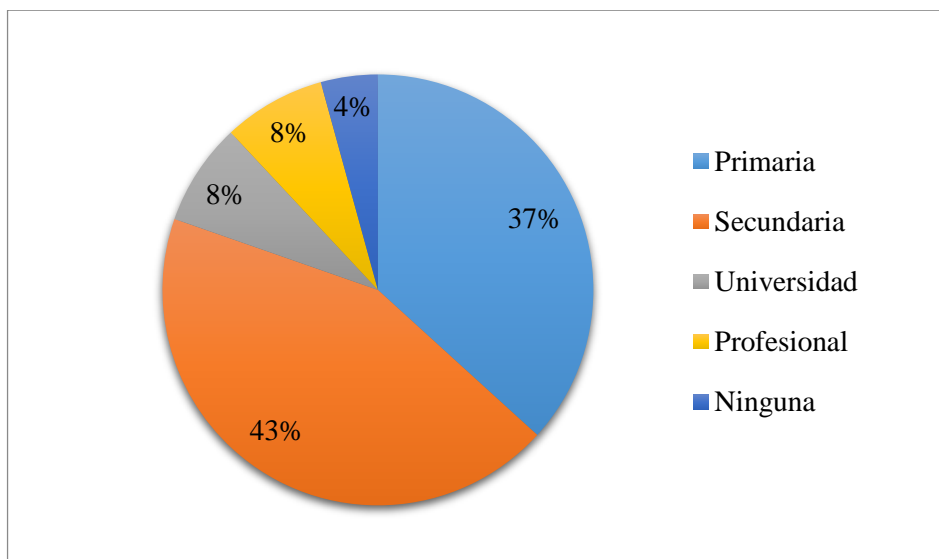


**Gráfico 21-3.** ¿Con quién vives en tu hogar de residencia?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

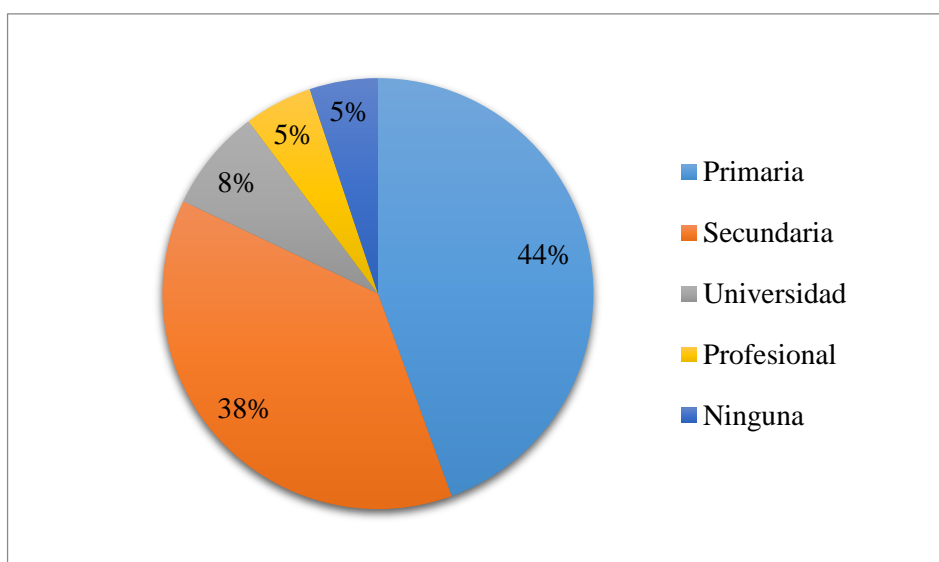
### Análisis

El porcentaje que incluye a ambos progenitores alcanza el 67% del total. El 33% restante son hogares en los que existen ausencias de uno de ellos o de ambos. El 33% de estos casos son tomados como hogares disfuncionales, pero cabe aclarar que un hogar disfuncional no es sólo cuando hay ausencia de progenitores, sino que es cuando en el hogar, aunque teniendo papá y mamá, algo no está funcionando de manera correcta dentro del vínculo familiar.



**Gráfico 22-3.** ¿Qué nivel de educación tiene tu papá?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016



**Gráfico 23-3.** ¿Qué nivel de educación tiene tu mamá?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

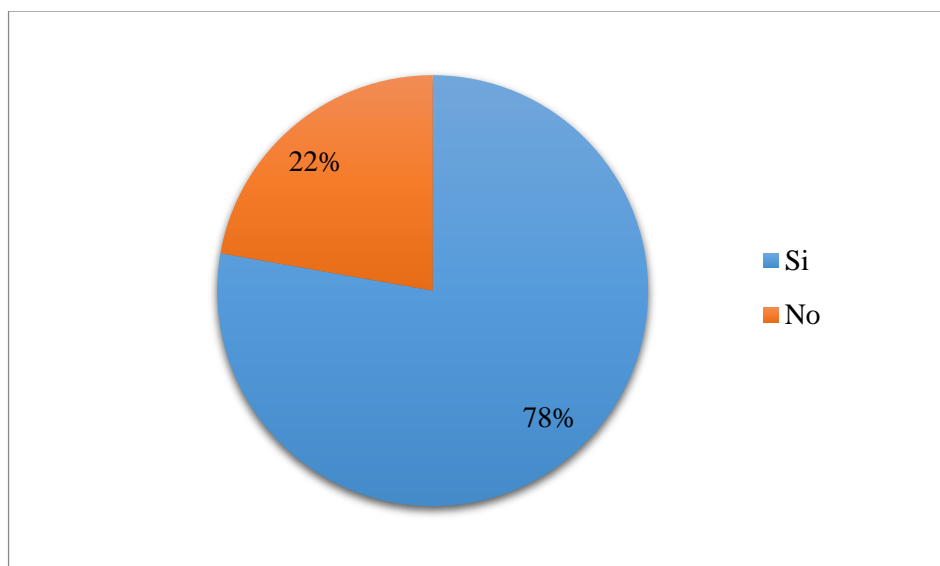
### Análisis

Un factor de disfuncionalidad dentro de un hogar tiene que ver con el grado de educación que tengan los padres, por lo que no suplen la necesidad de información y ayuda académica que necesitan sus hijos.

Esto puede reflejarse en el bajo rendimiento académico de los alumnos en clases. Las cifras de porcentajes que se indican son que el 44% como el 37% de madres y padres respectivamente sólo tienen primaria en su grado de educación. El 38% madres y 43% padres tienen educación

secundaria. Y sólo el 8% de progenitores tienen nivel universitario y del 7% al 8% títulos universitarios.

Con esto no se está descartando que el adolescente cumpla con éxito su carrera académica, pero si requerirá mayor esfuerzo por parte de él. Además, el objetivo en este Trabajo de Titulación es exponer el panorama en el que se desenvuelven los adolescentes evaluados.



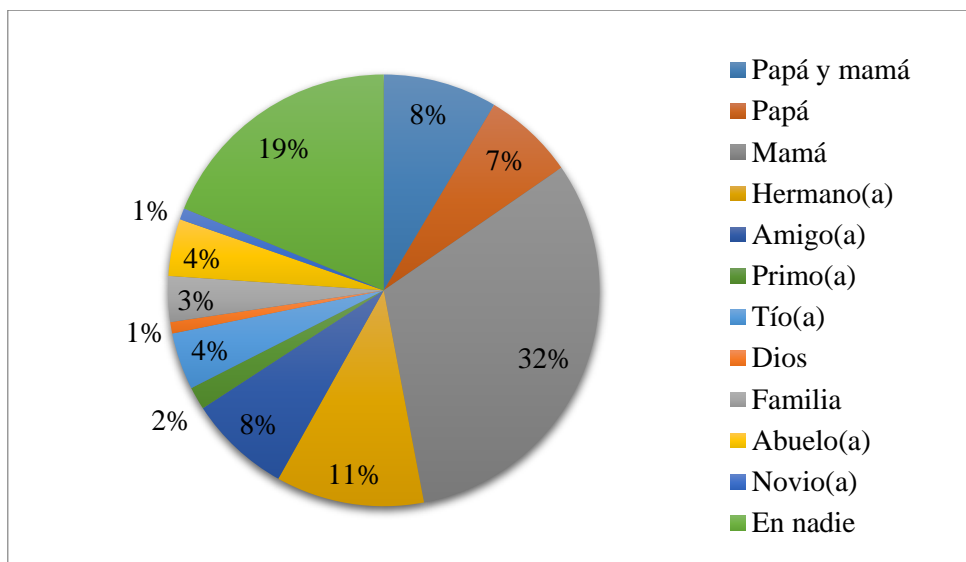
**Gráfico 24-3.** ¿Sientes que en tu hogar te prestan atención y se preocupan por tus problemas?

**Realizado por:** TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### **Análisis**

La importancia que se le dé al adolescente tanto de sus vivencias cotidianas (confianza de padres a hijo en pláticas) y como miembro del círculo familiar, reforzará su autoestima y formación de su personalidad.

Es así que el resultado favorable de un 78% de alumnos dice sentir que en su hogar se preocupan de sus problemas y les prestan atención. Al contrario, el 22% indica que en su hogar no le prestan la debida atención. Con respecto al segundo dato, esto crea falencias en el adolescente y buscará esa necesidad de cariño y comprensión fuera de casa, siendo vulnerable a tomar decisiones equivocadas para su formación.



**Gráfico 25-3.** ¿En quién confías para contar tus vivencias diarias o problemas?

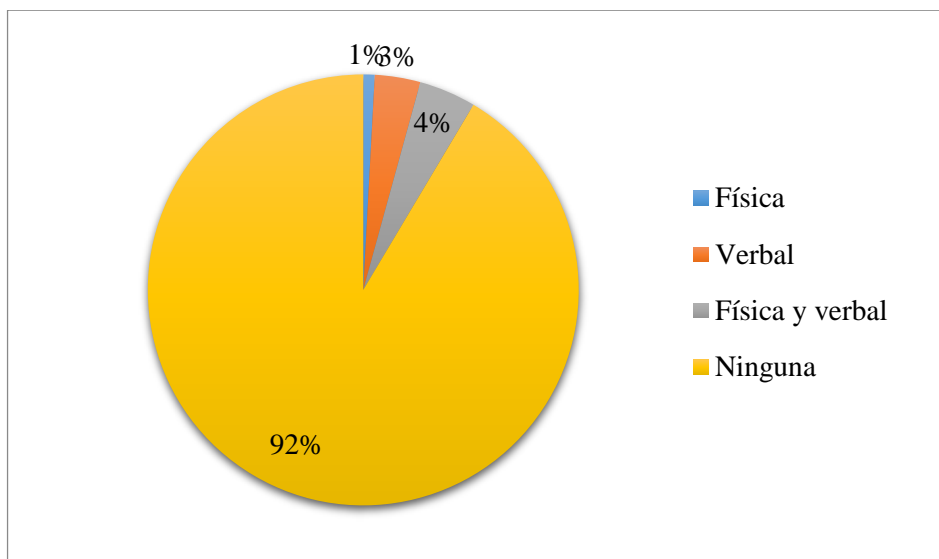
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### Análisis

La encuesta revela que el mayor porcentaje de 32% es la madre, seguido de un 11% a hermano(a), 8% papá y mamá, dentro de lo que se refiere a familiares directos.

Lo ideal es que el nivel alto de confianza sea dentro del vínculo familiar, para que luego en el nuevo círculo social de amistades al que pertenezca, tenga bases cimentadas para el correcto desenvolvimiento de su vida e integridad. Suele suceder que los adolescentes al sentirse incomprendidos o que dentro su familia se genere caos, busquen fuera de casa un modelo a seguir que suele ser no correcto, con tendencia a vicios y malas costumbres.

La encuesta además muestra que un 19% de alumnos no confían en nadie y un 8% considera que sus amigos son meritorios a su confianza, vivencias y problemas. Un 1% dice confiar en Dios, otro 1% en su novio (a). El 13% restante se distribuye en familiares como: abuelo, tíos, primos.



**Gráfico 26-3.** ¿Existe algún tipo de violencia en tu hogar y por parte de quién?

**Realizado por:** TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### Análisis

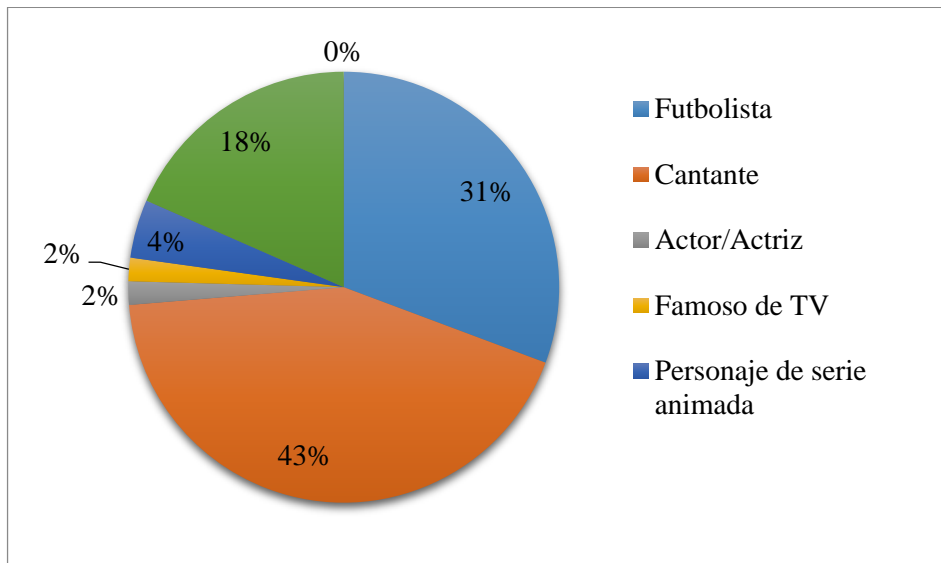
La violencia es un detonante para la desintegración de la familia, los resultados provistos por la encuesta demuestran que un 92% de alumnos no sufren ningún tipo de violencia.

Esto genera expectativas positivas en la familia de aquellos adolescentes, pero hay que tomar en consideración que no sólo la violencia, física o verbal genera aislamiento entre los miembros que conforman el hogar, la comunicación es un factor importante y en preguntas anteriores no se obtuvo ese mismo resultado de 92%.

La violencia física y verbal en el grupo de encuestados se encuentra en el 8%, hogares conflictivos con potencial peligro en aquellos adolescentes.



### 3.2 Resultados de la encuesta: Elementos del diseño aplicados al cortometraje



**Gráfico 27-3.** Escribe el nombre de quién admiras.

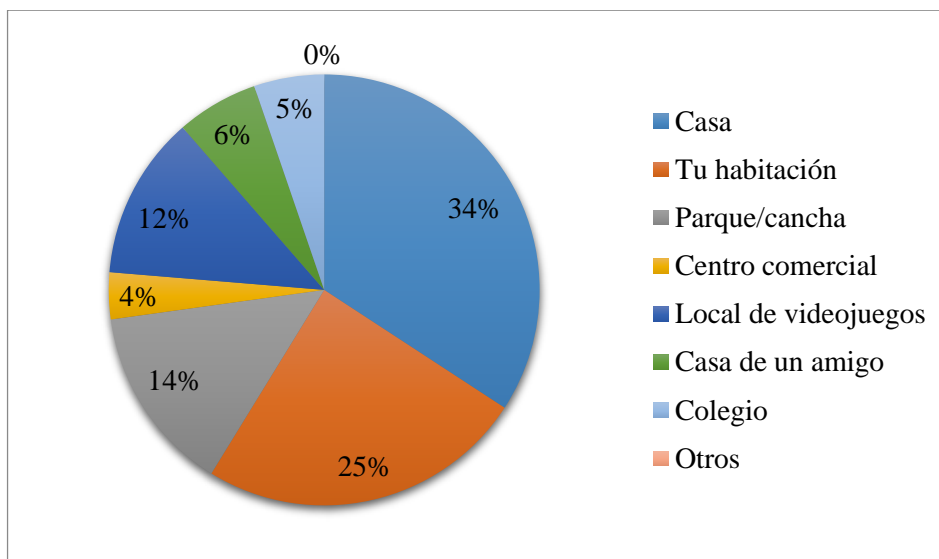
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

#### Análisis

La moda, el mundo del espectáculo, personajes famosos (futbolistas, actores, cantantes y demás), marcan influencia en los adolescentes, en cuanto a su forma de vestir, hábitos, y aspiraciones futuras de lo que quieren ser ellos de grande.

El 43% señaló su preferencia a cantantes, sintiendo hacia ellos objeto de admiración y posiblemente modelos a seguir. De este 43%, 36 mujeres dieron su voto a favor, muy al contrario, se mostraron los varones con 13 votos dentro del porcentaje mencionado. La siguiente predilección fue de un 31% a los futbolistas, con una considerable mayoría de adolescentes a favor. En tercer lugar, con 18% fue para los padres.

En ellos se encuentra la vital formación de sus hijos, el buen ejemplo y consejos que se debe inculcar en ellos, para que luego en base al análisis crítico propio de los adolescentes, sepan enrumbar su vida y no tomar modelos dañinos para su formación. En menor porcentaje de un 8% se dividió entre actores y actrices, famosos de Tv y personajes de series animadas.



**Gráfico 28-3.** Indica un lugar donde te gusta estar.

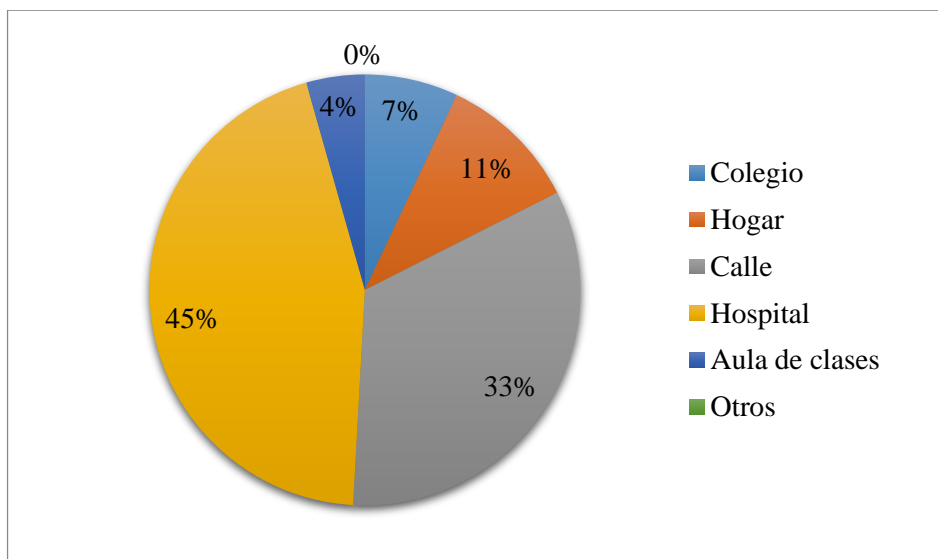
**Realizado por:** TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### **Análisis**

Para la selección de escenarios en el corto animado, se formula esta pregunta, para saber el sitio seguro, acogedor, de agrado y bienestar por parte del adolescente.

La mayoría eligió la casa 34%, su habitación 25%, esto demuestra que son chicos de hogar y encuentran en su habitación su espacio personal de privacidad. El 14% corresponde a canchas deportivas. Las canchas deportivas generan un sano esparcimiento de derroche de energía propia de esas edades.

Las minorías en porcentajes son Casa de un amigo 6%, con el que pudieran tener una gran amistad y confianza. Centro comercial 4% lugar de distracción con múltiples opciones para pasar en familia o con amigos y un 5% indicó a la Unidad Educativa, en donde encontraría bienestar por sus amistades y deseo de aprender.



**Gráfico 29-3.** Indica un lugar donde menos te gusta estar.

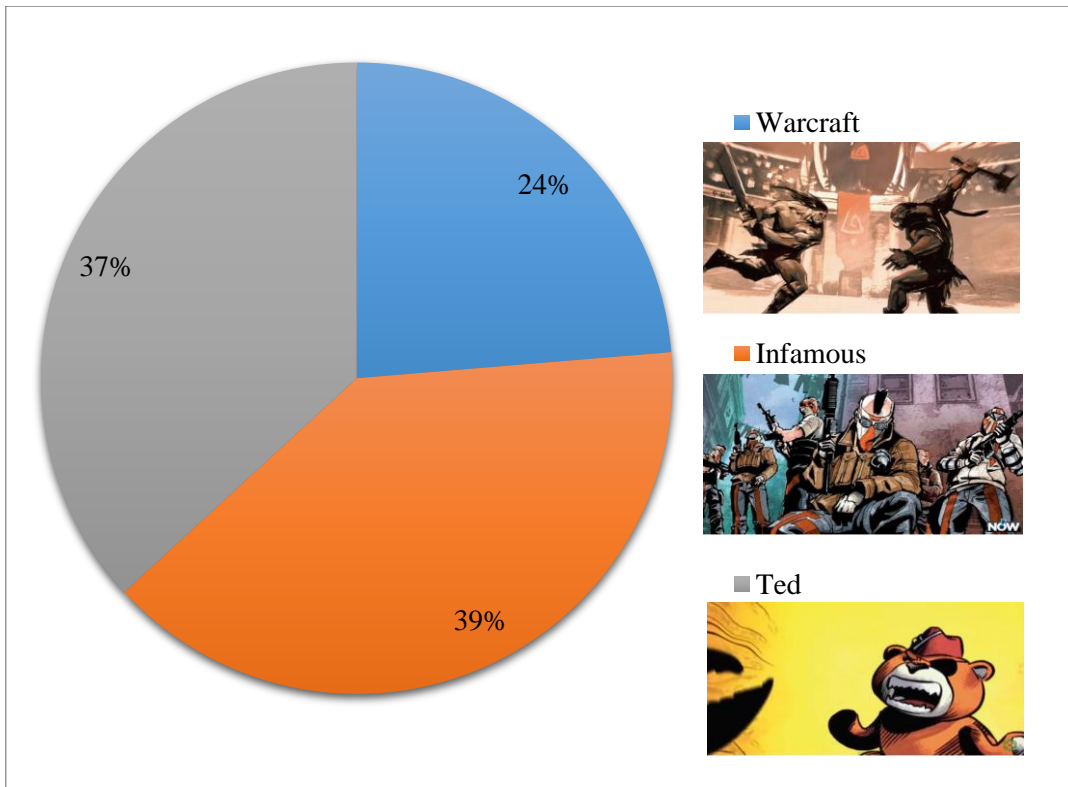
**Realizado por:** TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### **Análisis**

El propósito de esta pregunta es determinar sitios de desagrado e incomodidad de los adolescentes encuestados, para luego ser tomados en consideración en el cortometraje.

Los hospitales tienen el primer lugar con el 45%, el desagrado a estos sitios suele suceder por ser visitado en casos de enfermedad o gravedad. El 33% corresponde a la calle, pueden que este grupo lo considere inseguro, propenso a riesgos y sientan confort y seguridad sólo en su hogar. El 11% optó por la opción hogar, esto podría presentarse por no sentirse importantes o tomados en cuenta en casa, existir algún tipo de violencia o encontrarse aburridos dentro de ella.

En la Unidad Educativa aula de clases corresponde al porcentaje restante, ese rechazo se da porque al alumno le genera un malestar el entorno, sea por haber perdido el entusiasmo de superación, o pueda existir la presencia de Bullying por parte de sus compañeros hacia él.



