

ZOOM ANIMAL

Creación de una animación digital para sensibilizar el maltrato animal en la población infantil del colegio Eduardo Santos

JULIET VIVIANA ROMERO CASTRO

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNIMINUTO – REGIONAL SOACHA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TECNOLOGÍA EN COMUNICACIÓN GRÁFICA

PROYECTO DE GRADO

2015

ZOOM ANIMAL

Creación de una animación digital para sensibilizar el maltrato animal en la población infantil del colegio Eduardo Santos

JULIET VIVIANA ROMERO CASTRO

PROYECTO DE GRADO

DIRECTOR: ANA MARÍA CAMACHO

CODIRECTOR: JORGE CABRERA

CORPORACIÓN UNIVERSITARIA UNIMINUTO – REGIONAL SOACHA

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

TECNOLOGÍA EN COMUNICACIÓN GRÁFICA

PROYECTO DE GRADO

2015

ÍNDICE

PLANTEAMIENTO DEL PROYECTO

1. RESUMEN Y ABSTRACT
2. INTRODUCCIÓN
3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN
4. PROBLEMÁTICA
5. LÍNEA DE INVESTIGACIÓN
6. JUSTIFICACIÓN
7. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA
8. OBJETIVO GENERAL
9. OBJETIVOS ESPECÍFICOS
10. LÍMITES Y ALCANCES DE LA PROPUESTA
11. METODOLOGÍA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN
12. CRONOGRAMA

DISEÑO Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA

13. JUSTIFICACIÓN DE LA PIEZA GRÁFICA
14. ANÁLISIS CONCEPTUAL
15. PROCESO DE FABRICACIÓN
16. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA
17. PRESUPUESTO

IMPLEMENTACIÓN Y CONCLUSIONES DEL PROYECTO

18. IMPLEMENTACIÓN
19. ANÁLISIS Y DEPURACIÓN DE INFORMACIÓN
20. CONCLUSIONES DEL PROYECTO
21. BIBLIOGRAFÍA
22. ANEXOS DEL PROYECTO

1. RESUMEN

Este proyecto es el resultado que se obtuvo durante una investigación que se realizó a un grupo de estudiantes de 9 a 11 años de edad, en el colegio Eduardo Santos – sede panamericana, en Soacha - Cundinamarca; con el fin de generar una sensibilización sobre el maltrato animal a través de una serie de televisión animada; identificando la percepción que tienen acerca de este y relacionando los roles del niño y del animal, se utilizaron los enfoques e instrumentos adecuados, así como paradigmas y referentes, los cuales sirvieron como base para el desarrollo de la animación digital.

ABSTRACT

This project is the result obtained during an investigation of a group of students performed 9 to 11 years old, in college Eduardo Santos - Pan American headquarters in Soacha - Cundinamarca; in order to generate awareness about animal abuse through an animated television series; identifying perceptions about this, approaches and instruments used, as well as related paradigms, which served as the basis for the development of digital animation.

2. INTRODUCCIÓN

La presente investigación, se llevó a cabo a través de un plan de trabajo y su diagnóstico, el cual proporcionó la información necesaria para su desarrollo.

Surge de una problemática que se ve reflejada en el aumento del maltrato hacia los animales, los seres humanos, durante el transcurso de nuestra vida acostumbramos a rodearnos de animales, llegando estos hasta formar parte de nuestra familia, recibiendo cuidado y dando protección.

Sin embargo, existen personas que no piensan lo mismo, gente que agrede a los animales, les falta al respeto y los lastima de maneras inhumanas.

El presente trabajo aborda el tema del maltrato animal y busca sensibilizar al ser humano más específicamente en su etapa de crecimiento es por esto que se centra en niños de 9 a 11 años de edad, enfocándose en los estudiantes del colegio Eduardo Santos. Sede panamericana, donde se encontraron falencias acerca de esta problemática.

De esta manera se pretende realizar una animación digital en donde se relacionara los roles del niño y del animal, basándose en la recolección de datos y los resultados obtenidos durante toda la investigación.

3. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN

¿Cómo sensibilizar a la población infantil del colegio Eduardo Santos, Sede panamericana ubicado en el municipio de Soacha, frente al maltrato animal?

4. PROBLEMÁTICA

A continuación se dará a conocer que en la sociedad la violencia probablemente empieza en casa, maltratando a sus animales de una manera no tan directa pero que muchas veces es grave, la tarea es educar a los niños desde pequeños puesto que esta violencia que manifiestan hoy en los animales puede ser muy peligrosa cuando crezcan, ya que pueden llegar a maltratar hasta los de su misma especie.

El maltrato tanto verbal, físico, alimenticio, abuso o explotación a los animales comprende una gama de comportamientos que causan dolor innecesario, sufrimiento o estrés al animal, que van desde la ignorancia en las formas básicas de cuidado hacia los animales hasta el maltrato malicioso e intencional. Se puede catalogar los maltratos en directos e indirectos, los directos serían los maltratos intencionales como la tortura, mutilación o en conclusión un asesinato malicioso del animal, y los indirectos por la negligencia de las necesidades básicas que necesitan, provisión de alimentos, de refugio y de una atención veterinaria adecuada. Las personas pareciera que no saben que los animales son seres sensibles, capaces de experimentar sufrimiento, dolor y estrés. Hay personas que se sienten tan inferiores a otras que necesitan demostrar lo contrario desquitando su ira en los animales, puesto que ellos tienen una condición de inferioridad en la sociedad.

Los animales no son iguales que los hombres en el sentido en que ellos también tienen unos derechos que no les pueden ser vulnerados y, por lo tanto, no deben ser tratados como tales. Sin embargo, esto de ninguna manera implica que el hombre tiene derecho a maltratar a los animales, sino que debe cumplir su función de guardián a fin de que todas las partes de la jerarquía del universo coexistan libres de males. Por lo tanto, aun la teoría más tradicional que sostiene la supremacía del hombre sobre los animales, requiere la provisión de un trato

adecuado y humanitario hacia ellos. Debido a que el maltrato hacia los animales constituye un aviso sobre la posible existencia de otras formas de violencia y que la malicia a seres capaces de experimentar dolor y estrés es inaceptable en una sociedad civilizada. "Un asesino, inicialmente comienza matando y torturando animales cuando es menor de edad"

Según la OMS (organización mundial de la salud), el abuso hacia los animales no es simplemente un "detalle más" en la personalidad del individuo, sino un gran síntoma de desorden mental. Los individuos que cometen este tipo de abusos con los animales no se detienen allí, muchos de ellos continúan con sus congéneres humanos. Los padres, profesores y comunidades que no dan importancia al abuso animal y que lo califican como un "crimen menor", en realidad no están conscientes de que es una bomba de tiempo. La población debe aprender a reconocer que el maltrato hacia cualquier ser vivo es inaceptable y pone en peligro a todos.

Un estudio de la New Jersey Public Child Protection Agency, revela que en el 88 por ciento de las familias donde se había maltratado a niños, también se había maltratado a animales. Y se sabe que los niños tienden a imitar las actitudes de sus padres entonces se llega a la conclusión de que en un futuro solo se puede esperar esa misma actitud de ellos hacia nosotros, ya no habrá respeto sino solo violencia en cualquier lugar.

Conociendo esta problemática en la sociedad con respecto al maltrato animal también se ve una problemática aún más grave y es como solucionar la existencia de violencia en los seres humanos contra los demás seres vivos, además que la publicidad siendo fundamental para incentivar el aprendizaje a las personas de lo que mal o bien no se hace el uso adecuado de esta; el conocimiento y la educación gráfica en la infancia es baja hoy en día, los niños en vez de una mascota prefiere un video juego o salir a la calle; no solo esto ya siendo niños actúan por lo que ven y aprenden, y enseñándolo a otros.

Actualmente los medios gráficos publicitarios y comunicativos tienen una demanda muy alta siendo esto un punto a favor pero aun así la infancia y el ser humano en general no tienen un recurso de información masivo que les de conocimiento y aprendizaje sobre el maltrato

animal. De tal manera se podría generar un amplio conocimiento aplicando un recurso de manera gráfica que pueda generar un pensamiento crítico en los niños, pero no es sencillo que ello suceda de esa manera tan clara los medios gráficos poseen una amplia gama de aplicaciones y ya que no se ha cubierto el campo gráfico en su totalidad, con base en esto se tiene una oportunidad mayor para poder complementar investigaciones anteriores pero se debe hacer una caracterización de aquellos recursos para así mismo poder ser aplicados obviamente el resultado que se espera debería ser mucho más grande que los anteriores, por ello se debe hacer un análisis de previos resultados en anteriores trabajos para analizar falencias y fortalezas de aquellos resultados, para así poder realizar un mejor trabajo gráfico. La denominación Diseño Gráfico, ha quedado desactualizada con relación a las múltiples tareas que hoy lo definen, y se debe cambiar su denominación por la de *Diseño en comunicación visual*, porque *"se refiere a un método de diseño; un objetivo, la comunicación y un medio, lo visual. La conjunción de estas tres coordenadas definen las líneas generales, las preocupaciones y el alcance de esta profesión."* (Maldonado, 2001:5). Teniendo en cuenta esto y la profundización de la problemática se ve demasiada falencia en la aplicación de los medios gráficos en problemáticas sociales como lo es el maltrato animal, por ello es evidente que el diseño gráfico es más que solo generar piezas gráficas, se trata de generarlas con una razón con un porque y un para qué.

5. INTERFACE DE INVESTIGACIÓN

Este proyecto de investigación desarrollado en la corporación Universitaria Minuto de Dios en la sede de Cundinamarca, y realizado en la carrera Tecnológica Profesional en Comunicación gráfica, tiene implícito las sublíneas de investigación establecidas por el programa de tecnología en comunicación, las cuales son gestión gráfica y pensamiento tecnológico, y comunicación, cultura y pensamiento visual, teniendo esto en cuenta se pudo establecer que está enfocado a dos de sus interfaces de investigación las cuales son Innovación Social e Innovación pedagógica, estas potencian al desarrollo humano generando educación y transformación social, la investigación busca sensibilizar al infante sobre el maltrato animal a través de una animación digital ya que el menor está en una

etapa de crecimiento educativo y es una problemática social que difícilmente se puede tratar con una edad mayor.

6. JUSTIFICACIÓN

En la sociedad existe un gran índice de Maltrato Animal, que no sólo acaba con la vida de muchas mascotas, sino que también se utiliza al animal como un objeto de entretenimiento, ya sea en un circo u en una corrida de toros. Una persona que por puro goce maltrata a un animal, psicológicamente y moralmente no está bien, ya que si por ejemplo esta persona es capaz de matar a su propia mascota, puede ser capaz de matar a una persona. Porque no tiene respeto alguno por la vida. También el maltrato animal se “aprende”, ya que si un padre no les enseña a sus hijos que es importante valorar y respetar la vida animal, este niño crecerá sin el conocimiento de respeto y cariño hacia los animales.

Por ende las características por las cuáles el colegio EDUARDO SANTOS sede panamericana fue elegido como grupo objetivo, están sujetadas con la problemática que se muestra en relación con el maltrato animal específicamente, ya que en el barrio donde se encuentra ubicado este colegio se presentan gran afluencia de estudiantes de diferentes poblaciones, que traen consigo distintos conceptos sobre el tema de esta investigación, ya que al interactuar con diferentes pensamientos se generar un concepto erróneo sobre el tema, dado esta diversidad se puede obtener una amplia gama de información.

Esta investigación busca educar y sensibilizar a los niños del colegio EDUARDO SANTOS sede panamericana por medio de la Comunicación Gráfica. Ya que a través de las distintas piezas gráficas, se puede fomentar dichos valores de acuerdo a elementos descriptivos los cuales permitan hacer una observación de acuerdo a la población objeto de estudio, que permita caracterizar sus percepciones y enseñar a la sociedad que a un animal se le debe respetar y valorar. Esta investigación ha sido trabajada desde distintos campos, pero la Comunicación gráfica ha sido un campo que se ha trabajado muy superficialmente sin buscar soluciones importantes.

Por esto se buscara a través del diseño maximizar el impacto de una comunicación entre un emisor y un receptor, por las vías conjugadas del texto escrito, de la imagen o del signo, su capacidad comunicativa se mide por la influencia que ejerce en el público y por la eficacia de los medios utilizados para difundir esos mensajes. Moles fue el que estableció, originariamente, la relación existente entre los fines y los medios del Diseño, y sobre su carga semántica denotativa (lo que quiere decir) y su carga estética connotativa (cómo nos atrae diciéndolo); Sobre esa base, Bruce Brown trazó el llamado "triángulo gráfico" para sintetizar gráficamente el contenido comunicativo del Diseño. Cada uno de los lados del triángulo está conformado respectivamente por la persuasión, la identificación y la información o explicación.

La parte comunicativa y más aún grafica ha sido siempre una parte importante del desarrollo de nuestra sociedad por ende se busca desde este campo desarrollar esta investigación para generar un mayor impacto en la sociedad y más aún en la población infantil que será la que generara el desarrollo en el futuro de la sociedad.

La viabilidad de la investigación está dada en el sentido que está enfocada en un grupo de estudiantes a los cuales será aplicada esta estrategia de tal manera con el previo conocimiento de esta se puedan generar argumentos válidos para la aplicación de ella en un grupo más amplio de acuerdo al trabajo de campo que se realice de una manera descriptiva pero que llena las características que se requieren para poder desarrollar la investigación de tal manera y con el tiempo justo para poder obtener los resultados que generen el éxito buscado, y en esta misma línea se tiene claro el campo, camino y enfoque necesario para determinar el camino a seguir.

Teniendo una clara idea del tema a tratar y el cual servirá de soporte para la investigación la pertinencia está dada por la importancia del tema y porque no hay claros resultados en las investigaciones realizadas por diferentes autores, ya que estas investigaciones no han generado claros aportes al conocimiento base del tema maltrato animal y que genere claros resultados a lo esperado en estas investigaciones. La investigación está planteada desde el punto que impactara a la población infantil a la docencia y a los padres, ya que por medio del

recurso grafico se llevara a cabo, a medida que logre los fines importantes de la investigación que son sensibilizar a la población infantil del colegio EDUARDO SANTOS de cómo tratar a un animal los cuidados que se le deben dar y todo acerca de la problemática del maltrato animal logrando así que no solo ellos en sus aulas sino sus padres en sus casas se sensibilicen acerca de esta problemática.

Con la investigación se obtendrán resultados amplios en el campo de la comunicación gráfica ya que evidenciara los recursos gráficos que son de mayor impacto en la población infantil y así poder analizar como poder informar a los niños no solo de esta problemática sino de muchas otras. La comunicación gráfica se basa en el conocimiento de los recursos gráficos de mayor impacto en la población y de tal manera obtener mayor reconocimiento por el trabajo social que se realiza a través de un campo tan importante como es el campo gráfico.

7. REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

MARCO CONCEPTUAL

A continuación se mostrara una reseña de las teorías en las que esta investigación estará basada y/o se utilizara para darle mayor nivel de investigación al proyecto.

Diseño y comunicación Arfuch Leonor, Chaves Norberto y Ledesma María del Valle (1999) (teorías y enfoques critico)

Reseña:

Un aspecto que aparece reiteradamente en unas y otras posiciones es, pues, la falta de teoría. Diseño y comunicación comienza a llenar ese vacío mediante una contribución original desde la óptica de la comunicación, sin desdeñar las vertientes estéticas, artísticas y filosóficas de ese campo. Esta obras se caracteriza por la profundización en diversas perspectivas teóricas para definir la disciplina; una confrontación de enfoques "que no excluye la crítica", y su pluralidad de puntos de vista, que abarcan diferentes aspectos: María Ledesma propone una lectura semiótica de la comunicación en diseño gráfico, considerando su carácter de "acto regulador"; Norberto Chaves establece una distinción entre "arte aplicada" y "técnica de comunicación", y Leonor Arfuch postula la pertinencia de una concepción dialógica de la

comunicación en diseño y su inscripción en la trama semiótica de la cultura, que contribuye en gran medida a transformar.

Fundamentos de la animación, Paul Wells (2006) (Un libro imprescindible sobre la animación de dibujos: la preparación, las técnicas y su evolución en el tiempo)

Reseña:

Es un libro esencial que acerca todos los campos y temas de la animación de dibujos a las personas que desean formarse como profesionales.

En la primera parte del libro se exponen los principios y procesos relacionados con la animación: la búsqueda de un concepto, la preparación y las técnicas empleadas en la ejecución del trabajo. Cada etapa está bien detallada, exponiéndose con claridad las nuevas tecnologías que ayudan al proceso creativo.

La segunda parte explora los vínculos que hay entre la animación de dibujos con los estilos y la narrativa de la cultura popular, y une la teoría y las ideas creativas con múltiples procesos y prácticas.

Al final, se ofrece una práctica sección con información útil para quien se inicie en el campo profesional, como la confección de un portafolio y sobre modos de trabajo y colaboración con los estudios creativos, inestimable, para cualquier amateur y también para un profesional.

MARCO TEÓRICO

Población infantil

La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en el Código de la Infancia y la Adolescencia.

La segunda infancia o niñez, es el rango de edad que se sitúa entre los 6 y 12 años. Corresponde al ingreso del niño a la escuela, acontecimiento que significa la convivencia con seres de su misma edad. Se denomina también "periodo de la latencia".

A pesar de que se ha avanzado en diferentes aspectos buscando dar respuesta a las necesidades de niñas, niños y jóvenes, los fenómenos sociales, de seguridad y pobreza que afecta a los colombianos, se refleja de manera especial en ellos. La problemática social y política en la que se hallan vinculados los jóvenes en los últimos años, deja ver la necesidad de formular políticas que desde lo cultural ofrezcan alternativas de inclusión social a los niños, niñas y jóvenes más afectados por esta situación.

¿Qué es la primera infancia?

La palabra infancia proviene del latín *infans*, que significa mudo, que no habla; incapaz de hablar'. De hecho, términos como pre lingüístico o pre verbal son utilizados frecuentemente para describir a los niños pequeños. Todos estos términos reflejan la creencia común de que el desarrollo del lenguaje es el que hace que los niños se conviertan en seres comunicativos (Owens, 1996).

Desde una perspectiva antropológica, la infancia es un producto del desarrollo histórico humano, y un resultado relativamente reciente en la historia de la humanidad. En los primeros tiempos no existía la infancia como concepto o definición de una etapa de vida, y tan pronto el niño podía caminar y valerse por sí mismo, era de inmediato incorporado a la lucha por la supervivencia, a la recolección casual del sustento que mantenía la existencia de los componentes del grupo humano.

Dentro de la propia niñez, y como consecuencia del progreso de la humanidad, van a darse etapas diferenciadas entre sí, a cada una de las cuales corresponde un lugar y función en el curso del desarrollo Biofísico psicológico y social principalmente, a su vez actividades, normas, valores y particularidades propias del desarrollo psíquico y de la condición y sentido puramente humano como el amor o la nobleza que parten de una emoción y en otros casos de la espiritualidad humana.

Una de estas etapas con gran importancia es la primera infancia.

Primera infancia muy significativa en el desarrollo que hace que solo en el paso de unos pocos años (0 a 5), de un individuo parcialmente indefenso y sin grandes posibilidades de supervivencia a no ser por el cuidado que le brinda el adulto que le atiende y alimenta, pase a desarrollar y poseer prácticamente todas las bases y facultades físicas y mentales que le han de posibilitar desenvolverse posteriormente en el mundo.

En muy pocos años desde el nacimiento hay una persona que habla, siente y actúa y que, a pesar de sus pocos años ya es capaz de enfrentarse, en la medida de sus posibilidades cada vez más crecientes, a lo que le rodea, y ser inteligente y útil a sí mismo y a los demás.

Los padres y las madres, la familia como una unidad integral, constituyen el agente educativo más influyente en el desarrollo de la personalidad del niño durante los primeros años de la vida. La familia es el grupo humano primario más importante en la vida del hombre, la institución más estable en la historia de la humanidad.

Luego el entorno social desde la educación escolar, la relación con los demás seres humanos y el espacio geográfico momento histórico y condiciones ambientales en general son determinantes en lo que después de la primera infancia alcance ese ser humano en desarrollo.

