



Universidad Siglo 21

Profesorado Universitario para el Nivel Secundario y Superior

Trabajo Final de Grado

Proyecto Didáctico Interdisciplinario

Línea Temática: Innovación educativa

Institución: Universidad Siglo 21

Título del trabajo: AnimArte

Autor/a: Sabrina Concordia

D.N.I.: 42048283

Legajo: PUS00067

Tutora: Caudana, Natalia Inés

Fecha: Córdoba, Argentina, 30 de Septiembre de 2024

PRESENTACIÓN DE LA INSTITUCIÓN ELEGIDA

La Universidad Empresarial Siglo 21 es una institución de educación superior de gestión privada. Su labor educativa se rige bajo una serie de principios, observables en el escudo institucional: laica, democrática y trascendente.

Este establecimiento presenta una numerosa oferta académica, dentro de la cual se presencian carreras de grado, pregrado y posgrado; así como también maestrías y diplomaturas.

Como su nombre lo indica, esta Universidad se orienta hacia la formación de estudiantes con perfil emprendedor. Esto implica la consideración de espacios de aprendizaje en donde se trabaje la administración de negocios, la creatividad, la resolución de problemas y la adaptabilidad. Además, la institución organiza y participa periódicamente en eventos en donde se favorece la formación y consolidación de vínculos profesionales con empresas regionales e internacionales.

Podemos encontrar, dentro de la visión de Siglo 21, el interés por conformar una comunidad que forme individuos comprometidos y responsables socialmente. Además, se focaliza en estar a la vanguardia en lo que respecta a innovación tecnológica (UES21, 21.edu.ar, 2024). Esto es observable en la organización de Congresos de Actualización docente enfocados hacia las TICS (Tecnologías de Información y Comunicaciones), tanto como en los recursos digitales dispuestos en las aulas (tabletas digitales, dispositivos VR y computadoras) y el funcionamiento de la plataforma de estudio (Canvas).

Por otra parte, la misión de esta Universidad es “formar ciudadanos comprometidos y líderes emprendedores tanto en sus profesiones como en el país donde residen” (UES21, 21.edu.ar, 2024). Destacan entre sus valores el desarrollo de la ética, la solidaridad, la responsabilidad y el compromiso.

Existen varias sedes, dos en Córdoba capital (sede Campus y sede Nueva Córdoba) y una sede en Río Cuarto. En ellas se dan clases presenciales. También existen CAU (Centros de Apoyo Universitario), en donde los estudiantes asisten a encuentros o a rendir parciales y finales, dependiendo de su modalidad de cursado.

De acuerdo con observaciones de campo y entrevistas realizadas a ciertos estudiantes para obtener información verídica y actual, el perfil del estudiante de esta institución se caracteriza por estar conformado por jóvenes de 17 a 23 años, interesados por las posibilidades que ofrece la tecnología en el ámbito laboral, la cual permite sobrepasar fronteras y abre nuevas opciones y metodologías de trabajo. Estos estudiantes también se encuentran atraídos por la formación de emprendimientos en conjunto con compañeros de clase o familiares. Existe, a su vez, una posibilidad de caracterización más escueta teniendo en cuenta el área de estudio o carrera de cada uno de ellos (J.C. García; M. S. Priotto, comunicación personal, 20 de agosto de 2024).

SELECCIÓN DE MATERIAS

Las materias elegidas son Animación 2D y Dibujo.

Estas áreas curriculares se comprenden dentro de la Licenciatura en Diseño y Animación Digital, por lo cual este proyecto interdisciplinario se plantea adaptado a dicho espacio y perfil de estudiante.

CONTENIDOS A TRABAJAR

Este proyecto interdisciplinario consta de 8 horas reloj de clase y permite desarrollar los siguientes contenidos:

- Pipeline de producción en animación.
- Desglose de guión.
- Uso de referencias en Dibujo y Animación.
- Softwares y herramientas empleadas en la industria.
- Diseño de escenarios: Reglas de composición básicas.
- Diseño de personajes: Reglas de diseño básicas.
- 12 principios de la animación.

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Ley de Educación Superior 24.521

En Argentina, de acuerdo con la Ley de Educación Superior 24.521, la educación superior es aquella orientada a formar ciudadanos en aspectos como el profesional, el científico, técnico y humano. Es brindada por universidades, institutos de educación universitaria o superior y no es un nivel educativo obligatorio.