**Gráfico 30-3.** Selecciona la imagen de tu agrado.

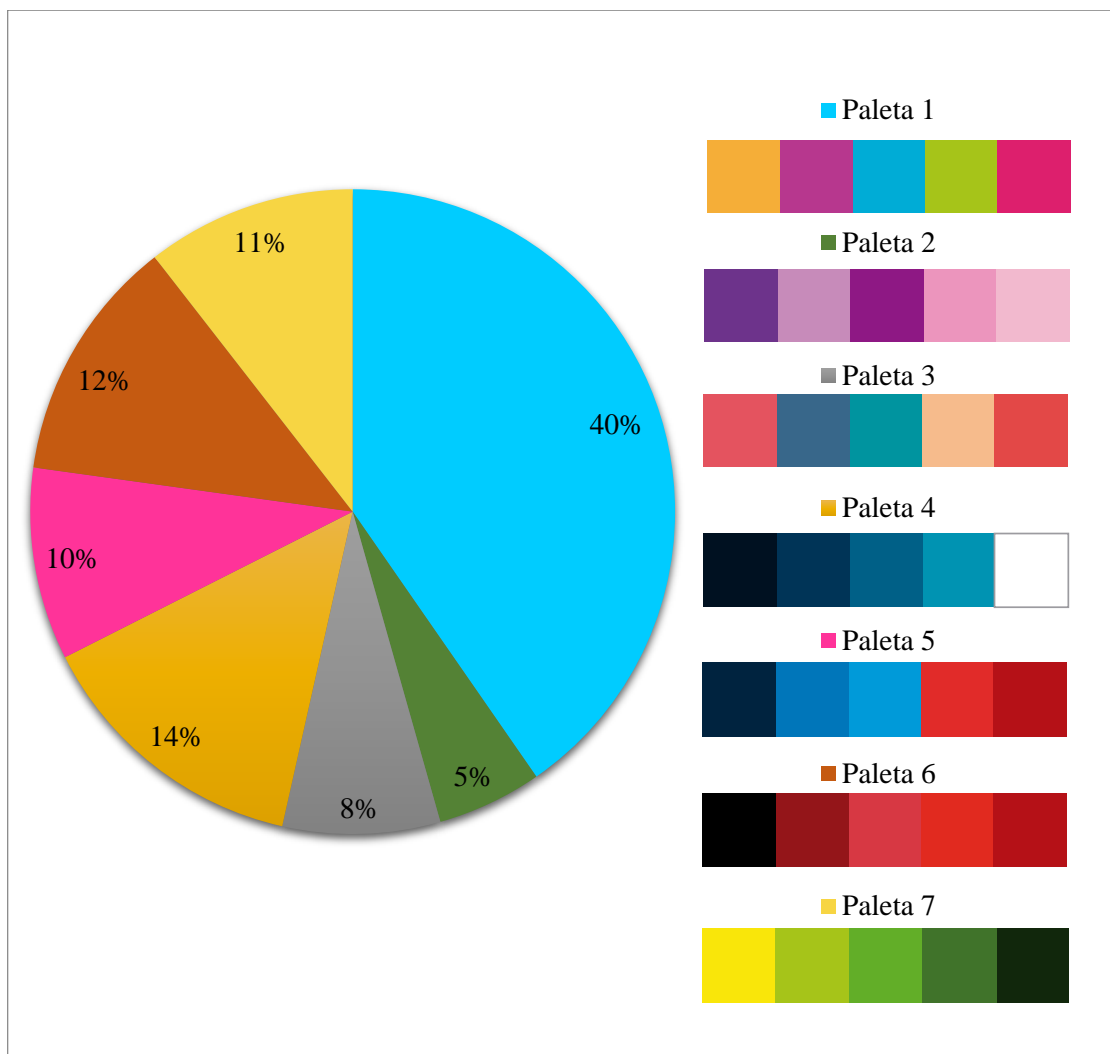
Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### Análisis

Esta pregunta tiene el objetivo de determinar un estilo gráfico para las ilustraciones que van a ser creadas para el Motion Comic. Las imágenes fueron tomadas de cortometrajes creados por empresas especializadas en entretenimiento para adolescentes y jóvenes. La ilustración con el mayor porcentaje es **Infamous 39%**, el realismo y aspecto bélico de los personajes captó la atención de la mayoría de chicos y chicas.

En 2do lugar **Ted 37%**, ilustración de rasgo más infantil, captó la atención de las adolescentes y por último **Warcraft 24%** la imagen muestra fantasía de dos seres ficticios en acción, no logró la atención mayoritaria de alumnos encuestados.

En base a los resultados se realizará un estilo de ilustración más realista y proporcionada de la anatomía de los personajes.



**Gráfico 31-3.** Selecciona un grupo de colores que más te guste.

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### Análisis

Las paletas propuestas como opciones son en base de las cromáticas preferidas por adolescentes y el propósito es definir grupos de colores que serán usados en el corto animado.

La paleta con el más alto puntaje de 40% es la #1, reafirma la teoría propuesta por Idefonso Grande en su libro “Conducta real del consumidor y marketing efectivo”, donde afirma que los colores predilectos por adolescentes son los brillantes y vivos.

Así mismo revistas especializadas y dirigidas a adolescentes (Self, Seventeen, Generación 21), como también ciertos sitios Web (Wild Spring) manejan en sus portadas colores de la paleta con más votación en la encuesta.

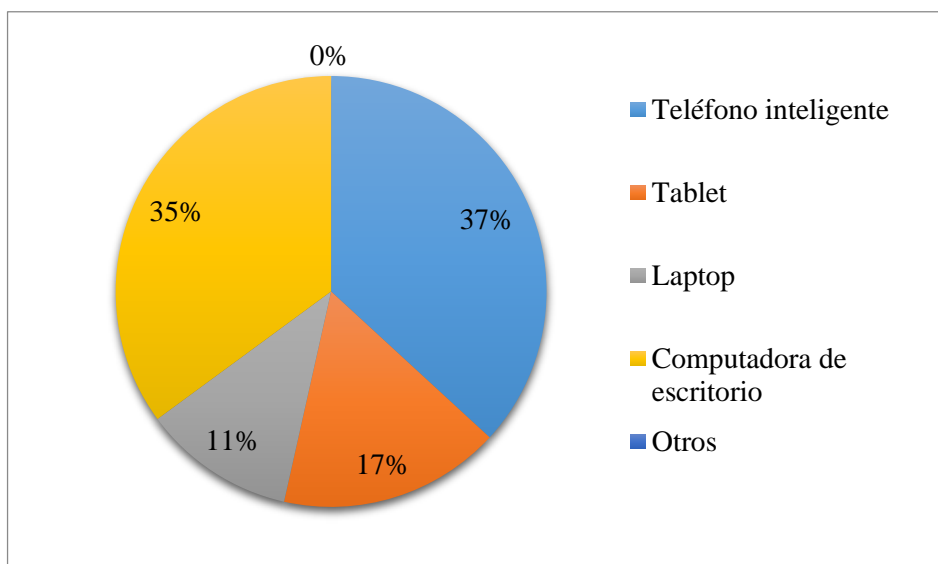
En 2do lugar con el 14% está la paleta #4, con matices azules. Este color se ratifica con preferencia en los alumnos encuestados, puesto que de manera individual seleccionaron a este color en la pregunta ¿Cuál es tu color favorito?

Lo mismo ocurre con las paletas #6 con 12%, la #5 con 10%, son los colores rojo y azul, juntos y por separado. Lograron ser los matices más preferidos en la anterior pregunta antes mencionada. Conjuntamente son tonos que de acuerdo a teorías de color son los que gustan a los adolescentes. Así se asevera la predilección de estos matices en dos preguntas distintas.

La paleta #7 con 11% de tonalidades verdes tiene una connotación interesante, referente a los adolescentes, por ser un matiz identificador de la juventud por la relación con los frutos verdes en la naturaleza (ambos se encuentran en proceso de maduración).

Y por último los colores violetas con menor aceptación 5%, de connotación misteriosa y espiritual, no tuvieron acogida por parte de los encuestados. Los tonos de la paleta #3, pertenecen a colores de una tribu urbana” hípster”, la que tiene influencia en los adolescentes y jóvenes, pero para este grupo seleccionado no fue el caso.

En conclusión, los colores de preferencia son en su mayoría son los cálidos, vivos y los de menor aceptación son los fríos y opacos, con excepción del azul.

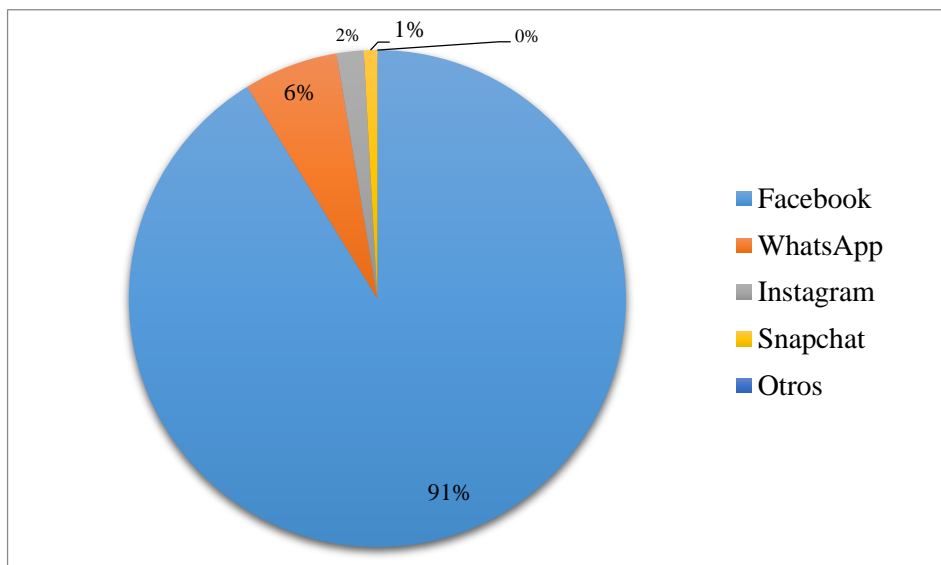


**Gráfico 32-3.** ¿Con qué dispositivo te conectas al internet?

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## Análisis

Las redes sociales son un factor importante en el desenvolvimiento social de los adolescentes contemporáneos y para conocer parte de sus hábitos y costumbre se planteó esta pregunta. Los dispositivos móviles son muy populares hoy en día para el fácil acceso a internet. Los resultados muestran que tan sólo un 37% posee teléfonos inteligentes para ingresar a la red, el motivo podría ser por factores económicos, o no permitidos por parte de los padres. Un 35% lo hace por medio de computadores de escritorio que podría estar en su domicilio. Y el 17% y 11% lo hace mediante tablets y laptops.



**Gráfico 33-3.** ¿Qué red social usas más?

**Realizado por:** TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## Análisis

De acuerdo con la empresa consultora Findasense indica en estadísticas del 2015, que en el Ecuador es el país a nivel de Latinoamérica en que sus adolescentes pasan más tiempo en el Facebook. Este resultado se ve reflejado en el resultado contundente de preferencia a redes social por nuestros encuestados mostrando la cifra de 91% de preferencia. Las minorías están representadas por WhatsApp 6%, Instagram 2% y Snapchat 1%.

## CAPITULO IV

### 4. CREACIÓN DEL MOTION COMIC

Mediante el proceso de investigación realizado al público objetivo se obtuvo resultados estadísticos, para la elaboración de elementos claves para el cortometraje. Cada componente del corto animado está basado en gustos, preferencias y nivel de conocimiento acerca de las drogas.

Se aplicó una cadena de producción, de manera estructurada y organizada, con varios elementos que en conjunto dan como resultado el producto audiovisual planificado.

#### 4.1 Preproducción

##### 4.1.1 *Brief creativo*


Los resultados con mayor porcentaje formaron parte de la creación de los personajes, escenarios, diálogos, banda sonora y efectos de sonido del corto animado. Los datos obtenidos ofrecieron los rasgos característicos con los que se sienten identificados los adolescentes analizados.

**Tabla 21-4:** Brief creativo

<b>CUESTIONARIO # 1</b>	<b>CUESTIONARIO # 2</b>
<b>PREFERENCIAS Y GUSTOS</b>	<b>ELEMENTOS DEL DISEÑO APLICADOS AL CORTOMETRAJE</b>
<b>Pasatiempo fuera de clases:</b> Jugar futbol	<b>Admiración a:</b> Cantante, futbolista
<b>Color preferido:</b> Rojo, azul, rosado, negro, amarillo	<b>Lugar que les agrada:</b> Casa, habitación, parque o cancha



Continúa: ...

<p><b>Músicas de mayor predilección:</b> Reggaeton, rap, Bachata</p>	<p><b>Lugar que les disgusta:</b> Hospital</p>
<p><b>Preferencia en lectura:</b> Comics, libros</p>	<p><b>Infamous:</b> Cortometraje Motion Comic con estilo de ilustración de comic americano, en el que prevalecen las sombras.</p>
<p><b>Inglés:</b> Asignatura de preferencia por los alumnos</p>	<p><b>Gamas cromáticas con mayor aceptación:</b></p> 
<p><b>Relación con docentes:</b> Bien</p>	<p><b>Medio tecnológico de comunicación:</b> Teléfono inteligente</p>
<p><b>Distracción en el recreo:</b> Jugar futbol</p>	<p><b>Red social de mayor uso y popularidad:</b> Facebook</p>
<p><b>Temores:</b> A Nada, muerte, Seres paranormales, arañas</p>	
<p><b>Aspiración en la vida:</b> Profesional, Doctor</p>	
<p><b>Forma de vestir:</b> No específica, (Jean, buso, gorra de visera plana, zapato deportivo)</p>	
<p><b>Sueño impactante:</b> Superación profesional, seres paranormales, muerte de un familiar.</p>	
<p><b>Anécdotas:</b> Sin respuesta, Juegos y travesuras, salidas sin permisos.</p>	
<p><b>DROGAS</b></p>	

Continuará: ...

Continúa: ...

<p><b>Acción frente a drogas legales e ilegales:</b> Es malo el consumo de drogas.</p>	
<p><b>Drogas que han escuchado hablar y desconocen:</b> Marihuana, heroína, LSD</p>	
<p><b>Amigo o familiar que consumen droga:</b> Ninguno</p>	
<p><b>Consumo de droga (NO)</b> Gran mayoría aducen no haber consumido drogas. Una minoría si lo ha hecho</p>	
<p><b>Si consideran que el alcohol y tabaco son drogas:</b> Menor porcentaje afirma que No</p>	
<p><b>Consecuencias que causan Drogas legales e ilegales:</b> Un poco más del 50% conoce el riesgo y el otro 50% posee un desconocimiento total.</p>	
<p><b>HOGARES</b></p>	
<p>En la mayoría de familias no existe migración.</p>	
<p><b>Núcleo familiar conformado por:</b> Papá, mamá, hermano.</p>	
<p><b>Nivel de educación de padres:</b> Primaria y secundaria.</p>	
<p>Dicen que en su hogar les prestan atención.</p>	
<p><b>Nivel de confianza dentro del hogar:</b> Confían más en mamá y cierto porcentaje considerable dice no confiar en nadie.</p>	
<p>No existe violencia en el hogar.</p>	

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

#### 4.1.2 *Guion Literario*

Se tomó como base el problema social de las drogas y con los datos investigados se acoplado a las vivencias y situaciones de riesgos que involucra a adolescentes en su entorno social y familiar.

**Historia:** El virus de la droga

Un sombrío callejón alumbrado por la luz tenue de faroles, es testigo de la persecución. Cuatro adultos jóvenes de una banda delincencial persiguen a su presa, lanzan gritos y amenazas atemorizantes a su víctima, – ¡¡Vas a morir!! -, - ¡¡De hoy no pasas!! -.

En medio de la llovizna se entrecruzan los pasos presurosos de un pequeño adolescente golpeado, agitado y desesperado por huir de sus opresores. Tropieza entre paredes y obstáculos con el único afán de salvar su existencia. La incesante lluvia niebla su visibilidad, él refriega sus ojos por ver un escape entre la oscuridad.

Uno de los cazadores saca un revolver, apunta al chico y dispara. El silbido de la bala recorre el pasillo, Nico resbala hacia adelante en un charco de agua, el proyectil no logra su cometido, e impacta en un contenedor de basura

El cansado corazón del muchacho le pide parar, pero en él, aún persiste el deseo de supervivencia y vuelve a incorporarse y continúa corriendo. El pequeño en su intento de huida gira a la derecha, y divisa la calle principal a poca distancia, se entusiasma a la probabilidad de hallar ayuda, pero vuelve a tropezar y tambalea.

Se detiene su marcha y un temblor sobrecoge sus piernas y cae a un costado del pasadizo sobre una puerta metálica, esta se abre y Nico se desploma hacia dentro, rodando unas gradas hasta el fondo del oscuro lugar. Afortunadamente la puerta se cierra de golpe y un trueno en la tempestad retumba la ciudad. Los maleantes pierden el rastro de su víctima y continúan buscando rumbo a la avenida.

Un rayo de luz alumbró el rostro del chiquillo desmoronado. Se encuentra consiente con sus ojos entre abiertos y cerrados. Tembloroso con miedo y frío, se pregunta - ¿Qué he hecho de mi vida? -. Las lágrimas que brotan de sus ojos son muestra de la profunda tristeza e impotencia que sufre su frágil y acongojado cuerpo. En su provisorio refugio Nico hace una retrospectiva de su vida antes de haber tocado fondo. El recuerda su tranquila vida de hogar con papá, mamá y su hermano mayor.

Es lunes en la mañana y el pequeño y delgado Nico aún sigue en cama. Tiene una habitación sencilla, con posters de sus artistas preferidos, un pequeño escritorio descolorido, una cama de media plaza con un viejo velador a un costado, sobre él se posa además de su lámpara, su objeto máspreciado, un teléfono móvil inteligente. Fue su regalo hace muy poco al cumplir los 13 años y además por sus destacadas notas en secundaria.

Su madre toca la puerta de su dormitorio, y le dice - Ya levántate, vas a llegar tarde al colegio -, - El desayuno está en la mesa -, - Hoy tendrás que ir nuevamente a almorzar en algún restaurante -, - Tu padre y yo vamos a llegar en la noche, te dejamos dinero en la mesa, Adiós -. Ambos padres trabajaban en una fábrica, realizan turnos rotativos y el sacrificio lo hacen por un mejor futuro para sus hijos.

El escaso tiempo fuera de trabajo lo ocupan para descansar y eso les merma oportunidades para platicar con sus vástagos. Ellos confían en la capacidad y responsabilidad de sus descendientes, en cuanto a sus estudios y tomas de decisiones en la vida diaria. Su hijo mayor Mateo, ha culminado con éxito el bachillerato y está próximo a ingresar a la universidad, aspira un cupo en una institución de estudios superior en la capital.

Nico se levanta de su cama y emprende la rutina de todos los días. Primero ante todo toma su teléfono y revisa su red social, luego pone su música preferida desde su móvil y empieza alistarse para salir al colegio. Va hacia el comedor y toma su desayuno con prisa. Sólo termina su vaso de jugo y deja el pan; hace una pausa por un momento, mira a su alrededor, un entorno solitario en el hogar.

Su mirada se detiene en fotos familiares que están sobre la mesa caoba de centro de la sala. Recuerda como hace un año atrás su familia era más unida, antes de que su padre quedase desempleado. Lo que provocó que ambos progenitores tomen el empleo en la fábrica. Extraña a su hermano mayor, pues él es su amigo y confidente. Sus ocurrencias lo hacían reír, era su compañía, era quién lo ayudaba en sus estudios. Ahora Mateo vive en la capital y Nico se encuentra más solo.

Con su mochila a cuestas, el escuálido y tímido adolescente se enrumba a su colegio, toma el bus de las 6:30 am. Sentado del lado de la ventada, va pensativo escuchando su música preferido con los auriculares puestos. Ya tenía que bajar del bus, lo hizo de forma presurosa.

Frente a su colegio de color hueso y marrón, se dirige a la puerta principal de la institución. En ocasiones hace una pausa antes ingresar, y admira su colegio, lo ve grande y majestuosos, anhela seguir los pasos de su hermano, puesto que él se graduó en la misma institución y con honores.

A la entrada se encuentra con Marco, su mejor amigo, un chico muy extrovertido y osado, de contextura gruesa, tiene un año más que su amigo. Posee un promedio bueno en clases, no tanto como Nico. El uno al otro se complementan en sus estudios y se han convertido en confidentes. Ambos se saludan, caminan juntos y platican sobre sus aspiraciones personales. – Marco, ¿qué quieres ser cuando seas grande? -, - Yo, un buen futbolista como Messi -, - Y ¿tú Nico? -, - Yo quiero ser médico -. Maro ve en su teléfono portátil y dice - ¡Apresurémonos!, ya va a sonar la sirena de entrada. -.

Los dos amigos corren con prisa al aula de clases, ingresan a un mediano salón. En el interior se observan varios grupos de alumnos conversando, riendo, chateando con sus celulares, y uno que otro subido de pies en el pupitre. Nico posa su mirada en Martha su compañera de curso, es la chica con mejor puntaje en el paralelo, una alumna ejemplar.

Para él es la chica más hermosa del colegio, quiere entablar conversación con ella, pero siente que es muy tímido para hacerlo. Pero lo que él no sabe, es que Martha opina que Nico es un lindo chico y le agrada mucho.

El par de camaradas toman asiento, en ese instante entra al salón el profesor de Estudios Sociales, y todos los estudiantes se sientan en silencio. Él docente es una persona mayor de barba blanca, de cabellera cana muy escasa, de anteojos con filo negro, de terno azul y zapatos lustrosos. Él infunde respeto, y a la vez logra captar la atención de todos sus alumnos. Cuenta historias y anécdotas, que hacen entretenida la clase, además siempre está presto a las inquietudes de sus educandos.

Las horas de clases transcurren y llega el momento del recreo, los jovencitos entusiasmados salen al amplio patio del colegio. Hay espacios verdes, de tierra, con canchas de cemento. Los alumnos se congregan en distintas agrupaciones. Unos juegan futbol, juegan “chantas”, se reúnen a platicar, otros comen sus colaciones.

Nico y Marco se reúnen con compañeros del mismo paralelo a jugar futbol en la cancha más apartada de las aulas de clases. Esta vez organizan un partido contra muchachos del bachillerato. Son más grandes y hábiles, pero Marco alienta a su equipo a jugar y no temer a sus rivales. El juego comienza, el saque lo tienen los más pequeños. Nico está en la defensa, mientras que Marco en la delantera.

Él avanza el balón en conjunto con su compañero Jimmy. Marco se dispone a patear a la portería contraria, pero recibe un fuerte empujón por un adversario que lo derriba al suelo, los chicos más grandes sueltan carcajadas. El muchacho en el piso adolorido se toma su brazo izquierdo y se incorpora, con coraje mira fijamente a quien lo botó al concreto.

Marco se enfurece y confronta al chico más grande - ¡Lo has hecho apropósito!, siempre tratas de fastidiar a los más chicos -. El sujeto grande se regresa y se dibuja en su rostro una sonrisa despectiva, - ¿A caso quieres ganarte una paliza? – lo dice con voz fuerte. Nico corre de inmediato hacia Marco y le dice con voz temblorosa, – Mejor vámonos, no, no nos metamos en problemas -. Pero Marco en signo de coraje se mantiene en su sitio apretando sus puños, mientras Nico temeroso se esconde detrás de su amigo. El alumno más grande se acerca con rudeza hacia los dos chicos, y ambos pequeños temerosos, esperan su castigo injustificado.

De repente se interpone Pepe uno de los alumnos del bachillerato del equipo contrario, y empuja del pecho al individuo grande que buscaba agredir a los más pequeños. Pepe en ese instante le dice – Pórtate fresco con los pelados, que ellos son mis panas -, -mejor quédate frio y sigue tu camino -.

Aquel joven grande se quedó perplejo y se fue de prisa. Marco y Nico quedaron asombrados, pues Pepe no es su amigo, sabían de él que no es buen estudiante, y es un chico muy rudo. Su repentino defensor se acerca a los dos amigos – ¿Están bien? -, - Cualquier problema que tengan me avisan no más -, continuo Pepe hablando, - Cuenten chicos, ¿qué música les gustan? -, Marco respondió – a mí el reggaetón y la bachata-, Pepe – Chévere.

Mientras la plática transcurría el chico mayor saca una media cajetilla de cigarrillos, ofreciendo a los dos menores. Ambos reaccionaron con asombro, Pepe los mira fijamente – No sean giles, esto los hace ver más bacán e importante con las peladas -, Marco toma un cigarrillo, Nico atónito, refuta a su amigo – ¿Qué haces? -, Marco responde -Tranquilo Nico, no es malo, ya he probado, además mi papá lo hace a diario -, Nico inseguro toma también un tabaco.