El estudio de la infancia y su desarrollo es de vieja data y poco a poco se ido perfeccionando y mejorando su comprensión e importancia, están por ejemplo: la relevancia de la teoría piagetiana durante bastantes décadas, la cual ponía escaso énfasis en los aspectos sociales, así como las tesis de Chomski sobre el desarrollo del lenguaje, donde los aspectos socio-pragmáticos son prácticamente ignorados, y la consideración de los bebés como unos seres con escasas capacidades para extraer información del mundo, así como para relacionarse, también socialmente, con su entorno, también se tiene el precario concepto de la psicología conductual que consideraba a los bebés como entes que venían a este mundo en blanco y sin ninguna preparación distinta a la que les ofrecía el mundo durante la vida .

Dentro de la propia niñez, y como consecuencia del progreso de la humanidad, van a darse etapas diferenciadas entre sí, a cada una de las cuales corresponde un lugar y función en el curso del desarrollo Biofísico psicológico y social principalmente, a su vez actividades,

normas, valores y particularidades propias del desarrollo psíquico y de la condición y sentido puramente humano como el amor o la nobleza que parten de una emoción y en otros casos de la espiritualidad humana.

Ratey, habla de un darwinismo neuronal y dice que en las primeras etapas del desarrollo las neuronas viajan libremente por el cerebro y aunque la estructura genética determina algunas conexiones básicas neuronales muchas de las neuronas débiles mueren o perecen y sobreviven sólo las más fuertes y con persistencia de acción, así se construyen los complejos circuitos de acción del cerebro, de tal forma que las neuronas mantienen una competencia por la supervivencia y sólo las mejor adaptadas sobreviven.

El Darwinismo neuronal es también un término utilizado por el neurólogo y premio Nobel P. Edelman Director del Instituto de Neurociencias de la Clínica Scripps de la Joya California, quien afirma que el entorno que nos rodea es determinante en los primeros años de vida para desarrollar una buena estructura neuronal y tener así unas circunstancias más eficaces para el desenvolvimiento y adaptación a necesidades concretas propuestas por el entorno.

MALTRATO ANIMAL

El Maltrato Animal es el tratamiento que causa sufrimiento o daño a animales. La definición de sufrimiento inaceptable varía. Algunos consideran sólo el sufrimiento por simple crueldad a los animales, mientras que otros incluyen el sufrimiento infligido por otras razones, como la producción de carne, la obtención de piel, los experimentos científicos con animales, los espectáculos con animales y las industrias del huevo y de la leche. Muchas personas consideran la crueldad hacia los animales como un asunto de gran importancia moral.

La crueldad animal es uno de los componentes de la triada psicopática junto a la piromanía y la enuresis. Un gran porcentaje de los psicópatas reunían estas características en su infancia.

Los Derechos de los animales tratan de ayudar a que disminuya el número de animales que son tratados cruelmente.

Definición según la Ley 1/1990 (España), de 1 de febrero, de protección de los animales domésticos:

- El abandono.
- Mantenerlos en instalaciones indebidas desde el punto de vista higiénico-sanitario o inadecuado para la práctica de los cuidados y la atención necesarios de acuerdo con sus necesidades etnológicas, según raza y especie.
- Practicarles mutilaciones, excepto las controladas por los veterinarios en caso de necesidad, o por exigencia funcional.
- No facilitarles la alimentación necesaria para su normal desarrollo.
- Hacer donación de los mismos como premio, reclamo publicitario, recompensa o regalo de compensación por otras adquisiciones de naturaleza distinta a la transacción onerosa de animales.
- Venderlos a laboratorios o clínicas sin el cumplimiento de las garantías previstas en la normativa vigente.
- Venderlos a menores de catorce años y a incapacitados sin la autorización de quienes tengan su patria potestad o custodia.
- Ejercer su venta ambulante.
- Suministrarles alimentos que contengan sustancias que puedan causarles sufrimientos o daños innecesarios.
- Golpearlos brutalmente para causar un daño psicológico en otra persona.
- Con finalidad lúdica:
 - Hostigamiento del oso. Practicado en Inglaterra, del siglo 11 al 19, y en la actualidad en algunas regiones de Pakistán. Un oso encadenado, cuyos dientes han sido molidos, es atacado por cuatro perros, mastines.
 - Hostigamiento del toro. Un toro atado es atacado por perros a los cuales se ha entrenado para que muerdan el hocico del toro y no suelten. Perro tras perro ataca hasta que el toro se desploma.

- Corrida de toros. Un picador a caballo entierra su garrocha en la cerviz del toro. Otros le entierran banderillas en el cerviguillo. Después, el matador trata de dar muerte al animal hundiéndole un estoque en la cruz. Si el toro todavía vive, se le corta la médula espinal, lo cual le produce parálisis, pero no la muerte.
- Caza de la zorra. Perros de caza y jinetes persiguen y matan a una zorra que huye aterrorizada. Se entrena a los perros para esto por medio de hacer que maten a cachorros de zorra.
- Peleas de gallos. Gallos a los cuales se añaden espuelas de acero de hasta diez centímetros de largo pelean y a menudo mueren en este "deporte".
- Peleas de perros. Se hace que cachorros caninos den muerte a pequeños perros y gatos, en ocasiones robados con tal fin, hasta que se crea en ellos el deseo de matar. Llegan a ser los perros bulterrier de pelea que se usan en las ilegales peleas de perros. Cubiertos de sangre, con los ojos desgarrados, las orejas mordidas, moviéndose sobre lo que les queda de patas rotas o desgarradas, siguen luchando para satisfacer a sus propietarios. Miles mueren cada año.
- "Tocar el piano". Al terminar la temporada de caza, algunos cazadores se deshacen de sus perros ahorcándolos. Los dejan de puntillas por lo que el perro muere por asfixia cuando por cansancio se deja caer.
- Con finalidad científica:
 - A monos y conejos se les obliga a fumar hasta que mueren de cáncer pulmonar.
 - Se somete a animales a descargas eléctricas hasta que quedan sin poder valerse.
 - A conejos sujetados en cepos se les fijan en las orejas cajas de moscas tse-tsé. A otros, sin protegerles los ojos, les ponen en éstos maquillaje para los ojos y tintes para el cabello hasta que los ojos se les ulceran.

- A monos se les deja morir de hambre, o se les obliga a correr dentro de ruedas y se les somete a radiación. El tiempo que, como promedio, duran en esto hasta que mueren: 37 horas.
- A gatos se les ciega y castra y se les destruye el sentido del olfato, se les cortan nervios de los órganos sexuales, y entonces se les somete a pruebas para ver cómo responden en sentido sexual.
- A los animales se les destruyen las cuerdas vocales para que no puedan gritar.
- En tan solo los Estados Unidos, 64.000.000 de animales mueren anualmente en esos experimentos médicos.

ESTADO DEL ARTE

El maltrato animal ha sido un asunto preocupante desde tiempos remotos, quizás y se supone que es debido a que siempre el hombre cree ser “superior” a todo lo que existe y por ende cree disponer de todo sin tener remordimientos, claro está que puede ser por problemas mentales o psicológicos que pueden surgir desde la infancia, este problema de maltrato animal ha sido tratado en infinidad de veces de distintas maneras pero con el mismo propósito, a continuación se presentaran algunos proyectos que se pueden relacionar con el tema a tratar, por medio de estos se puede obtener conceptos claros de investigaciones anteriores a este proyecto.

El primer antecedente mencionado en esta investigación basa su concepto investigativo en realizar una página web para sensibilizar a la población infantil entre edades de 9 a 11 años de estratos 1, 2 y 3 de la ciudad de Bogotá frente al buen trato que debe recibir un perro callejero.

Este tipo de investigación aporta un gran concepto de como plantear un buen concepto en un aporte grafico que sirva como estrategia de comunicación, dado que en ella se evidencian rasgos de la relación que existe entre el niño y el perro callejero.

Continuando con la idea de este antecedente se quiere que a través de este medio y de los resultados generados por la investigación se pueda transmitir no solo un mensaje a la población infantil sino que ella pueda transmitir ese mismo mensaje, y así darle un

trascendencia mayor a los objetivos de ella, por esta razón es de vital importancia que la investigación agrupe varios de los hallazgos que este antecedente obtiene para así tener una mayor claridad y poder lograr avances mayores en el futuro de esta investigación.

De tal manera se expresa que para poder realizar una página web y no solo esto una pieza grafica que se convierta en una pieza comunicativa tiene que ser un mensaje con mayor claridad que lo natural porque está dirigido a un tipo de población que analiza pero solamente los mensajes superficiales ya que en la edad establecida en este antecedente los niños están construyendo su personalidad y sus valores, por esto los niños de estrato dos tienen un porcentaje del 39.8% y tres con un 38.4% por consiguiente a esta edad se genera el mayor contacto con las mascotas.

Y por último se tiene en claro en este antecedente que para poder lograr con mayor éxito un objetivo en el campo grafico se deben elegir formas, colores, tipografías, y dibujos acorde al grupo objetivo y que el mensaje que se debe dar debe ser de acuerdo a los gustos y preferencias de este además el diseño y no solo eso el mensaje tendrá que cumplir con todo esto para que los niños mantengan una atención central en el mensaje; Por esto se toma este antecedente como base ya que tiene información y detalles que tienen que ser tomados en cuenta de acuerdo a las etapas a desarrollar en la investigación.

El segundo antecedente trata sobre la comunicación global en términos y modelos que se puedan adaptar a la protección de los animales ya que maneja conceptos como estos sobre la comunicación:

Comunicar es persuadir y persuadir es buscar efectos. De esta manera la comunicación se convierte en una herramienta más de gestión orientada a la consecución de los objetivos estratégicos de la empresa.

Y también maneja modelos de la comunicación como este:

Según el modelo de Shannon y Weaver los elementos básicos que intervienen en un proceso de comunicación son:

Emisor o fuente: es aquella persona que tiene capacidad para emitir un mensaje y lo transmite por medio de un canal a un receptor. Es la persona que se encuentra al inicio de la emisión.

Receptor: es aquella persona o grupo que recibe el mensaje.

Código: es la forma en la que se transmite la información. La existencia de un código implica que se ha de descifrar o descodificar el paquete de información que se transmite.

Mensaje: es el contenido informativo que se traslada.

Canales: es el medio físico a través del cual se transmite la información.

Este tipo de modelos y conceptos aportan términos claros a la investigación ya que se basan en modelos de comunicación que al aplicarlos con estrategias graficas podrían brindar respuestas claras y avances significativos para los objetivos comprendidos en esta investigación, generando así oportunidades y modelos consecuentes nuevos para próximas investigaciones.

Y la base e idea final de este antecedente es estructurar un plan global de comunicación que no solo permita conocer los animales domésticos sino brindar elementos de mayor valor a las fundaciones y gran apoyo a estas comunidades para obtener una menor negligencia y un trato más adecuado hacia los animales; Por esta razón es de vital importancia que el proyecto que se está realizando tome esto como un ejemplo perfecto de que la comunicación puede lograr grandes cambios y no solo eso colaborar con la comunidad a mejorar las problemáticas que actualmente existen en el mundo, obviamente no solo se hará generando una investigación sino generando conocimiento para que la sociedad realmente conozca lo que está pasando y la forma de ayudar a mejorar esto.

La tercera investigación tomada como antecedente y que marca una parte fundamental en la investigación que se realiza se obtiene de la universidad pedagógica, y el cual tiene como problemática:

Generalmente al hablar de violencia nos enfocamos mentalmente al hecho de golpear físicamente a un sujeto; o la forma abrupta de hablar o tratar a los semejantes: así como el

hecho de abusar de la fuerza para que otro obedezca. Pero pocas veces consideramos como violencia el hecho de imponer una idea, de inculcar saberes y persuadir de manera suave o autoritaria a alguien para que realice una actividad en la cual no esté interesado.

Por esta razón y tratándose de un tema tan importante y que es crucial en la investigación se toma en cuenta este antecedente porque caracteriza y describe de una forma muy adecuada lo que tiene que ver con el maltrato no siendo este solo físico y tampoco siendo este solo hacia los animales, por consiguiente se abordan temas como la violencia simbólica que es según Pierre Bourdieu “es esa violencia que arranca sumisiones que ni siquiera se perciben como tales apoyándose en unas «expectativas colectivas», en unas creencias socialmente inculcadas” esto aporta un término más que no se conocía al realizar esta investigación dando así mayor claridad a lo que en si otra parte de la violencia .

También se habla de que la escuela forma parte vital para que el sujeto adquiera un conocimiento y vaya conformando una personalidad que en el futuro le sirva para integrarse a la sociedad, obviamente el sujeto es el que decide que personalidad y cómo comportarse frente a ella pero también cabe resaltar que la influencia de la sociedad en el ser humano es bastante amplia siendo ello motivo para que el sujeto crezca y conozca lo que habitualmente hay en su entorno, e allí el objetivo principal de esta investigación el de como poder inculcar de una manera gráfica y comunicativa que llegue directamente al objetivo y la problemática de maltrato animal y que de ella dependa que este sujeto o este grupo de sujetos conozcan y visualicen así mismo como dando su opinión y expresando lo que piensan frente a esta de tal manera se evidencia que el grupo objetivo o de sujetos son los niños, no necesariamente niños que maltraten animales sino un grupo de niños diversamente clasificados para que así ellos puedan tener como base de sus argumentos esta pieza grafica para así determinar un rumbo mejor en esta problemática, de allí parte el interés por brindar una manera más digna para el trato con los animales.

Dentro del cuarto antecedente se enmarca la problemática del maltrato con niños con actitudes o experiencias de este tipo de relaciones, describiendo así que dentro de la problemática de la violencia en general son notorias las cifras de violencia intrafamiliar y obviamente altas cifras de maltrato infantil, cuando cuyas consecuencias no solo se limitan al espacio doméstico, sino que también trascienden a un espacio público a través del incremento

de índices de desadaptación social; esto da a conocer que no solo hay que mirar la superficie de las cosas, también hay que mirar el trasfondo de ellas de donde surge el problema, que causa que se maltrate a los animales que razón tienen las personas que lo hacen, que los motiva a seguir haciéndolo, ¿acaso es solo una satisfacción, una diversión, acaso es un desorden mental? Todo esto en cualquier tipo de problemática es de vital importancia el realizar una investigación exhaustiva para caracterizar lo que realmente sucede.

Además, otros estudios como el de DeGue y DiLillo establecieron una serie de rasgos comunes entre los niños o jóvenes que emprenden en actos de crueldad animal. Entre las características más comunes se encuentran: el sentimiento de inferioridad, el rechazo y la crítica. También, el aislamiento y episodios de comportamientos agresivos constantes, caracterizan a los niños o jóvenes que emprenden crueldad contra animales.

Por otra parte, se ha identificado una estrecha relación entre la observación de actos de crueldad animal, y la práctica de tales abusos. Estadísticamente, se ha identificado que tres de cada diez individuos que han presenciado actos de crueldad animal, han incurrido en tales prácticas en algún momento. Además, según Henry B. (2004), se ha reconocido a los varones como los principales agresores de este tipo de maltrato.

Tomando como fragmento comprendido en el marco teórico de este antecedente se obtiene que “en primer lugar la noción de procesos terciarios, que da cuenta de potenciales subjetivos que rompen con cualquier concepción determinista en relación con los efectos del trauma. En segundo lugar éste planteo teórico da cuenta de los mecanismos de transformación a partir de la adversidad, es decir de la resiliencia y de las nuevas prácticas sociales con enfoque de resiliencia que tienen como objetivo potenciar y fomentar factores de desarrollo personales y del contexto, minimizando los efectos negativos de la adversidad, a través de una transformación constructiva que permita mantener y recuperar el equilibrio entre las demandas externas e internas del niño y su capacidad de respuesta. También Grotberg (2001)⁵, define la resiliencia como la capacidad emocional, cognitiva y sociocultural de las personas que les permite reconocer, enfrentar, y transformar en forma constructiva situaciones adversas que amenazan su desarrollo.”

De tal manera que el maltrato animal tiene mucho que ver con diferentes situaciones es ahí donde entra la parte grafica ya que el diseño se define el proceso previo de configuración mental, en la búsqueda de una solución en cualquier campo.

El acto humano de diseñar no es un hecho artístico en sí mismo, aunque puede valerse de los mismos procesos en pensamiento y los mismos medios de expresión como resultado; al diseñar un objeto o signo de comunicación visual en función de la búsqueda de una aplicación práctica, el diseñador ordena y dispone los elementos estructurales y formales, así como dota al producto o idea de significantes si el objeto o mensaje se relaciona con la cultura en su contexto social. Que quiere decir esto que la manera de diseñar un elemento en la forma apropiada no significa sentarse a dibujar o pintar o diferentes ramas que pueda tener el diseño se trata en este caso de conocer de interactuar de inmiscuirse en la ideas y pensamientos del grupo objetivo saber que les gusta obtener mayor idea de lo que quieren basándolo en conceptos previamente establecidos.

Diseñar requiere principalmente consideraciones funcionales, estéticas y simbólicas. El proceso necesita numerosas fases como: observación, investigación, análisis, testado, ajustes en fin sin número de conceptos de diseño.

Gui Bonsiepe define al diseño como: "Hacer disponible un objeto para una acción eficaz."

Desde esta perspectiva, diseño puede conceptualizarse como un campo de conocimiento multidisciplinario, que implica su aplicación en distintas profesiones, que puede ser estudiado, aprendido y, en consecuencia, enseñado. Que está al nivel de la ciencia y la filosofía, dado que su objetivo está orientado a estructurar y configurar contenidos que permitan ser utilizados para ofrecer satisfacciones a necesidades específicas de los seres humanos.

De esta manera se obtienen visos claros de como poder hacer una pieza grafica no solo que guste al ojo del espectador y del diseñador sino que también tenga un concepto un trasfondo de las cosas de esta manera se podrá lograr un mayor éxito en el objetivo buscado.

8. OBJETIVO GENERAL:

Sensibilizar a la población infantil del colegio Eduardo Santos, sede panamericana ubicado en el municipio de Soacha, acerca del maltrato animal.

9. OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Identificar que percepciones tiene la población infantil del colegio Eduardo Santos acerca del maltrato animal, con el propósito de caracterizarlas mediante los instrumentos de investigación.
- Establecer los lineamientos y actividades que formaran parte del diseño de la animación digital a partir de los hallazgos obtenidos en la etapa de diagnóstico.
- Diseñar la animación digital en base a la información recolectada.

10. LÍMITES Y ALCANCES DE LA PROPUESTA

LÍMITES:

Las limitaciones de este proyecto van más sujetas a la continuidad y evolución de la propuesta grafica debido al tiempo y presupuesto.

ALCANCES:

Se tiene como propósito sensibilizar a la población infantil frente al maltrato animal logrando de esta manera formar personas con valores humanos que no solo respetan y cuidan a los animales si no que a su vez logren hacerlo con cualquier otro ser vivo.

Esta investigación abarcara solo un grupo pequeño de estudiantes de la institución Eduardo Santos como iniciativa, esto debido a presupuesto y tiempo, pero se pretende aumentar este rango a una población más alta al finalizar el semestre.

La animación digital propuesta se pensó de tal manera que fuera un programa o serie de televisión animada pero para el desarrollo de esta investigación solo se realizara un corto animado de la misma con todo su proceso, se espera que al finalizar la carrera el programa tenga continuidad y evolución.