Los fines de la educación superior según la Constitución Nacional Argentina, son, entre otros:

Generar y desarrollar conocimiento en todas sus formas;

Promover el desarrollo de la investigación y las creaciones artísticas, para lograr el desarrollo científico, tecnológico y cultural de la Nación;

Promover variedad en los estudios de nivel superior, con atención a las necesidades de la población, del sistema cultural y de la estructura productiva. (Ley 24521, artículo 4, recuperado de argentina.gob.ar)

El proyecto interdisciplinario que se presenta en este trabajo busca el cumplimiento de dichos fines aportando conocimientos que los estudiantes aplican en la producción de una creación artística que responda a una necesidad productiva de comunicación, basada en el trabajo de la industria animada actual. Específicamente, se toman modelos de producción o *pipelines* derivados de estudios como Pixar y adaptados a los tiempos y contenidos dispuestos para este proyecto.

Línea temática: Innovación educativa

Este proyecto surge para atender a la necesidad de innovación educativa en ambas materias. Las materias Dibujo y Animación 2D carecen de un enfoque hacia el futuro laboral de trabajo del egresado de la licenciatura en Animación: se estudian conceptos teóricos y técnicas prácticas, pero no se aplican en un proyecto colaborativo que implique relacionar conceptos de ambas áreas en un mismo trabajo y generar un criterio de producción más profundo.

Lo que se propone mediante este informe es proponer una planificación de clases interdisciplinarias mediadas por actividades de integración de conceptos que le permitan a los estudiantes trabajar en un entorno simulado similar al de un estudio de animación, con herramientas de trabajo presentes en la industria actual (tabletas digitales y variedad de softwares) tal como realiza y muestra Pixar Studios en su documental (Pixar in a Box, 2016).

La innovación educativa, de acuerdo con Lion (2013), consiste en lograr una interrelación entre tecnologías, enseñanza, conocimiento y aprendizaje, sin dejar de lado el uso de estrategias de enseñanza acordes a los contenidos del currículo.

Es importante destacar dicha relación entre los elementos que menciona Lion (2013) ya que no puede darse la innovación en un entorno educativo con la ausencia de uno de ellos. Las TICS son una pieza importante dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje; por ejemplo, en algunos documentos se menciona que “el test que deberán sortear exitosamente las TICS en la educación: cuánto contribuyen a que la educación ofrezca mejores y más completos aprendizajes, mejor conectados con las necesidades de la sociedad en que se inserta” (Cabrol y Severin, 2010, pp 3-4). De esta forma, se remarca que el uso de las TICS debe estar mediado por una estrategia pedagógica que le de sustento. De esta forma, se analiza que la estrategia pedagógica, la aplicabilidad al contexto social y el uso de las TICS construyen los cimientos que, interconectados, nos permiten hablar de innovación educativa.

Dibujo y Animación 2D: su interrelación

En el documental creado por Pixar Studios “Pixar in a box” (2016) se pueden visualizar las diferentes etapas de producción para una animación, ya sea esta un corto o un largometraje. La etapa de preproducción, es decir la definición de la idea, se apoya fuertemente de esta técnica para expresar visualmente lo que se analiza en el guión literario.

En otras producciones, como por ejemplo las animaciones producidas por el estudio argentino El Birque (2024), se observa como el dibujo toma mayor protagonismo al servir de técnica de diseño para los personajes y escenarios observables en la animación. Se observan ejemplos de esto en producciones como “Tenemos voz” (2020), “Óperas para soñar” (2020) o “Soñadores” (2023).

Otro caso en donde se hace gran uso del dibujo y la pintura es en la serie Arcane, producida por Netflix mediante una colaboración con la empresa de videojuegos Riot Games. En Arcane (2021), tal como se puede visualizar en el documental Arcane: de la grieta a la pantalla (2022) el Dibujo y la pintura digital están presentes tanto en la etapa de preproducción de la serie animada como en la etapa de producción al definir las texturas de estilo hand-painted (o pintado a mano) que tendrán los personajes de la serie.