Pepe les expresa, que los guarden y los fumen fuera del colegio, además les dice que lo agreguen a “Notebook”, la red social más popular entre los chicos, – Oigan pelados agréguenme en notebook, para estar más en contacto -. De momento suena la sirena, todos parten rumbo a sus respectivas aulas.

Pasa el tiempo y llega la hora de salida. Nico y Marco salen juntos del colegio. A cinco cuadras de caminata, escuchan que alguien los llama. – ¡eh, pelados!, vengan para acá -, es Pepe dentro de un viejo y pequeño parque, él ya no está con la ropa del colegio, llevaba puesto chaqueta, un buzo con capucha, gorra de visera plana gafas negras, pantalón ancho y zapatillas.

Pepe se encuentra en conjunto con otras personas similares en vestimenta, cada uno fumando. – Qué hacen muchachos, les presento unos panas -, - háganse amigos -. Saludan con todos al modo juvenil como acostumbran. Marco le pregunta a su nuevo amigo Pepe del porqué ya no estaba con el uniforme, si recién salieron de clases y este le contesta, - Me fugué después del recreo, ya estaba aburrido en clases -, - ah por cierto les presento a mi buen amigo Erick -, este

es un joven de 24 años y a diferencia del resto lleva consigo un bate. Pepe continúa hablando, - Saquen sus tabacos y enciéndanlos -. Los más chicos con cierta incertidumbre muestran sus cigarrillos, y Erick cortésmente enciende los tubitos cancerígenos de los menores con un pequeño encendedor de color plata. Marco fuma con cierta normalidad, Nico toma una bocanada de humo, su nuevo amigo le dice – Has el golpe – dándole un pequeño golpe en el pecho. Nico tose repetidamente y suelta el cigarro, -Lo siento, pero no puedo fumar-. – Tranquilo, ya aprenderás – manifiesta Erick. Los demás al ver esta acción sueltan carcajadas.

Los otros chicos del grupo conversaban en voz baja, pero Erick se acerca al par de menores, centra su plática con ellos. Les presenta a Vicky, es una chica de 17 años, muy linda para Marco y Nico, ella se muestra muy atenta y un tanto coqueta con ellos.

La charla se torna amena, ya entrados en confianza, empieza a circular entre el grupo un pequeño vaso desechable con licor, el que es servido por Vicky, a lo que Marco no rechaza la invitación de la bebida alcohólica por parte de la joven. Marco es el más animoso por quedar bien con el grupo e integrarse con ellos, y no muestra en nada objeción. Nico por el contrario es reacio, pero la insistencia de Vicky logra convencer al flaco adolescente de beber alcohol.

Pasaron un par de horas, Nico y Marco están ya bajo los efectos de la bebida, este último comienza a hablar de su vida, de lo sólo e incomprendido que se siente en casa; cuenta que vive con su madre, pues hace unos días el papá abandonó el hogar. Su padre es de mal genio, agresivo, es alcohólico y fumo mucho. -no entiendo por qué los adultos entristecen nuestras vidas-.

Nico y Marco quedaron inconscientes por la bebida que ingirieron. Sus cuerpos permanecen tumbados en el césped. Uno de los chicos grandes susurra – ¡Robemos lo que tenga los pelados! -, a lo que Erick refutó - ¡No...! -, -Tengo planes más grandes con estos chicos-. Su supuesto protector recibe una llamada, se escucha una voz adulta y ronca -Tú y tus muchachos vengán a recoger la mercancía -. Todo el grupo sale del parque al mando de la voz que ha dictado la orden. Mientras que el par de amigos siguen durmiendo.

Ya son cuarto para las nueve de la noche, el ocaso ha encumbrado en la ciudad y el esplendor de la luna ha sustituido al astro rey. Los faros del parque se encienden, alumbran los rostros de los adolescentes.

Nico es el primero en despertar, - ¡Oh, Dios!, ¿Qué hora es?, ¡despierta Marco! -, - ¡Es demasiado tarde! y no fuimos al entrenamiento de futbol –. Marco se despierta e incorpora -Que dolor de cabeza, ¿qué hora es? -. Nico responde - Ya van a ser las nueve, apresurémonos a nuestros hogares. Ambos amigos emprenden con prisa el camino a casa, corren por las aceras de la ciudad, alumbrados por postes y la majestuosa luna altiva en el negro cielo.

Nico llega a su destino, se despide su amigo y baja del autobús. Con cierto miedo se dirige hacia su casa, abre la puerta y camina de inmediato a su cuarto. Todas las luces de la casa están apagadas, por lo que es obvio que sus padres aún no han llegado. En la recámara Nico suelta un suspiro de alivio. Revisa su red social desde su teléfono, tiene varios mensajes. Uno de ellos es de un compañero de entrenamiento de fútbol.

Compañero de fútbol:

- ¿Por qué Marco y tú faltaron al entrenamiento? –
- El entrenador estaba furioso-
- Hoy era la selección de jugadores para el partido del fin de semana –
- Marco iba a ser titular, pero el profe ya lo reemplazó –

Nico quedó pensativo y responde:

- Se presentaron inconvenientes, adiós amigo-

Nico queda dormido puesto su uniforme de colegio. Esa noche sueña que se encuentra en la entrada de su salón de clases, no hay nadie, todo es absoluta soledad. De pronto una mano toca su hombro, Nico se vuelve y ve que se encuentra en un cementerio, el entorno se presenta nublado y lluvioso, frente a él se encuentran las lápidas de sus padres.

Nico cae desmoronado de rodillas y llora desconsoladamente, – ¡No me dejen, los necesito! -. Despierta del sueño, asustado y a la vez tranquilo por estar en casa, ya es de mañana. Su madre toca la puerta – Hora de levantarse, tu desayuno está servido -, - Tu padre y yo saldremos de compras, hoy nos toca el turno de la noche, hay dinero en la mesa, adiós -.

En el transcurso de dos semanas Nico y Marco adoptan nuevos hábitos del círculo social en el que recientemente se han integrado. Han descuidado mucho el estudio y ya no es frecuente la asistencia a los entrenamientos de fútbol, pues las resacas, la ingesta de licor y tabaco ha disminuido su rendimiento físico y académico.

Nico y Marco han bajado las calificaciones y en ocasiones no asisten a clases. El orientador del colegio junto a su dirigente, el profesor de inglés, les llama la atención y envía una citación a sus respectivos padres, los cuales nunca aparecieron en la institución, alegando falta de tiempo por motivo de trabajo.

A la tercera semana en los frecuentados matorrales del colegio, Pepe muestra a Nico y Marco un tipo de cigarro muy diferente a los que habían visto antes, este se encontraba entorchado a un extremo con un papel de color blanco. – A caso es marihuana – dice Nico. Pepe responde –



Simón, si lo es, pero tranquilos panitas, esto es natural y no tiene tantos químicos como el tabaco -, - Relájense y disfrútenlo.

Ya probaron tabaco y el alcohol, esto es aún mejor y sano. Traído de la madre naturaleza, como dice mi pana el Rasta -. Los muchachos prenden sus porros, absorben la primera bocanada, - Mantengan un chance el humo adentro – les advierte Pepe. Después de unos instantes, exhalan el aire contaminado. Una nueva sensación retumba en sus interiores, desde la cabeza hacia sus extremidades y todo el resto de sus cuerpos. Empiezan a sentir emociones placenteras, de relajación y tranquilidad. Se tornan de momento muy parlanchines y brota en ellos unas risas espontaneas sin motivo alguno; sus parpados se hinchas y enrojecen. Al rato quedan inconscientes tendidos en el césped.

Cierto día en el colegio Nico y Marco buscan a Pepe durante el recreo, lo llaman por teléfono, pero no responde. Al rato lo localizan y se acercan a él, – ¿Tienes que nos regales otro porro amigo? -, Pepe se sonríe, coge con su mano su barbilla, observando a los chiquillos con mirada altiva – Esta vez les va a costar, esto no es gratis, ni me la regalan -.

La pareja de amigos se sorprende, Marco pregunta - ¿Pero? -. Pepe responde de forma inmediata – Pero nada socios, a ver cuánto tienen -. Los desconcertados menores muestran lo que portaban en dinero. El desenmascarado micro traficante toma el dinero de los muchachos y concluye diciendo – Esta vez les paso, esto cuesta más. Consigan el dinero como sea para la próxima –

Después de clases las ansias por la necesidad de los estupefacientes deterioradores para su salud, hace apremiante el conseguir dinero. Marco dice a Nico, - vamos a mi casa, yo sé dónde mi mamá guarda dinero -. La adicción comienza a dar los primeros indicios a la abstinencia del narcótico. La irritabilidad y desesperación hace presa de ellos por llegar a satisfacerse.

Llegan a la humilde morada de Marco y sustraen el poco dinero guardado por la madre de él, reservado en un pequeño cofre del dormitorio. – Oye Nico la próxima vez te toca a ti conseguir el billete -. Cada vez descienden un peldaño más a la perdición, puede que este sea un camino sin retorno.

Nico por su parte para obtener más dinero para drogas opta primero por vender sus pertenencias como su reloj, mini radios, y demás artefactos de su dormitorio; para luego proceder con objetos de valor de su hogar. El colmo llega cuando Nico hurta la laptop de su padre, con el objetivo de tener dinero para estupefacientes.

Desde ese momento Nico y Marco siguieron hurtaron dinero de sus padres, además las pertenencias de valor de sus hogares; las vendían a muy bajo precio a Don Andrés, una persona mayor recomendado por Pepe.

Los pasos de la delincuencia han comenzado sin riendas. A esto se agrega la habilidad que han creado para reclutar chicos dentro y fuera del colegio en el vicio de los narcóticos. Erick los ve con buenos ojos, piensa que es hora de que sus pupilos formen parte de la banda delincencial a la que pertenece. La tela de la araña se ha tendido para los dos adolescentes amigos, es sólo cuestión de tiempo para terminar de desgraciar sus tempranos años de existencia devorados por su cazador.

Una tarde a la salida de clases, llega el momento y Erick llama a sus discípulos, - Chicos, desde hoy van a trabajar directamente para mí, van y ser parte de mi pandilla -, - Hoy los espero a las 8 de la noche afuera del taller de Don Andrés, no fallen ahora es su gran día, ¡Pilas!, tengo fe en ustedes -. Los futuros iniciados se llenan de emoción, desde hace mucho tiempo que no se sienten importantes y tomados en cuenta.

Esa misma noche se realiza la reunión acordada, y Pepe lleva a los nuevos frente a Erick y este los presenta al resto del equipo, haciendo una última aclaración – Una vez adentro ya no hay salida, la única forma de estar fuera es con sus vidas.

Bajo la penumbra de la ciudad perpetúan robos domiciliarios de casas ya planificadas. Luego de los atracos sacian sus deseos de drogas en la guarida frecuentada escuchando la música predilecta por ellos.

Una mañana de sábado Nico recibe una llamada de su hermano, diciendo que de parte de él tiene todo su apoyo y confianza y que lo quiere mucho. Pero el menor ya no es el mismo, trata de evadir la conversación y ser lo más breve posible.

Esa noche en la guarida de la pandilla, Pepe y Vicky invita a Marco y a Nico a probar drogas distintas, Heroína y LSD respectivamente. Vicky lleva a Marco a recostarse en un pilar y le brinda heroína vía intravenosa.

La chiquilla calienta el estupefaciente en una cuchara ayudada de un encendedor de cigarros e inyecta la venenosa sustancia. Marco se empieza a relajarse al sentir el tibio líquido recorrer sus venas, está tal vez sea su sentencia de muerte. Empieza a surtir efecto el narcótico con una especie de letargo, acompañado de una sudoración y aumento de sus pupilas. Sus pálpitos y respiración disminuyen.

Nico toma un pequeño papel colorido que cabe en la yema de su dedo índice, entregado por parte de Pepe, le enseñan que debe ponerlo sobre su lengua y esperar las sensaciones que esto provocará, a lo que el novato hace caso. – Vamos acá Nico, dejemos solos a Marco y Vicky que disfruten – menciona Pepe.

Nico se torna un tanto preocupado al ver a su amigo echado en el suelo, con una expresión extraña en su rostro. – ¡Algo está mal en Marco! – dice Nico. El acompañante responde – No pasa nada, vamos rápido, Vicky lo cuida -.

En la otra habitación de un segundo piso Nico se recuesta en un pequeño colchón sucio tendido en el suelo, además se encuentran: una vieja silla en un costado, un pequeño cuadro colgado en la pared, es una copia de “*La pesadilla* “de, *Henry Fuseli, 1781*, el cual pasó desapercibido. Es un cuarto lúgubre, enmohecido, con telarañas en sus rincones y uno que otro insecto circundado el entorno. La brillante luz de luna es el único faro que alumbra la habitación. Nico solo en la pieza, comienza a sentir sudoración, aceleración de sus pálpitos, la respiración se vuelve agitada. Observa como todo a su alrededor empieza a distorsionarse.

La percepción de la luminiscencia del astro nocturno se vuelve resplandeciente y opaca por momentos; La sensación de espacio es percibida en grande y pequeño. Empiezan a multiplicarse los colores en su entorno, una sensación de calma y sedación recorre su cuerpo, y una pequeña carcajada sale de boca.

Una araña se aproxima sigilosamente a la mano derecha de Nico, esto llama la atención del chico, él mira con horror al arácnido; su fobia a despertado y se ha multiplicado por diez. El entorno de luces y colores ahora se vuelve negro y sombrío. Trata de sacudirse la araña, pero esta es ahora más grande, logra empujarla y esta corre por la pared y desaparece. Las paredes se agrietan y crujen, luego el resquebrajamiento se detiene.

El pánico se ha apoderado de él; mira alrededor con ojos muy abiertos, detiene su mirada en el cuadro colgado, lo observa con detenimiento, mientras escucha voces y sutiles risas como si fueran parte del viento. La ilustración del muro se muestra a una mujer blanca de cabellos rubios y rizados, con vestidura blanca e inconsciente en una cama. Sobre ella se posa un demonio peludo con un aspecto pensativo. De fondo se cuelgan unas cortinas escarlatas y a un lado, la cara siniestra de una cabeza de caballo con ojos saltones en y blanco.

Nico cree escuchar el sollozar de la chica del cuadro. Sus ojos ven como aquel demonio cobra vida y empieza a salir de la pintura en dirección a él. Mientras más cerca del muchacho está, el ser maligno toma el aspecto de una tarántula, Nico retrocede con horror, en esos instantes siente algo extraño sobre su cabeza, son muchos insectos brotando desde su cabello; trata de sacudirse, pero aparecen más y más, y el engendro cada vez está más cerca.

Los gritos de terror emergen de su interior, una desesperación es reflejada en los estéricos alaridos de la pequeña víctima. Todo es producto de la imaginación inducida por el alucinógeno ingerido, en realidad se encuentra solo.

El vecindario circundante se alarma al escuchar tan despavoridos gritos. Un vecino ha llamado a la policía. Erick llega en ese momento a la casa abandonada diciendo - ¿Qué diantres está pasando aquí? -. Pepe responde – Sólo dimos a los nuevos de probar un poco de lo nuestro -, Erick con furia responde - ¡Inepto!, ahora vendrá la policía, hay que salir de la zona de inmediato y dejar a ese par de pelados desechables aquí -, – Vicky huyamos de aquí –.

La policía ha seguido el rastro de la pandilla dedicada al micro tráfico de drogas encabezada por Erick. Una redada sorprende a los maleantes en su guarida, quienes de inmediato responden ante la presencia de la autoridad con disparos. Al sonido del disparo Nico se pone en pie y trata de correr con dirección a una ventana que daba a un zaguán. Cae sobre varios bultos de fundas negras de basura y queda inconsciente, su celular cae a un lado enterrado en los desperdicios.

Se ha iniciado una balacera entre los gendarmes y los delincuentes; los malandros con pistolas se oponen al arresto, a la vez que buscan un modo de huida. Las paredes de la infraestructura son escudo para Erick, y sus compinches se cubren con autos y contenedores que se encuentran a los exteriores de la guarida.

Marco se encuentra drogado y en estado de pánico en medio del tiroteo, empieza a convulsionar y sufrir una sobredosis a causa de la heroína

Los policías continúan disparando y Pepe es abatido. Erick ve como única salida uno de los ventanales; Vicky grita - ¡Erick no me dejes aquí!, ¡Ayúdame! -. Pero Erick no la toma en cuenta, aprovecha un instante en el que velozmente corre hacia una ventana y se lanza desafortadamente rompiendo los vidrios, a la vez que hace una maniobra para continuar disparando al interior en donde se encontraba un policía que se dirigía hacia la captura del malandro.

En la huida, Erick dispara desafortadamente al gendarme, una bala impacta a Vicky; El jefe de la pandilla cae al piso fuera de la edificación. Adolorido se pone de pie; el Cadillac negro lo espera fuera con su fiel chofer, sube y emprende su escape con éxito.

En el sector del tiroteo las patrullas circundan, las ambulancias arriban, los moradores se aglomeran. Existen dos pandilleros muertos en el piso, son Vicky y Pepe. Una gran conmoción reina en el sector, por el operativo montado en el barrio.

La policía arriba al lugar de los hechos. Ven que el sitio ha sido guarida de delincuentes y drogadictos, e incauta cierta cantidad de mercadería, entre objetos robados y drogas. Encuentran a Marco tendido con la mirada perdida y convulsionando. Un oficial carga en brazos al jovencuelo y con prisa embarca al muchacho en una de las ambulancias – ¡Lleven de inmediato al chico al hospital!, está sufriendo una sobredosis -.

Nico ha caído entre los bultos de basura de un callejón, despierta a las cuatro de la mañana, se encuentra sólo, llorando, deambulando por las calles, con frío y hambre. A ratos recordaba la horrible experiencia que vivió por el LSD.

Por la carretera a los lejos, frente al asustadizo adolescente se aproxima un vehículo, que con sus faros ciega la visibilidad de Nico; el carro se estaciona a lado de él. Son Erick y un acompañante de conductor. El jefe sale del auto frente a Nico con su acostumbrado bate, – Que tal pelado, eres fuerte, has logrado huir, sube con nosotros – dice Erick.

El púbero aterrado contesta retrocediendo - ¡No!, ya no quiero seguir con ustedes, yo me salgo - , Erick lo mira con enojo y le propina un fuerte golpe en el estómago con un extremo de su bate, a continuación, conecta un derechazo en el rostro del menor, que tumba al indefenso Nico al suelo, este pese a su dolor reacciona de inmediato y sale corriendo a toda velocidad. El maleante principal enfurece, dice a sus compañeros – Sigamos a ese pelado, que de hoy no pasa, lo vamos a llenar de plomo -.

La persecución inicia, Nico huye de forma despavorida. El indefenso adolescente debe salvar su vida, pues ya conoce la regla para los que se salen de la banda.

La solitaria ciudad se torna un laberinto sin escape para la inocente víctima. Ha empezado a llover, pero ni el frío, ni el agua de los cielos merma la veloz carrera por la supervivencia. Nico trata de ver una salida, de inmediato entra a un callejón.

La lluvia se intensifica, al igual que la persecución se vuelve frenética. Erick saca su revólver y dispara contra Nico, pero falla ante la inesperada caída del muchacho, este se incorpora y sigue su rumbo. Los maleantes ven que Nico gira por otro pasadizo, de pronto se produce un estruendo producto del mal clima, y pierden el rastro del jovencito, - ¡Demonios! -, exclama uno de ellos.

Ambos pandilleros avanzan hasta una avenida principal cercana al callejón. Ven que una patrulla está circundando el sector. Los maleantes giran agachando el rostro, y regresan de camino a su automóvil, Erick menciona a su compañero – Este mocoso tiene que morir -.

Nico en el interior de su refugio se incorpora con dificultad, sale de la guarida con temor y recelo, divisa a cada dirección por si los malhechores estuvieran cerca. La lluvia ha cesado, la solitaria y silenciosa ciudad parece segura, Nico avanza por el húmedo pavimento, estremecido por el gélido ambiente que cala hasta sus huesos.

Tiene un pie lastimado, y cojea en dirección a la avenida. Sucio y casi sin fuerzas, siente desmayar. En su visibilidad casi nublada, ve a una patrulla policial. Con sus últimos alientos de fuerzas grita -¡Auxilio!-, ayúdenme por favor -, suelto en llanto, cayendo postrado de rodillas.

La patrulla ve a Nico, salen dos oficiales del carro. Uno de ellos toma al muchacho en brazos, lo ingresan en el auto y le da de beber de un termo una bebida caliente, colocan sobre él una manta y es llevado a un hospital. Nico somnoliento observa con cansancio a los oficiales y por la ventana a la ciudad, y cae en un profundo sueño.

Nico ingresa de emergencia a las seis de la mañana, la policía ha avisado a los padres del menor. Ellos junto a Mateo van de prisa al hospital. Cuando Nico reacciona, sus padres los abrazan y prometen prestar más atención a sus incertidumbres y problemas, Mateo dice que va a estar más en contacto con su hermano.

A ese mismo hospital han llevado Marco desde la noche anterior. Marco ha sobrevivido a la dosis de heroína que se había administrado. Los médicos le advierten que estuvo a punto de morir por un paro cardíaco producto del narcótico. Debe comenzar un proceso de desintoxicación y rehabilitación lo más pronto posible. La madre del chico está muy enfadada, y exige llevarse a su hijo de inmediato.

En el hospital, Marco está siendo atendido con suma urgencia. Los médicos logran estabilizar al muchacho, pero este cae en coma y es entubado para su supervivencia mientras dure en ese estado. Uno de los médicos comunica a su madre sobre la mala noticia, ella cae en llanto.

Erick ha llega donde su jefe, ayudado de su amigo. El jefe superior del pandillero, que forma parte una grande organización delictiva de tráfico de drogas, dice con voz fuerte y muy enojado a los visitantes, – Ya sé lo que sucedió, no quiero que me vengan con excusas tontas -, Erick y su acompañante piden clemencia y rugan perdón.

El líder se encuentra sentado en su grande y cómoda silla detrás de su escritorio, sobre él se posa un manto oscuro de sombras, que cubre su rostro, sólo se divisa de él, desde su corbata hacia abajo. El molesto tipo saca una pistola de dentro de su leva y en dos tiros asesina a sangre fría a los dos sujetos.

Tendidos sobre la roja alfombra son arrastrados por empleados del mafioso. El fin de la carrera delictiva de Erick ha culminado, el pago por sus errores fue la muerte, aquí no caben lugar la fidelidad y el esmero anterior dado a su jefe para cubrir las fallas.

Al cabo de una semana Nico sigue un constante proceso de rehabilitación, psicológica y médica debido a las secuelas de las drogas. Estas han dañado parte de sus órganos internos; como es el caso de la marihuana y cigarrillo que han afectado sus pulmones; el alcohol, su hígado y estómago; la base de cocaína al igual que el resto de drogas ha destruido parte sus neuronas.

Ahora sus reacciones no son tan ágiles como antes. A ratos tiene la sensación de que las arañas están sobre él, por causa de la espeluznante experiencia con el LSD. Sus padres saben que el

descuido y la falta de atención conllevo en parte a que su hijo busque suplir esa necesidad de atención junto con malas influencias.

Su madre le dice que puede confiar en papá y mamá. Que si ellos han estado tanto tiempo en el trabajo es para darle un mejor futuro a él y a su hermano, que el amor que le tienen es muy grande y que desde ahora van a brindarle más tiempo.

Por otra parte, Marco ha despertado del coma, pero trágicamente las lesiones producto de la sobredosis de heroína, han lesionado el 80% de su cerebro y se encuentra en estado casi vegetativo y postrado de por vida en una silla de ruedas. Todos sus sueños de convertirse en un gran futbolista han sido truncados por los narcóticos. Su madre con el dolor a cuesta, por la desgracia de su hijo, cuida de él. Su mejor amigo Nico lo visita constantemente y en ocasiones le lee historias y le cuenta como ha sido su día. No está seguro si su amigo lo escucha o entiende cada cosa que él le dice, pero dentro de su corazón la amistad hacia su amigo Marco es muy grande y él no lo abandonará.