11. METODOLOGÍA E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN DE INFORMACIÓN

DIAGRAMA DE GAM:

Objetivo	N°	Actividad	MES																																						
			MARZO			ABRIL				MAYO				JUNIO				JULIO				AGO				SEP			OCT			NOV									
			1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36			
• Identificar que percepciones tiene la población infantil del colegio EDUARDO SANTOS frente al maltrato animal con el propósito de caracterizarlas mediante los instrumentos de investigación.	1	Diseñar e implementar estrategias de recolección de datos																																							
	2	Generar el análisis de la información recolectada mediante los procesos de recolección de datos.																																							
	3	Determinar los factores relevantes que sirvan como apoyo didáctico para la realización de la pieza gráfica.																																							
	4	Generar y aplicar la primera pieza gráfica que sirva como prueba para obtener resultados para siguientes implementaciones.																																							
• Establecer los lineamientos y actividades que formaran parte de la implementación de recurso gráfico a partir de los hallazgos obtenidos en la etapa de diagnóstico.	5	Analizar resultados obtenidos en la etapa de diagnósticos gráficos.																																							
	6	Determinar que tipo de diseño es mas agradable para el grupo objetivo, Diseñar otra prueba sobre la pieza gráfica de acuerdo a la información obtenida.																																							
	7	Hacer correcciones y sondeos sobre las pruebas																																							
	8	Lanzar recurso gráfico con sus correcciones respectivas.																																							
• Determinar los alcances y limitaciones con la implementación del recurso gráfico con el propósito de darle continuidad o seguimiento a la estrategia.	9	Generar un instrumento de recolección de datos.																																							
	10	Aplicar instrumento de recolección de datos para determinar el impacto obtenido con el lanzamiento de la pieza gráfica.																																							
	11	Analizar instrumento aplicado y generar informe de los resultados obtenidos durante el proceso de implementación.																																							
	12	Generar información sobre nuevos hallazgos, conclusiones o visos que sirvan como método de aplicación de una estrategia frente a problemáticas como el maltrato animal.																																							

Juliet Romero

INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

Dado que el problema planteado en esta investigación es *¿De qué manera sensibilizar a la población infantil del colegio Eduardo Santos ubicado en el municipio de Soacha, acerca del maltrato animal?*, y teniendo en cuenta que el objetivo general y los objetivos específicos son, *“Sensibilizar a la población infantil del colegio EDUARDO SANTOS ubicado en el municipio de Soacha, acerca del maltrato animal, mediante el diseño de una animación digital.”*, *“Identificar que percepciones tiene la población infantil del colegio EDUARDO SANTOS acerca del maltrato animal, con el propósito de caracterizarlas mediante los instrumentos de investigación.”*, *“Establecer los lineamientos y actividades que formaran parte del diseño de la animación digital a partir de los hallazgos obtenidos en la etapa de diagnóstico.”*, *“Diseñar la animación digital en base a la información recolectada.”*; Se toma como relevante determinar qué instrumentos de investigación se necesitaran para dar solución al problema, como y que se va a utilizar para desarrollar estos objetivos tanto general como específico.

Para escoger los instrumentos apropiados, además de los objetivos, se tuvo en cuenta el propósito de la evaluación, el área de desarrollo y la etapa del niño.

Como recolectores de datos en esta investigación se utilizaran dos instrumentos o técnicas de investigación, los cuales son: observación y entrevista a profundidad, estos ayudaran a obtener de una manera eficaz una investigación más clara y concisa.

La observación en esta investigación será un instrumento de vital importancia, en tanto será el que permita realizar la caracterización dado el primer objetivo específico. Se determino este instrumento de recolección de datos para tener una mayor precisión en el resultado investigativo, de tal manera se tendrá en cuenta que la esencia de este instrumento es el observar el mundo o más en si el grupo objetivo de una manera socio historicista que es la que corresponde a esta investigación ya que se mirara el grupo focal y como se desenvuelve este en su entorno de acuerdo a los hechos previos y la formación que ha obtenido durante toda su

vida, en este sentido la observación que guiara al grupo investigador tendrá tres momentos específicos:

- Primer momento: Los encuentros con la población objeto de estudio, es decir niños entre los 9 y 11 años que cursen quinto de primaria en el colegio EDUARDO SANTOS sede panamericana
- Segundo momento: evidenciará el proceso de implementación generado a partir de las actividades propias de la estrategia de enseñanza; tendrá especial énfasis en reconocer percepciones de los estudiantes, motivaciones, indiferencias y en sí, todos aquellos aspectos que puedan incidir en la ejecución.
- Tercer momento: dará cuenta de los resultados y alcances obtenidos después de la ejecución total de la estrategia de enseñanza en el aula así como las reflexiones que de ella se obtengan.

Para el primer momento se utilizara un registro anecdótico en donde se anotara un hecho significativo, protagonizado por el niño, en donde:

- Se describirá la circunstancia en que éste tuvo lugar
- Se describirá la reacción o respuesta de otros niños o personas
- Se añadirá un comentario con apreciaciones subjetivas del maestro o maestra

Para la realización del segundo y tercer momento de la observación se tendrá en cuenta una metodología en donde se anotara el nombre y la cantidad de niños que se observan, la fecha y hora de la observación, se limitara a una sola anécdota o hecho específico, será muy breve pero con suficiente detalle para comprender el significado, se utilizara una terminología observable, se registraran incidentes tanto positivos como negativos, se preservara la secuencia, se hará una fotografía mental y descripción.

Ya habiendo tenido esta recolección de información al observar la población objeto estudio se hará una similitud con otro registro anecdótico si se requiere. Para estos tres momentos específicos se utilizara como recolector de datos una ficha de observación que evidenciara y servirá como recolector de datos en esta investigación.

Para el objetivo general el cual es *“Sensibilizar a la población infantil del colegio EDUARDO SANTOS ubicado en el municipio de Soacha, acerca del maltrato animal, mediante el diseño de una animación digital.”*, se necesitara información sobre la implementación de recursos gráficos de cómo se manejan y cuáles podrían ser más adecuados para la sensibilización de un niño.

En este caso, usar la observación podría consistir en acudir a los mercados o zonas comerciales publicitarias y observar cuáles son los recursos gráficos más demandados, cuáles son más los solicitados, pero que podrían tener una mejor acogida para los niños.

Para el primer objetivo específico que es *“Identificar que percepciones tiene la población infantil del colegio EDUARDO SANTOS acerca del maltrato animal, con el propósito de caracterizarlas mediante los instrumentos de investigación.”*, Se necesitaría información sobre sus preferencias, gustos, deseos, comportamientos, hábitos, etc.

En este caso, usar la observación podría consistir en visitar el colegio EDUARDO SANTOS sede panamericana, y observar a los niños, caminar por su zona, examinar su comportamiento, hacerles preguntas de una manera más dinámica de que piensan y como ven el maltrato animal.

Para el segundo y tercer objetivo específico los cuales son *“Establecer los lineamientos y actividades que formaran parte del diseño de la animación digital a partir de los hallazgos obtenidos en la etapa de diagnóstico.”*, *“Diseñar la animación digital en base a la información recolectada.”* Se utilizara y analizara cada uno de los antecedentes, se podrían necesitar información sobre sus procesos, estrategias, etc.

En este caso, utilizar la observación podría consistir en observar sus procesos, las reacciones con los niños, etc., o también, se podría optar por adquirir algunos de sus procesos para así poder analizarlos mejor.

Se puede utilizar este instrumento de manera natural, por ejemplo, observando conductas tal y como suceden en su medio natural; o en base a un plan estructurado, por ejemplo, creando situaciones en donde se pueda observar el comportamiento de los niños. Para poder usar este

instrumento, también se debe determinar la información que se a recabar, la cual permita cumplir con los objetivos.

Las ventajas de usar la observación como instrumento de esta investigación es que permite obtener información precisa que de otro modo no se podría obtener, por ejemplo, información sobre comportamientos espontáneos que suceden sólo en la vida cotidiana y en sus medios naturales, o información que las personas no podrían o no quisieran brindar por diversos motivos. Así mismo, otra de las ventajas es que es un instrumento de bajo costo y fácil de aplicar.

Sin embargo, entre las desventajas de utilizar la observación, están el hecho de no poder determinar emociones, actitudes, o las motivaciones que llevan a un consumidor a realizar un acto. Por lo que se utilizara junto a otro instrumento de investigación.

La entrevista en esta investigación servirá como técnica de obtención de información, mediante una conversación profesional con una o varias personas para un estudio analítico de investigación.

Este instrumento de recolección de datos se clasifica en muchas maneras pero la conveniente para esta investigación es la entrevista en profundidad, de esta manera se tendrá un contacto más detallado ya que este tipo de instrumento se basa en introducirse en un grupo focal y hacer esta entrevista vinculando aspectos sociales como el maltrato, los animales y demás temas que involucren al participante de esta investigación con el resultado que se quiere, que es el de brindar información detallada de acuerdo a los gustos no solo en animales sino también en diseño permitiendo esto introducirse a un mundo de formas y colores en cuanto a diseño y también por otra parte a un mundo de vivencias y experiencias con los animales.

Se hará uno o varios encuentros reiterados, cara a cara, con los niños del colegio EDUARDO SANTOS, estos encuentros dirigidos hacia la comprensión de las perspectivas que tienen los niños respecto de su relación con los animales, experiencias o situaciones.

Los pasos que se realizaran para esta entrevista a profundidad serán:

- Un proceso de comunicación con los niños del colegio EDUARDO SANTOS en donde darán a conocer sus pensamientos y vivencias con los animales y el maltrato animal
- Se hará un proceso artificial de recogida de datos
- Se verá la influencia entre el entrevistador y ellos como entrevistados
- Se tomara la forma de relato de sus suceso, experiencias pensamiento, etc.

Teniendo en cuenta que la entrevista a profundidad pretende comprender más que explicar, espera respuesta subjetivamente sincera, obtiene con frecuencia respuestas emocionales, pasando por alto la racionalidad, el entrevistador formulara preguntas sin esquema fijo de categorías de respuesta y se manejara un ritmo de entrevista en función de las respuestas, explicando los objetivos y motivación del estudio en donde se alterara el orden y forma de las preguntas, añadiendo nuevas si es preciso, se explicara el sentido de las preguntas y se establecerá una relación equilibrada entre familiaridad y profesionalidad.

Los niños del colegio EDUARDO SANTOS como entrevistados recibirán cada uno su propio conjunto de preguntas, orden y formato que podrán diferir de uno a otro con sus respuestas las cuales se harán abiertas y grabadas.

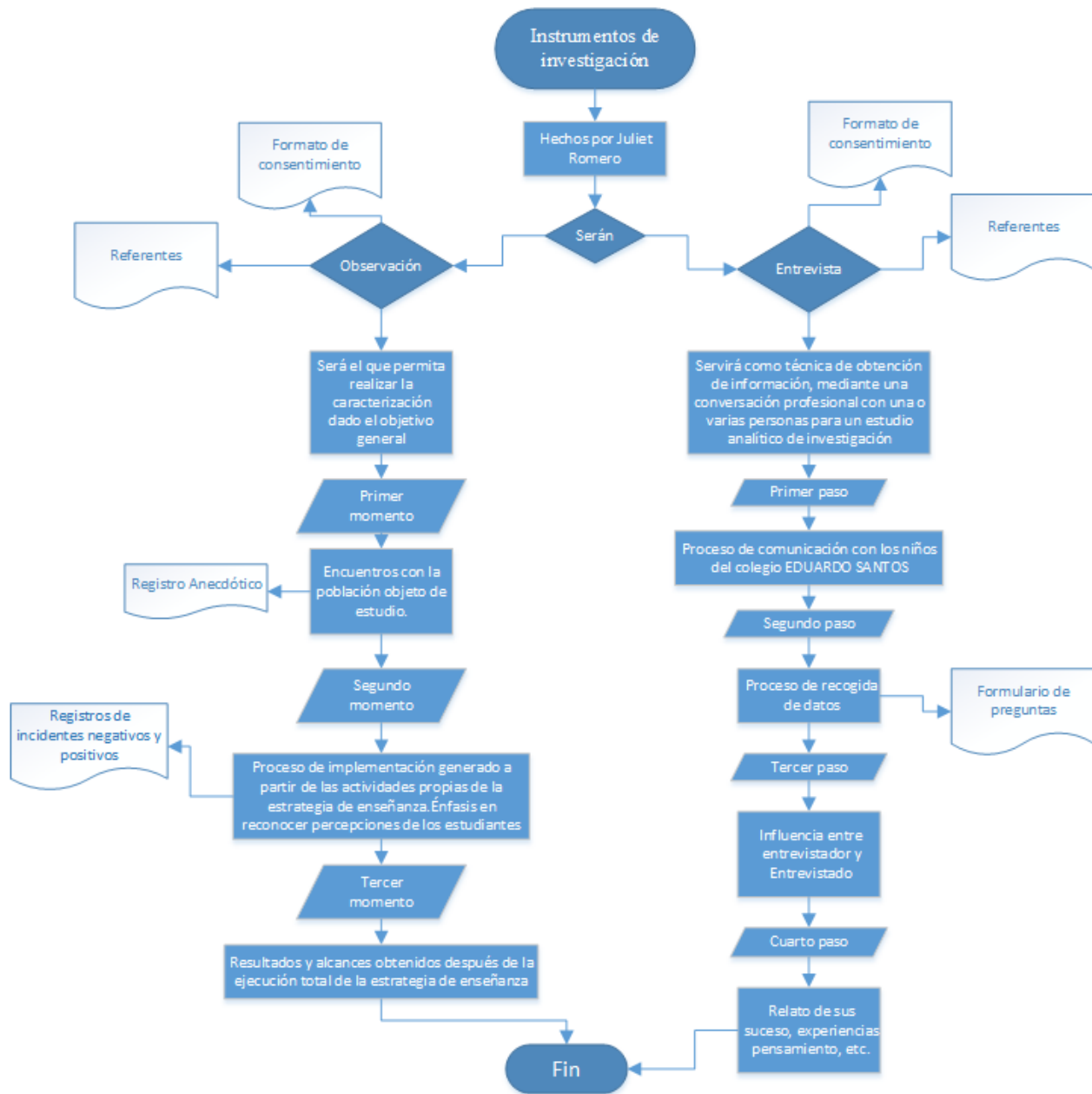
En este proceso de entrevistarlos ahí algunas desventajas como lo son:

- Respuestas susceptibles de producir engaños, exageraciones, distorsiones.
- Los niños podrían hacer y decir cosas diferentes en distintas situaciones
- Los niños como entrevistadores no conocen el contexto necesario (vida cotidiana)
- Es proceso de entrevistar a los niños requiere de un trabajo importante.

Se tendrán en cuenta el problema y los objetivos tanto general como específico de la investigación y la población objeto de estudio

Para hacer la entrevista a profundidad se hará un Informe cómodo para la entrevista, se hará un sondeo para que las respuestas sean completas y exactas.

DIAGRAMA DE FLUJO (Instrumentos):



12. CRONOGRAMA

CRONOGRAMA DEL PROYECTO DE INVESTIGACIÓN:

		2 SEMESTRE 2012																				
MES		JULIO				AGOSTO				SEP				OCTUBRE				NOV				
ACTIVIDADES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	
1	Primer avance: Título – antecedentes – definición del problema																					
2	Segundo avance: Justificación – objetivos - supuestos																					
3	Tercer avance: Esquema de fundamentos																					
4	Cuarto avance: método – población																					
5	Quinto avance: Diseño instrumento – análisis de la información																					
6	Sexto avance: cronograma – presupuesto – difusión – referencias																					
7	Socialización de anteproyecto																					

		1 SEMESTRE 2013																			
MES		FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
ACTIVIDADES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Diseño de instrumentos: Observación – entrevistas																				
2	Prueba de instrumentos																				
3	Acercamiento a la población objeto de estudio																				
4	Aplicación de instrumentos																				
5	Recopilación argumentos Teóricos																				
6	Primera socialización avance de la investigación																				

		2 SEMESTRE 2013																			
MES		JULIO				AGOSTO				SEP				OCTUBRE				NOV			
ACTIVIDADES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Recolección y registro de datos e información																				
2	Organización y sistematización de datos e información																				
3	Análisis de la información																				
4	Triangulación de datos																				
5	Recopilación argumentos teóricos																				
6	Intervención																				
7	Desarrollo piezas graficas																				
8	Segunda socialización de avance de la investigación																				

1 SEMESTRE 2014																					
MES		FEBRERO				MARZO				ABRIL				MAYO				JUNIO			
ACTIVIDADES		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Redacción del informe final de investigación																				
2	Primera entrega para revisión (tutores)																				
3	Segunda entrega para revisión (tutores)																				
4	Elaboración del artículo para publicación																				
5	Elaboración presentación final																				
6	Presentación final (resultados de investigación)																				

CRONOGRAMA DEL DESARROLLO DE LA PROPUESTA GRÁFICA:

		Semanas																												
		2014				2015				2015				2015				2015												
		Oct, Nov y Dic.				Enero, Febrero y Marzo				Abril y Mayo				Junio, Julio y Agosto				Sep, oct y Nov.												
Actividades		4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Proyecto de grado	Desarrollo de la propuesta gráfica																													
	Creación de personajes																													
	Guion literario, dialogo																													
	Storyboard																													
	Digitalización de personajes																													
	Creación y composición de escenarios																													
	Grabación de voces y escenario																													
	Composición digital y producción de la animación																													
	Implementación de la propuesta gráfica.																													
	Diagramación del documento general																													
Diseño de la presentación digital																														
Ajustes																														

DISEÑO Y DESARROLLO DE LA PROPUESTA

13. JUSTIFICACIÓN DE LA PIEZA GRÁFICA

Muchas veces, sobre la marcha del trabajo, el investigador o el productor de materiales multimedia analiza y selecciona aquellos criterios de diseño que, a su juicio y con la práctica, deberían estar presentes para que una aplicación funcione como detonador y estimulador de mensajes de comunicación que generen aprendizaje. En este caso el detonador o estimulador es el animal y las diferentes percepciones de él en la sociedad, y con esto generar una interacción de sentimientos con la razón.

En este aspecto es muy importante el apoyo de un equipo de expertos que incluya las áreas esenciales: diseño gráfico, diseño comunicacional y diseño pedagógico. Campuzano (1992) por ejemplo señala como cualidades didácticas de una aplicación multimedia con fines educativos, la relevancia de la información, estructura y presentación adecuadas y la existencia de facilitadores del aprendizaje. Por otra parte, Schlüsselberg y Harward (1997) establecen cinco características que determinan la calidad de materiales didácticos multimedia: la selección de los “temas, que suelen ser procesos, más inmediatamente comprensibles a través de vídeo o animación que a través de texto o diagramas; temas cuya complejidad pueda ser simplificada por referencias o pistas audiovisuales (rostros, voces, etc.)

Al diseñar material didáctico visual, es importante considerar que el espacio a trabajar es la ventana hacia el individuo. Lo que se dará a través de ella es esencial para construir un mensaje atractivo y efectivo o por el contrario, pobre e irrelevante.

Es importante dividir la pantalla o espacio de diseño en áreas funcionales:

- Cabeceras (Módulo, sección, cuadro)
- Pies (Servicios para el usuario, avisos)
- Menús, textos, gráficos
- Entradas y salidas

Existen varios aspectos a considerar dentro de la teoría del color:

En primer lugar se tiene el hecho de que, las personas encargadas de mensajes audiovisuales utilizan colores primarios: amarillo, rojo y azul y sus combinaciones directas para construir imágenes llamativas y atractivas. Por ejemplo, está comprobado que los niños se guían por los colores para conocer y distinguir el mundo en su primera etapa, y que los colores primarios los alegran y estimulan positivamente. (Wong, 1996).

En segundo lugar es necesario decir que la combinación de dichos colores debería ser armónica. Existen tres maneras básicas de combinar el color:

- Colores cálidos con colores fríos. Por ejemplo: rojo con azul, verde con amarillo.
- Colores complementarios. Por ejemplo: violeta con amarillo, blanco con negro.

- Gradientes de color. Por ejemplo: anaranjado en sus diferentes tonalidades.

Existen otras variantes, pero el grupo investigador debería basarse en el círculo cromático para decidir sobre sus combinaciones de color. Una mezcla no armónica produce una percepción desagradable del mensaje que se quiere ser emitido. Se debe evitar el uso de más de cuatro colores en el diseño de una misma sección (líneas, fondos, textos y cajas. Esto no incluyendo fotografías, dibujos o imágenes). Las personas responden mejor a variaciones de intensidad de un mismo color que a colores diferentes. Es importante elegir un color neutral como fondo y utilizarlo consistentemente evitando en todo momento la elección de colores brillantes, los que es conveniente utilizar para resaltar zonas o puntos de atención del diseño.

Pieza gráfica

A partir del plan de diseño y la interacción desarrollada con el grupo objeto de estudio, teniendo en cuenta la aplicación de los instrumentos y las pruebas que se desarrollaron con este, se tuvieron varios puntos de información que fueron de mayor relevancia, en los resultados que se pudiesen interpretar de tal forma que arrojará el sentido o camino más viable, de esta manera se escoge que el instrumento tiene que tener las siguientes características:

- Movimiento
- Colores vivos
- Humor
- Dinámica
- Estructura

Por ende se tomó la animación como punto de partida para hacer la estructura de la historia, modelo y estilo.