Esto permite demostrar que el Dibujo y la Animación se relacionan íntimamente en diferentes maneras, de acuerdo con la producción, pero siempre ambos trabajan a la par para producir un producto que tenga un resultado homogéneo. Esto es posible gracias a la comunicación y colaboración entre los trabajadores de ambos sectores, animadores y artistas o dibujantes. Se plantea, dentro de los alcances y posibilidades de este proyecto interdisciplinario, replicar dicha estructura de trabajo en una escala menor para que los estudiantes comprendan la manera práctica de relacionar Dibujo y Animación 2D y esta experiencia les sirva para conocer su futuro ambiente laboral.

Estrategias pedagógicas

Dentro del marco pedagógico en el cual se sitúa este proyecto interdisciplinario, se encuentran las siguientes teorías que sirven de sustento a la hora de su planificación:

Constructivismo

De acuerdo con Doménech (2019) esta corriente de enseñanza se basa en la consideración del estudiante como sujeto activo y constructor de su propio conocimiento.

Esta corriente no busca desdibujar el rol del docente en el aula. Se tiene en cuenta al profesor como un guía o facilitador dentro del proceso de aprendizaje, quien ofrece y adapta información a modo de andamiaje para que el estudiante pueda resolver actividades, colaborar con compañeros y reflexionar sobre la marcha.

Al seguir a Doménech (2019) se observa que la naturaleza que presenta el conocimiento en esta concepción del aprendizaje es de tipo generativo; ya que el estudiante activamente moviliza sus capacidades, conocimientos previos y competencias para comprender el contenido mediante la participación en actividades y momentos de reflexión.

Los mayores exponentes a mencionar dentro del constructivismo son Piaget, Ausubel y Vygotsky.

Piaget realiza un aporte considerable acerca de los diferentes niveles de desarrollo cognitivo de un niño/adolescente y como dichos niveles se complejizan y modifican la manera en la que la persona interactúa y aprende del entorno (Piaget, 1981). También, destaca en sus escritos la presencia de dos mecanismos que se producen en todo acto de aprendizaje: la asimilación, en la cual el estudiante suma conocimiento nuevo a su marco referencial previo, y la acomodación, mediante esta última el estudiante debe reconfigurar su esquema de saberes previos para poder incorporar el nuevo conocimiento.

Por otro lado, David Ausubel (1983) propone el concepto del aprendizaje significativo, el cual refiere al conocimiento ideal que se debe lograr en el estudiante, un conocimiento perdurable y no memorístico. Para lograr este desafío, Ausubel explica la importancia de que el conocimiento nuevo se relacione con el saber previo o el contexto del estudiante.

De acuerdo con lo propuesto por Ausubel (1983) acerca del aprendizaje significativo, la realización de una pequeña escena animada permite la asimilación de saberes nuevos respecto a los conocimientos previos, ya que se da lugar a la conexión entre dichos saberes y su implicancia práctica.

En tercer lugar, se resaltan las teorías de Lev Vygotsky analizadas por Carrera y Mazzarella (2001), entre las cuales se encuentra el concepto de Zona de Desarrollo próximo, o ZDP, por sus iniciales. En las propias palabras de Vygotsky, esta zona es:

(...) la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (Vygotsky, 1979, pp 10)

Según lo propuesto por Vygotsky, y al tener en cuenta lo propuesto por Carrera y Mazzarella (2001), el aprendizaje se potencia cuando la ZDP se presencia; cuando el individuo puede entrar en contacto con un entorno social con personas que actúan como guías ante los obstáculos de aprendizaje. Trabajar un proyecto entre estudiantes de diferentes materias y años facilita el desarrollo de la ZDP, que los estudiantes de segundo año repasen contenidos y que los estudiantes de primer año aprendan de la experiencia de los otros.

Aprendizaje basado en proyectos (ABProy)

El aprendizaje basado en proyectos se describe por algunos autores como “un conjunto de tareas basadas en la resolución de preguntas o problemas a través de la implicación del estudiante en procesos de investigación de manera relativamente

autónoma que culmina con un producto final presentado ante los demás” (Sánchez, 2013, p. 1).

Esta metodología de trabajo busca proponer al estudiante una situación de tipo simulacro profesional para la cual, por lo general, se precisa la generación de un producto o pieza que responda a dicha problemática. El ABProy se apoya de conceptos como la autonomía del estudiante, la participación activa y la generación del conocimiento, conceptos que trata la corriente constructivista.