Hoy en día Nico sabe que tiene propósitos muy grandes en la vida, como el ser un gran profesional y que por más dificultades que se le presenten, sean personales o de familia, no hay excusa para buscar refugio o salida en las drogas y en las malas compañías. Además, tiene a sus padres y hermano en los que puede confiar y a profesores y policía que lo pueden ayudar.

A lo único que conllevan los narcóticos es a destruir vidas... ¡Las drogas matan!

### 4.1.3 Personajes



#### 4.1.3.1 Personajes principales

**Tabla 22-4:** Ficha técnica de Nico

NOMBRE: Nico		
GENERO: Masculino		
EDAD: 13		
PERSONALIDAD: Introverso.		
DESCRIPCIÓN: Estudiante de 9no curso, mejor amigo de Marco, vive con sus padres y hermano que la mayoría del tiempo no pasan en casa por lo que Nico adquiere malos hábitos sin tener alguien que lo aconseje y apoye en su hogar.		

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016


**Tabla 23-4:** Ficha técnica de Marco

NOMBRE: Marco		
GENERO: Masculino		
EDAD: 14		
PERSONALIDAD: Extroverso.		
DESCRIPCIÓN: Estudiante de 9no curso, mejor amigo de Nico, vive solo con su madre. La mayor parte de su tiempo la pasa con su mejor amigo.		

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016




**Tabla 24-4:** Ficha técnica de Erick

<p>NOMBRE: Erick</p>		
<p>GENERO: Masculino</p>		
<p>EDAD: 24</p>		
<p>PERSONALIDAD: Agresivo.</p>		
<p>DESCRIPCIÓN: Jefe de una pequeña pandilla. Dedicado al robo y al micro tráfico de estupefaciente. No tiene piedad contra adversarios o con quienes le llevan la contraria.</p>		



Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 25-4:** Ficha técnica de Pepe

<p>NOMBRE: Pepe</p>		
<p>GENERO: Masculino</p>		
<p>EDAD: 17</p>		
<p>PERSONALIDAD: Extrovertido.</p>		
<p>DESCRIPCIÓN: Estudiante de Bachillerato, pertenece a la pandilla de Erick. Encargado de reclutar a adolescentes del colegio al que asiste.</p>		

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016



**Tabla 26-4:** Ficha técnica de Vicky

NOMBRE: Vicky		
GENERO: Femenino		
EDAD: 17		
PERSONALIDAD: Animada, espontanea, coqueta.		
DESCRIPCIÓN: pertenece a la pandilla de Erick y es novia. Seduca a adolescentes a ingresar en el mundo de las drogas.		

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

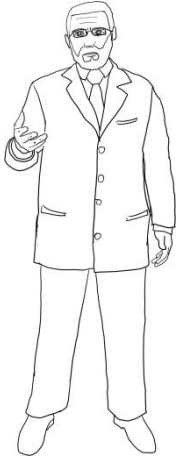

#### 4.1.3.2 Personajes secundarios

**Tabla 27-4:** Ficha técnica de Jacobo

NOMBRE: Jacobo		
GENERO: Masculino		
EDAD: 16		
PERSONALIDAD: Agresivo.		
DESCRIPCIÓN: Estudiante de Segundo de bachillerato, le gusta molestar a los más pequeños.		



Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 28-4:** Ficha técnica del profesor de Ingles

NOMBRE: Profesor de Ingles		
GENERO: Masculino		
EDAD: 58		
PERSONALIDAD: Altruista.		
DESCRIPCIÓN: Profesor de Estudios Sociales y dirigente del curso de Nico y Marco, es querido y respetado por la mayoría de los estudiantes por agradable forma de ser.		



Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 29-4:** Ficha técnica del papá de Nico

NOMBRE: Papá de Nico		
GENERO: Masculino		
EDAD: 43		
PERSONALIDAD: Amable.		
DESCRIPCIÓN: Trabaja en una fábrica donde pasa la mayor parte de su tiempo, por lo que Nico casi nunca lo ve.		



Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 30-4:** Ficha técnica de la mamá de Nico

NOMBRE: Mamá de Nico		
GENERO: Femenino		
EDAD: 40		
PERSONALIDAD: Amorosa.		
DESCRIPCIÓN: Trabaja en una fábrica donde pasa la mayor parte de su tiempo, por lo que Nico casi nunca lo ve.		



Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 31-4:** Ficha técnica de Mateo

NOMBRE: Mateo		
GENERO: Masculino		
EDAD: 18		
PERSONALIDAD: Generoso.		
DESCRIPCIÓN: Hermano mayor de Nico, vive en la capital en donde estudia la carrera de Medicina.		



Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 32-4:** Ficha técnica de Kevin

NOMBRE: Kevin		
GENERO: Masculino		
EDAD: 24		
PERSONALIDAD: Serio.		
DESCRIPCIÓN: DESCRIPCIÓN: Miembro de la pandilla Erick, posee antecedentes penales por robo domiciliario y asalto a mano armada.		



Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 33-4:** Ficha técnica de Brayan

NOMBRE: Brayan		
GENERO: Masculino		
EDAD: 18		
PERSONALIDAD: Agresivo.		
DESCRIPCIÓN: Miembro de la pandilla de Erick, posee antecedentes penales. Ve en Erick un modelo a seguir. No tiene remordimiento al momento de disparar un arma.		



Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 34-4:** Ficha técnica de Felipao

NOMBRE: Felipao		
GENERO: Masculino		
EDAD: 25		
PERSONALIDAD: Hiperactivo y violento.		
DESCRIPCIÓN: Chofer y mano derecha de Erick. Está con él desde el inicio de la conformación de la pandilla.		


Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 35-4:** Ficha técnica del Policía

NOMBRE: Policía		
GENERO: Masculino		
EDAD: 30		
PERSONALIDAD: Investigativo y protector		
DESCRIPCIÓN: Policía de Grupo Operativo de fuerzas especiales. Antinarcoáticos.		


Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 36-4:** Ficha técnica de Don Andrés

NOMBRE: Don Andrés	
GENERO: Masculino	
EDAD: 56	
PERSONALIDAD: Avaro, ambicioso.	
DESCRIPCIÓN: Persona de tercera edad dedicada a la venta y compra de artículos robados. Proveedor de armas para la pandilla de Erick.	



Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 37-4:** Ficha técnica de Don

NOMBRE: Don	
GENERO: Masculino	
EDAD: 42	
PERSONALIDAD: Despiadado, ambicioso.	
DESCRIPCIÓN: Jefe de la Mafia narcotraficante, encargados de atraer a menores de edad al mundo de las drogas.	



Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 38-4:** Ficha técnica de Policía Nacional

NOMBRE: Policía Nacional		
GENERO: Masculino		
EDAD: 35		
PERSONALIDAD: Servicial, protector.		
DESCRIPCIÓN: Jefe de la Mafia narcotraficante, encargados de atraer a menores de edad al mundo de las drogas.		

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

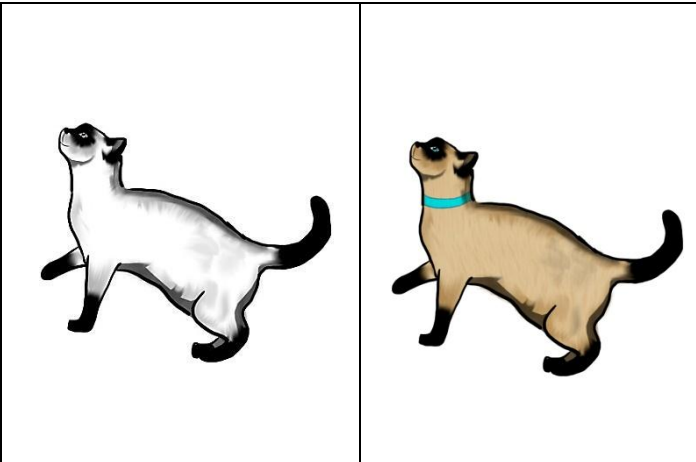
**Tabla 39-4:** Ficha técnica de Doña Teresa

NOMBRE: Doña Teresa		
GENERO: Femenino		
EDAD: 44		
PERSONALIDAD: Abnegada, sobreprotectora.		
DESCRIPCIÓN: Mamá de Marco, de condición humilde. Dedicar su vida a trabajar para buscar un mejor futuro para su hijo.		

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

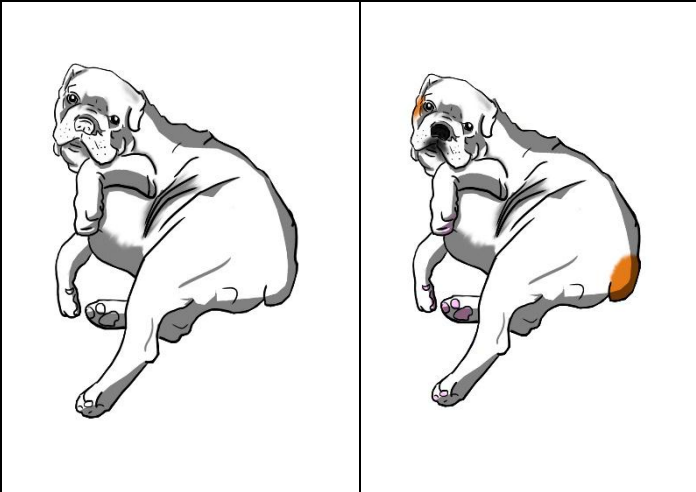


**Tabla 40-4:** Ficha técnica de Milo

NOMBRE: Milo	
GENERO: Gato macho	
EDAD: 8 meses	
PERSONALIDAD: Juguetón, cariñoso.	
DESCRIPCIÓN: Mascota regalada por Nico, para que acompañe a su amigo Marco, tras su trágico accidente.	

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

**Tabla 41-4:** Ficha técnica de Peggy

NOMBRE: Peggy	
GENERO: Perro hembra	
EDAD: 7 meses	
PERSONALIDAD: Juguetón, cariñoso.	
DESCRIPCIÓN: Mascota de la familia de Nico.	

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

#### 4.1.4 Escenarios

Para el desarrollo de los escenarios se tomó como referencia fotografías actuales de lugares como iglesias, parques, calles, barrios de la ciudad de Riobamba. Los cuales fueron modificados al estilo de comic en los que se aplicó la cromática elegida por el target, se adaptan con la historia y la interacción de personajes.

Tabla 42-4: Escenarios

Fotografía	Edición
	
	
	

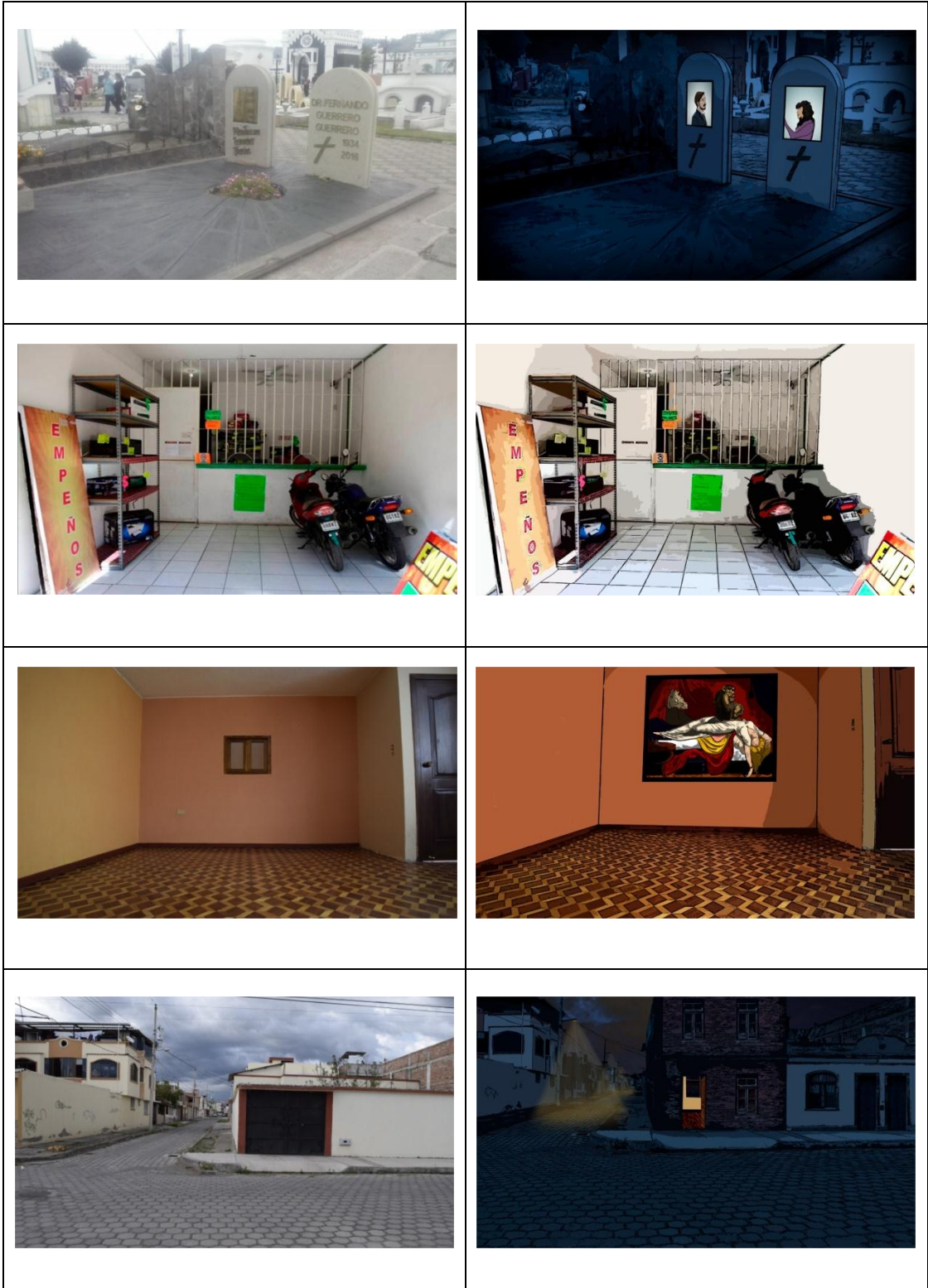
Continuará: ...

Continúa: ...



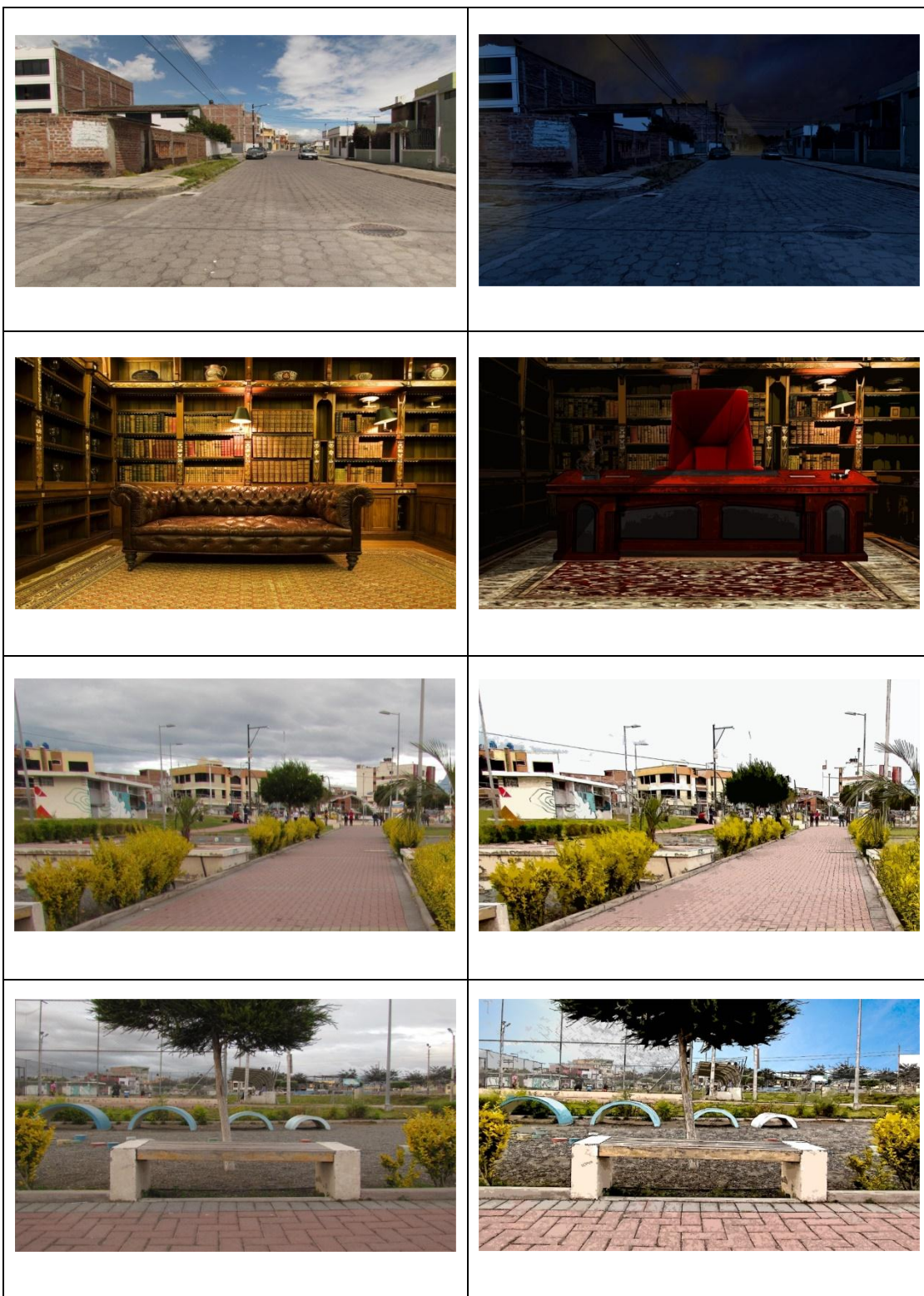
Continuará: ...

Continúa: ...



Continuará: ...

Continúa: ...



Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

#### 4.1.5 Storyboard

El storyboard o guion gráfico fue la guía para la creación del corto animado. Este guion consta de varias viñetas ilustradas, ofreciendo una referencia de la acción en cada plano. Además cada viñeta presenta elementos técnicos como: Escena, tiempo, plano y una pequeña descripción.