14. ANÁLISIS CONCEPTUAL:

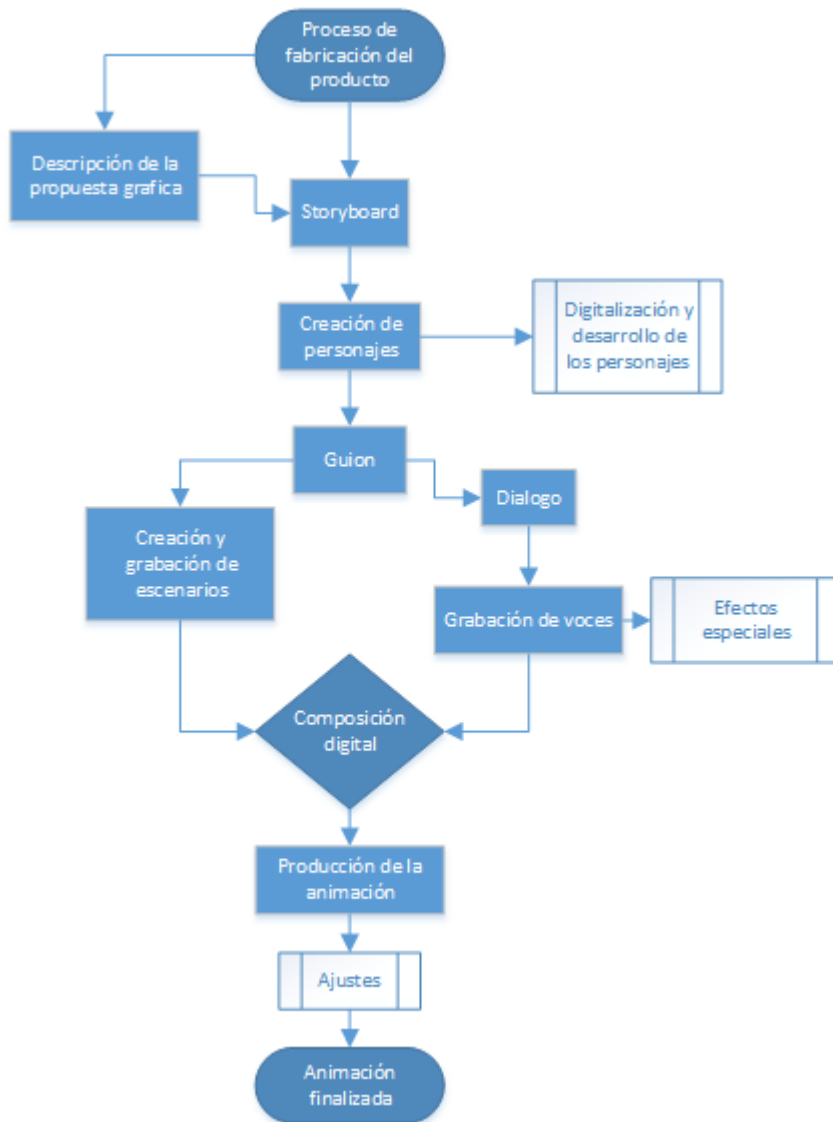
Producto: Animación digital

Concepto: Maltrato animal

Conceptos Formales: animales, ciudad, naturaleza, colores vivos y primarios, características animales y humanas, estilo gráfico uniforme, texturas juveniles y formas geométricas.

Conceptos Estructurales: la animación digital se compone de un capítulo en que habrán personajes con características y valores humanos, humor y situaciones cotidianas en el estilo de vida de los infantes.

15. PROCESO DE FABRICACIÓN:



16. DESCRIPCIÓN DE LA PROPUESTA:

Para el desarrollo y elección de la propuesta grafica se tuvo en cuenta el análisis obtenido en la etapa de diagnóstico sobre los instrumentos, teorías y documentos anexos que se fueron desarrollando y examinando en la investigación del proyecto; es de allí que surge como pieza grafica clave el desarrollo de una animación digital, el porqué, se encuentran más explicado en los puntos plan de diseño y pieza grafica de la investigación.

Se pretende iniciar con una breve descripción de la animación digital, un pequeño resumen de la historia y de que tratara; seguido de esto se desarrollara el storyboard en donde se harán bocetos de escenas, entorno y personajes con algunos diálogos y situaciones, de allí se iniciara con la creación y características de los personajes para luego ser digitalizados; se realizara el guion literario de la animación, el dialogo y la grabación de voces del mismo, se realizara un escenario a mano tipo maqueta del entorno de la animación y se harán las grabaciones correspondientes de las escenas, posteriormente se comenzara con la composición digital en la cual se unirán todos los procesos mencionados, dando paso a la producción de la animación, se harán los ajustes correspondientes después de la primera prueba y de esta manera se finalizara con propuesta gráfica.

17. PRESUPUESTO:

ANALISIS DE COSTO DE FABRICACIÓN POR UNIDAD DE PRODUCTO					
COSTOS DE MATERIA PRIMA					
ITEM	MATERIA PRIMA		CANTIDAD	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
Materiales					
1	Fotocopias		200	\$ 50	\$12.500
3	Impresiones		450	\$300	\$135.000
4	Memorias USB		2	\$18.000	\$36.000
5	Resma de papel carta		3	\$8.000	\$24.000
6	Papelería Varios		2	\$30.000	\$60.000
Equipamiento					
7	Equipos de cómputo (escritorio)		1	\$1.500.000	\$1.500.000
8	Equipos de cómputo (portátiles)		1	\$1.800.000	\$1.800.000
10	Cámara fotográfica Digital		1	\$300.000	\$300.000
Servicios					
12	Internet	30 meses	1	\$56.000	\$1.680.000
13	Gastos de Transporte	30 meses	1	\$330.000	\$330.000
Imprevistos					
14	Varios		1	\$100.000	\$100.000
				TOTAL	\$5.977.500

COSTO DE MANO DE OBRA DIRECTA		COSTO DE OBRA TERCEROS	
OPERACIÓN	TIEMPO (Hora)	OPERACIÓN	TIEMPO (Hora)
Diseño de piezas graficas	672	Impresión documento diagramado	3
Grabación de voces	8	Impresión piezas graficas	2
Grabación de escenarios	7	Otros	4
SUBTOTAL		SUBTOTAL	150.000
TIEMPO TOTAL OPERACIÓN	687	TIEMPO TOTAL OPERACIÓN	9
COSTO TIEMPO (\$/Hora)	1.374.000	COSTO TIEMPO (\$/Hora)	Varia

COSTO TOTAL	VALOR TOTAL
COSTO MAT. PRIMA	5.977.500
COSTO MANO DE OBRA	1.524.000
TOTAL	7.501.500

IMPLEMENTACIÓN Y CONCLUSIONES DEL PROYECTO

18. IMPLEMENTACIÓN

Para implementar la pieza grafica de esta investigación, se tuvo la oportunidad de reunir a cinco estudiantes del Colegio Eduardo Santos – sede panamericana del curso 503 de la jornada tarde, en un salón de clases, en donde se proyectó la animación digital, durante la presentación de esta se realizó una observación sobre la reacción de los niños y al finalizar se les realizaron varias preguntas acerca de esta y si fue de su agrado o no.

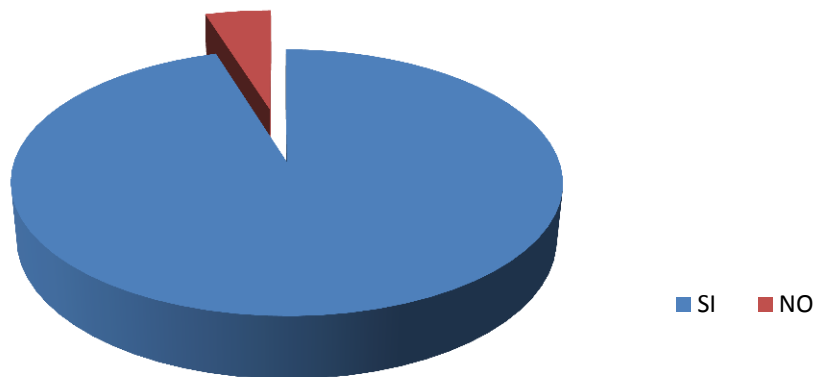
Pero lo más importante y fundamental era a través de la observación y las preguntas determinar si realmente hubo una sensibilización sobre el maltrato animal, después de analizar las preguntas y la observación, se tuvo como resultado que a medida que veían la animación los niños se iban identificando con algunos de los personajes es decir se comparaban con ellos, algunos de los niños también preguntaron sobre la especie de algunos de los personajes (todos son animales) ya que la desconocían, esto puede llegar hacer un punto favor para este proyecto, es decir los niños al no saber que animal es, toman la iniciativa de investigar por su cuenta de que animal se trata y esto es una pieza clave para sensibilizar al niño pues sea cual sea su herramienta de investigación, libros, internet o preguntar a alguna persona mayor, pueden llegar a conocer información importante del animal, como en donde vive, que come, o si quizás está en peligro de extinción, entre otras.

También se pudo evidenciar que la animación era la pieza grafica clave para la solución al problema planteado en esta investigación, pues al ser algo que el niño observar individualmente y que está diseñado del tal manera que pueda prestarle atención puede analizarla a medida que la ve, y porque no al finalizar puede compartirlo con sus compañeros, padres, profesores o alguna otra persona y esto puede generar un aprendizaje tanto de valores como de información sobre cómo tratar adecuadamente a un animal.

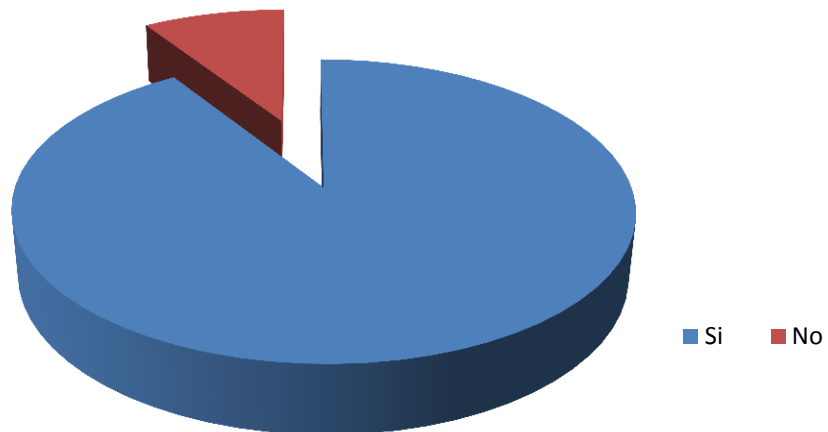
19. ANÁLISIS Y DEPURACIÓN DE INFORMACIÓN

A continuación se mostraran tanto las preguntas que se les realizaron a los niños como sus repuestas y se mostrara el resultado en las siguiente graficas:

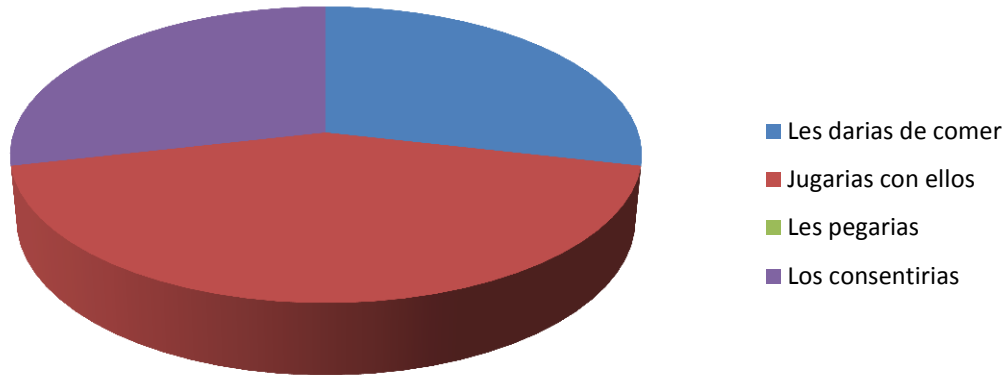
¿Te gusto la animación?



¿Te gustaria ver la animación completa en televisión?



¿Después de ver la animación, cuando veas a un animal que harías?



Teniendo esta información recolectada se tuvo como resultado que el objetivo general de este proyecto de investigación, el cual es sensibilizar al niño sobre el maltrato animal, se cumplió, a largo plazo se pretende dar continuidad con la animación digital y poder lograr que sea un programa de televisión infantil y que la población objeto de estudio ya no sea solo el colegio Eduardo Santos, sino que logre sensibilizar a todo niño o niña que lo pueda ver.

20. CONCLUSIONES

Este proyecto de investigación cumplió con su objetivo general y logro encontrar la manera viable de sensibilizar al niño sobre el maltrato animal, se vio evidenciado que hoy en día las gráficas digitales en este caso la animación, son pieza clave para transformar y educar la mente de los niños con valores y ética de como realmente tratar a un animal y porque no, no solo eso si también saber cómo tratar a cualquier ser vivo.

También se ve evidenciado como la población objeto de estudio si es la adecuada para el problema que está planteado en esta investigación pues en la inocencia del niño de esta edad y su imaginación, se puede observar que son sensibles a la curiosidad y al descubrimiento que tienen la mente abierta de conocer y aprender algo que difícilmente podría hacerse con otras edades, además de que la animación digital también fue un método interesante y agradable para ellos, y además como se decía anteriormente esto generó dudas que ellos mismo buscaron la manera de resolver y esto ayuda al niño a desarrollar una iniciativa de investigar y aprender más sobre los animales, y de interactuar con otros niños todo este conocimiento adquirido y de intercambiar roles como se pretendía de animal a niño y viceversa, es decir logra también ser una aprendizaje lúdico.

Otra de las ventajas obtenidas fue la de darle al docente o padre de familia una herramienta para educar a los niños de tal manera que forme futuras personas con buena ética y valores, que sepan cómo tratar a un ser vivo.

Una desventaja que se tuvo en esta investigación fue la de no poder desarrollar el programa de televisión animado como tal, esto debido a tiempo y presupuesto, es decir es demasiado ambicioso y solo se logró realizar una animación corta y narrada pero concreta y clara para lograr cumplir con los objetivos.

Por otra parte, esta pieza grafica era pertinente que se desarrollara dentro de la carrera de Tecnología en Comunicación Gráfica, ya que los conocimientos y bases que se brindan dan solución a problemas de comunicación visual, y es importante diseñar una pieza teniendo en cuenta todo el conocimiento sobre colores, formas, tipografías, y otros conocimiento gráficos, los cuales nos permite desarrollar una propuesta de esta magnitud.

21. BIBLIOGRAFÍA

Jairo Suárez (2008). *Diseño de una página web, como herramienta de comunicación, que sensibilice a niños de 7 a 12 años, de los estratos 2 y 3 en la ciudad de Bogotá, frente al buen trato que debe recibir el perro callejero*. Pontificia universidad javeriana.

Gloria Gelvez de Gómez (2005), *Si yo tuviera un papa como el de Manuel*. Pontificia Universidad Javeriana.

Luis Zambrano (2004), *Omisión y maltrato infantil*. Pontificia Universidad Javeriana.

Maldonado Daniel (2001), *Diseño & Comunicación Visual, Ediciones*, Buenos Aires.

Paul Wells (2006), *Fundamentos de la animación*, PAD Parramón Arquitectura y Diseño

CIBERGRAFIA

Link: desde <http://biblioteca.ajusco.upn.mx/pdf/14881.pdf>

Link: desde http://repositorio.ute.edu.ec/bitstream/123456789/8298/1/32052_1.pdf

AGRADECIMIENTOS

A Dios por darme paciencia, sabiduría, salud, esperanza y poder cumplir con una meta más en vida.

A mis padres William Romero y Nohelia Castro por su apoyo y su compañía en la elaboración de mi proyecto de grado.

A mi hermano Brayan Romero por su apoyo y su compañía en la elaboración de mi proyecto de grado.

A mi Novio Andrés López por su apoyo, ayuda y acompañamiento en la elaboración de mi proyecto de investigación

A mi cuñada Tatiana López por su ayuda y acompañamiento en la sustentación y elaboración de mi proyecto de grado.

Al profesor Miguel Ángel Castiblanco por su tutoría en la elaboración del anteproyecto.

Al profesor Wilson Garzón por sus aportes y tutorías en el anteproyecto.

Al Profesor Jorge Cabrera por su tutoría en la realización de la propuesta gráfica.

A la Profesora Ana María Camacho por su acompañamiento, aportes y tutorías en el proyecto final.

Al jurado evaluador por sus aportes significativos a este proyecto.

22. ANEXOS

1. TEMA

Esta investigación busca sensibilizar a diferentes comunidades académicas, acerca de la problemática que tiene el maltrato animal e identificar la percepción que tienen acerca de este, utilizando los enfoques e instrumentos adecuados, así como el paradigma y referentes que servirán como base para el desarrollo y la creación de un programa de televisión animado.

2. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Dado que Grinnel, Williams y Unrau (2009), señalan que *un proceso cualitativo es aquel que se enfoca en describir situaciones particulares problemáticas y se enfoca en dar soluciones e investigar las necesidades de la población objeto de estudio a manera de caracterización*, se considera, que para este proyecto es pertinente enmarcarlo bajo la investigación cualitativa, dado que esta investigación se constituye en instrumentos como herramienta eficaz que permite lograr el alcance del objetivo general.

De esta manera el proyecto tendrá una viabilidad que se centrara en la profundización de la población objeto de estudio para llegar a un resultado más acorde y así tener un amplio conocimiento de conceptos referentes al maltrato animal.

3. PARADIGMA

Enfoque socio-historicista

Este enfoque se caracteriza por explicar el desarrollo de los procesos psicológicos superiores partiendo de la explicación marxista de la realidad, o lo que es lo mismo, basándose en el materialismo, en la realidad biológica y en la conducta observable. Bajo esta corriente, todo proceso psicológico debe ser estudiado como fruto de una

interacción con el medio, estando afectado por el contexto histórico y cultural y descartando cualquier concepción innatista, Vygotsky, L. (1960). Psicología histórico-cultura.

Teniendo en cuenta el concepto anterior, el pensamiento está determinado por la parte sociocultural del momento en el cual se desenvuelve la situación de esta manera se tiene en cuenta los factores que sirvan como influencia en determinados casos y como esto afecta el pensamiento del niño como ente controlador y así mismo como el interpreta lo que su entorno le presenta como adecuado, de esta manera el interpreta todo como correcto y lo arraiga a sus pensamientos introspectivos los cuales sirven como base de partida para desenvolverse en todas las situaciones en las cuales se vean involucrados. Siendo de esta manera el individuo dará sus conceptos y formas de pensamientos como correctas siendo esto considerado de una manera subjetiva la cual tiene como consecuencia los choques al incluir el individuo en una sociedad llena de conceptos totalmente distintos.

En la parte de orientación de esta investigación basándose en este enfoque, se utilizara material documentario como: los antecedentes relacionados ya observados, artículos de investigación cualitativos, proyectos o documentos relacionados, métodos de sensibilización y desarrollos de medios gráficos, como base para el desarrollo de la misma. Se investigaran que acontecimiento han ocurrido en la población infantil ya especificada, sobre o relacionado con el maltrato animal como se ha tratado y si ha habido un proceso de sensibilización, utilizando el material documentario; se mirara el procedimiento para la investigación de campo y los medios gráficos que realmente llegarían a sensibilizar esta población infantil.

Para determinar el método del paradigma de esta investigación se basó en el método inductivo ya que este hace parte del enfoque socio historicista este método inductivo o inductivismo es aquel método científico que obtiene conclusiones generales a partir de premisas particulares. Se trata del método científico más usual, en el que pueden distinguirse cuatro pasos esenciales: la observación de los hechos para su registro; la clasificación y el estudio de estos hechos; la derivación inductiva

que parte de los hechos y permite llegar a una generalización; y la contrastación. Kuhn, T. (1975). Paradigma.

Esto supone que, tras una primera etapa de observación, análisis y clasificación de los hechos, se lograra postular una hipótesis que brindara una solución al problema planteado. Una forma de llevar a cabo el método inductivo es proponer mediante diversas observaciones de los sucesos u objetos en estado natural, una conclusión que resulte general para todos los eventos de la misma clase.

En concreto, se puede establecer que este citado método se caracteriza por varias cosas y entre ellas está el hecho de que al razonar lo que hace quien lo utiliza es ir de lo particular a lo general o bien de una parte concreta al todo del que forma parte.