A la hora de proponer un trabajo mediante proyectos, el docente puede brindar diferentes grados de libertad al grupo clase en determinadas situaciones de elección; es fundamental que el docente tenga esto presente y planifique adecuadamente su desarrollo. Es importante controlar dichas libertades ya que la falta de guías o límites propuestos por una persona con mayor experiencia lleva a los estudiantes a experimentar confusión y estrés en el desarrollo de sus proyectos. Al retomar las palabras de Sánchez (2013), se observa que las mayores dificultades relativas al Aprendizaje Basado en Proyectos pueden provenir tanto desde el lado del estudiante (dificultad en trabajo con tiempos, confusión a la hora de analizar información y aplicarla en la práctica, fundamentar sus elecciones) como del docente (amplitud y variedad de proyectos de características diferentes que complejizan la evaluación, manejo y guía de los equipos de trabajo, etc.) Por estos motivos, resulta importante comenzar por proyectos acotados en tiempo y carga de trabajo que sean correctamente planificados por el profesor y puedan ser medibles y evaluables mediante la incorporación y validación de habilidades.

El trabajo por proyectos presenta numerosos estudios que destacan su éxito a la hora de propiciar el aprendizaje significativo, permanente y relevante en los estudiantes. Al volver sobre lo dicho por Sánchez (2013), quien recopila varios resultados de estudios de otros investigadores, se resalta el trabajo de Mioduser & Betzer (2007). Ellos constatan que el Aprendizaje por Proyectos permite a los estudiantes desenvolver su autonomía y abrir su mente, asimismo agrega que tienden a recordar los conceptos aprendidos por un periodo de tiempo mayor en comparación a otras metodologías de estudio de corte tradicionalista.

Por otro lado, cita a Restrepo (2005), quien cuenta como el ABProy funciona como un excelente activador de conocimientos previos.

Se tiene en cuenta el potencial descrito previamente para involucrar a los estudiantes en el trabajo en un proyecto de animación, en el cual se busca que desarrollen su autonomía en la toma de ciertas decisiones planteadas por el docente y apliquen los conocimientos estudiados en la realización de un producto audiovisual.

Modelo de enseñanza por competencias

Este modelo de enseñanza parte desde una re concepción del proceso de aprendizaje que se da desde los años 90, debido a factores culturales que inciden en el

mundo social y laboral actual (Fernández March, 2011). Entre dichos factores, se encuentran las crecientes mejoras de la tecnología y la interconectividad, las cuales dan paso al fenómeno de la globalización de la información. La creciente cantidad de información disponible y accesible desde la red dan lugar a una sociedad que cambia a una velocidad mayor con cada año que pasa.

De acuerdo con lo dicho por Odalys Marrero Sánchez; “El rápido ritmo y la complejidad de los cambios económicos, tecnológicos y culturales de este siglo requieren que mujeres y hombres se adapten y readapten a lo largo de sus vidas, más aún en un contexto de globalización” (Sánchez, 2017, p. 30).

Bajo este panorama de avance tecnológico y cambios dinámicos en la estructura del mercado laboral surge la importancia de la educación en competencias. Según el autor Jacques Tardif, una competencia se puede definir como “un saber actuar complejo que se apoya en la movilización y la combinación eficaz de una variedad de recursos internos y externos dentro de una familia de situaciones” (Tardif, 2006, p. 22). De esta manera, sin relegar la importancia del conocimiento técnico indispensable en cada disciplina, se destaca la importancia de formar futuros profesionales que puedan lograr una adaptación adecuada ante nuevas situaciones, cambios o problemáticas a surgir en el mundo actual mediante la puesta en juego de sus competencias y habilidades.