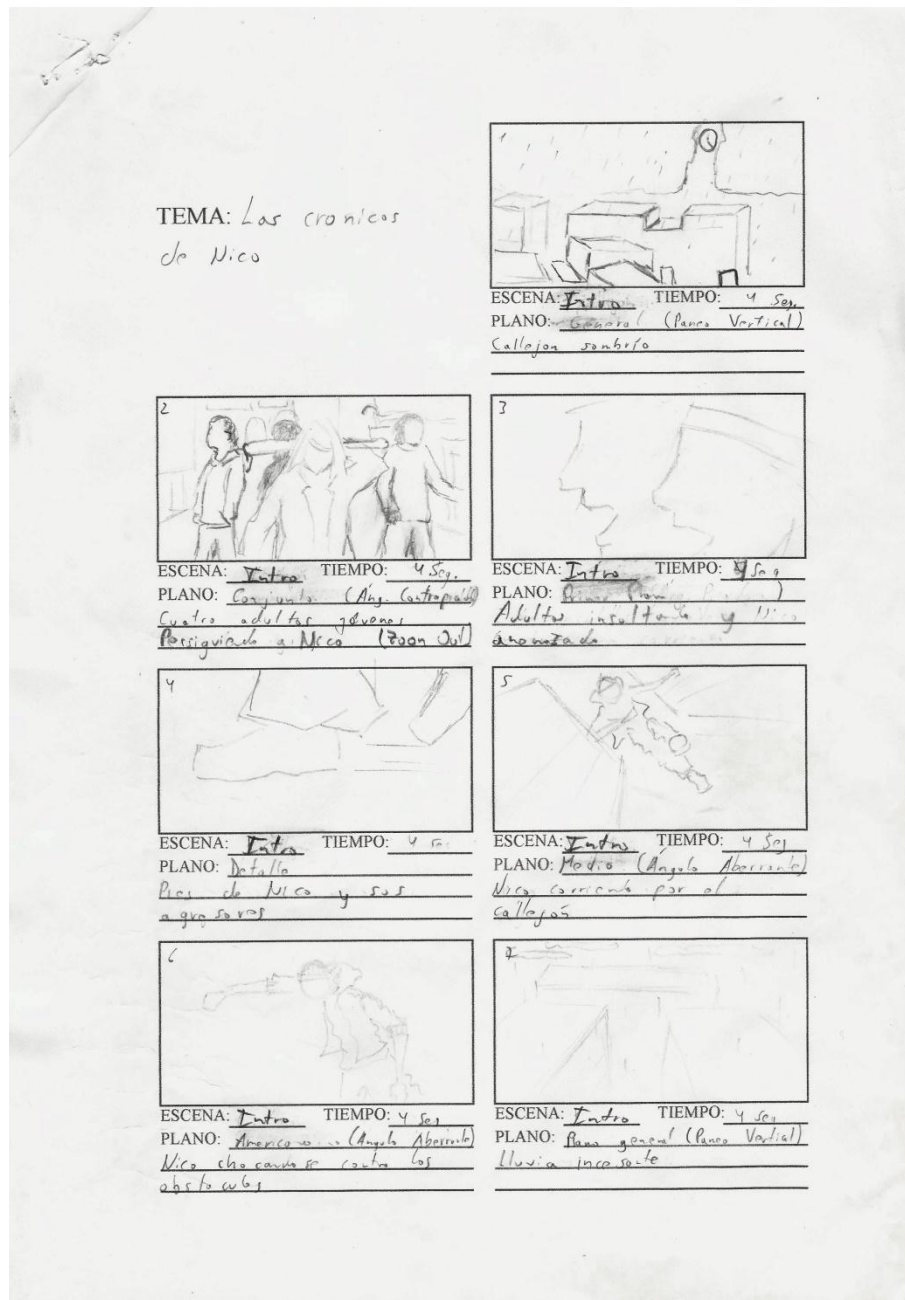


Figura 4-4 Storyboard página 1

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

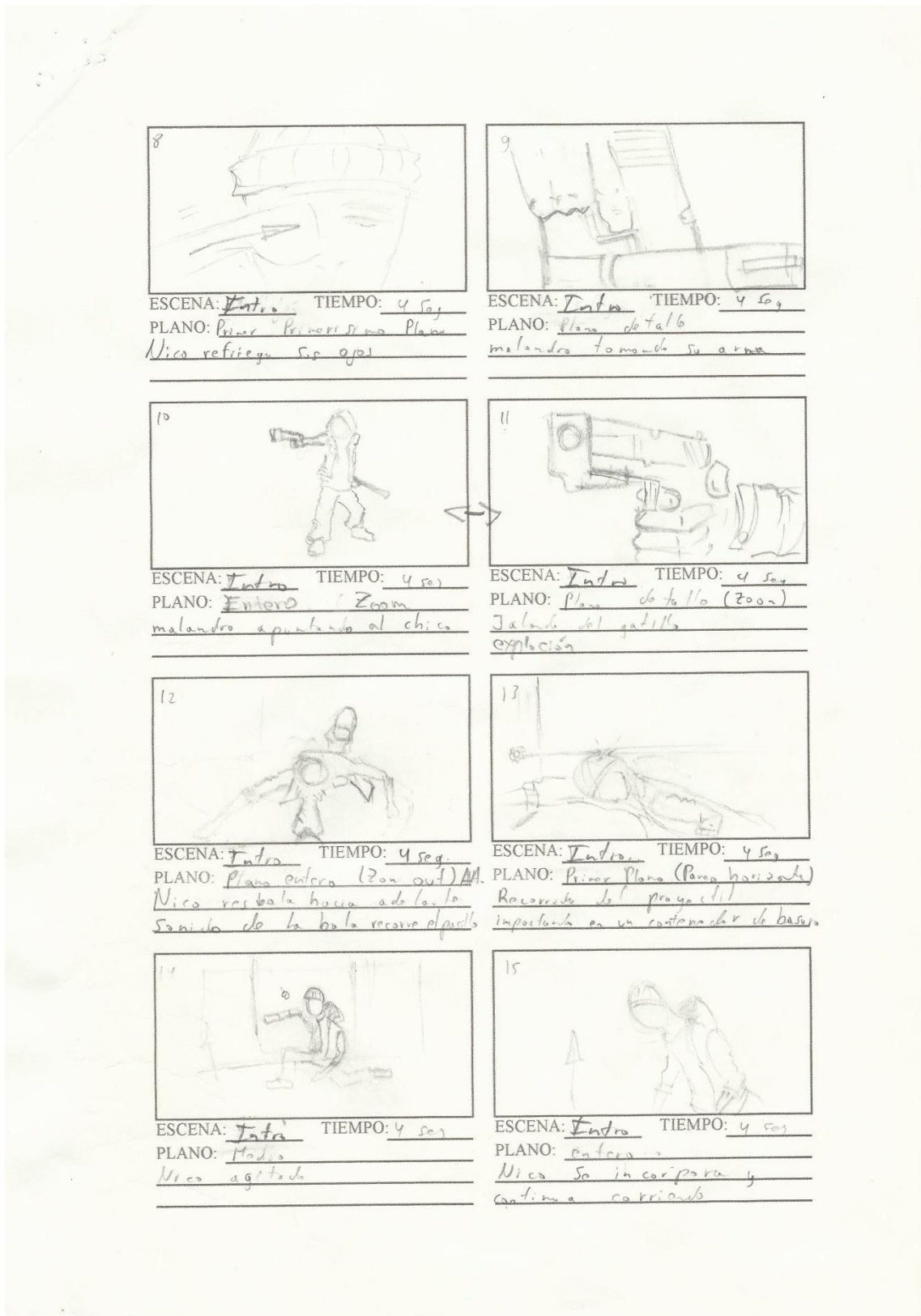


Figura 5-4 Storyboard página 2

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

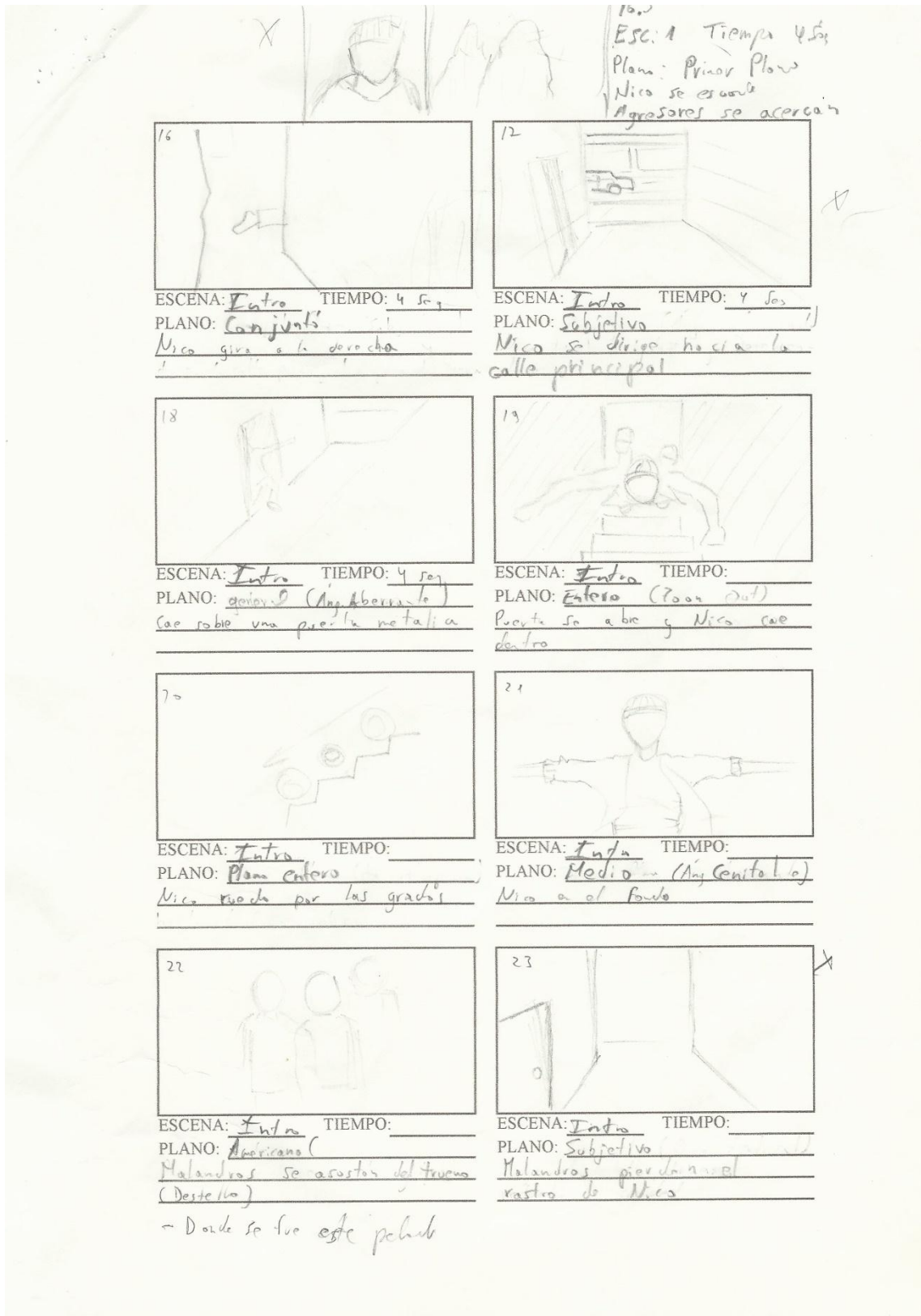


Figura 6-4 Storyboard página 3

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016



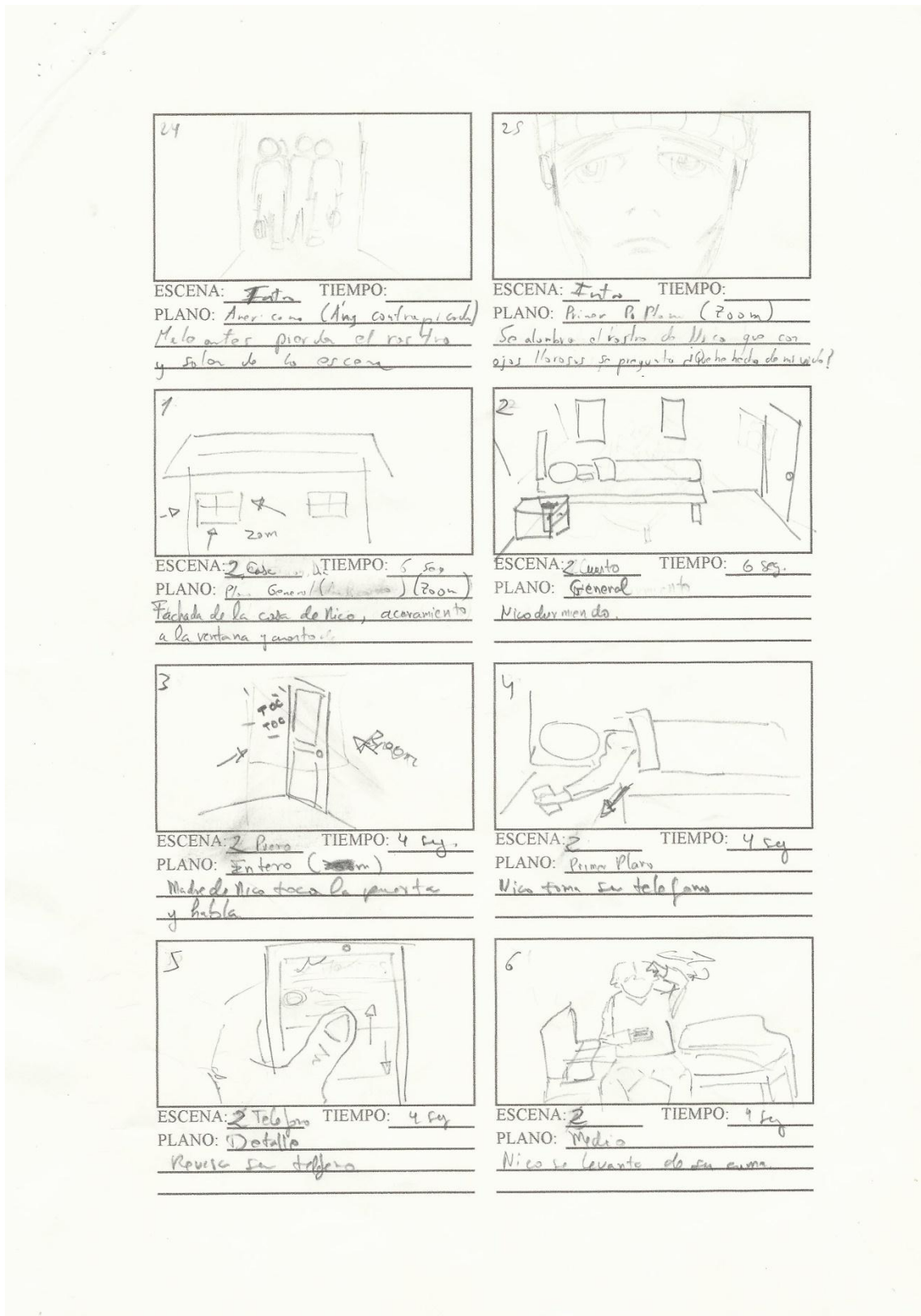


Figura 7-4 Storyboard página 4

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016



Figura 8-4 Storyboard página 5

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

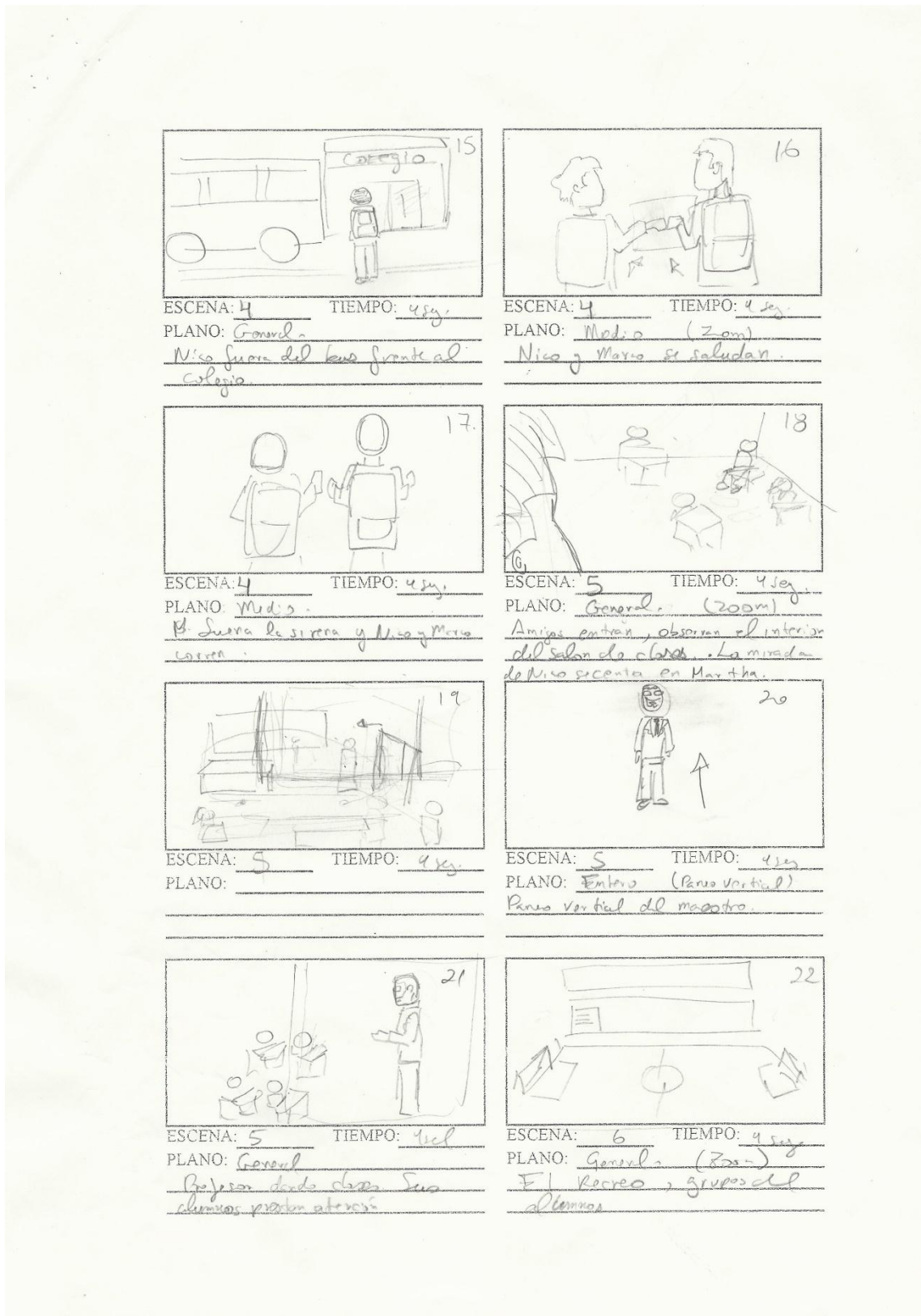


Figura 9-4 Storyboard página 6

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016



Figura 10-4 Storyboard página 7

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016



Figura 11-4 Storyboard página 8

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016



Figura 12-4 Storyboard página 9

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

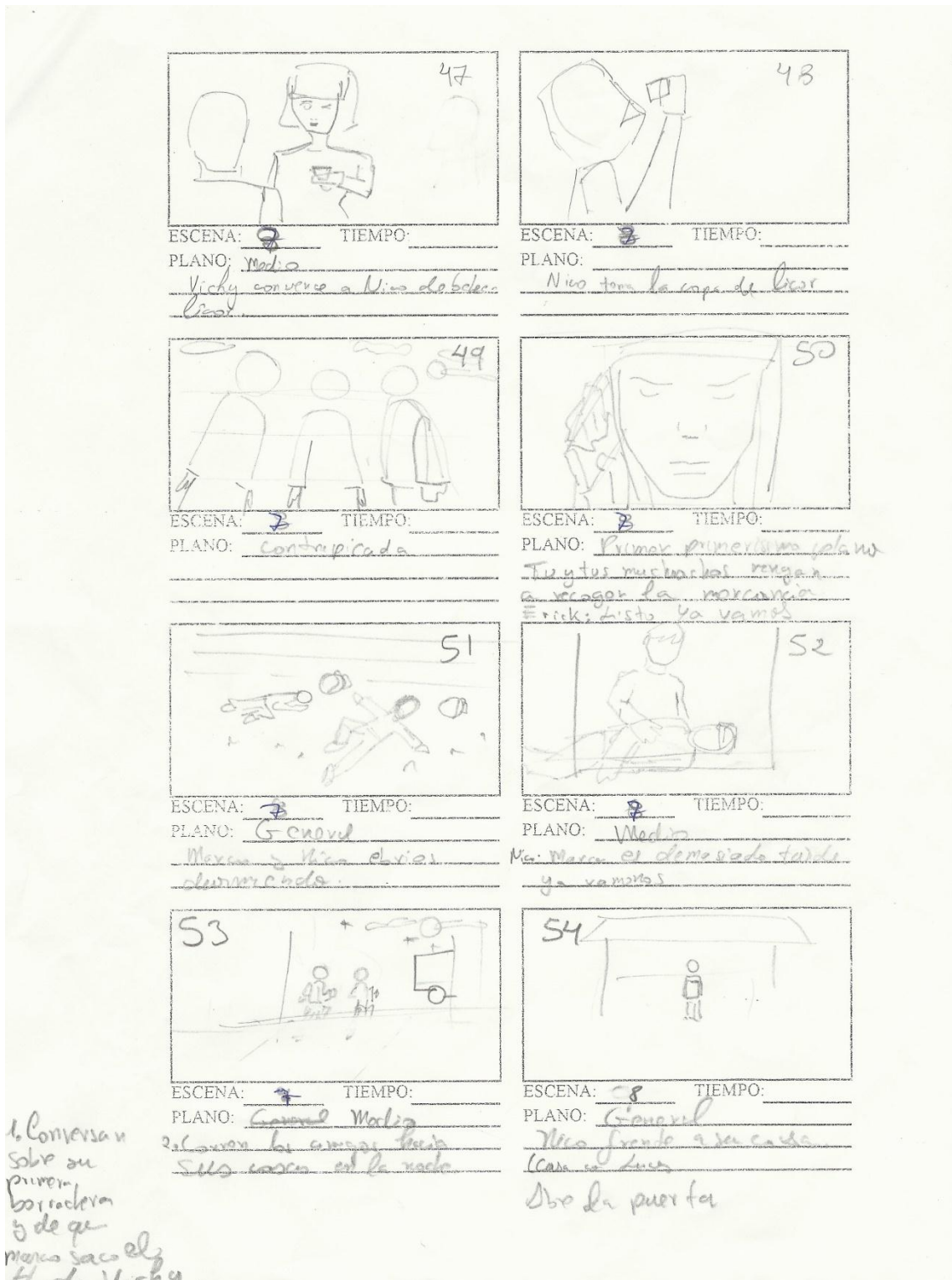


Figura 13-4 Storyboard página 10

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

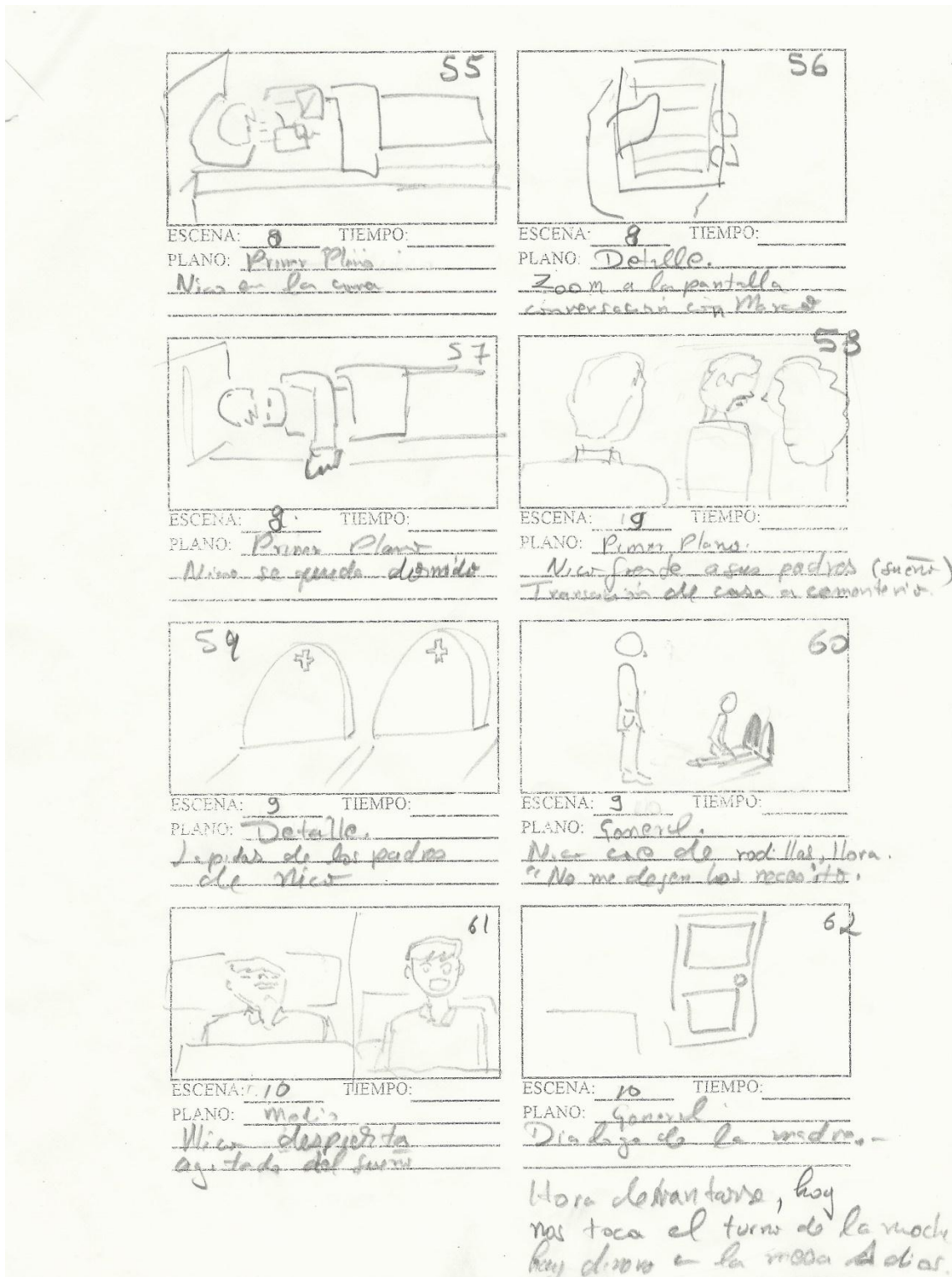


Figura 14-4 Storyboard página 11

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016



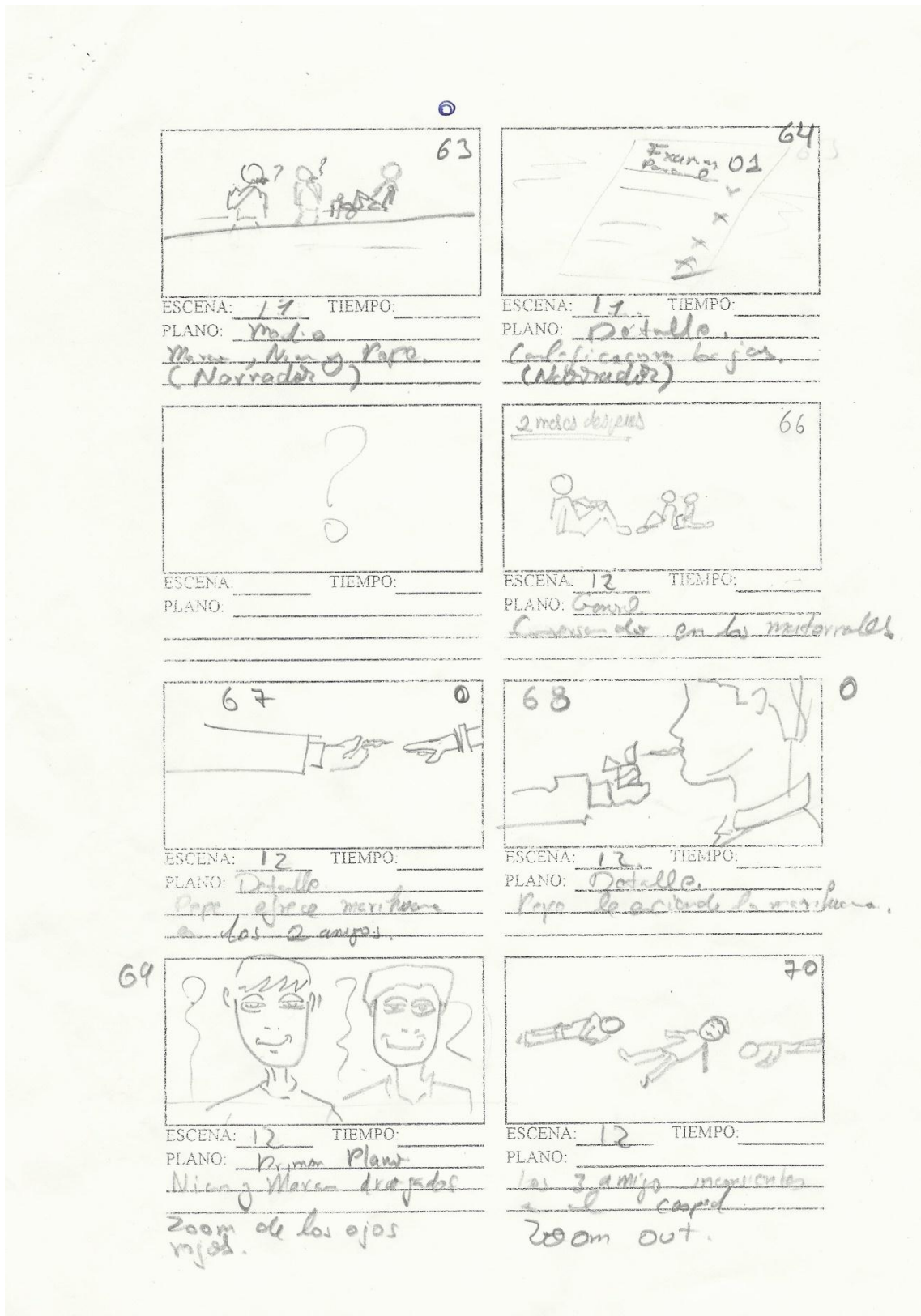


Figura 15-4 Storyboard página 12

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

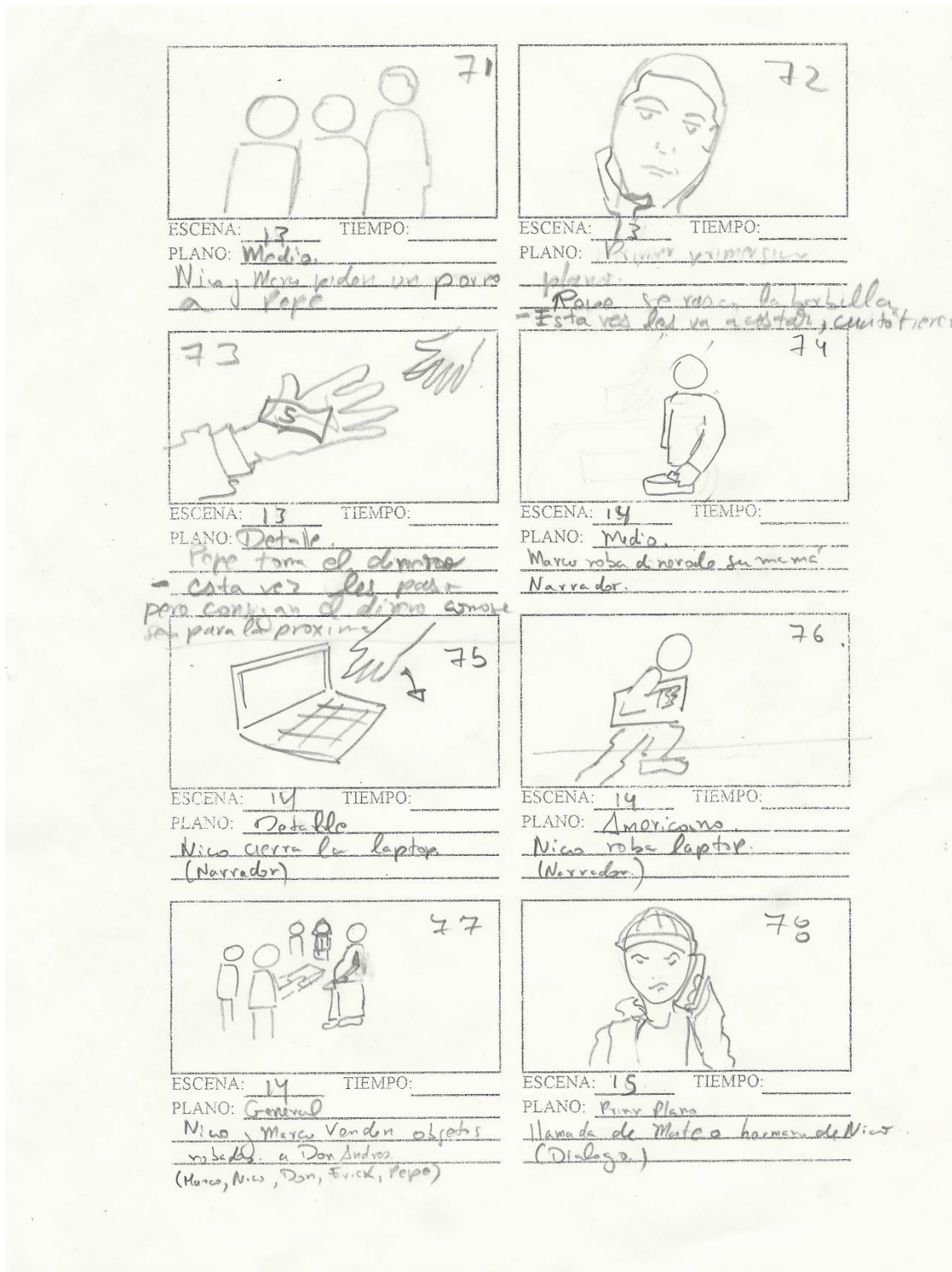


Figura 16-4 Storyboard página 13

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

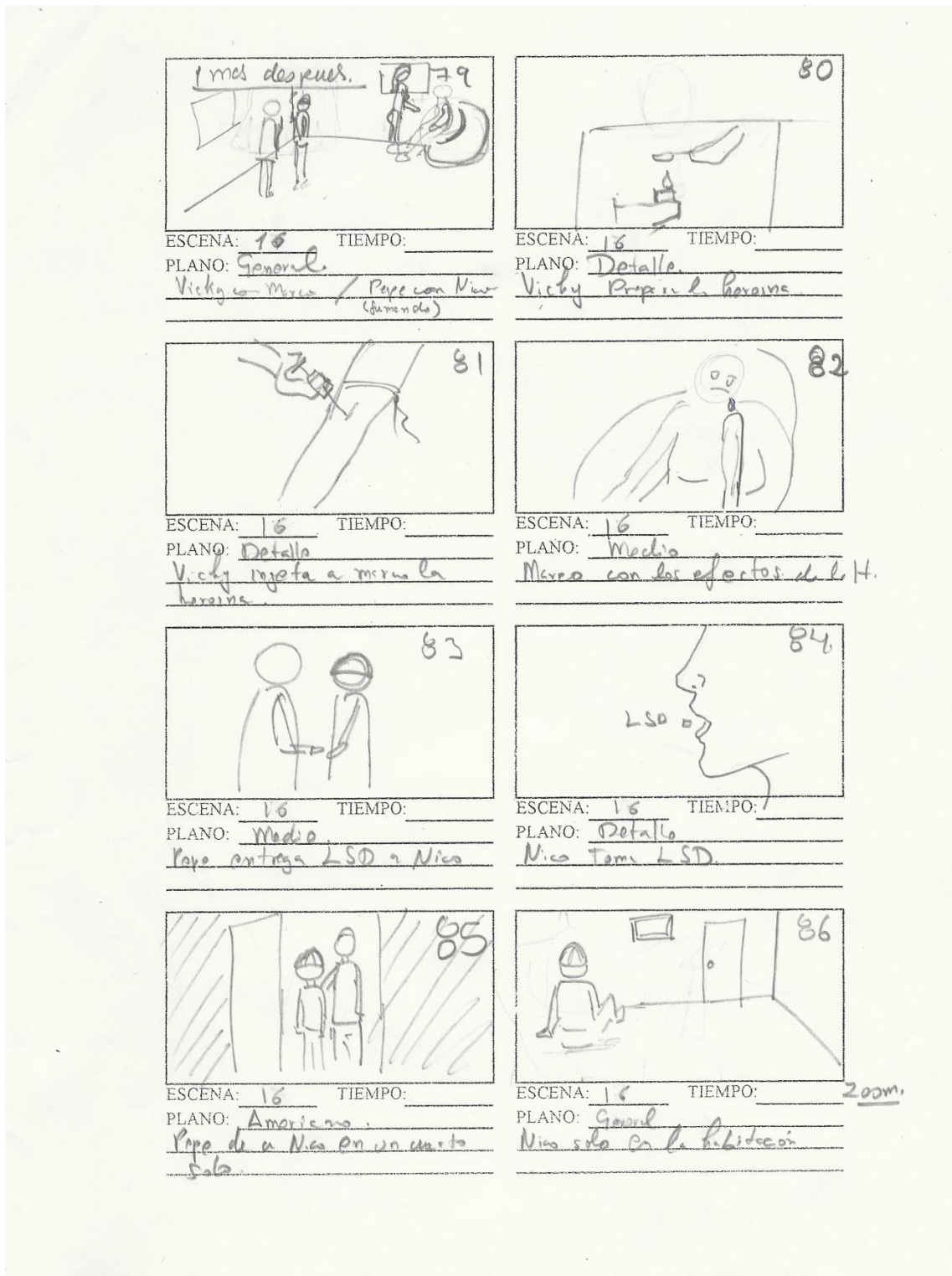