De la misma forma es importante subrayar el hecho de que este método que se está abordando se sustenta en una serie de enunciados que son los que le dan sentidos. Así, se puede establecer que existen tres tipos diferentes de ellos: los llamados observacionales que son aquellos que hacen referencia a un hecho que es evidente, los particulares que están en relación a un hecho muy concreto, y finalmente los universales. Estos últimos son los que se producen como consecuencia o como derivación de un proceso de investigación y destacan porque están probados empíricamente.

El razonamiento inductivo puede ser completo (en este caso se acerca a un razonamiento deductivo debido a que sus conclusiones no brindan más datos que los aportados por las premisas) o incompleto (la conclusión trasciende a los datos aportados por la premisa; a medida que hay más datos, habrá una mayor probabilidad de verdad. La verdad de las premisas, de todos modos, no asegura que la conclusión sea verdadera).

Entre los personajes históricos que han hecho más uso del inductivismo hay que destacar, sin lugar a dudas, al griego Aristóteles, que establece que el conocimiento inductivo es incompleto pues no lleva a una certeza absoluta, o a Francis Bacon. Este filósofo inglés, considerado como el padre del empirismo, abordará y planteará el que

la experiencia es un recurso utilizado como modo de saber, la importancia del amor a la observación o el deseo de dominar a la naturaleza.

4. PLAN DE ANÁLISIS DE LOS INSTRUMENTOS DE INVESTIGACIÓN

A lo largo de la observación participante se abordó algunos de los ejes fundamentales sobre los que gira la investigación y cuyo análisis permite evidenciarla no solo como una técnica de recogida de datos sino como la base del conocimiento etnográfico.

Teniendo esto en cuenta y que en el aspecto número uno en el que se observaría el comportamiento de los alumnos y del docente en el aula y la primera interacción con uno de los animales, se evidencio y se puede suponer que los alumnos de este grado ya empiezan a tener grupos de socialización y que esta comunicación también se maneja fuera de las aulas y se puede decir que también fuera de la institución, lo cual dice que un porcentaje alto ya maneja una integridad social, también se puede evidenciar que dentro del aula se maneja una ética y un comportamiento adecuado para los niños lo cual genera un excelente espacio educativo para ellos, su comportamiento con el grupo observador fue adecuado y atento durante toda la actividad, esto refleja un alto grado de educación y que puede ayudar para la estrategia creativa en la está basada esta investigación.

Cuando se inició la actividad con el primer animal el cual era doméstico y en este caso un perro “criollo” se pudo evidenciar claramente el grado tan alto en el que la sociedad influye en la educación y en el crecimiento de los niños, su comportamiento con este animal fue afectivo y con algo de curiosidad, muchos de los niños como se pudo ver evidenciado acariciaron al animal y algunos como claramente se observó no se acercaron, es claro que estos niños que no quisieron acercarse no tienen este comportamiento porque si, pues algo en su crianza pudo a ver causado que se generara esta actitud, puede ser por timidez, por alguna agresión emocional o física como de él o hacia algún otro ser vivo, por algún método de enseñanza o por alguna actitud que pudo haber visto en la sociedad, se pudo observar muy claramente la reacción del animal a ver todos estos niños que no conocía y que se le acercaban,

tuvo una reacción natural como la de cualquier otro ser vivo, al abrumarse o sentirse amenazado tuvo que defenderse de alguna manera y su manera de hacerlo fue ladrar, se observó que esto a los niños los asustó por lo que la reacción de la profesora es apartar a los niños por miedo al que el animal reaccionara de forma violenta. Por tal motivo los niños estaban predispuestos a lo que pudiera suceder.

A qué se debe esto, existe un tipo de acción y reacción frente a la escena ya descrita, de este modo se puede generar un resultado interesante ya que se genera exclusión al animal solamente por una reacción de instinto.

Cuando se inició con el aspecto número dos en donde el observante ingreso al aula con otro animal pero esta vez silvestre y el cual era un conejo se pudo ver claramente evidenciado que la reacción de los niños frente a este caso fue de manera tanto emocional como afectiva pero esta vez en un grado más alto que en el anterior, ya que el aspecto fisiológico del animal es diferente visto desde lo social, se pudo ver y observar que la educación y la sociedad siguen siendo influyentes en su desarrollo, también se pudo ver claramente como en este aspecto la profesora reacciona diferente como sucedió en el aspecto número uno, en el que su reacción fue de protección hacia los niños, en cambio en este caso fue de igual manera afectiva y emocional como lo fue con los niños, cuando sucedió la interacción con el animal se pudo observar que esta vez, tanto los niños como la profesora actuaron de manera más afectiva y emocional y su actitud fue más vulnerable frente a este, se notó que nuevamente todos se acercaban para tener algún tipo de contacto con este, esto se debe a que el animal no es algo tan común o que ven diariamente, teniendo presente que la sola forma del animal causa una mayor sensación sentimental y afectiva, debido a esto los niños se sienten más protegidos y seguros, a la vez que la profesora no se preocupa tanto por el bienestar de estos en la interacción con el animal.

El equipo investigador nota que hasta el momento la parte física influye de manera tal que las reacciones son totalmente distintas y forman parte de algún tipo de rechazo social hacia lo que no es estético tengamos en cuenta que la definición de este término es “Se denomina estética a la reflexión filosófica orientada a la percepción de lo bello en general y en el arte en particular” orientándose de esta forma la

investigación va tomando un rumbo hacia los términos estética y belleza dando así oportunidades claras para que los investigadores entiendan más sobre la forma en la cual el niño realmente percibe el contacto animal.

Partiendo de lo anteriormente mencionado, se ingresa al salón con el tercer y último animal la tortuga, como era de esperarse la reacción fue algo diferente ya que al ingresar al animal no genera tanta ternura y sentimientos como lo hizo el conejo ya que tan solo 3 de los niños se acercaron a acariciarlo y el resto se mantuvo no muy lejos del animal pero tampoco teniendo un contacto directo, por tal motivo la parte estética sigue influenciando frente a lo planteado, de esta forma se va terminando la observación del contacto y comportamiento con los animales para dar paso a lo gráfico, pero se presenta una situación la cual da al equipo investigador un hallazgo, en el momento en el que uno de los niños toma posesión de la tortuga y empieza a acercársela a las niñas con el motivo de incomodarlas generando así un ambiente de tensión en el salón y por lo tanto tensión en el animal ya que este niño simplemente entra en contacto con el animal para generar desorden en el grupo, y también evidencia que este es uno de los pequeños que al tratar de generar una interacción con el perro no deseaba entrar en contacto con él y por lo tanto se tornaba un poco reacio a los animales con el único con el que pudo tener un contacto aceptable fue con el conejo pero aun así no es el contacto esperado.

El equipo investigador decide hablar con la profesora directora de curso la cual expresa que este niño es uno de varios que no cumple a cabalidad con sus deberes de estudiante y también al cual los padres no se presentan con frecuencia en el colegio y no siguen un proceso de mejoramiento el cual ha sido impuesto varias veces no solo por el docente sino también por el coordinador.

Ya terminado con la interacción de los animales con los niños, se continua con la perspectiva de los niños hacia las pruebas gráficas teniendo en cuenta que es lo que los niños observan más en su infancia según una investigación planteada en los antecedentes se pone en contacto para los niños para que el grupo investigador empiece a interpretar ciertos patrones de comportamiento frente a las formas graficas presentadas, de esta forma al final de este análisis se presenta el resultado de los

comportamientos evidencias ya previamente analizados para incluir en el plan de diseño de esta forma terminando con el primer instrumento se empieza a hacer el análisis del segundo instrumento de tal forma que al unir estos dos los hallazgo que aquí se evidencien tendrán que dar cuenta de la solución de los objetivos propuestos en la investigación.

De aquí en adelante se trabaja con opiniones directas y analizadas según el comportamiento que ha tenido el individuo en la etapa de observación de esta forma se trabaja haciendo el análisis más profundo de lo que se debe tener en cuenta para optimizar los ideales en contra del maltrato dando así importancia en la opinión personal al tema trabajado

Iniciando con un proceso de retroalimentación hacia lo evidenciado en la aplicación del instrumento trabajado, se debe tener en cuenta los aspectos emocional, psicológico y social en los cuales el maltrato animal es considerado una forma de aberración contra la dignidad del animal. Por ende el análisis que aquí se evidenciara dará cuenta de estos aspectos todo con un fin, posibilitar la realización de un recurso gráfico.

Ya que la combinación de opiniones es variada se sacan diferentes aspectos los cuales pueden dar interpretaciones importantes por ende a la primera pregunta de la entrevista la cual fue aplicada tanto a alumnos como a profesores se evidencia el siguiente hallazgo según el pensamiento de ellos dado que algunos consideran sólo el sufrimiento simple crueldad a los animales, mientras que otros incluyen el sufrimiento infligido por otras razones, como la producción de carne, la obtención de piel, los experimentos científicos con animales y los factores sociales y de educación. Varias de las personas consideran la crueldad hacia los animales como un asunto de gran importancia ética y moral.

Continuando así con la siguiente pregunta, se presenta una gran variedad de opiniones sin embargo se colocan los casos más relevantes, la gran mayoría coincidió en que los perros son los animales más maltratados porque son considerados animales domésticos, porque los dueños se desesperan o reaccionan de una manera poco

adecuada, porque el que sea domestico no significa que se deben tener cuidados menores, por el contrario hay vacunas controles alimentación y cierto tipo de alimentos los cuales deben ser controlados por el encargado de la mascota, continuando, después de este está la corrida de toros, dado a que los activistas están emprendiendo una lucha ardua para que se prohíba la utilización de toros en las corridas y por ultimo están todo tipo de animales que sirva para la alimentación y solución de necesidades del ser humano como lo son las vacas, los caballos, los burros, etc.

De acuerdo con lo analizado anteriormente el equipo investigador se da cuenta que en general las personas, en especial los niños tienen una forma particular de interpretar, o expresar lo que piensan y sienten ya que sienten de una manera sensible por la manera de comportarse con los animales e involucrar reacciones frente a estos, por otro lado la manera real y consiente de lo que sucede en los casos de maltrato animal.

Teniendo en cuenta que el equipo observador no da ningunas bases sobre el tema de maltrato animal simplemente describe las acciones como suceden, los niños tienen varias cosa en claro entre una de ellas esta los principales métodos por los cuales los animales sufren maltrato, como lo son la manera física (golpes, puños patadas, alteración de los sentidos comunes del animal como lo son el no dar comida a estos y por ende actúan de diferente manera, etc.) y la manera psicológica (el agredir verbalmente, con diferentes formas sea con vulgaridades o simples gritos o ya en última instancia el no prestar atención a nada de lo que sucede con el animal)

Muchas veces el maltrato animal es causado porque las personas quieren sentirse superior a estos animales y tratan de hacerlo mediante el maltrato ya que este tipo de conducta los hace sentirse de algún modo satisfechos ante algo que no están obteniendo de la sociedad o que simplemente no fue inculcado en su forma de educación, esto causa el estrés del animal y muchas veces hasta su muerte teniendo en cuenta que muchas veces el animal se ve demasiado afectado ya en casos extremos. Tengamos en cuenta que no es solo por estos motivos muchas veces este tipo de maltrato se ve influenciado por la simple supervivencia y las ganas de conseguir

dinero ya que lo que importa en este tipo de práctica ilegal como lo es el vender animales, comprar sus pieles he incluso vender su carne hace parte de algún tipo de maltrato no diciendo con esto que el adquirir carne está fomentando esto, de alguna u otra forma se presenta este tipo de maltrato lo importante es que se está haciendo por sensibilizar este tipo de pensamiento.

Esto último está determinado por la forma en cómo responden los niños al hablar sobre este tema la gran mayoría responde que merecen la cárcel aquellos que cometen este tipo de actos con los animales, de la misma manera otros no responden igual, responden que realmente no tienen claro que castigo podría ser el adecuado para este tipo de personas, un grupo de profesores responde que sería necesario empezar a tomar esto con más seriedad y que no solo se trata de castigar al individuo que realiza esto, por el contrario es necesario rehabilitar así como se hace con el alcohol, así mismo tratar este tipo de problemáticas.

Teniendo en cuenta que este proyecto no pretende como tal darle un vuelco total al pensamiento de los niños, por el contrario pretende dar unas bases sólidas por las cuales el niño tenga un argumento por el cual debatir y que sea el mismo el que interprete a su manera y como ha sido formado lo que debe realizar, dando así una libertad no absoluta sino una libertad critica de lo que realmente sucede.

Al generarse esta opinión y este juicio crítico se tienen más posibilidades de obtener mejores resultados, por tal motivo se habla de seres vivos en general, no porque tu maltrates a una vaca por ejemplo deja de ser crueldad, como en los circos se considera el maltrato animal porque los cirqueros tienen a los animales en jaulas sin comida a veces.

Esto es muy mal visto en la sociedad y ya se considera un crimen en algunos lugares del mundo pero por el contrario esto no debería desarrollarse en un solo lugar o en algunos lugares, esta importancia es la necesaria para poder entender un poco más que si se está hablando de un crimen o de violación de algún tipo de derecho al ejercer la agresión debería ser en todos los lugares porque todos los animales en todas las partes del mundo tienen los mismos derechos o las mismas cualidades y el mismo

valor frente a la sociedad ya que por este motivo no se valora y se considera como algo sin importancia o como un delito menor el abuso con los animales generando esto así a una persona que maltrata animales y que está directamente relacionada al medio en el que vive, es por eso que al maltratar se puede convertir en algo peor, todo viene derivado de una situación anteriormente que el sujeto vivió o todavía vive.

El abuso animal es apenas un eslabón de una cadena de abuso que lastima a todo el mundo, tanto a los animales como a las personas ya que el entorno social muchas veces define al agresor como un peligro para la sociedad y aun pero como un psicópata, pero ¿Qué factor realmente incide a la violencia animal? ¿Es realmente desde la educación? Los niños que lastiman a los animales pueden llegar a ser adultos que lastimen a los niños o a otros adultos por eso es tan importante sensibilizar a los niños para que en su entorno social puedan fabricar factores que sean de gran ayuda en la lucha en contra del maltrato. Es así como la idea de utilizar un recurso grafico surge de un manera necesaria, todo entra por los ojos y en los niños mucho más ya que todo el tiempo los medios los están llenando de información, la idea es generar una serie de información pero que realmente sirva para solucionar un problema, por este motivo el interactuar de manera activa con la población objeto de estudio es de vital importancia para la investigación porque no se está hablando de una sola población en la que puede que suceda esto, se está hablando de una población que de la investigación en adelante debería ver el maltrato con otros ojos.

El recurso será implementado de acuerdo a los visto en lo instrumentos de recolección de datos por ende se deben tener en cuenta las aproximaciones a un posible diseño y los aspectos que deben destacarse de este ya que al trabajar con niño no puede ser un simple diseño plano y ya, los motivos para implementar la estrategia grafica se vieron reflejados en la etapa de recolección varios fueron los aspectos que el grupo investigador destaco de todo lo descrito por el grupo investigado para desarrollar el plan de diseño.

5. ANTECEDENTES

1. Antecedente	
Título: Diseño de una página web, como herramienta de comunicación, que sensibilice a niños de 7 a 12 años, de los estratos 2 y 3 en la ciudad de Bogotá, frente al buen trato que debe recibir el perro callejero.	
Año: 2008	
Universidad: Pontificia universidad javeriana	Facultad: Facultad de comunicación y lenguaje
Autores: Adriana Peña Miranda	Disciplina:
Pregunta Problema: ¿De qué manera puede llegar a ser la página web herramienta de comunicación para los niños de 8 a 12 años? ¿Qué porcentaje de perros callejeros existen en la ciudad? ¿Cómo se puede llegar a transmitir el mensaje del buen trato que debe tener un perro callejero, de una manera novedosa y creativa, para los niños?	
Objetivo general: Concientizar por medio de una página web, a los niños de 7 a 12 años del buen trato que deben tener los perros callejeros.	
Objetivos específicos: -Plantear el diseño de una página web dirigida a niños, que actúe como herramienta de comunicación y aprendizaje del buen trato que se debe tener hacia un perro callejero. Analizar la relación existente entre el perro callejero y el niño. -Generar en la sociedad a partir del mensaje transmitido a la infancia, un punto de reflexión frente a un posible cambio, hacia el trato de los perros callejeros. -Incentivar en los niños un cambio que dure hasta su edad adulta frente al trato de los perros callejeros. -Exponer un punto de partida para futuros mensajes por parte del gobierno, instituciones educativas e instituciones en pro del cuidado de los animales, de la ayuda y el amor que se deben tener hacia los perros callejeros.	
Metodología: Para realizar una página web con un mensaje claro acerca de sensibilizar a los niños sobre el buen trato que debe tener un perro callejero, dirigido a los niños de 7 a 12 años, (ya que en esta edad pueden leer, están construyendo su personalidad y sus valores) de la ciudad de Bogotá de estratos 2 y 3, porque éstos son los que más tienen porcentaje de población canina, el estrato dos con un 39.8% y el tres con un 38.4%, por consiguiente mayor contacto con los perros callejeros. Se realizó una encuesta entre niños y niñas que forman parte del grupo objetivo de la página web.	
Marco teórico:	
Conclusiones / recomendaciones: Diseñar una página web requiere de esfuerzo y dedicación para poder lograr el objetivo deseado, se deben elegir formas, texturas, colores, tipografías, dibujos acorde al grupo objetivo y al mensaje que se quiera transmitir se debe crear de acuerdo a gustos y preferencias del grupo objetivo. Para que tanto el diseñador y el usuario queden satisfechos con la página web. Además el diseño debe tener elementos llamativos y creativos para que los niños mantengan su interés en la página y si es posible se trasladen atreves de toda la página y así tener un mensaje completo. La participación activa del niño y autónoma con la interactividad	

2. Antecedente

Título: Comunicación global en las fundaciones de protección a los animales domésticos para potenciar sus actividades filantrópicas en la ciudad de Quito.

Año: 2007

Universidad: Universidad tecnológica equinoccial

Facultad: Facultad de ciencias sociales y comunicación

Autores: Torres Almeida Gabriela Paulina

Disciplina:

Pregunta Problema: La estructuración de un plan de comunicación global, permitiría que las fundaciones de protección a los animales domésticos obtengan apoyo de la comunidad hacia sus actividades filantrópicas; conseguiría persuadir a la sociedad sobre la necesidad del trato ético a los animales e implicaría más al voluntariado en sus programas de ayuda.

Objetivo general: Estructurar un adecuado sistema de comunicación global para que PAE logre el apoyo de la comunidad hacia sus actividades filantrópicas, persuada a la comunidad sobre la necesidad del trato ético hacia los animales domésticos y alcance que el voluntariado se implique más en sus actividades.

Objetivos específicos:

- Determinar la percepción de la población quiteña sobre el trato a los animales domésticos y las fundaciones que velan por su cuidado.
- Consultar bibliografía de Comunicación, situación de los animales en el país y situación de las ONG, que ayuden a sustentar el plan de tesis.
- Diagnosticar la situación legal, administrativa, financiera, gubernamental y social de PAE.
- Detectar los problemas comunicacionales de PAE para con sus públicos.
- Establecer las estrategias de comunicación global que apunten a la consecución del objetivo general.

Metodología: Los métodos que se utilizarán en la investigación son: inductivo-deductivo, analítico y estadístico.

-Método inductivo deductivo La inducción inicia con la observación de fenómenos particulares con el propósito de llegar a una conclusión general. Así por ejemplo, se analizarán los casos individuales de varios voluntarios que se han separado de PAE, con el objetivo de tener una idea general del porqué deserta la gran mayoría de ellos.

-Método analítico Se analizan por partes los temas y situaciones involucradas en el manejo de la comunicación e imagen de la fundación. Así, se estudia por ejemplo, la transmisión de cultura corporativa, canales y políticas de comunicación, manejo de relaciones con públicos de interés y opinión pública de la comunidad.

-Método estadístico Se cuantificarán los resultados obtenidos a través de las técnicas de investigación seleccionadas para la formulación de estrategias de comunicación global para PAE -aspiración final de este trabajo- así como para el establecimiento de conclusiones y recomendaciones.