DUA o Diseño universal del aprendizaje

Esta estrategia consiste en un enfoque epistemológico para plantear el desarrollo de una clase desde una mirada que conciba a la diversidad no como una posibilidad, sino como una norma. Según Varo Millán y Llorent García (2012) el DUA permite que un grupo de estudiantes con capacidades e inteligencias diferentes puedan lograr los aprendizajes gracias a la presentación de diversas opciones de presentación teórica, ejecución de tareas y participación ofrecidas por el docente. De esta manera, todo estudiante desarrolla y afianza los conocimientos requeridos por el currículo mientras aprovecha el método que más se adapta a su estilo de aprendizaje. Los principios que presenta el DUA son los siguientes:

1. Proporcionar múltiples medios de presentación y representación: cada estudiante tiene su forma particular de percibir y comprender la información, por lo que se recomienda el uso de diferentes formas y recurso al presentar un mismo tema. Algunos ejemplos son la combinación de videos, imágenes, textos o audios para la explicación de un mismo concepto.
2. Proporcionar múltiples medios de ejecución y expresión: facilitar diversas opciones de recursos a los estudiantes para que realicen una actividad; por ejemplo, utilizar distintos tipos de fuentes bibliográficas, realizar un trabajo mediante programas o softwares diferentes, elegir un determinado estilo visual o comunicativo para presentar una actividad, etc.

3. Facilitar múltiples formas de participación: se considera que cada estudiante tiene fortalezas diferentes a la hora de su expresión, por lo que se favorecen múltiples maneras de realizar dicha tarea. Algunos ejemplos abarcan la presentación de una reflexión final de aprendizaje en formato libre: por medio de dibujos, animaciones, textos, presentaciones orales, etc.

El diseño y su rol en la sociedad actual

Al analizar las palabras de Frascara (2018), se destaca su visión sobre el diseño como un área de estudio que tiene como base a la gente, a la sociedad, ya que siempre que se diseña algo es para resolver una necesidad humana. De esta manera, al diseñar este proyecto interdisciplinario; y, a su vez, al hablar sobre el rubro del diseño y la animación, se considera la necesidad de conexión entre la estrategia de enseñanza y la aplicabilidad al contexto del mundo humano actual.

Según Fuentes Martín (2015) el dibujo digital retoma el método de trabajo y los conceptos teóricos presentes en el dibujo tradicional, sumando nuevas herramientas de edición, como las tabletas digitales, y facilitando la producción y divulgación digital de ilustraciones mediante softwares especializados y comunidades en redes. De acuerdo con el programa de la materia Dibujo (UES21, 2024) se estudian conceptos teóricos, materiales y técnicas ligadas al dibujo tradicional; sin acercar a los estudiantes técnicas nuevas o programas de dibujo digital; se encuentra allí una necesidad imperante de ofrecer una educación relevante que prepare a los estudiantes para los desafíos que el mundo real solicita.

A su vez, dentro del programa de la materia Animación 2D (UES21, 2024) se estudia un solo software en particular para realizar todo el proceso de animación. Contemplando lo dicho por Navarro Julián (2017) y Aguirre Mendoza (2016) existen numerosos softwares utilizables para la animación 2D y la edición o post-producción de un video, tareas necesarias a contemplar dentro de un flujo de producción animado actualizado y basado en la industria real, para la cual los estudiantes se preparan. Mediante este proyecto de intervención interdisciplinaria, se busca acercar al estudiante nuevos o diferentes softwares de animación, para abrir su perspectiva ante un abanico de opciones viables para desarrollar sus tareas y fomentar su pensamiento crítico al elegir un programa u otro para trabajar.

Además, se destaca la necesidad de inclinación de ambas materias a un fin funcional y real. Al analizar flujos de trabajo presentes en la industria actual de animación, se encuentra el caso de Pixar Studios (Pixar in a Box, 2016), el cual es un reconocido estudio de cine animado estadounidense encargado de películas como Cars (2004), Intensamente (2015) o Toy Story (1995). En Pixar cada una de las tareas o departamentos dentro de un estudio de animación tiene su razón de ser dentro de un esquema de producción más complejo y amplio, desde la concepción de la idea original hasta la obtención de la película final.

Por otro lado, González (2006) nos expone acerca de *Caloi en su Tinta*, un equipo de artistas y animadores argentinos que logran avances y desarrollo de la animación en Argentina bajo la guía del mismísimo historietista Caloi. El logro de estas acciones para fomentar el avance de la industria animada, tanto en Argentina como en el exterior, se produce gracias a la colaboración de muchos artistas y a la correcta subdivisión de roles y tareas.