Figura 17-4 Storyboard página 14

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

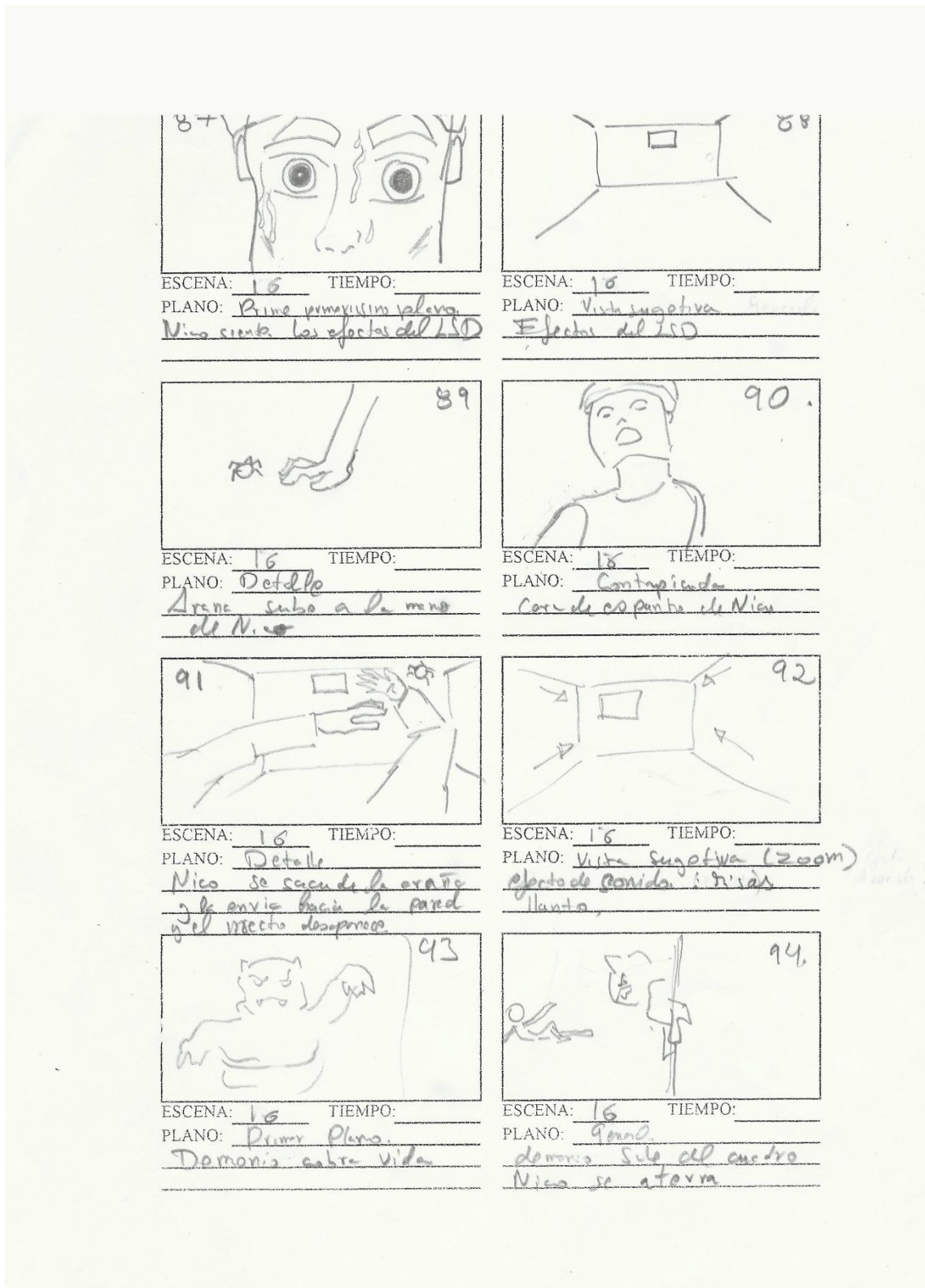


Figura 18-4 Storyboard página 15

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

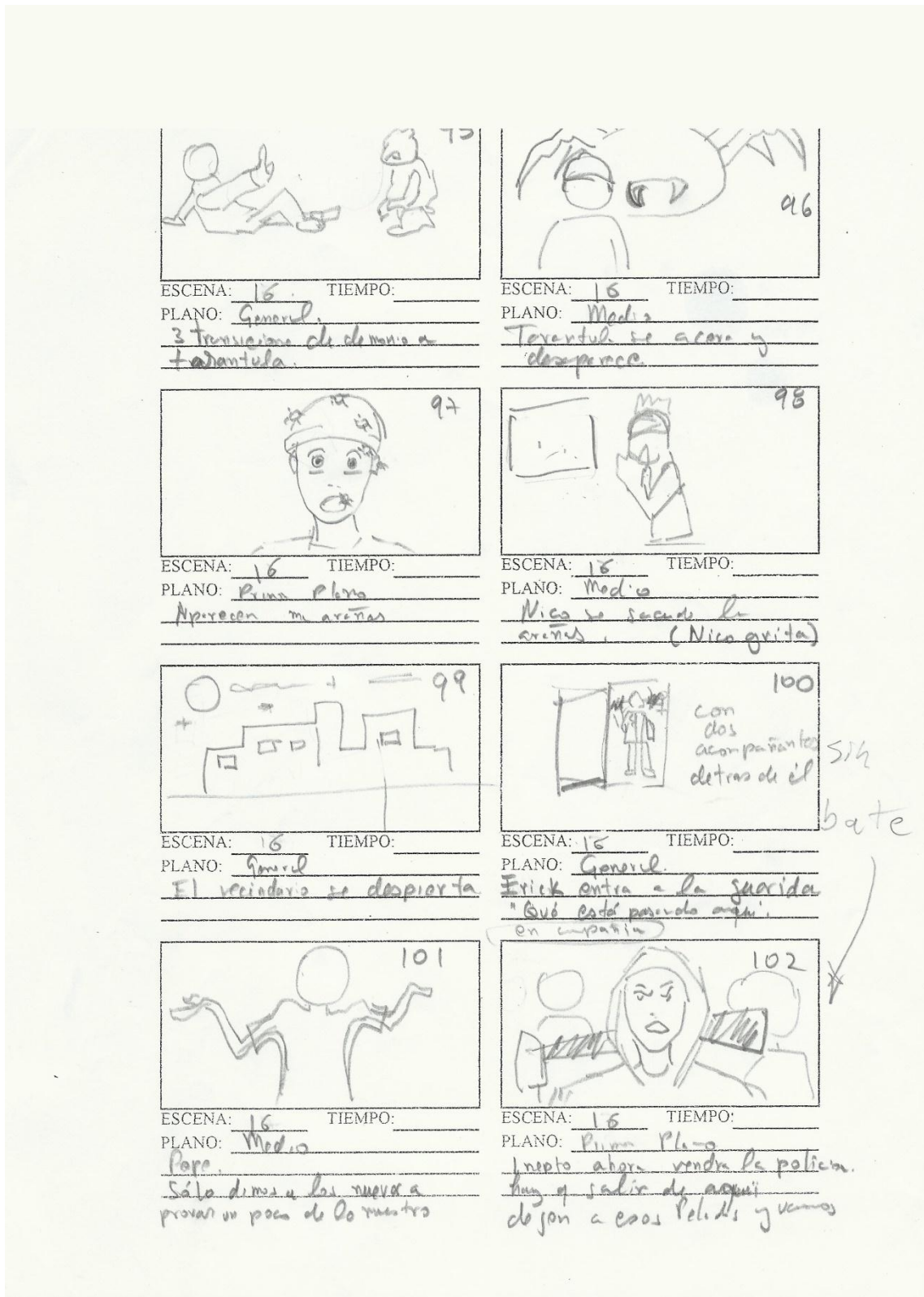


Figura 19-4 Storyboard página 16

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

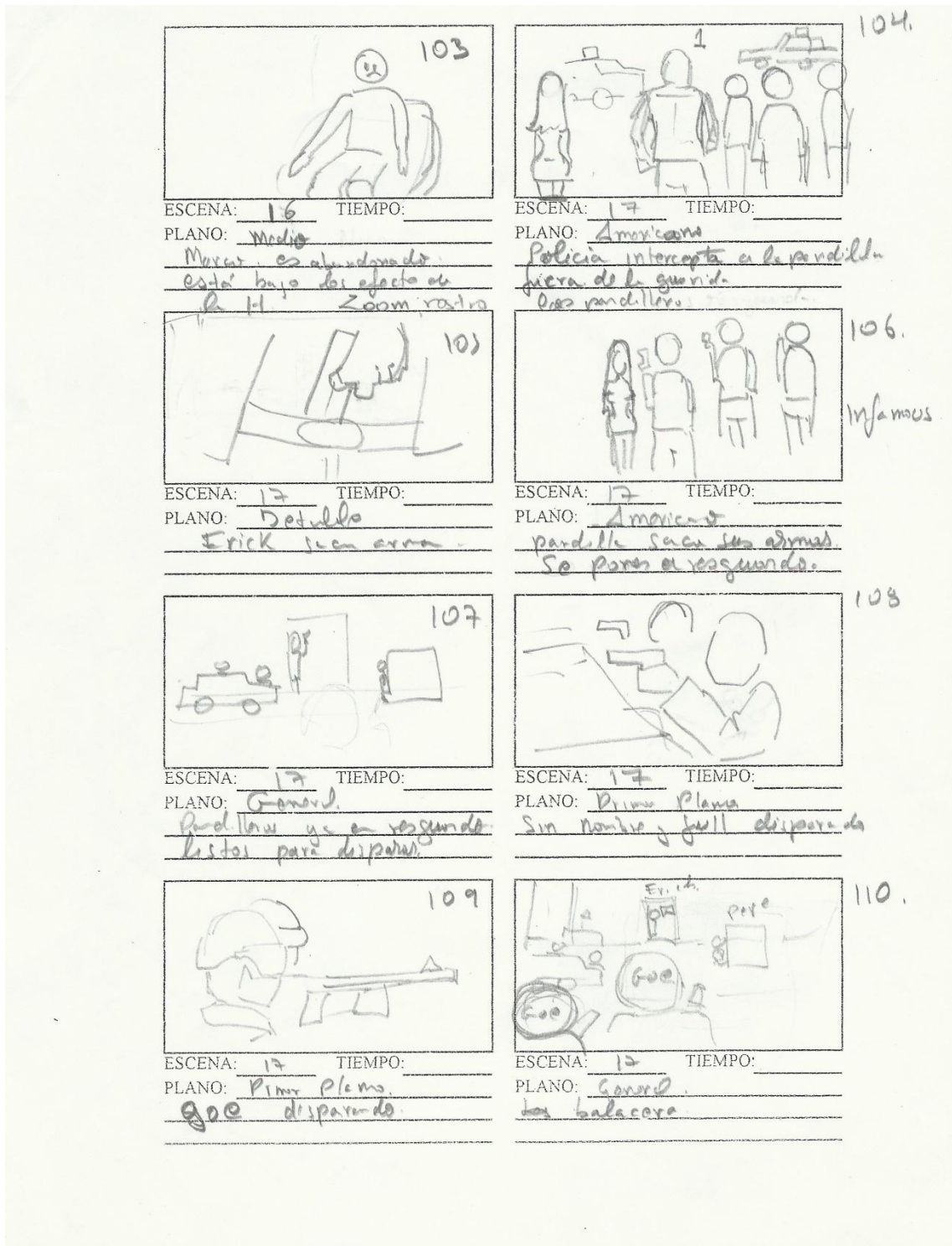


Figura 20-4 Storyboard página 17

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

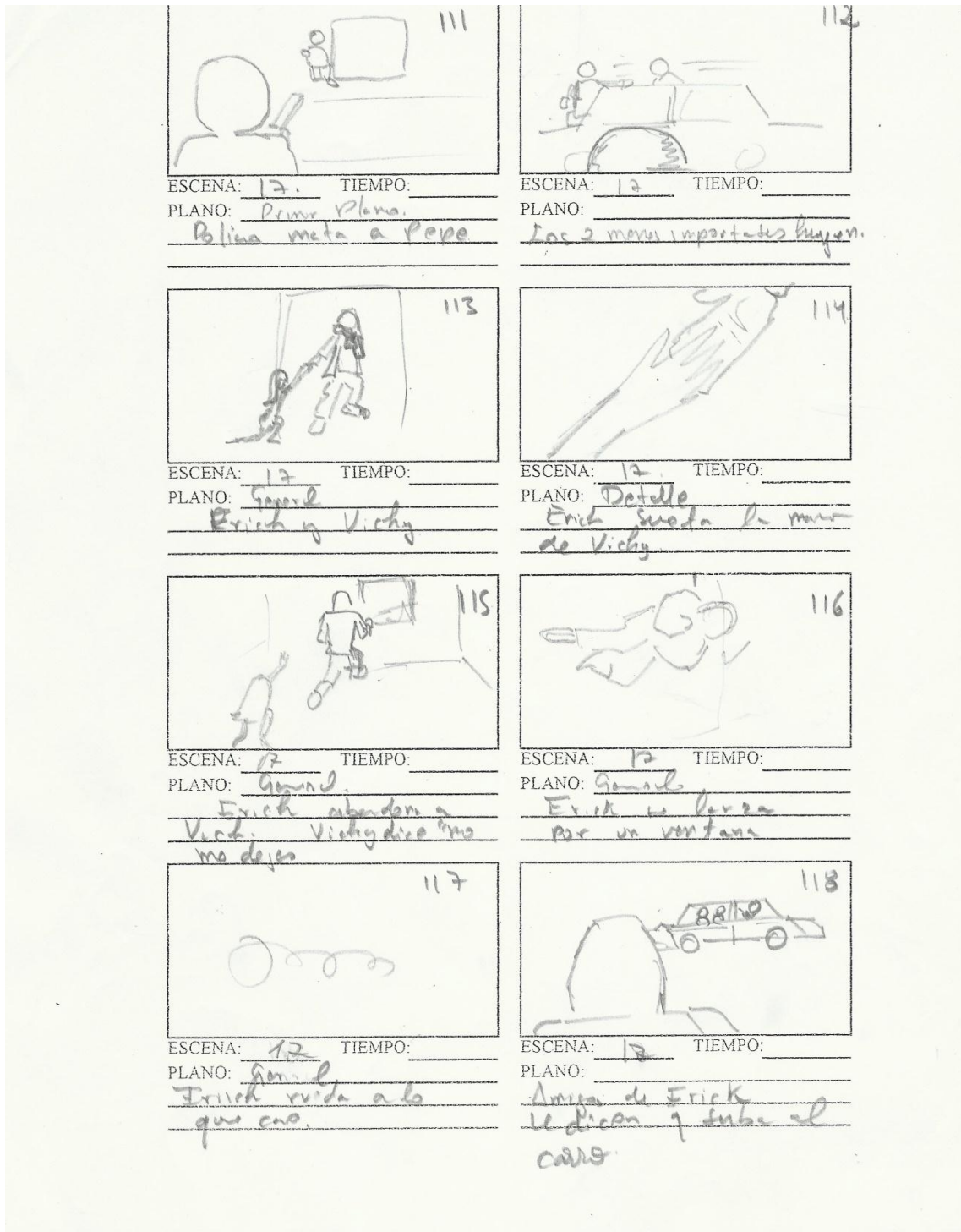


Figura 21-4 Storyboard página 18

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

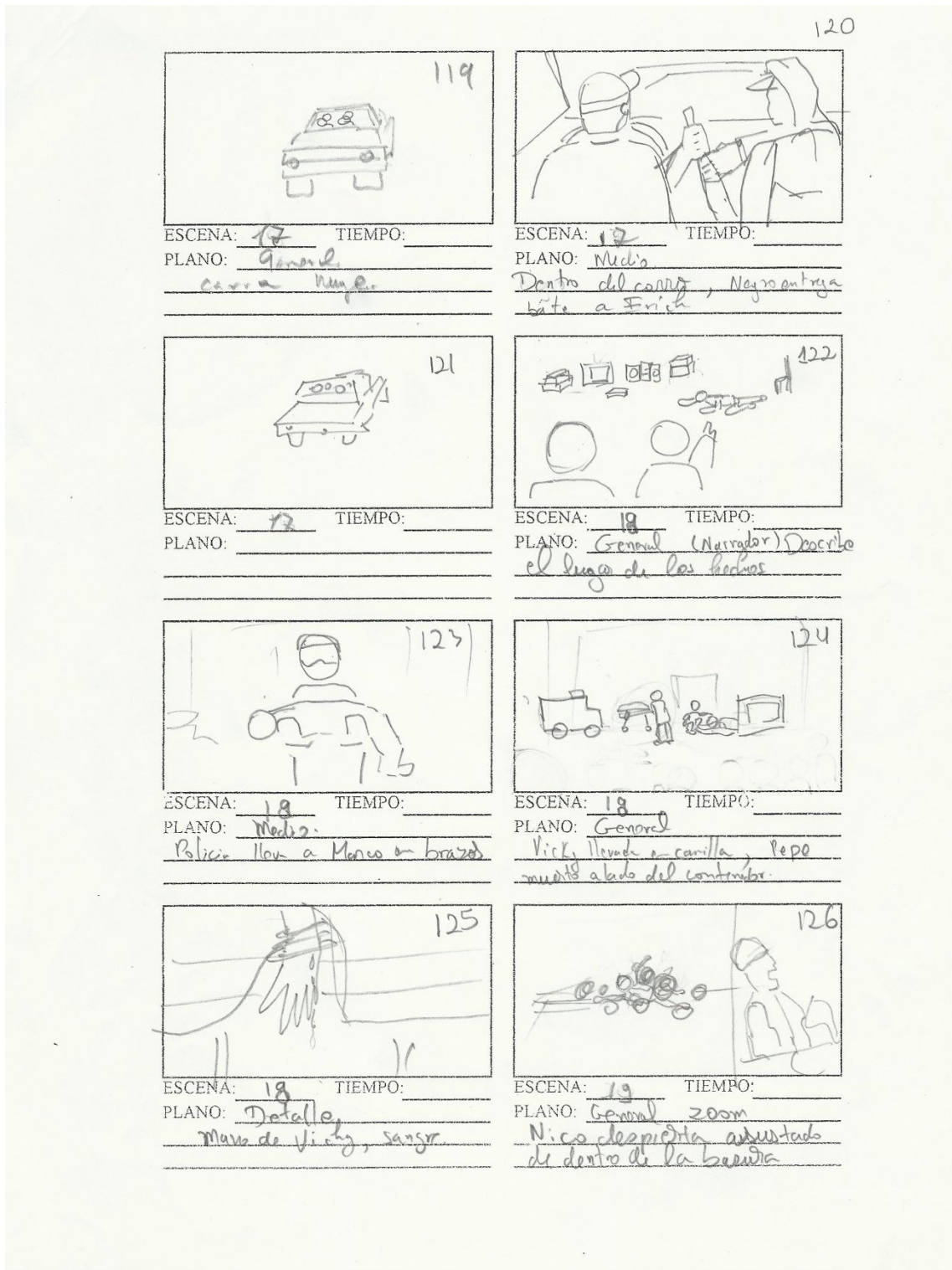


Figura 22-4 Storyboard página 19

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016



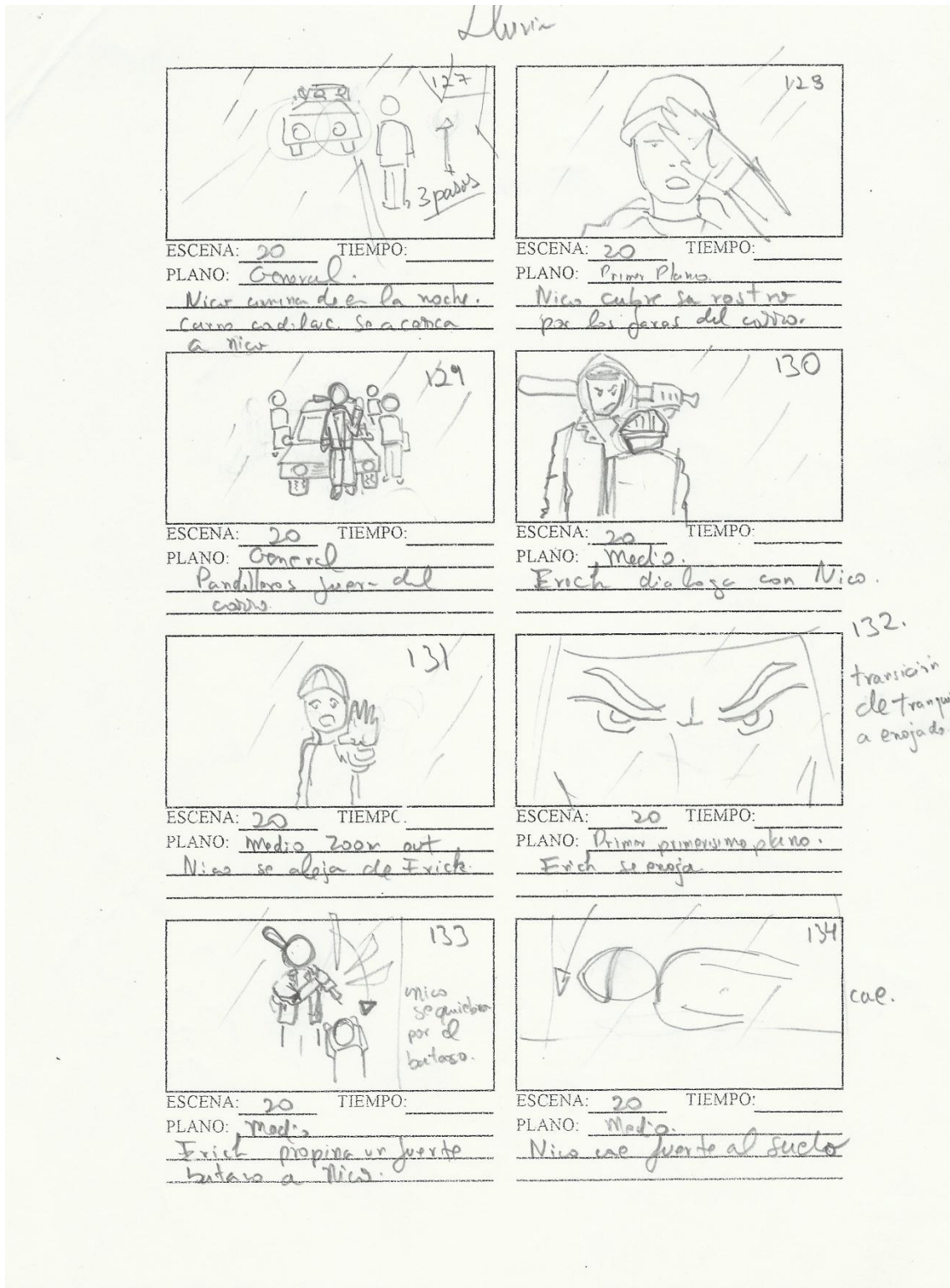


Figura 23-4 Storyboard página 20

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

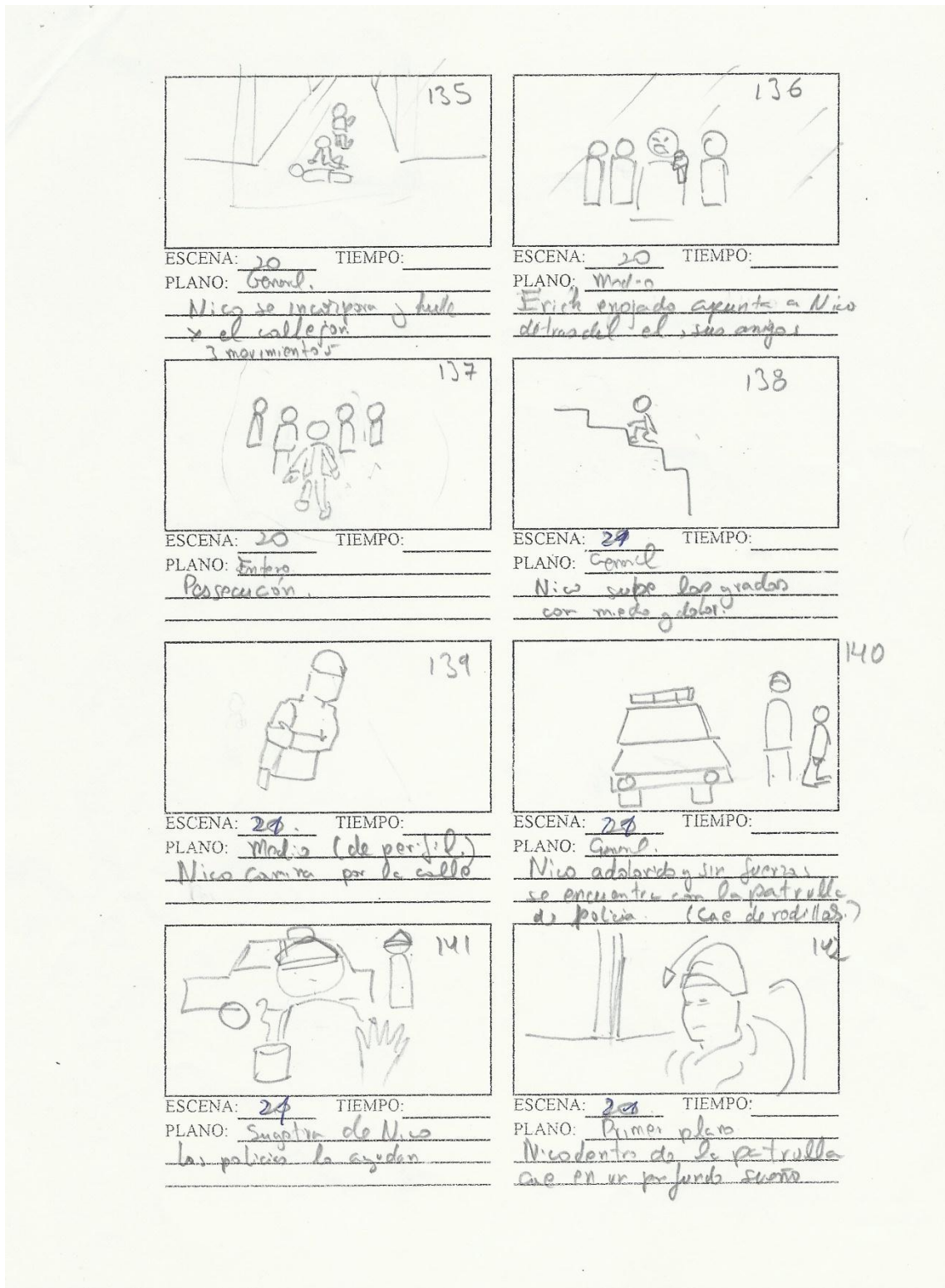


Figura 24-4 Storyboard página 21

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

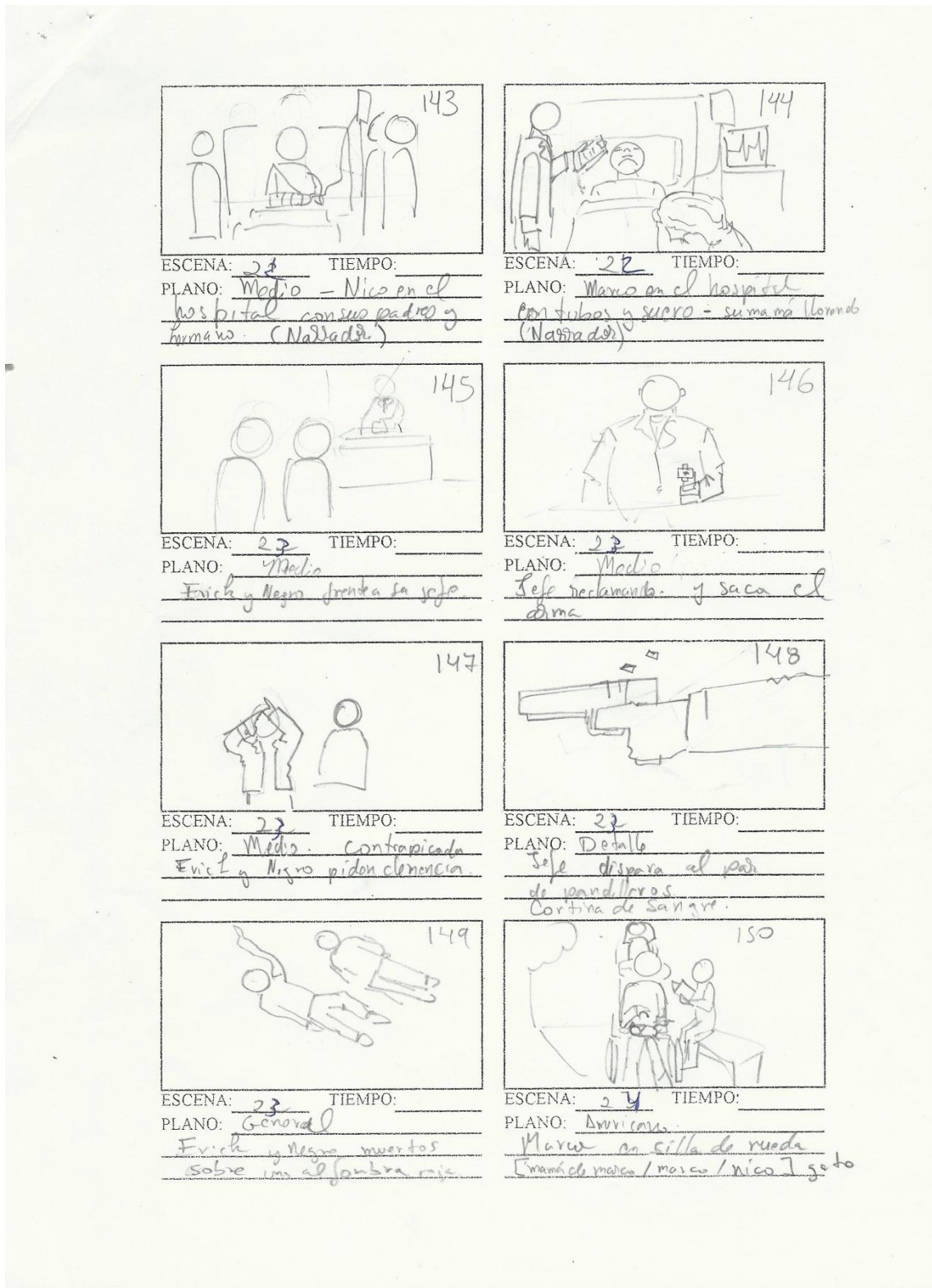


Figura 25-4 Storyboard página 22

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

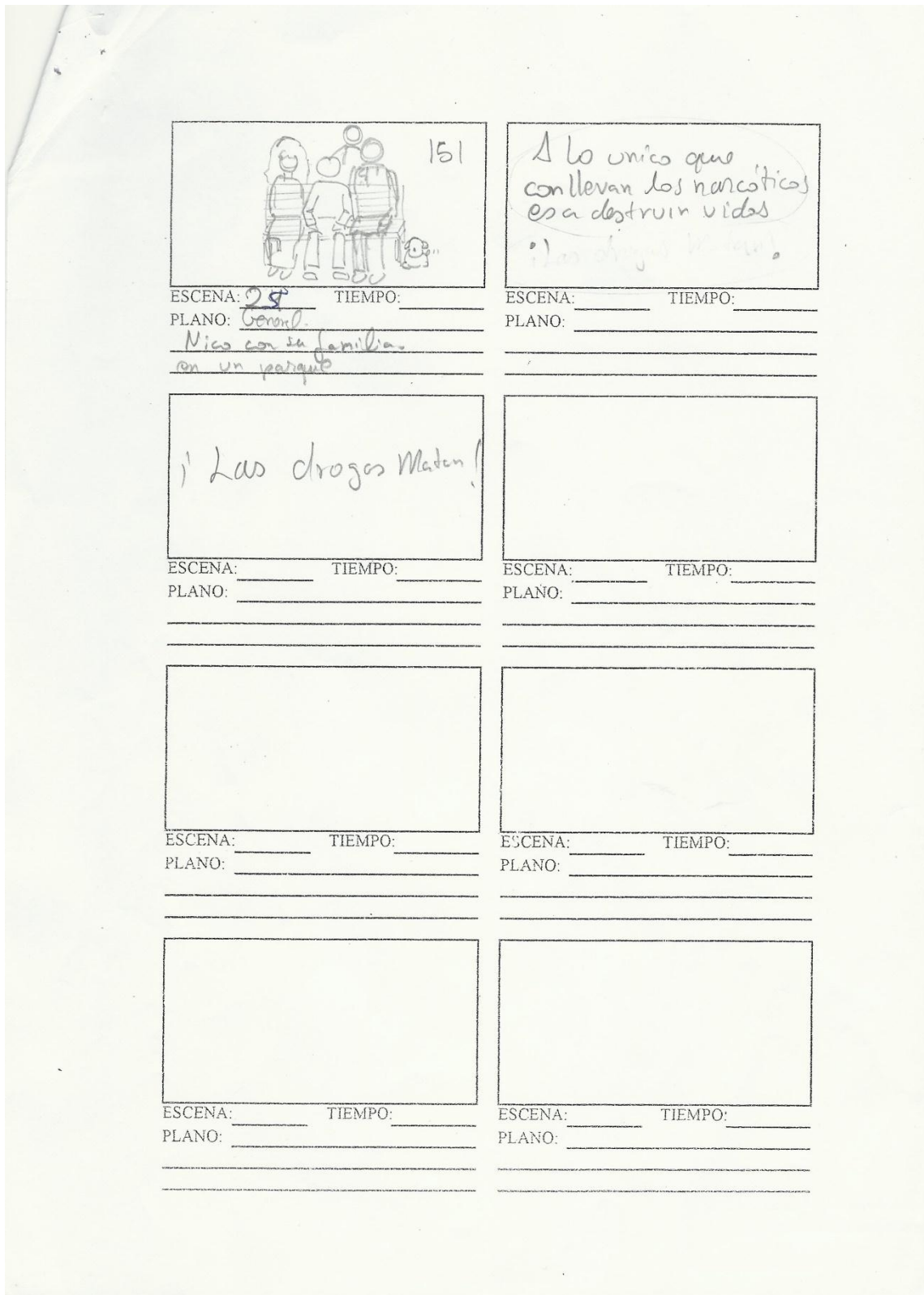


Figura 26-4 Storyboard página 23

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## 4.2 Producción

La metodología aplicada en la producción se basa en la experiencia adquirida durante la carrera universitaria, e investigación realizada. A continuación se detallan los pasos de la metodología utilizada.