Marco teórico: En base a la idea de que la estructuración de un plan de comunicación global, permitiría que las fundaciones de protección a los animales domésticos obtengan apoyo de la comunidad hacia sus actividades filantrópicas; persuadiendo a la sociedad sobre la necesidad del trato ético a los animales e implicaría más al voluntariado en sus programas de ayuda.

Conclusiones / recomendaciones:

- Aunque PAE es la institución de protección a los animales domésticos con mayor antigüedad y trayectoria en el país, las falencias en su administración y en el manejo de la comunicación para con todos sus públicos, han tolerado que la sociedad no conozca y por tanto, no aprecie su trabajo en favor de los animales.
- Se recomienda implementar el plan de Comunicación Global de esta propuesta a fin de corregir los errores mencionados a lo largo de todo el texto y de lograr los objetivos empresariales y de comunicación planteados.

3. Antecedentes

Título: La Violencia simbólica en la escuela primaria: un estudio de caso en la cruz elota Sinaloa	Año: 1997
Universidad: Universidad pedagógica Nacional	Facultad:
Autores: Margarita Leticia Heras García – Enrique Sarabia Aguiluz	Disciplina: Licenciatura en educación Primaria
Pregunta Problema: Generalmente al hablar de violencia nos enfocamos mentalmente al hecho de golpear físicamente a un sujeto; o la forma abrupta de hablar o tratar a los semejantes: así como el hecho de abusar de la fuerza para que otro obedezca. Pero pocas veces consideramos como violencia el hecho de imponer una idea, de inculcar saberes y persuadir de manera suave o autoritaria a alguien para que realice una actividad en la cual no esté interesado.	
Objetivo general: Reconocer el comportamiento de los sujetos en los diferentes espacios sociales, para constatar que al interior de cada uno de los sitios escolares, los actores asumen distintas formas de conducirse y comportarse.	
Objetivos específicos: -Analizar a la escuela como agencia socializadora y matizadora de las relaciones sociales entre los distintos actores que interactúan en el proceso de reproducción de una cultura, a través de las distintas acciones pedagógicas que se implementan en el aula y en los demás espacios sociales. -Confirmar los diferentes tipos de relaciones sociales que se presentan en los variados espacios escolares, ya que en cada uno de ellos se presentan acciones de poder y la aplicación de la violencia simbólica. -Comprender las diversas expectativas que la sociedad tiene ante el trabajo pedagógico de esta institución educativa.	
Metodología: Para la realización de esta tesis se siguió una metodología cualitativa, es decir se tomó en cuenta la opinión de los sujetos que intervinieron en dicha investigación. -Se realizaron entrevistas tanto en forma individual como grupal, además se llevaron a cabo algunas observaciones. -Se tomó como base a diversos autores para incluir algunas categorías. -Se usaron técnicas documentales para constituir un banco de información. - Se realizaron observaciones directas en los grupos en el fin de darnos cuenta cual era la realidad que se vive dentro del aula.	
Marco teórico: Tradicionalmente la escuela es considerada como el lugar idóneo para que el sujeto adquiera conocimiento y vaya conformándose una personalidad que en el futuro le sirva para integrarse a la sociedad. Si nos ponemos a analizar las funciones que se realizan en la escuela, podremos observar que una de ellas es formar alumnos sumisos, obedientes de la autoridad y conformistas, característicos que van de acuerdo al modelo preestablecido por la sociedad, de la parte. Finalmente podríamos decir que este fracaso solo es un producto más de la sociedad a la que pertenece el sistema escolar.	
Conclusiones / recomendaciones: La nota característica de la violencia familia es la habilidad de su ocurrencia, independientemente de su intensidad, destacándose el hecho de que las víctimas no cuentan con apoyo o protección alguna en el hogar donde los padres es el mal tratador y otro se cómplice.	

4. Antecedentes

Título: Trabajo investigativo sobre percepciones, actitudes y comportamientos en niños con experiencias de maltrato.

Año: 2005

Universidad: Pontificia universidad javeriana

Facultad: Facultad de medicina

Autores: Gloria Estella Gelvez de Gómez

Disciplina:

Pregunta Problema: Dentro de la problemática de la violencia en general, son notorias las cifras de Violencia Intrafamiliar y particularmente los altos índices de Maltrato Infantil, cuyas consecuencias no solo se limitan al espacio doméstico en términos de la generación de futuros padres mal tratadores, sino que sus efectos trascienden al espacio público a través del incremento de diversas formas de desadaptación social como son: la delincuencia, la prostitución, la drogadicción, la incursión en la vida callejera, los altos índices de contravenciones e infracciones, la deserción académica entre otros.

Objetivo general: El objetivo de la siguiente investigación es indagar y analizar los conocimientos, actitudes y practicas sobre maltrato infantil, en un grupo de niños con antecedentes de maltrato, con el propósito de presentar una perspectiva que oriente la comprensión y la formulación de estrategias de intervención acorde a las actitudes, percepciones y prácticas que los niños tienen y realizan ante la situación mal tratante.

Objetivos específicos:

Metodología: La investigación se realizó con un grupo selectivo de estos niños, diecisiete niños/as, diez niños y siete niñas con edades comprendidas entre los 10 y 12 años caracterizados con factores de riesgo y experiencias de maltrato, con nivel socioeconómico bajo, estratos 1 y 2. Esta población fue identificada mediante la técnica de muestreo intencional y a través de una selección basada en criterios donde los maestros identificaron problemas de maltrato y constataron además la situación socioeconómica de los niños.

Marco teórico: Para ello se abordó un marco teórico que referencia en primer lugar la noción de procesos terciarios, que da cuenta de potenciales subjetivos que rompen con cualquier concepción determinista en relación con los efectos del trauma. En segundo lugar éste planteo teórico da cuenta de los mecanismos de transformación a partir de la adversidad, es decir de la resiliencia y de las nuevas prácticas sociales con enfoque de resiliencia que tienen como objetivo potenciar y fomentar factores de desarrollo personales y del contexto, minimizando los efectos negativos de la adversidad, a través de una transformación constructiva que permita mantener y recuperar el equilibrio entre las demandas externas e internas del niño y su capacidad de respuesta. También Grotberg (2001)⁵, define la resiliencia como la capacidad emocional, cognitiva y sociocultural de las personas que les permite reconocer, enfrentar, y transformar en forma constructiva situaciones adversas que amenazan su desarrollo.

Conclusiones / recomendaciones: La investigación se realizó con un grupo selectivo de estos niños, diecisiete niños/as, diez niños y siete niñas con edades comprendidas entre los 10 y 12 años caracterizados con factores de riesgo y experiencias de maltrato, con nivel socioeconómico bajo, estratos 1 y 2. Esta población fue identificada mediante la técnica de muestreo intencional y a través de una selección basada en criterios donde los maestros identificaron problemas de maltrato y constataron además la situación socioeconómica de los niños.

5. Antecedente

Título: Omisión y Maltrato infantil	Año: 2004
Universidad: Pontificia Universitaria Javeriana	Facultad: Facultad de Medicina
Autores: Luis Ángel Zambrano Gómez	Disciplina:
Pregunta Problema: ¿Cuál es la percepción que tienen los docentes de la problemática del maltrato infantil en un contexto de violencia? ¿Cómo desarrollar estrategias educativas a nivel curricular que genere una disminución del maltrato infantil que viven en los estudiantes?	
Objetivo general: Formar docentes para que estos a su vez socialicen con la comunidad educativa, la importancia de desarrollar actividades que prevengan el maltrato infantil, con el propósito de intervenir y disminuir esta problemática que está afectando al estudiante.	
Objetivos específicos: -Indagar sobre la percepción que tienen los docentes del maltrato infantil en un contexto de violencia. -Involucrar a docentes en un proceso de formación para encarar y minimizar la problemática, mediante talleres y otros, con el compromiso de mejorar el desarrollo integral de los educandos. -Desarrollar estrategias aprendidas para afectar la problemática del maltrato infantil que viven los estudiantes, y contribuir a su disminución.	
Metodología: El principal fundamento de la investigación, es permitirle a ser humano descubrir su mundo, sus interrelaciones, sus propios comportamientos. El proyecto se realiza con base en la propuesta metodológica de la investigación / intervención, buscando constantemente visualizar y aplicar formas de trabajo que permitan una mayor coherencia con las necesidades y demandas de los estudiantes. Esta metodología combina aspectos formativos e informativos, no parte solo del conocimiento o teoría en sí, sino especialmente del análisis de un problema o realidad concreta, permitiendo una integración en busca de adecuadas soluciones; se hace sobresalir la capacidad que poseen las personas para construir el conocimiento sobre su realidad de una manera crítica y transformadora, mediante la participación y la reflexión.	
Marco teórico:	
Conclusiones / recomendaciones: La nota característica de la violencia familiar es la habilidad de su ocurrencia, independientemente de su intensidad, destacándose el hecho de que las víctimas no cuenta con el apoyo o protección alguna en el hogar donde uno de los padres es el maltratador y el otro su cómplice al mantenerse dolido(a) por el castigo al que el hijo es sometido, pero sin comprometer una intervención de protección.	

6. TEORÍA CULTUROLÓGICA

Para desarrollar esta investigación se debe definir con anterioridad el objeto de estudio y conviene tener presente el nacimiento del concepto de masa social, Para esto se necesita basar la investigación en una de las teorías de la escuela de Frankfurt, La comunicación de masas es la que, partiendo de un emisor, tiene como receptor a una masa, dándonos como resultado la Teoría Culturológica, en la que encontramos los distintos recursos de la comunicación que tienen que adaptarse a cada problema concreto para aportar una solución.

Para eso hay que analizar exhaustivamente las características de la comunidad especificada en esta investigación, las causales sociales, culturales que llevan a la falta de comunicación y al desconocimiento de las consecuencias que el maltrato animal tiene en la sociedad.

Con lo dicho anteriormente y apoyándose en el modelo lineal de la comunicación se puede caracterizar completamente todos y cada uno de los elementos del modelo y extraer, con ello, las características fundamentales de la comunicación de masas en las cuales se encuentra:

- El emisor es una compleja organización social que precisa de grandes recursos financieros para su funcionamiento y que, por tanto, tiene o puede tener interés en la difusión o no difusión de determinados mensajes, con el fin de seguir disponiendo de dichos recursos.
- El canal y el código son los característicos de cada medio y dependen de su forma de distribución y recepción, del estado de la tecnología y de la dimensión organizativa del emisor.
- El mensaje es elegido primariamente por el emisor, pero de acuerdo a la teoría de retroalimentación es la audiencia la que, de alguna manera, pide un determinado tipo de mensajes, que el emisor se ve obligado a dar para mantener su posición en el mercado de los emisores.
- El receptor es la sociedad de masas, la audiencia. Un conjunto amorfo de personas, sin interacciones significativas y con nula relación con el emisor. No obstante, responde al estímulo del mensaje modificando sus comportamientos y pidiendo nuevos contenidos al emisor.

Entonces las características por las cuáles esta investigación fue definida como Teórica Culturológica, también se encuentran sujetadas con la definición que se muestra en relación con la población infantil y la primera infancia específicamente.

7. DISEÑO DE INVESTIGACIÓN: ETNOGRAFÍA

Teniendo como diseño de investigación la etnografía, que según Álvarez, Gayou considera que el propósito de la investigación etnográfica es describir y analizar lo que las personas de un sitio, estrato o contexto determinado hacen usualmente. Se considera apropiado enmarcar este proyecto bajo el diseño etnográfico ya que el grupo investigador se encargara de llevar a cabo unas estrategias de recolección de información a la población objeto de estudio y analizara e interpretara los datos arrojados por dicha población.

Cabe destacar como punto importante que el análisis de estos datos se llevara a cabo desarrollando unas herramientas de tipo cualitativo de recolección de datos.

Así mismo, es pertinente aclarar que otro aspecto por el cual éste diseño se considera apropiado para la investigación es su especial particularidad de irse construyendo y reformulando a lo largo del mismo proceso investigativo, hecho que sin duda, dota de elementos flexibles que enriquecerán con aportes significativos las diferentes etapas definidas en la investigación y que a su vez soportan la idea de entender este proceso, como un espiral donde constantemente se reflexiona y se reinventa y no, como lineamientos sistemáticos previamente definidos e inmodificables.

8. POBLACIÓN

La población especificada como ente de estudio de esta investigación, estará conformada por los estudiantes pertenecientes al colegio IPARM de la universidad nacional de Bogotá que cursen cuarto y quinto de primaria; esta institución se concibe como una unidad académica especial de la Universidad Nacional de Colombia en niveles de educación preescolar, básica y media, ubicada en la ciudad universitaria de Bogotá. Por ende los estudiantes corresponden a niños entre los 9 y 11 años de estratos 3 y 4, que encuentran en esta institución un espacio académico para proyectarse de manera académica y personal. A lo largo de los 4 periodos que comprenden los grados, los estudiantes aprueban 11 materias académicas, las cuales están distribuidas entre asignaturas disciplinares, asignaturas interdisciplinarias y asignaturas académicas.

Las asignaturas que estas específicamente relacionadas con el objetivo de esta investigación, están presentadas dentro del plan de estudios en los cuatro periodos de los grados cuarto y quinto del colegio IPARM. Las características por las cuáles esta población fue definida como ente de estudio, están sujetadas con la problemática que se muestra en relación con el maltrato animal específicamente.

9. UNIDAD DE ANALISIS

Unidad de análisis					
Estudiantes de primaria	Niña/Niño	9 a11 años	Estratos 1,2 y 3	Estudiantes con problemas disciplinarios	Docentes que tratan estos casos
<p>La palabra infancia proviene del latín infans, que significa mudo, que no habla; incapaz de hablar'. De hecho, términos como pre lingüístico o pre verbal son utilizados frecuentemente para describir a los niños pequeños. Todos estos términos reflejan la creencia común de que el desarrollo del lenguaje es el que hace que los niños se conviertan en seres comunicativos (Owens, 1996).</p> <p>Desde una perspectiva antropológica, la infancia es un producto del desarrollo histórico humano, y un resultado relativamente reciente en la historia de la humanidad. En los primeros tiempos no existía la infancia como concepto o definición de una etapa de vida, y tan pronto el niño podía caminar y valerse por sí mismo, era de inmediato incorporado a la lucha por la supervivencia, a la recolección casual del sustento que mantenía la existencia de los componentes del grupo humano.</p> <p>Dentro de la propia niñez, y como consecuencia del progreso de la humanidad, van a darse etapas diferenciadas entre sí, a cada una de las cuales corresponde un lugar y función en el curso del desarrollo Biofísico psicológico y social principalmente, a su vez actividades, normas, valores y particularidades propias del desarrollo psíquico y de la condición y sentido puramente humano como el amor o la nobleza que parten de una emoción y en otros casos de la espiritualidad humana.</p>	<p>A pesar de que se ha avanzado en diferentes aspectos buscando dar respuesta a las necesidades de niñas, niños y jóvenes, los fenómenos sociales, de seguridad y pobreza que afecta a los colombianos, se refleja de manera especial en ellos. La problemática social y política en la que se hallan vinculados los jóvenes en los últimos años, deja ver la necesidad de formular políticas que desde lo cultural ofrezcan alternativas de inclusión social a los niños, niñas y jóvenes más afectados por esta situación. Primera infancia muy significativa en el desarrollo que hace que solo en el paso de unos pocos años (0 a 5), de un individuo parcialmente indefenso y sin grandes posibilidades de supervivencia a no ser por el cuidado que le brinda el adulto que le atiende y alimenta, pase a desarrollar y poseer prácticamente todas las bases y facultades físicas y mentales que le han de posibilitar desenvolverse posteriormente en el mundo. En muy pocos años desde el nacimiento hay una persona que habla, siente y actúa y que, a pesar de sus pocos años ya es capaz de enfrentarse, en la medida de sus posibilidades cada vez más crecientes, a lo que le rodea, y ser inteligente y útil a sí mismo y a los demás.</p> <p>Los padres y las madres, la familia como una unidad integral, constituyen el agente educativo más influyente en el desarrollo de la personalidad del niño o niña durante los primeros años de la vida. La familia es el grupo humano primario más importante en la vida del hombre, la institución más estable en la historia de la humanidad. Luego el entorno social desde la educación escolar, la relación con los demás seres humanos y el espacio geográfico momento histórico y condiciones ambientales en general son determinantes en lo que después de la primera infancia alcance ese ser humano en desarrollo.</p>	<p>La primera infancia es la etapa del ciclo vital en la que se establecen las bases para el desarrollo cognitivo, emocional y social del ser humano. Comprende la franja poblacional que va de los cero (0) a los seis (6) años de edad. Desde la primera infancia, los niños y las niñas son sujetos titulares de los derechos reconocidos en los tratados internacionales, en la Constitución Política y en el Código de la Infancia y la Adolescencia.</p> <p>La segunda infancia o niñez, es el rango de edad que se sitúa entre los 6 y 12 años. Corresponde al ingreso del niño a la escuela, acontecimiento que significa la convivencia con seres de su misma edad. Se denomina también "período de la latencia".</p> <p>Ratey, habla de un darwinismo neuronal y dice que en las primeras etapas del desarrollo las neuronas viajan libremente por el cerebro y aunque la estructura genética determina algunas conexiones básicas neuronales muchas de las neuronas débiles mueren o perecen y sobreviven sólo las más fuertes y con persistencia de acción, así se construyen los complejos circuitos de acción del cerebro, de tal forma que las neuronas mantienen una competencia por la supervivencia y sólo las mejor adaptadas sobreviven. El Darwinismo neuronal es también un término utilizado por el neurólogo y premio Nobel P. Edelman Director del Instituto de Neurociencias de la Clínica Scripps de la Jova California, quien afirma que el entorno que nos rodea es determinante en los primeros años de vida para desarrollar una buena estructura neuronal y tener así unas circunstancias más eficaces para el desenvolvimiento y adaptación a necesidades concretas propuestas por el entorno.</p>	<p>Los estudiantes que corresponden a estos estratos se presentan con una actividad vital con los animales y de formación que se basa en la escuela y en la familia por ende abordar este tipo de población es importante para encontrar una mayor diversidad frente a las percepciones que tienen los niños frente a este tipo de problemáticas, que encuentran en esta institución un espacio académico para proyectarse de manera social y personal.</p> <p>Un estudio del Banco Interamericano de Desarrollo encontró que existe una brecha entre el desarrollo a nivel cognitivo, del lenguaje, de motricidad y socioemocional que tiene un niño de estrato 1 en comparación con otro de estrato 2 y otro de estrato 3 en Bogotá.</p> <p>A este resultado llegaron investigadores del BID después de medir, a través de la prueba psicométrica Bayley, cuál es el nivel de desarrollo de los niños menores de cinco años en Bogotá y cuáles son las diferencias dependiendo de su estrato socioeconómico.</p> <p>Según Rubio, este tipo de problemáticas deben corregirse desde la primera infancia, a través de políticas como la estimulación temprana, teniendo en cuenta que a medida que pasa el tiempo estas brechas de desigualdad en lugar de reducirse tienden a incrementarse.</p> <p>Este estudio se realizó con base a las investigaciones que hizo la doctora Sally Megregory en Jamaica, donde analizó lo pasaba con cuatro grupos de niños separados: el primer equipo recibió una intervención en estimulación temprana; el segundo, una nutricional; el tercero, los dos procesos; y el cuarto ninguno, para comparar los resultados.</p>	<p>No hay duda de que los actos positivos de indisciplina, principalmente cuando son intencionales y frecuentes, son perjudiciales a la moral de un colegio y se oponen frontalmente a los propósitos educativos que son la propia razón de ser de esos establecimientos. Deben, por consiguiente, ser combatidos y eliminados. Pero estos actos de indisciplina son, casi siempre, consecuencias inevitables de condiciones y factores desfavorables que están actuando sobre el psiquismo de los educandos, amenazando desintegrar su personalidad y desajustarlos a la vida escolar. Importa, pues, que se encuentre la atención de los educadores sobre estos factores para eliminarlos o atenuarlos, antes de recurrir a sanciones o medidas punitivas más drásticas.</p> <p>Cubero (2004), señala que en la escuela existe la necesidad de condiciones en que los participantes trabajen de forma fraterna, tanto para que el docente pueda desarrollar su trabajo como para que los alumnos desempeñen las actividades propias de su edad. La escuela en su búsqueda de un escenario propicio para el proceso enseñanza-aprendizaje realiza las acciones pertinentes para lograrlo; sin embargo, no siempre provee de condiciones aptas para el aprendizaje (Lozano, 2007)</p>	<p>Todo maestro ha experimentado alguna vez ese pequeño bache entre diferentes ejercicios, actividades, al final de una lección o incluso al cambiar de tema en clase, que desvía la atención de los estudiantes y convierte al salón de clases en un caos. Para estos momentos es necesario estar preparados con actividades cortas y rápidas, que mantengan a los estudiantes enfocados y aprovechando cada minuto para aprender.</p>

10. FORMATO ENTREVISTA A PROFUNDIDAD

UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN:

ENTREVISTA A PROFUNDIDAD

1. ¿Qué piensas sobre el maltrato animal?