Al estudiar dichos casos nacionales y exteriores de desarrollo y trabajo en animación, se observa la importante necesidad de preparar al estudiante para su carrera profesional sobre la base de lo que rige actualmente en la industria animada. Mediante el *ABProy*, se abre la posibilidad de que el estudiante trabaje en un proyecto y experimente una situación/simulación de su futuro profesional al adoptar tareas y roles del trabajo colaborativo vigente en la industria: debe tomar decisiones, aplicar conceptos teóricos en la práctica, definir su rol de actuación dentro de su equipo y comunicar ideas tal como se trabaja en estudios de videojuegos o animación actuales.

OBJETIVOS

- Comprender el flujo de trabajo de un estudio de animación y los conceptos esenciales que se trabajan en los departamentos de preproducción, producción y postproducción.
- Desarrollar competencias tecnológicas útiles para el mercado laboral actual de la animación y el diseño, mediante la aplicación de los conceptos teóricos estudiados en la producción de un personaje y escenario animados digitalmente.
- Practicar competencias blandas, como la escucha activa, la resolución de problemas y el trabajo en equipo; que permitan la práctica de valores como el respeto, la responsabilidad y el compañerismo, tanto en el trabajo por equipos como en la clase.

DURACIÓN DEL PROYECTO

La duración de este proyecto interdisciplinario consta de dos clases de cuatro horas cátedra. Las materias Animación 2D y Dibujo cuentan con clases semanales de dicha duración, por lo cual se considera propicio organizar una clase compartida.

Al ser clases extensas, se pueden trabajar completamente los contenidos, pero se destaca la necesidad de plantear la clase en dos momentos: en una primera instancia, se contextualiza el tema de estudio y se realiza una exposición teórica de los nuevos conocimientos que adquieren los estudiantes. Posteriormente, se plantea un recreo cerebral para que los estudiantes descansen y recarguen energías. De acuerdo con los autores García Zambrano y Villón Cristóbal se sabe que “a través de las estrategias de los

recreos cerebrales se puede lograr un aprendizaje significativo, debido a que genera una pausa activa en los estudiantes” (García Zambrano y Villón Cristóbal, 2023, p. 17). Luego de dicho recreo, se presenta la posibilidad de realizar una actividad práctica por equipos para plasmar los conceptos estudiados en la práctica.

Cabe destacar que este proyecto es completamente adaptable a duraciones mensuales, bimestrales o semestrales; dependiendo del grado de especificidad con el cual se pretenda simular el entorno de trabajo de un estudio animado y el producto que se quiera realizar. Según el grado de especificidad de trabajo, se pueden otorgar roles determinados a los estudiantes y organizar departamentos por etapa de trabajo para producciones más ambiciosas, como pueden ser la producción de un cortometraje o de spots publicitarios de corta duración.

CONCEPCIÓN DE EVALUACIÓN

El proceso de evaluación adquiere diferentes matices y consideraciones de acuerdo a la posición u orientación pedagógica del docente. Elliot Eisner (1985, citado en Elola et al., 2010) propone a la evaluación como un momento de construcción de nuevos sentidos. De esta manera, se describen dos funciones básicas: por un lado, retroalimentar al estudiante; por otro lado, dar cuenta de los conocimientos. (Elola et al., 2010, p. 17).

Tejada Fernández (1999 citado en Elola et al., 2010) distingue tres tipos de evaluación de acuerdo con el momento de ejecución de la misma y el objetivo que está presente. Encontramos así las evaluaciones diagnósticas, formativas y sumativas. Las evaluaciones diagnósticas cumplen el rol de identificar conceptos o saberes previos en el grupo clase, además de conocer a los estudiantes e interactuar con ellos. Las evaluaciones formativas se realizan durante el transcurso de la clase o actividad y, finalmente, las evaluaciones sumativas se realizan al final del proceso de aprendizaje para validar la consecución o logro de objetivos y conocimientos apropiados por el estudiante. Se considera de importancia realizar los tres tipos de evaluación durante el proyecto, alternando entre ellos de acuerdo al momento y finalidad.

Para la evaluación diagnóstica, al comienzo de las clases se trabaja con actividades introductorias que buscan rescatar los conocimientos previos de los estudiantes para trabajar a partir de ellos.

Durante la ejecución de las actividades de clase, el profesor monitorea el avance de los equipos al recorrer el espacio áulico y realiza una evaluación formativa a la par: considera aspectos a destacar o mejorar en cada grupo o estudiante y en el mismo momento los comenta a los estudiantes para que puedan aplicarlos en la marcha.