### 4.2.1 Digitalización

#### Personajes

Para el cortometraje animado, es indispensable que los bocetos de personajes se transfieran a un computador para su posterior manipulación (animación). La digitalización inicia desde que cada ilustración a mano es pasada por un scanner, para luego ser redibujada con un software adecuado.

El redibujado tuvo cuatro pasos: El delineado de los bordes en negro, la aplicación de color, las sombras, brillos y texturas si fueran necesarias.



Figura 27-4 Digitalización de personajes, delineado de bordes

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016



Figura 28-4 Digitalización de personajes, aplicación de color

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

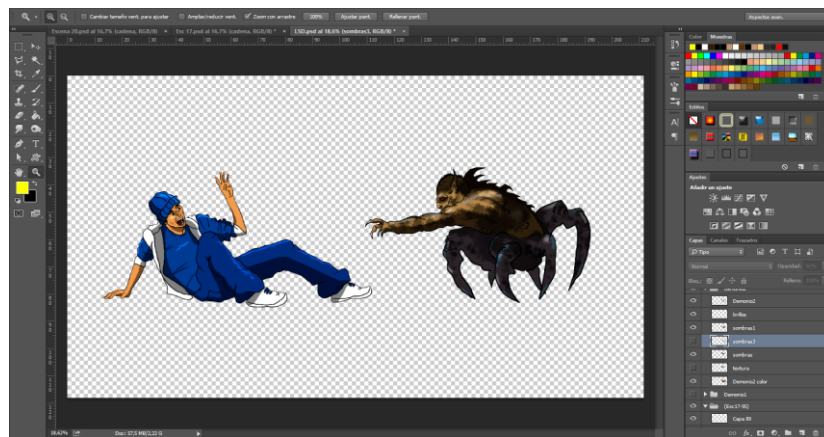


Figura 29-4 Digitalización de personajes, sombras y brillos

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

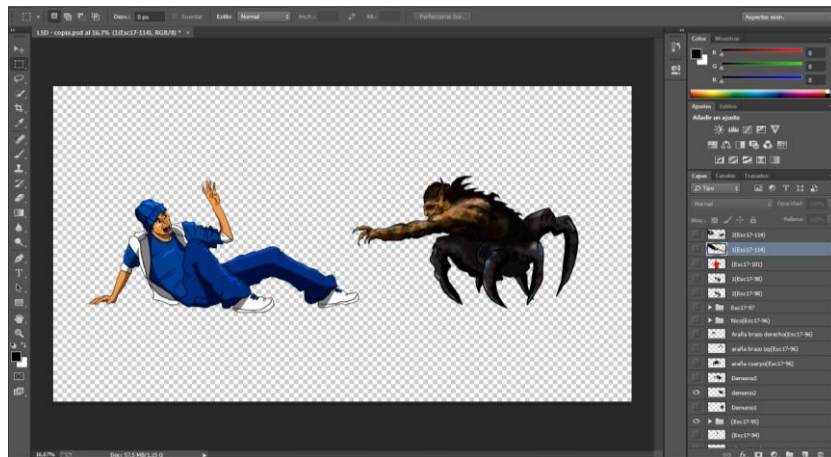


Figura 30-4 Digitalización de personajes, texturas

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## Escenarios

El proceso para la realización de los diferentes escenarios utilizados en el cortometraje comienza con una fotografía real de un lugar en la ciudad de Riobamba acorde a la historia donde uno o varios personajes van a realizar una acción.

En el programa de edición digital, se aplica el tamaño con relación a los personajes, se le da un efecto de comic por medio de filtros aplicados en la foto, tomando en cuenta el tiempo, iluminación, texturas de acuerdo a la acción.

Finalmente se corrigen los detalles e imperfecciones como: cambio de la cromática, creación o eliminación de elementos clave, grosor de líneas, luces y sombras.