2. ¿Qué animales crees que son los más comunes en el maltrato animal?

3. ¿Qué métodos crees que son utilizados para el maltrato animal?

4. ¿Cual crees que es el principal motivo para hacerlo?

5. ¿Porque crees que hagan esto las personas?

6. ¿Crees que merece algún castigo este acto?

7. ¿Alguna vez has presenciado o hecho tal acto?

8. ¿Cómo podemos ayudar a que no haya maltrato a los animales?

11. FORMATO OBSERVACIÓN PARTICIPANTE

UNIVERSIDAD MINUTO DE DIOS, FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN:

ENTREVISTA A PROFUNDIDAD

1. ¿Qué piensas sobre el maltrato animal?

2. ¿Qué animales crees que son los más comunes en el maltrato animal?

3. ¿Qué métodos crees que son utilizados para el maltrato animal?

4. ¿Cual crees que es el principal motivo para hacerlo?

5. ¿Porque crees que hagan esto las personas?

6. ¿Crees que merece algún castigo este acto?

7. ¿Alguna vez has presenciado o hecho tal acto?

8. ¿Cómo podemos ayudar a que no haya maltrato a los animales?

10. ANALISIS DEL OBJETO

1 introducción del objeto

1.1 Nombre del objeto

ZOOM ANIMAL

De acuerdo con el planteamiento del nombre del proyecto de investigación se tomó la decisión de asignar el mismo nombre a la animación digital para que pudiese tener una congruencia con el tema y su significado sea mucho mayor.

1.2 ¿Es conocido por su nombre o por su marca?

Independientemente del contenido reflejado en la investigación se tiene como propósito principal dar a conocer en gran parte una mirada detallada acerca de lo que puede pasar en el maltrato animal, por ende el mismo nombre es asignado para que sea conocido como una nueva forma de ver la problemática tratada.

1.3 ¿Cuál es la función del objeto?

Principalmente el objeto tiene como función sensibilizar al grupo objeto de estudio de cada uno de los detalles que comprende el maltrato animal y por ende identifique de una manera sencilla cada uno de los conceptos que se darán a conocer para que mediante ellos puedan hacer una retroalimentación ya que de esta manera se puede generar en gran parte el pensamiento crítico y esto permitirá una mayor continuidad de la animación digital.

1.4 ¿Qué utilidad tiene?

Ya que la problemática del maltrato animal ha sido identificada y se evidencia de una manera clara en la aplicación de los instrumentos de investigación es por esto que como se nombraba anteriormente se generara la sensibilización pero también mediante la aplicación de esta animación se obtendrá ese resultado en la forma de analizar y pensar antes de actuar de manera errónea en el trato con los animales.

1.5 ¿Puede Utilizarse para otras funciones distintas de la principal?

Ya que la variedad de diseños, formas y colores influyen en la manera cognitiva de cada ser humano: “Los colores influyen mucho en los estados anímicos de las personas, especialmente en los niños. Los efectos psicológicos de los colores en los estados de ánimo se comenzaron a estudiar a partir del siglo XVIII, y con el paso de los años diferentes disciplinas han estudiado su influencia. Los efectos que los objetos cromáticos pueden otorgar a las emociones personales, pueden ser separados en dos categorías, una de ellas son las influencias directas y otra las indirectas.” (Mercedes b, Oct 03 2013).

Dicho esto se puede relacionar de tal manera con la modificación y alteración del mensaje a transmitir a los niños mediante cualquier propuesta definida dentro de los parámetros educativos y de sensibilización que es para lo que fue destinada la herramienta.

2 Análisis histórico

2.1 ¿Ha habido antes otros objetos que cumplieran la misma función?

De acuerdo a las investigaciones realizadas y lo mostrado anteriormente en el proceso de antecedentes se muestra con evidencia la intervención de campañas que han buscado a lo largo el tiempo el poder realizar una herramienta no solo grafica sino también con un contenido, el grupo investigador tiene en cuenta todo esto y determina las características a favor y en contra de las herramientas aplicadas y tiene como resultado que ya que este tipo de tema tiene alto grado de complejidad y de violencia que no es favorable para la forma de razonar de un niño decide buscar la forma de cambiar totalmente lo trabajado antes con una propuesta que involucre el tema pero que además entretenga y mantenga la atención de los niños.

2.2 ¿En qué época se fabricó por primera vez?

Realmente fechas iniciales de dichas propuestas realizadas anteriormente es difícil encontrar un referente que indique la fecha exacta de la primer investigación y proceso en contra del maltrato animal pero se tiene en cuenta que todo inicio hacia el siglo XVII en Irlanda donde se vieron las primeras políticas de prohibición hacia el maltrato animal.

2.3 ¿Crees que este objeto seguirá evolucionando?

Durante todos los procesos de los que ha partido este proyecto da cuenta que el tema y el objeto sigue evolucionando ya que en cada momento siguen apareciendo diferentes formas de maltrato y lo que el lleva consigo. En cuanto al objeto concreto que se desarrollara tendrá continuidad ya que puede ser modificado de acuerdo a las necesidades que pueden ir apareciendo.

2.4 ¿Cómo será dicha evolución?

Mediante lo inicialmente explicado en el anterior punto esta continuidad está dada por cada una de esas necesidades que es claro que siguen apareciendo en la búsqueda de encontrar el camino más apropiado para poder mejorar los aspectos más críticos del tema planteado.

3. Análisis sociológico

3.1 ¿Cuáles son las razones de su existencia?

Para que pudiese existir obviamente tiene que haber una problemática y para poderse realizar debería haber una viabilidad para esto fue necesario haber hecho investigaciones antes y poder determinar unos alcances y limitaciones viables que pudiesen desarrollarse en el tiempo determinado para el proyecto.

3.2 ¿Qué necesidades satisface?

Ya que debe tener una viabilidad también tiene que satisfacer unas necesidades de cierto grupo que en este caso no tan solo son los niños sino los profesores padres y comunidad en general que se verá beneficiada con la implementación de todos y cada uno de los conceptos comprendidos en la investigación, para darle una mayor vía adecuada en busca de la solución de la problemática que solamente será vista con el tiempo mediante la aplicación de distintas técnicas.

3.3 ¿Es aceptado por el público?

Teniendo en cuenta que estamos en una sociedad la cual está especialmente ligada con la utilización de medios digitales para exponer sus ideales pensamientos y demás formas de creatividad, mediante programas de televisión, cortos animados, películas, series y demás formas digitales, es por esto que la aceptación esta lograda no solo por esto sino también por la aplicación de los instrumentos de investigación previamente aplicados en la etapa de diagnóstico.

3.4 ¿Se hace o se ha hecho publicidad del objeto?

Anteriormente se realizó un newsletter el cual sirvió para dar a conocer un poco el proyecto y el proceso que requería para poder ser realizado.

4. Análisis estructural

Mediante esto se constituye la forma estructural de presentar el elemento que será implementado en la población objeto de estudio el cual tendrá las siguientes características que hacen de él un elemento solido en cuanto a la parte de conceptos:

- Alta gama de colores,
- Formas sencillas y de fácil comprensión
- Variedad de personajes con identidad diferente
- Entorno relacionado en el cual están

Nombrado esto se describió realmente cómo será la propuesta y la historia que se manejaría.

Obteniendo la herramienta, se desarrolla la historia en base a las características planteadas. Por ende se invirtieron los roles que se desempeñan en un colegio, es decir se plantea que los niños ahora son animales con unas ciertas características que lo definen a cada uno, esto se determina por actitudes encontradas en la etapa de observación, de esta manera puede que cada uno de los alumnos se identifiquen o no con alguno de los animales y las características de comportamiento.

5. Análisis del objeto

5.1 ¿Cómo funciona el objeto?

El ideal de funcionamiento del objeto se determina en la aplicación del mismo teniendo en cuenta que inicialmente está planteado para ser aplicado en las aulas de clase del colegio en donde los niños tendrán libertad de interpretar su concepto desde la manera empírica que cada uno maneja es por esto que todas las reacciones no estarían dadas de la misma forma.

5.2 ¿Cuál es la función de las partes más importantes?

De acuerdo con esto una de las partes más importantes es el cambio de roles donde los niños y niñas verán una serie de personajes con características propias tomadas de cada uno de los niños llevándolas a tener una forma animal y por esto jugar un poco con el modo espejo que se trata de reflejar lo que ellos mismos son pero con una manera gráfica distinta, también allí encontraran la forma adecuada e inapropiada del manejo y cuidado de los animales

5.3 ¿Qué normas de manejo, mantenimiento y seguridad hay que tener en cuenta en su manejo?

Las únicas normas de manejo y mantenimiento para tener en cuenta son:

- Primero: no mostrar contenidos fuera del objetivo principal que es sensibilizar frente a una problemática.
- Segundo: al hacer alguna modificación de la historia tener en cuenta los personajes principales y más relevantes de la historia para que ella no pierda su sentido
- Tercero: por ultimo si se realizan modificaciones deben ser informadas a los creativos y creadores de la propuesta para que ellos aprueben la modificación.

5.4 ¿Qué tipo de energía utiliza para su funcionamiento?

Solamente se implementara energía eléctrica para su funcionamiento ya que todos los dispositivos en los cuales pueda ser reproducido tendrán que funcionar con esta.

6. Análisis técnico

6.1 ¿Qué tecnología se utilizaron en su fabricación?

Durante toda la investigación se utilizaron diferentes medios tecnológicos como lo son:

- 2 computadores
- Cámara digital
- Tableta digitalizadora
- USB
- Internet
- Celulares
- Video vean
- Televisión
- Estudio de grabación

6.2 ¿Con que materiales está construido?

Para el proceso del producto se manejó toda la creación mediante bocetación por lo tanto fue necesaria la utilización de lápiz y papel, de allí se continuo con el proceso llevando acabo la parte digital.

6.3 ¿Porque cree que propone estos materiales?

Se pretendió manejar todo el proceso de investigación digitalmente ya que se cuenta con la facilidad y la disponibilidad de equipos tecnológicos que pueden dar al producto un enfoque más técnico y estético, se tuvo la necesidad de bocetar ya que de esta manera las ideas son más fluidas y concisas para la realización del producto.

6.4 ¿Qué impacto ambiental tiene su desecho?

Ya que la cantidad de papel que se utilizara en proyecto y como tal de la animación digital es mínimo no tendrá gran impacto ambiental.

6.5 ¿Tiene posibilidades de reciclaje o reutilización?

Teniendo en cuenta que durante el proceso del producto final se utilizó cierta cantidad de papel se vio la posibilidad de reciclarlo.

7. Análisis Económico

7.1 ¿Cuál es el valor del objeto?

En cuanto a valor comercial que se podría adjudicar tanto para la investigación como para los resultados es de \$4.000.000.00. Porque se adjudica este valor y que va incluido dentro de él se explica en el siguiente punto.

7.2 ¿Por qué lo enmarca dentro de este precio?

- Primero: se tiene en cuenta todo el proceso que se ha realizado tanto gastos directos como indirectos, cuales son los directos, aquellos como la implementación de materiales físicos tales como el papel, las impresiones, los objetos electrónicos que se debieron comprar, computador, tableta intuos pro y ya que todo esto genera un conto importante se eleva el costo. Los costos indirectos tales como energía eléctrica, internet, agua, desgaste de los equipos, transportes, comidas y demás necesidades del grupo investigador.
- Segundo: dentro de este valor va incluido los derechos de modificación de la pieza grafica así como la continuidad de la investigación, y su posterior reproducción y socialización.

7.3 ¿Su fabricación es costosa? ¿Por qué?

Debido que para la realización tanto del proyecto como el resultado final es necesario cumplir con una serie de conocimientos cognitivos y empíricos los cuales también tienen un valor aparte de lo tangible y comercial es imprescindible cumplir con este. También teniendo en cuenta todo el proceso que fue necesario realizar durante un largo periodo de tiempo en el cual se emplearon muchísimos gastos así como el desgaste físico si es costosa su fabricación si hay que realizar una investigación exhaustiva antes de la implementación del proceso final.

7.4 ¿Es adecuado el precio comparado con otros de similares características?

Teniendo en cuenta que ha habido proyectos desarrollados para niños no con el propósito que busca el ya presentado sino con diferentes características pero con prácticamente el mismo propósito de sensibilizar ha tenido valores que alcanzan los \$10.000.000.00 y obviamente teniendo en cuenta que han sido campañas a mediano plazo tales como “¿Qué nos mueve? Nos mueve el amor por México...”. “¿Sí se puede o no se puede?”. Con ese par de frases, en diciembre del año pasado, se transmitieron los dos

primeros spots que pagó el presidente Enrique Peña Nieto pese a que cuenta con tiempos oficiales en radio y televisión.

Los spots forman parte de la campaña institucional “Mover a México”, de la Secretaría de Gobernación. “Impulso”, nombre oficial de uno de los anuncios, tuvo un costo de 10 millones 227 mil pesos, IVA incluido. Por “Sí se puede”, el otro spot lanzado al aire, se pagó un total de 9 millones 231 mil pesos, conforme a contratos obtenidos mediante una solicitud de información.

8. Análisis estético

8.1 ¿Cuáles son las características en términos de percepción?

Ya teniendo en cuenta la percepción de los niños en cuanto a la animación digital y también que la percepción “se puede definir como un proceso mediante el cual una persona selecciona, organiza e interpreta los estímulos, para darle un significado a algo. Toda percepción incluye la búsqueda para obtener y procesar cualquier información. De igual manera la asimila y la interioriza para después utilizarla en la vida cotidiana.” (Merleau-Ponty, M. (1985). Fenomenología de la percepción. Barcelona: Planeta-Agostini.) Dicho esto se debe tener en cuenta que no todas las percepciones van a estar dadas de la misma forma, pero tendrán un interés común que es el de sensibilizar a la población objeto de estudio sobre la problemática del maltrato animal.

8.2 ¿Qué sentidos estimula?

Inicialmente busca estimular los sentidos de la vista y el auditivo, es por esto que gráficamente tiene que brindar las características especiales ya evidenciadas en la etapa de diagnóstico las cuales van desde diversidad de colores hasta modificación de formas y personajes los cuales sean agradables e interesantes a la vista, por otro lado la parte auditiva porque muchas veces los niños tienden a seguir las cosas interesantes que escuchan y es así como se puede llegar a estimular este sentido.

8.3 ¿Por qué se necesita estimular esos sentidos?

Ya que se necesita sensibilizar a la población se deben estimular ya que si se hace de manera adecuada va a tener un mayor impacto y una mayor trascendencia para así lograr el objetivo buscado.

9. Análisis semiótico

9.1 ¿Que apariencia tiene?

Debido a que está enfocado para niños su apariencia está dada por formas atractivas colores vivos y frases alusivas a lo que los niños expresan y conocen para así ser interpretado de manera adecuada. Y respecto al tamaño sus dimensiones así como

personajes y texturas que tiene se hacen llamativos a la vista ya que su variedad está implícita en las formas que serán mostradas y el significado que llevara cada una.

9.2 ¿Por qué es interesante para usted?

Poniendo en práctica todo lo aprendido y de esta manera determinar de qué manera se puede llegar a sensibilizar el pensamiento de una persona en este caso un niño a través de formas gráficas y como esto puede fomentar una mejor forma de pensamiento así como una repercusión en la sociedad es interesante el poder lograr esto además que su variedad hace que todo puedan sentirse identificado de una u otra forma para así mismo involucrarse en la historia.

9.3 ¿Por qué cree que beneficia al usuario y al cliente?

Teniendo en cuenta que la problemática del maltrato animal es algo que por un largo tiempo se ha querido tratar de varias formas y no se ha logrado ya que lo que han realizado varias campañas es mostrar esa crueldad implícita en fotos documentales y demás formas de maltrato, se quiere realizar el objetivo con el propósito de darle ese fundamento a los niños para decir porque no se debe maltratar un animal y así mismo sus cuidados.

9.4 Diseñe un símbolo que identifique este objeto



9.5 ¿Que cree que comunica este objeto?

Mediante el manejo de texturas en cada una de las letras se da explicación al porqué del nombre ya que se ven los detalles de cada una de estas es por esto que al manejar la diversidad de colores formas y texturas hay varios momentos en los cuales se siente realmente que se está haciendo un ZOOM ANIMAL.

9.6 ¿Por qué cree que este objeto es de pertinencia disciplinar de la comunicación gráfica?

Ya que para el manejo de información así como la modificación de la misma se tiene que saber comunicar, dar soluciones gráficas a problemas y necesidades en la sociedad así como el buen uso de esta herramienta fomenta el poder realizar distintas formas de sensibilización y se están poniendo en práctica todos los termino aprendidos en taller de la imagen proyecto creativo semiótica y demás materias vistas durante el proceso de formación es de pertinencia a gran escala por todo lo que es necesario implementar y conocer solo para el desarrollo de esta.

9.7 ¿Cómo lo perciben los demás?

Mediante la inclusión de los aspectos mencionados anteriormente las respuestas que se han obtenido de variedad de personas ha sido agradable ya que siente que realmente está implícita la manera de involucrar los animales y su variedad en la forma de pensar de las personas en este caso los niños.

12. FORMATO STORYBOARD

Zoom Animal
Juliet Romero

Escenas: ____ / ____
Duracion total: _____

Escena # ____ Duración: _____

Descripción: (Mov / Audio /Efectos)

Acción: _____

Dialogo: _____

Escena # ____ Duración: _____

Descripción: (Mov / Audio /Efectos)

Acción: _____

Dialogo: _____

13. GUION TECNICO Y LITERARIO

Síntesis:

Toco comienza en un futuro alterno en el que no existen los seres humanos, si no por el contrario los seres superiores a todo son los animales; en un día cualquiera en una clase de historia un toro profesor cuenta una leyenda, sobre el origen de sus vidas y el por qué no se podía afirmar, finalizando la clase un perro de 9 años queda con intriga y curiosidad y se enfoca en averiguar tal leyenda, la cual creía cierta, empieza a vivir un montón de aventuras con su amigos y compañeros y descubre muchas sorpresas sobre aquellos seres humanos.

Descripción de la historia:

Batla, una ciudad como tantas que nacieron de una nueva generación y evolución de los animales, un nuevo mundo en donde ya no existe el hombre y reina la paz y la tranquilidad, un lugar en donde se ocultaba un gran secreto sobre el origen de sus vidas, allí vivía Bosly un perro de 9 años estudiante de quinto grado, un niño muy curioso e intelectual, quien se entera sobre una leyenda contada en una clase de historia por su profesor Alex, un toro de 45 años, el cual se las cuenta con el fin de dejar un trabajo final para su último año escolar, Bosly queda intrigado y decide averiguar más sobre tal leyenda, desviándose del trabajo que el profesor dejó, Alex se da cuenta del gran interés de Bosly en la leyenda, e interfiere en su investigación pues no quiere que se entere de que en realidad sucedió, Nicky una profesora de 39 años que da clases de ética en la escuela, le cuenta a Bosly sobre un libro donde se encuentra información importante y real sobre la leyenda, Ella junto a Jade, un oso pardo de 10 años, Pepe, una tortuga de 10 y Dara, una vaca de 11, ayudan a Bosly con su Inquietud. El profesor Alex es el dueño de aquel libro, y trata de ocultar la verdad.

GUIÓN LITERARIO Y TÉCNICO

Corto o video clic de la serie animada

Título: Zoom animal

Tema: Maltrato animal

Técnica:

Género: Infantil

Formato: .avi, .mp4 o .flv

Duración: 3:40 min

E1. SON LAS 7 DE LA MAÑANA EN UN COLEGIO

INTERIOR/ 1 PISO/ SALÓN DE CLASE

La puerta del salón se abre y entra el profesor Alex con una carpeta bajo el brazo, cierra la puerta y se dirige a su escritorio, coloca la carpeta en el escritorio, mientras los estudiantes están sentados en sus puestos conversando entre ellos, el profesor Alex empieza su clase de historia y se sienta en el borde de su escritorio.