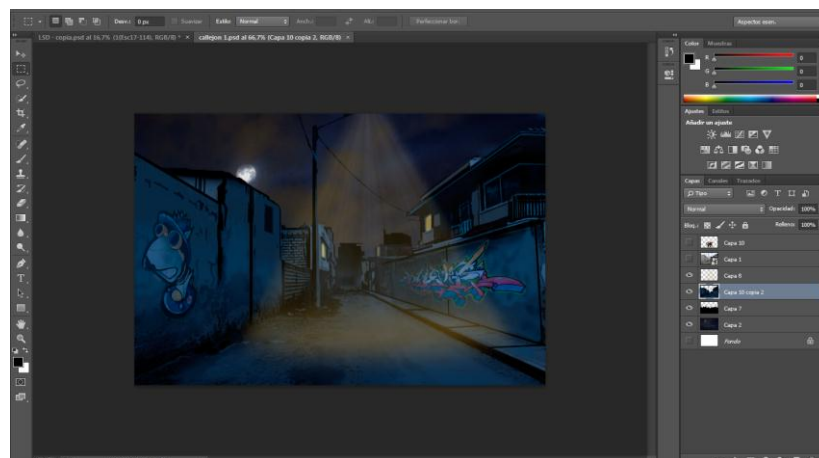


Figura 31-4 Digitalización de escenarios

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

#### 4.2.2 Dialogo

El proceso para la grabación del guion radial, inicia con la selección de voces que se adecuen a cada personaje mediante pruebas de grabación, en un cuarto acústico libre de ruido. El audio pasó por un software especializado para su respectiva edición.

La guía para la locución fue en base de un guion radial

**Tabla 43-4:** Guion radial

<b>Guion radial</b>				
<b>Cortometraje: El Virus de la Droga</b>				
<b>Locutor</b>		<b>Personaje(s)</b>		
Dany Tarira		Narrador, Nico, Mateo, Felipao		
Alex Mira		Marco, Jefe de la mafia, Policía, profesor de Ingles		
Mauricio Alvarado		Pepe		
Edyson Granizo		Erick		
Norma Castillo		Mamá de Nico, Vicky		
Lenin Rivera		Kevin		
<b>Esc. No.</b>	<b>Personaje</b>	<b>Voz</b>	<b>Estado</b>	<b>plano</b>
1	- Erick	¡¡Vas a morir!!	Enojado	23
	- Felipao	¡¡De hoy no pasas!!		
	- Nico	¿Qué he hecho de mi vida?	preocupado	25

Continuará: ...





Continúa: ...

	- Marco - Jacobo - Nico	- ¡Lo has hecho a propósito! - Acaso ¿quieres una paliza? - Mejor vámonos		27
	- Pepe	- Pórtate fresco, los pelados son mis panas - ¿Están bien?  - Y cuenten, ¿Qué música les gusta?		30
	- Marco - Nico - Pepe	- A mí el reggaetón y la bachata - A mí el hip hop - Chévere  - ¿Quieren?		31
	- Nico - Marco	- Marco ¿Qué vas a hacer? - Tranquilo Nico, ya he probado, no pasa nada		32
	- Pepe	- Me agregan al Notebook, estamos hablando.		34
7	- Marco - Nico - Pepe - Nico	- Y ¿quién era ese del recreo? - No sé pero me cayó bien - ¡eh, pelados! Vengan para acá - Ahí está de nuevo		36
	- Pepe	- ¿Que hacen? - les presento unos panas - Él es Erick		38
	- Erick	- ¿Qué más loco?		39-40
	- Pepe	- Saquen lo que les regalé		42
	- Nico	- (Nico tosiendo)		44

Continúa: ...

	- Erick - Amigos	- Lo siento, pero no se fumar - Tranquilo ya aprenderás - (risas) - (murmullos)		45
	- Amigos - Vicky - Marco	- ¡Riegue, riegue! - Sírvete amigo - Gracias		46
	- Vicky - Nico	- Para ti, guapo -¡Eh;		47
		- Chulla vida		48
	- Felipao - Erick	- Robemos lo que tengan -¡No! Tengo otros planes para estos chicos		49
	- Jefe - Erick	- Tú y tus muchachos, vengan a recoger la mercancía - Enseguida		50
	- Nico	- ¡Oh, Dios! ¿Qué hora es? ¡Despierta Marco! - Es tarde		52
	- Marco	- rápido, nos van a regañar en la casa		53
9	- Nico	- No me dejen solo, los necesito	llorando	60
10	- Nico	- Solo fue un sueño	Agitado	61
	- Mamá	- Hora de levantarse Nico, hoy tenemos el turno de la noche, te dejamos dinero, adiós.		62
11	Narrador	En el transcurso de las semanas, Nico y Marco adoptan nuevos		63-64

Continúa: ...

		hábitos de su actual círculo social, han descuidado sus estudios, esto se refleja en sus bajas calificaciones y ya no asisten al entrenamiento de futbol.		
12	- Pepe	- ¿Quieren probar algo nuevo?, es mejor que el alcohol y los cigarros		66
	- Nico y Marco	- Sí, Claro.		67
	- Pepe	- Relájense y disfrútenlo.		68
	- Nico, Marco y Pepe	(risas)		69
13	- Narrador	Cierto día en el colegio Nico y Marco buscan a Pepe		71
	Marco	¿Tienes que nos regales otro porro amigo?		
	- Pepe	- Mmmmmm, esta vez les va a costar, ¿cuánto tienen?		72
		- Consigan más dinero para la próxima		73
14	Narrador	Las ansias por la necesidad del estupefacientes, hace apremiante el conseguir dinero, Marco sustrae el poco efectivo guardado de su madre, y Nico por su parte para obtener más dinero opta por vender objetos de valor de su hogar.		74-75-76-77
15	- Mateo	- ¿Cómo estas hermanito?, Espero te estés portando bien, no te justes con malas amistades, recuerda que tienes todo mi apoyo, pronto estaré en casa		78

Continúa: ...

	Nico	- Si todo está bien, cuídate.		
16	- Vicky	- Marco, esto te va a gustar		79
	- Vicky	- Cariño, no va a pasar nada		80
	- Marco	- heeeeeeeeeee		82
	- Pepe	- Prueba esto, es otro nivel		83
	- Nico	- De una		
	- Nico	- Algo está mal en Marco	Preocupado	85
		- No, no pasa nada, quédate aquí y relájate		
		- ¿Que me está pasando?	Asustado	87
		- ¿Qué es esto?	Asustado	88
		- ¿Qué es lo que me dieron?		
		- ¿Qué es esta extraña sensación?		
		- Me estoy asustando		
		- ¡ah! ¡Odio a las arañas!	Asustado	91
		- Esto no es real		92
		- ¿Qué?		95
		- ¿Qué demonios es eso?		
		- No te acerques		
		- No, no ¡aaah! aléjate	Asustado	96
		- Ayúdenme por favor ¡aaah!	Pánico	
	- Erick	- ¿Qué relajo está pasando aquí?	Enojado	97
	- Pepe	- Solo dimos a los pelados de		100

Continúa: ...

	- Erick	probar algo de lo nuestro - ¡Con este alboroto, ahora vendrá la policía! - Hay que salir de aquí		101 102
17	- Erick	- Nos acorralaron, ¡saquen sus armas!		104
	- Kevin	- ¡Noooo Pepe! - ¡larguémonos de aquí!		111 112
	- Vicky	- ¡No me dejes aquí!		115
	- Felipe	- ¡Erick, vámonos! - Toma tu bate		118
	- Erick	- Ese pelado me las va a pagar		120
18	Narrador	La policía revisa al lugar de los hechos, ven que el sitio ha sido guarida de delincuentes y drogadictos, encuentran a marco tendido con la mirada perdida y es llevado de urgencia al hospital. En el sector del tiroteo las patrullas circundan, las ambulancias arriban y levantan los cuerpos de las víctimas del enfrentamiento.		122-123-124 125
19	- Nico	- ¿Qué me pasó?		127
20	- Erick	- Oye pelado, sube al carro		130
	- Nico	- ¡No!, ya no quiero seguir con ustedes, yo me salgo		131
	- Nico	- ¡Ayyyyyyyy!		133

Continúa: ...

	- Erick	- ¡Síguenlo, que de hoy no pasa!		136
21	- Nico	- ¡Auxilio!, ayúdenme por favor (llora)		140
22	Narrador	Nico ingresa al hospital a las seis de la mañana, la policía ha avisado a los padres del menor, los cuales junto a Mateo llegan allí, lo abrazan y prometen prestar más atención, Mateo dice que va a estar más en contacto con su hermano.  En el mismo hospital, Marco es atendido con suma urgencia, los médicos logran estabilizar al muchacho, pero este cae en coma. Le comunican a su madre la mala noticia, ella cae en llanto.		143  144
23	- Jefe  - Erick  Narrador	- Ya sé lo que sucedió, no quiero que me vengan con excusas tontas  - Ya jefe, denos otra oportunidad  El fin de la carrera delictiva de Erick ha culminado, El pago por sus errores fue la muerte, aquí no caben lugar la fidelidad y el esmero anterior dado a su jefe para cubrir las fallas		145  147  149
24	Narrador	Al cabo de unos meses, Marco ha despertado del coma, pero trágicamente el 80 % de su cerebro se encuentra lesionado, todos sus sueños de convertirse en futbolista han sido trucados, su		150

Continúa: ...

		<p>madre con dolor a cuesta, cuida de él, Su mejor amigo Nico lo visita constantemente y en ocasiones le lee historias, la amistad hacia su amigo es muy grande y no lo abandona.</p> <p>Nico sigue un constante proceso de rehabilitación, psicológica y médica. Sus padres saben que el descuido y la falta de atención conlleva a su hijo seguir los malos pasos.</p> <p>Hoy en día Nico sabe que tiene propósitos más grandes en la vida, como ser un profesional y que por más dificultades que se presenten no hay excusas para refugiarse en las drogas y malas compañías.</p> <p>Además tiene el apoyo de su familia en la que puede confiar.</p>		151
26	Narrador	<p>A lo único que conlleva los narcóticos es a destruir vidas</p> <p>¡Las drogas matan!</p>		152

Realizado por: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016





Figura 32-4 Grabación dialogo

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### 4.2.3 Animación

El proceso de animación tiene como referencia el storyboard, que es quien da la pauta para elaborar cada escena.

Con los personajes y escenarios elaborados, se realiza una composición de dimensiones específicas, siendo acomodados en espacio 3D para dar un efecto de profundidad (matte painting), reforzado con movimientos de cámara.

Para los personajes se utilizaron los fotogramas claves y puntos de ancla para generar ligeros movimientos.



Figura 33-4 Animación

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

## 4.3 Postproducción



Figura 34-4 Postproducción

Fuente: TARIRA, Dany; & MIRA, Alex, 2016

### 4.3.1 *Montaje de diálogos*

La aplicación de los diálogos a la animación, se colocaron de acuerdo a los tiempos, ofreciendo la sensación de que el personaje está hablando.

### 4.3.2 *Efectos visuales*

El impacto visual es reforzado por técnicas especiales aplicadas en el software de trabajo, esto aumentan el realismo de determinadas escenas. Como, por ejemplo, se tiene la creación de lluvia, disparos, distorsión de escenarios y destellos solares.

### **4.3.3 *Efectos de sonido***

Otro factor que otorga vida al cortometraje son los efectos de sonido, provocando más realismo a las acciones que realizan los personajes en cada escena. Se aplicaron efectos como: disparos, pisadas, golpes, lluvia.

## CONCLUSIONES

1. Se determina que nuestro público objetivo en su mayoría vive en hogares disfuncionales, aun viviendo con papá y mamá, puesto que un hogar disfuncional es cuando una de sus partes no ejerce su función de manera correcta. El conocimiento sobre el daño que causan las drogas se encuentra dividido en un 50, 50. Lo que hace emergente que se contribuya con información sobre las consecuencias que conllevan a los narcóticos.
2. Se establece que el proceso para elaboración de un Motion Comic contiene las mismas etapas de pre producción, producción y post producción que cualquiera otra producción audiovisual. Con la diferencia de que en el Motion Comic por contener imágenes un tanto estáticas, debe tener más énfasis en la interacción de los personajes con el escenario, reforzado con efectos visuales y de sonido. Tratando de no caer en la monotonía, sino más bien en la fluidez de escenas atractivas al espectador.
3. El corto animado para la prevención del consumo de drogas en adolescentes, causó el impacto esperado, logró la aceptación del target, esto debido a que ellos se sintieron identificados con los estilos y vivencias de los personajes

## **RECOMENDACIONES**

- 1.** La educación y formación de los menores debe ser tarea de todos. Además, que la información referente a las drogas debe ir dirigido a cada miembro que conforma el círculo familiar, para que de esta forma los más vulnerables no terminen afectados en el indiscriminado mundo de los narcóticos.
- 2.** Para crear un Motion Comic es adecuado revisar buenos ejemplos dentro del estilo. Aprovechar de un modo correcto y sin saturar los efectos especiales que otorgan vida a la animación. Las ilustraciones y cromáticas deben ir de acuerdo al target elegido.
- 3.** Un proyecto audiovisual con un mensaje de concientización, prevención o simplemente informativo, debe basarse en una investigación del grupo objetivo con la finalidad de que el material ingrese a la retentiva del público y cause el resultado esperado y no quede al olvido.

## BIBLIOGRAFÍA

- **AGUIRRE, Jesús.** “*Motion comic: el nuevo soporte del cómic*” [en línea] (Tesis) (Maestría). Universidad Politécnica de Valencia, Escuela Politécnica Superior de Gandia, Valencia, España. 2013. pp. 9-47.

[Consulta: 15 de Junio de 2016].

[https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/33705/TFM%20FINAL%20JESUS%20AGUIRRE\\_definitivo.pdf?sequence=1](https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/33705/TFM%20FINAL%20JESUS%20AGUIRRE_definitivo.pdf?sequence=1)

- **ALBERCA, Fernando.** *Adolescentes: Manual de instructores*. Barcelona-España: Espasa, 2012, pp. 7-15.
- **ARMENTEROS, Manuel.** *Posproducción digital*. Madrid- España: Bubok Publishing S.L., 2011, pp. 15-30
- **BURZACO DZIEWANOWSKA, Eugenio; & BERENSZTEIN, Sergio.** *El poder Narco*. Buenos Aires-Argentina: Penguin Random House, 2014, pp. 101-107.
- **CASTRO, Karina; & SÁNCHEZ, José.** *Dibujos animados y animación historia y compilación de técnicas de producción*. Quito-Ecuador: CIESPAL, 1999, pp. 26-42
- **ECUADOR, CONSEJO NACIONAL DE CONTROL DE SUSTANCIAS ESTUPEFACIENTES Y PSICOTRÓPICAS (CONSEP),** *Relatos de docentes de enseñanza media en la ciudad de Quito*. Quito-Ecuador: El Conejo, 2012, pp. 20-30.

- **IGLESIAS, José**, “Desarrollo del adolescente: aspectos físicos, psicológicos y sociales”. *Pediatría Integral*, nº 2 (2013), (España) pp. 83-93.
- **GARCÍA, Néstor**. *Jóvenes, Culturas Urbanas y redes digitales*. Barcelona-España: Ariel, 2012, pp. 20-28.
- **HELLER, Eva**. *Psicología del color*. 2ª ed. Barcelona-España: Gustavo Gili, 2012, pp. 97-115.
- **HOOFT, M**. *Tribus Urbanas: Una guía para entender las subculturas juveniles de la actualidad*. Miami-Florida: Vida, 2009, pp 25-34.
- **MARTÍNEZ, Miquel**. *Adolescencia, Aprendizaje Y Personalidad*. Barcelona-España: Sello, 2012, pp. 84-95.
- **MOORE, Matt**. *Sensación, significado y aplicación del color*. Santiago de Chile-Chile: LFNT, 2010, pp. 8-11
- **MORDUCHOWICZ, Roxana**. *Los adolescentes y las redes sociales*. Buenos Aires-Argentina: Fondo de Cultura Económica de Argentina, 2012, pp. 47-55.
- **PÉREZ, José**. *Industrias audiovisuales: producción y consumo en el siglo XXI* [en línea], Málaga- España: Eumed.net, 2013.

[Consulta: 19 de Mayo de 2016].

<http://www.eumed.net/libros-gratis/2013a/1297/index.htm>

- **Proceedings of the National Academy of Sciences**, *Cambios en el cerebro explican por qué los adolescentes no tienen miedo* [en línea], Guayaquil - Ecuador: El Universo, 2006.

[Consulta: 20 de Abril de 2016].

<http://www.eluniverso.com/2011/01/11/1/1384/cambios-cerebro-explican-adolescentes-tienen-miedo.html>

- **RÁFOLS, Rafael; & COLOMER, Antoni.** *Diseño audiovisual*. 2ª ed, Barcelona-España: Gustavo Gili, 2006, pp. 17-25
- **UNESCO**, *Las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la educación* [en línea], París- Francia: 2006.

[Consulta: 10 de Abril de 2016].

<http://www.unesco.org/new/es/unesco/themes/icts/>

- **ZAMORA, Paola.** *La Construcción de la Identidad en la adolescencia*, México-México: Revistas UNAM, 2013, pp. 59



## ANEXOS

**Anexo A.** Cuestionario Gustos, preferencias, drogas y hogares disfuncionales



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

**Cuestionario dirigido para los alumnos de 9no año de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”, para la elaboración de un cortometraje animado.**

**Datos del alumno:**

Edad: \_\_\_\_\_

**Sexo:**

Masculino \_\_\_\_\_

Femenino \_\_\_\_\_

**1 ¿Qué actividad realizas fuera del colegio?**

**2 ¿Cuál es tu color favorito?**

**3 ¿Qué tipo de música te gusta y cuál es tu cantante o grupo favorito?**

**4 ¿Lees? ¿Qué tipo de lectura: libros, revistas, comics, periódicos, etc.?**

**5 ¿Qué materia del colegio te gusta más y por qué?**

**6 ¿Qué tal te llevas con tus profesores?**

**7 ¿Qué te gusta hacer en el recreo?**

**8 ¿A que le tienes miedo?**

**9 ¿Qué sueños o metas quieres cumplir?**

**10 Describe tu forma de vestir o como te gustaría vestir**

**11 Escribe en 5 líneas un sueño que te haya impactado**

---

---

---

---

---

**12 Narra una anécdota que recuerdes**

---

---

---

---

---

**Instrucciones:** Señale con una (x) una o más opciones presentadas en el cuestionario, según indique cada pregunta. Si tiene alguna duda pregunta al tutor encargado.

**Señale con una (x) una de las opciones que sea de su elección**

**¿Qué opinas frente a estas acciones?**

	<b>Me parece mal</b>	<b>Me parece Normal</b>	<b>No me interesa</b>
Grupo de amigos bebiendo alcohol	_____	_____	_____
Adolescente fumando	_____	_____	_____
Un amigo cercano ingiriendo alguna droga	_____	_____	_____

**Selecciones con una (x) todas las que conozcas**

**¿Has oído hablar de alguna de estas drogas?**

Marihuana \_\_\_\_

Heroína \_\_\_\_

Cocaína \_\_\_\_

Base de cocaína \_\_\_\_

Éxtasis \_\_\_\_

Crack \_\_\_\_

LSD \_\_\_\_

**¿Tienes algún familiar o amigo que haya consumido drogas?**

Si \_\_\_\_

No \_\_\_\_

**¿Alguna vez has probado alguna droga?**

Si \_\_\_\_

No \_\_\_\_

**Si respondiste (si) en la anterior pregunta responde esta, de lo contrario sigue a la siguiente**

**¿Por medio de quién experimentaste la droga?**

\_\_\_\_ Familiar

\_\_\_\_ Amigo

\_\_\_\_ Desconocido

**¿Consideras que el alcohol y el tabaco son drogas?**

\_\_\_\_ Si

\_\_\_\_ No

**Señale con una (x) una de las opciones que sea de su elección**

**¿Cuánto daño crees que causa en una persona lo siguiente?**

	Ningún riesgo	Mucho riesgo	No lo sé
Fumar un cigarrillo a la semana	_____	_____	_____
Beber licor cada fin de semana	_____	_____	_____
Ingerir cocaína o heroína en 2 o 3 ocasiones.	_____	_____	_____

**¿Uno de tus padres o ambos han migrado al exterior?**

\_\_\_\_ Si

\_\_\_\_ No

**Señala con una (x) las opciones que consideres necesarias.**

**¿Con quién vives en tu hogar de residencia y qué profesión u oficio tiene?**

- (x) Profesión u ocupación**
- Vives solo \_\_\_\_\_
- Papá \_\_\_\_\_
- Mamá \_\_\_\_\_
- Hermano (a) \_\_\_\_\_
- Padrastro \_\_\_\_\_
- Madrastra \_\_\_\_\_
- Abuelo (a) (s) \_\_\_\_\_
- Otros parientes \_\_\_\_\_
- Persona(s) que no son familiares \_\_\_\_\_

**¿Qué nivel de educación tiene tu padre?**

- Primaria
- Secundaria
- Universidad
- Profesional
- Ninguna

**¿Qué nivel de educación tiene tu mamá?**

- Primaria
- Secundaria
- Universidad
- Profesional
- Ninguna

**¿Sientes que en tu hogar te prestan atención y se preocupan por tus problemas?**

- Si
- No

**¿En quién confías para contar tus vivencias diarias o problemas?**

**¿Existe algún tipo de violencia en tu hogar y por parte de quién?**

- Física
- Verbal
- Física y verbal
- Ninguna

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

**Anexo B.** Cuestionario elementos del diseño aplicados al cortometraje



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

**Encuesta dirigida a los alumnos de 9no año de la Unidad Educativa “Camilo Gallegos Toledo”, para determinar las características de los personajes de un motion comic**

**Datos del alumno:**

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: Masculino  Femenino

**1. Escribe el nombre de quién admiras. Selecciona sólo una opción.**

Futbolista \_\_\_\_\_ Personaje de serie animada \_\_\_\_\_  
Cantante \_\_\_\_\_ Papá / Mamá \_\_\_\_\_  
Actor/Actriz \_\_\_\_\_ Otros \_\_\_\_\_  
Famoso de TV \_\_\_\_\_

**2. Indica un lugar donde te gusta estar.**

Casa ( ) Local de video juegos/ Internet ( )  
Tu Habitación ( ) Casa de un amigo(a) ( )  
Parque / Cancha ( ) Colegio ( )  
Centro comercial ( ) Otros \_\_\_\_\_

**3. Indica un lugar donde menos te gusta estar**

Colegio ( ) Hospital ( )  
Hogar ( ) Aula de clases ( )  
Calle ( ) Otros \_\_\_\_\_

**4. Selecciona una imagen que sea de tu agrado**



( )



( )



( )

**5. Selecciona un grupo de color que más te guste**



( )



( )



( )



( )



( )



( )



( )

**6. ¿Con qué dispositivo te conectas al internet?**

Teléfono Inteligente ( )

Computador de escritorio ( )

Tablet ( )

Otros \_\_\_\_\_

Laptop ( )

**7. ¿Qué red social usas más?**

Facebook ( )

Snapchat ( )

WhatsApp ( )

Otros \_\_\_\_\_

Instagram ( )

**GRACIAS POR SU COLABORACIÓN**

*Anexo C.* Ficha de observación

<b>FICHA DE OBSERVACIÓN</b>					
<b>FICHA N° 2</b>	<b>TEMA DE LA INVESTIGACIÓN:</b>	<b>OBJETIVO DE OBSERVACIÓN:</b>	<b>VARIABLE:</b>	<b>CATEGORÍA:</b>	<b>OBSERVADORES:</b>
<b>Tipo</b>	<b>OBSERVACIONES DE PARÁMETROS</b>				

*Anexo D.* Storyboard

TEMA:

ESCENA: \_\_\_\_\_ TIEMPO: \_\_\_\_\_

PLANO: \_\_\_\_\_

---

---

ESCENA: \_\_\_\_\_ TIEMPO: \_\_\_\_\_

PLANO: \_\_\_\_\_

---

---

ESCENA: \_\_\_\_\_ TIEMPO: \_\_\_\_\_

PLANO: \_\_\_\_\_

---

---

ESCENA: \_\_\_\_\_ TIEMPO: \_\_\_\_\_

PLANO: \_\_\_\_\_

---

---

ESCENA: \_\_\_\_\_ TIEMPO: \_\_\_\_\_

PLANO: \_\_\_\_\_

---

---

ESCENA: \_\_\_\_\_ TIEMPO: \_\_\_\_\_

PLANO: \_\_\_\_\_

---

---

ESCENA: \_\_\_\_\_ TIEMPO: \_\_\_\_\_

PLANO: \_\_\_\_\_

---

---