-PROFESOR ALEX: Buenos días estudiantes, hoy comenzare la clase contándoles una vieja leyenda sobre el origen de nuestras vidas, por favor guarden silencio.

ESCENAS RETROSPECTIVAS

“Se dice que en el principio Dios creo los cielos y la tierra y todo lo que encontramos a nuestro alrededor hasta a nosotros mismos, como dice en la biblia, y todos sabemos lo que en ella está escrito, pero esta leyenda dice que alguna vez Dios creo un ser superior a nosotros con sabiduría y a su semejanza, conocidos como humanos, se dice que eran macho y hembra, que llenaron la tierra con su especie y que nos gobernaban, con los siglos fueron evolucionando a tal punto que dependían de la tecnología para sobrevivir, de tantos experimentos crearon una sustancia que hacía que nosotros los animales pensáramos de la misma manera que ellos lo hacían, pues nuestro coeficiente intelectual no era comparado con el de ellos, al ver que su experimento fue un éxito, decidieron implementarlo en ellos mismos, lo cual también fue un éxito, se

convirtieron en seres aún más inteligentes, pero con los años este experimento lo había consumido toda la humanidad y trajo consigo el nacimiento de un virus, al cual no alcanzaron a encontrar una cura, pues el virus evolucionó tan rápido que acabó con su existencia, solo los afectó a ellos pues nosotros si éramos inmunes a este, algunos dicen que esos seres nos maltrataban, mataban, usaban y torturaban de maneras muy macabras, pero es solo una leyenda, y aunque existen datos y escritos sobre esto no hay pruebas suficientes.”

Bosly levanta su brazo derecho para hacer una pregunta permaneciendo sentado, con cara de duda y curiosidad.

-BOSLY: Profe pero no tiene sentido que Dios creara esos seres con sabiduría y que hicieran todas esas cosas feas. ¿No?

El profesor Alex permaneciendo sentado responde

-PROFESOR ALEX: Bueno Bosly, es solo una leyenda, pero de ser cierta creo que Dios al igual que a nosotros nos dio la opción de elegir en lo que está bien y mal, imagino que debió ser igual pero con estos seres.

El profesor se levanta se dirige al tablero y mientras habla escribe (trabajo para dentro de dos semanas, creatividad, no hay reglas, sorpréndanme)

-PROFESOR ALEX: Bueno jóvenes les conté sobre esta leyenda, porque quiero que realicen para dentro de dos semanas cualquier cosa que se les ocurra sobre esta leyenda, sé que varios oyeron sobre ella antes así que espero que me sorprendan, no hay reglas usen su creatividad. Ya pueden salir que tenga un feliz día.

Los alumnos se alistan empacan sus cuadernos y se retiran del salón, el profesor Alex toma asiento, lee el periódico mientras inicia con su siguiente clase.

E2. SON LAS 9 DE LA MAÑANA EN EL COLEGIO

INTERIOR / CORREDOR / 1 PISO

Bosly, Pepe, y Jade caminan por el corredor dirigiéndose a la cafetería Pepe y Jade platica sobre el trabajo mientras Bosly esta pensativo.

-PEPE: ¿Qué pasa, Bosly que tienes?

-BOSLY: ah, no es que desde hace tiempo he tenido mucha curiosidad sobre esa leyenda que nos contó el profe, ¿ustedes creen que esa leyenda podría ser cierta?

-JADE: A mí me da miedo pensar en que sea cierto

-PEPE: Yo a veces creo que si fue cierto pero de ser así ya no existen y no corremos peligro de que nos hagan todas esas cosas feas.

-BOSLY: No sé pero yo quisiera saber y saben que chicos voy hacer todo lo que sea para saber si es solo una leyenda o fue real.

-PEPE: ¿Y cómo vas a saber si es cierto?

-BOSLY: No lo sé pero algo se me ocurrirá.

Bosly se dirige a la biblioteca solo, Pepe y Jade continúan caminando hacia la cafetería y alzan sus hombros, y se van.

E3. BIBLIOTECA / 1 PISO

La profesora Nicky se encuentra en la biblioteca buscando unos libros para su clase de ética, ve a Bosly encartado sacando muchos libros de los instantes de la sesión de historia y se dirige hacia donde está, para brindarle ayuda.

-PROFESORA NICKY: Bosly, buen día, ¿cómo estas, te puedo ayudar? ¿Qué estás buscando?

-BOSLY: Bien profe, es que quiero buscar en alguno de estos libros de historia algo sobre la leyenda de los humanos.

-PROFESORA NICKY: Creo que no lo encontraras en estos libros pues es una leyenda pero creo el profesor Alex tiene un libro que habla sobre eso, pregúntale.

-BOSLY: ¡Enserio! Muchas gracias profe.

-PROFESORA NICKY: Pero con cuidado no corras Bosly!

E4. VARIOS DIAS/ COLEGIO/ CASAS/ BIBLIOTECA/
RESTAURANTES/MUSEOS

Cortos de escenas en las que Bosly investiga y vive aventuras con sus amigos.

E5. Bosly descubre si es real o no la leyenda de la manera más sorprendente e inesperada de esta manera termina el corto con su expresión de sorpresa cuando le abren la puerta de una casa en la que él ve a un humano, pero no se muestra en el corto.

14. STORYBOARD

Zoom animal – Juliet Romero

✓ Escena #: 0 Duración: 13”

Descripción: (Movimientos/Efectos)

Plano general del colegio, movimiento zoom in (salón primer piso), Traveling oblicuo corto, transición a negro.

Efectos de sonido: pájaros y brisa, voces de niños

Acción: Se observa el exterior del colegio y se acerca hacia el salón de historia en el primer piso

Dialogo: No hay diálogos en esta escena



✓ Escena #: 1 Toma: 1 Duración: 20”

Descripción: (Movimientos/Efectos)

Plano picado general del salón, traveling derecha zoom in (profesor)

Efectos de sonido: Voces de alumnos en clase, sonido de la puerta al abrirse, sonido de la puerta al cerrarse, sonido de carpeta colocada en el escritorio, sonido del profesor al sentarse, pasos del profesor.

Acción: La puerta del salón se abre y entra el profesor Alex con una carpeta bajo el brazo, cierra la puerta y se dirige a su escritorio, coloca la carpeta en el escritorio, mientras los estudiantes están sentados en sus puestos conversando entre ellos, el profesor Alex empieza su clase de historia y se sienta en el borde de su escritorio.

Dialogo: Buenos días estudiantes, hoy comenzare la clase contándoles una vieja leyenda sobre el origen de nuestras vidas, por favor guarden silencio.



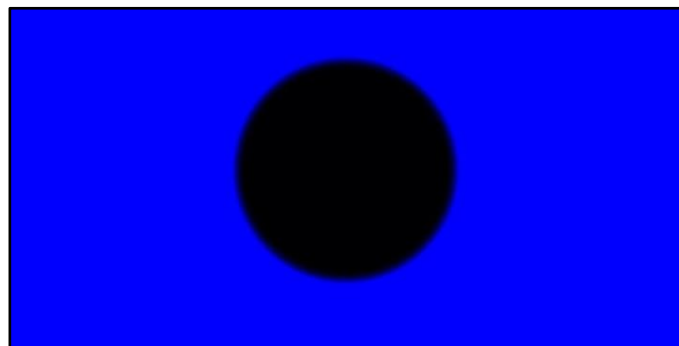
✓ Escena #: 1 Toma: 2 Duración: 1,36’

Descripción: (Movimientos/Efectos)

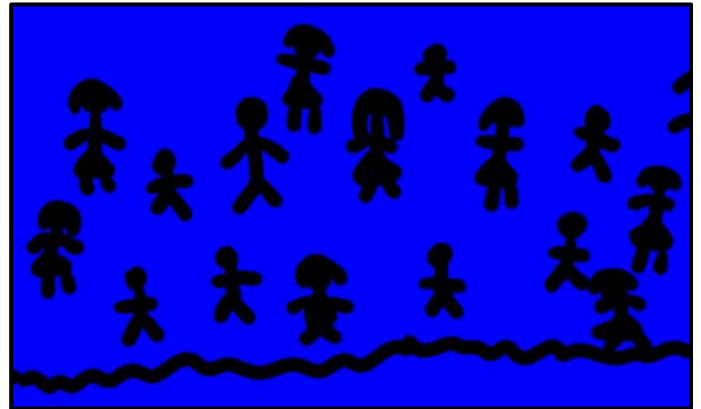
Escenas retrospectivas: Sombras negras sobre un fondo cambiante de color dependiendo de la escena.

Efectos de sonido: Música misteriosa de fondo

Acción: escenas de la leyenda mientras el profesor Alex la cuenta en la clase



Dialogo: “Se dice que en el principio Dios creo los cielos y la tierra y todo lo que encontramos a nuestro alrededor hasta a nosotros mismos, como dice en la biblia, y todos sabemos lo que en ella está escrito, pero esta leyenda dice que alguna vez Dios creo un ser superior a nosotros con sabiduría y a su semejanza, conocidos como humanos, se dice que eran macho y hembra, que llenaron la tierra con su especie y que nos gobernaban, con los siglos fueron evolucionando a tal punto que dependían de la tecnología para sobrevivir, de tantos experimentos crearon una sustancia que hacía que nosotros los animales pensáramos de la misma manera que ellos lo hacían, pues nuestro coeficiente intelectual no era comparado con el de ellos, al ver que su experimento fue un éxito, decidieron implementarlo en ellos mismos, lo cual también fue un éxito, se convirtieron en seres aún más inteligentes, pero con los años este experimento lo había consumido toda la humanidad y trajo con sigo el nacimiento de un virus, al cual no alcanzaron a encontrar una cura, pues el virus evoluciono tan rápido que acabo con su existencia, solo los afecto a ellos pues nosotros si éramos inmunes a este, algunos dicen que esos seres nos maltrataban, mataban, usaban y torturaban de maneras muy macabras, pero es solo una leyenda, y aunque existen datos y escritos sobre esto no hay pruebas suficientes.”



✓ **Escena #:** 1 **Toma:** 3 **Duración:** 1,06'

Descripción: (Movimientos/Efectos)

Plano completo de Bosly, plano completo del profesor Alex, plano completo de Bosly, plano completo del profesor Alex, movimiento hacia arriba y traveling derecha (profesor), plano completo de los alumnos alistándose, plano completo de los alumnos saliendo del salón, traveling a la izquierda (profesor), transición a negro.

Efectos de sonido: Sonido de profesor levantándose del escritorio, pasos del profesor, sonidos de niños alistándose para salir, pasos de niños, sonido de puerta al abrirse, sonido del profesor al sentarse, sonido de periódico abriéndose

Acción: Bosly levanta su brazo derecho para hacer una pregunta permaneciendo sentado, con cara de duda y curiosidad, El profesor Alex permaneciendo sentado le da la palabra a Bosly haciendo una expresión de afirmación, Bosly permanece sentado y pregunta, el profesor Alex permaneciendo sentado responde. El profesor se levanta se dirige al tablero y mientras habla escribe (trabajo para dentro de dos

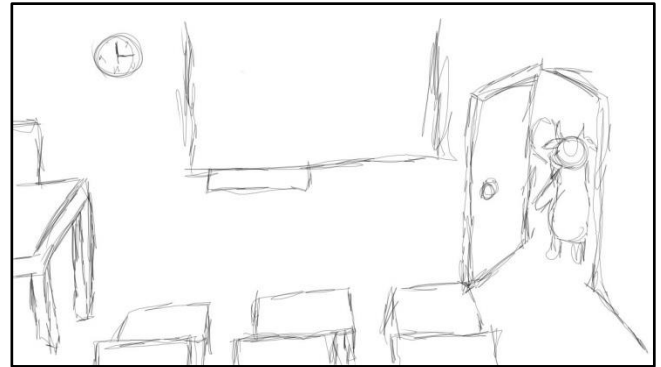
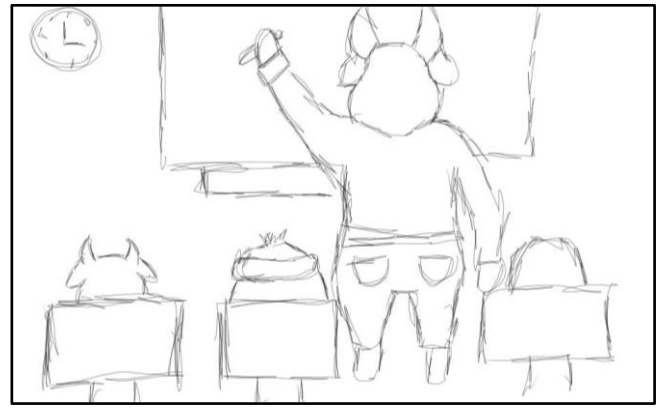


Semanas, creatividad, no hay reglas, sorpréndanme), Los alumnos se alistan empacan sus cuadernos y se retiran del salón, el profesor Alex toma asiento, lee el periódico mientras inicia con su siguiente clase.

Dialogo: Bosly: Profe pero no tiene sentido que Dios creara esos seres con sabiduría y que hicieran todas esas cosas feas. ¿No?

Profesor Alex: Bueno Bosly, es solo una leyenda, pero de ser cierta creo que Dios al igual que a nosotros nos dio la opción de elegir en lo que está bien y mal, imagino que debió ser igual pero con estos seres.

Profesor Alex: Bueno jóvenes les conté sobre esta leyenda, porque quiero que realicen para dentro de dos semanas cualquier cosa que se les ocurra sobre esta leyenda, sé que varios oyeron sobre ella antes así que espero que me sorprendan, no hay reglas usen su creatividad. Ya pueden salir que tenga un feliz día.



✓ **Escena #: 2 Duración: 58"**

Descripción: (Movimientos/Efectos)

Plano completo del corredor, movimiento hacia atrás con la cámara, giro 45° a la izquierda y giro de 45° a la derecha, zoom in.

Efectos de sonido: Voces de niños, pasos de los alumnos.

Acción: Bosly, Pepe, y Jade caminan por el corredor dirigiéndose a la cafetería Pepe y Jade platica sobre el trabajo mientras Bosly esta pensativo. Bosly se dirige a la biblioteca solo, Pepe y Jade continúan caminando hacia la cafetería y alzan sus hombros, y se van.

Dialogo: Pepe: ¿Qué pasa, Bosly que tienes?

Bosly: ah, no es que desde hace tiempo he tenido mucha curiosidad sobre esa leyenda que nos contó el profe, ¿ustedes creen que esa leyenda podría ser cierta?

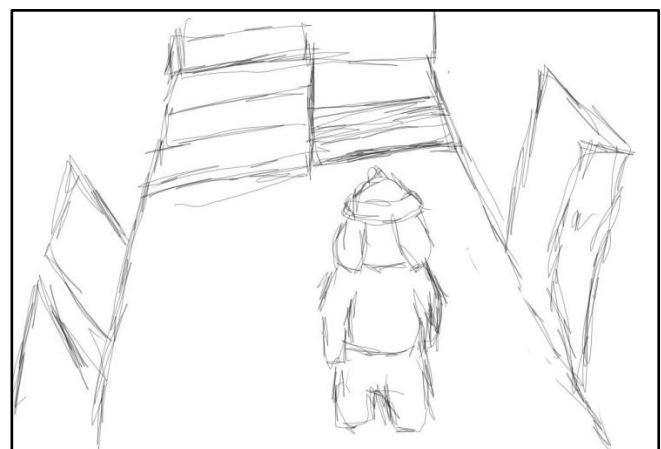
Jade: A mí me da miedo pensar en que sea cierto

Pepe: Yo a veces creo que si fue cierto pero de ser así ya no existen y no corremos peligro de que nos hagan todas esas cosas feas.

Bosly: No sé pero yo quisiera saber y saben que chicos voy hacer todo lo que sea para saber si es solo una leyenda o fue real.

Pepe: ¿Y cómo vas a saber si es cierto?

Bosly: No lo sé pero algo se me ocurrirá.



✓ **Escena #: 3 Duración: 54"**

Descripción: (Movimientos/Efectos)

Plano completo de la profesora Nicky de espalda, giro de 25° a la derecha, Traveling a la derecha, plano conjunto, traveling a la izquierda, transición a negro.

Efectos de sonido: sonido de sacar libros, pasos de profesora Nicky, pasos corriendo de Bosly,

Acción: La profesora Nicky se encuentra en la biblioteca buscando unos libros para su clase de ética, ve a Bosly encartado sacando muchos libros de los instantes de la sesión de historia y se dirige hacia donde está, para brindarle ayuda.

Dialogo: Profesora Nicky: Bosly, buen día, ¿cómo estas, te puedo ayudar? ¿Qué estás buscando?

Bosly: Bien profe, es que quiero buscar en alguno de estos libros de historia algo sobre la leyenda de los humanos.

Profesora Nicky: Creo que no lo encontraras en estos libros pues es una leyenda pero creo que el profesor Alex tiene un libro que habla sobre eso, pregúntale.

Bosly: ¡Enserio! Muchas gracias profe.

Profesora Nicky: Pero con cuidado no corras Bosly!



✓ **Escena #: 4 Toma: 1 Duración: 3"**

Descripción: (Tomas/Efectos)

Plano general del salón Bosly y el profesor Alex Zoom In, transición a negro.

Efectos de sonido: música de fondo de misión.

Acción: Cortos de escenas en las que Bosly investiga y vive aventuras con sus amigos, Bosly descubre si es real o no la leyenda de la manera más sorprendente e inesperada de esta manera termina el corto con su expresión de sorpresa cuando le abren la puerta de una casa en la que él ve a un humano, pero no se muestra en el corto.

Dialogo: No hay diálogos en esta escena



✓ Escena #: 4 Toma: 2 Duración: 3''

Descripción: (Tomas/Efectos)

Plano general de la sala de la casa de Bosly con el abuelo Zoom Out, transición negro

Efectos de sonido: música de fondo de misión.

Acción: Bosly le cuenta todo a su abuelo.

Dialogo: No hay diálogos en esta escena



✓ Escena #: 4 Toma: 3 Duración: 3''

Descripción: (Tomas/Efectos)

Plano general de Dago, Flor y Bosly sentados en una mesa de una panadería. Zoom in, transición a negro.

Efectos de sonido: música de fondo de misión.

Acción: Dago y Bosly hablan con Flor

Dialogo: No hay diálogos en esta escena

✓ Escena #: 4 Toma: 4 Duración: 3''

Descripción: (Tomas/Efectos)

Plano general de un museo, Bosly, Dago y Flor yendo hacia él, zoom Out, Transición a negro.

Efectos de sonido: música de fondo de misión.

Acción: Bosly, Dago y Flor yendo hacia un museo.

Dialogo: No hay diálogos en esta escena

✓ Escena #: 4 Toma: 5 Duración: 3''

Descripción: (Tomas/Efectos)

Plano general del sótano del museo y Bosly zoom In, Transición a toma 6.

Efectos de sonido: música de fondo de misión.

Acción: Bosly ve un cuadro de una cabaña en la que se da cuenta que hay evidencia del leyenda.

Dialogo: No hay diálogos en esta escena

✓ Escena #: 4 Toma: 6 Duración: 3''

Descripción: (Tomas/Efectos)

Plano de detalle cuadro de la cabaña Zoom In, transición a la toma 7

Efectos de sonido: música de fondo de misión.

Acción: No hay acción en esta escena.

Dialogo: No hay diálogos en esta escena

✓ Escena #: 4 Toma: 7 Duración: 3''

Descripción: (Tomas/Efectos)

Plano general de la cabaña y Bosly, Zoom In transición a negro.

Efectos de sonido: música de fondo de misión.

Acción: Bosly de espaldas sube una colina.

Dialogo: No hay diálogos en esta escena

✓ Escena #: 4 Toma: 8 Duración: 3''

Descripción: (Tomas/Efectos)

Plano medio Bosly sorprendido en la cabaña, Zoom Out, Transición a negro.

Efectos de sonido: música de fondo de misión.

Acción: Bosly abre la puerta de la cabaña lentamente y ve algo que lo sorprende.

Dialogo: No hay diálogos en esta escena

15. FOTOGRAFIAS