A la hora de la evaluación sumativa, se pretende realizar una lista de cotejo con niveles de apreciación para verificar el cumplimiento adecuado de los objetivos de aprendizaje propuestos. Mediante el relleno de esta lista, se puede obtener una nota de proceso para brindarle al estudiante.

Además de esto, para ofrecer una evaluación sumativa rica en contenido que le sirva al estudiante para su desarrollo en competencias tanto técnicas como actitudinales, se plantea la realización de notas de campo por parte del profesor, en las cuales se listen fortalezas y oportunidades de mejora de cada grupo. Dichas notas se adaptan y acercan a los grupos una vez se finaliza el proyecto para que puedan encontrar un espacio de crecimiento dentro de la etapa evaluativa.

A continuación, se adjunta un link con la lista de cotejo editable a utilizar para la evaluación sumativa, la cual contiene al final una sección para la toma de notas de campo. Dicha lista de cotejo se encuentra también en el anexo de este trabajo (ver imagen 1 en anexo).

Link a lista de cotejo evaluativa:

<https://docs.google.com/document/d/1hHOu8y0rxy8rfjgnxPogKPNQGUsaWS-REpVZ4JqP3Ik/edit?usp=sharing>

SECUENCIA DIDÁCTICA

CLASE 1 (4 horas cátedra)

El objetivo de esta clase es introducir a los estudiantes al proceso productivo característico de los estudios de animación actuales. Se realizan actividades expositivas de material teórico y se plantea la primera parte de una actividad grupal que le permite al estudiante realizar una animación en base al proceso productivo previamente mencionado.

1. **Actividad Introductoria (20 min):** el grupo clase, guiado por el docente, realiza una lluvia de ideas para rescatar conocimientos previos y encauzar el tema de la clase. Las preguntas disparadoras de esta lluvia de ideas son: ¿Qué es un pipeline de producción en animación? ¿Qué etapas piensas que comprende?

Link directo a la actividad introductoria en Menti (elaboración propia):

<https://www.menti.com/alrsyw957yt8>

Como recursos se utilizan la aplicación Menti (ver Imagen 2 en anexo) para el planteo de las preguntas y respuestas, un proyector, una computadora y una pizarra con marcadores; estos últimos para poder destacar conceptos importantes o sumar aportes del docente o los estudiantes cuando se lean las respuestas.

Se prevé que los estudiantes puedan resolver la actividad en 10 minutos y se dispongan de otros 10 minutos para realizar la puesta en común.

Esta actividad sirve para que los estudiantes recuperen sus saberes previos y, sobre ellos, se puedan construir nuevos saberes. Puede ocurrir que algún estudiante presente algún conocimiento poco claro o erróneo respecto a algún tema; o bien que no posea demasiado conocimiento al respecto del tópico a trabajar. La actividad a realizar con el grupo clase permitirá que se abra una puesta en común rica en

donde todos ven la respuesta del otro y pueden consultar a sus compañeros o docente ante inquietudes, de esta manera se avanza hacia el tema principal de la clase sin dudas respecto a conceptos y terminologías esenciales.

2. **Actividad expositiva (15 min)** se proyecta el siguiente video a los estudiantes con el motivo de introducirlos a las tareas, etapas y roles presentes en el pipeline de la industria de la animación.

Los Pingüinos de Madagascar nos muestran el pipeline del estudio DreamWorks (2015). Recuperado de <https://youtu.be/5CbG0d tnSg?si=MGQSvrdo0lavfxFE>

Se les propone a los estudiantes que, si surgen dudas conforme avanza el video, las anoten en papel; ya que al final se dejan unos 5-10 minutos extra para resolver dudas, explicar nuevamente algún concepto o debatir sobre el material. De esta forma, se evita pausar el video y cortar con la atención del grupo.

Los recursos a utilizar son el video, conexión a internet, un proyector, computadora, pizarrón y marcadores para realizar aportes especiales o destacar conceptos conforme avance el cortometraje.

El video elegido explica con mayor profundidad los conceptos presentados en la actividad introductoria. Mediante el humor, los efectos de sonido, las tomas realistas de un estudio y la animación de los personajes que narran el proceso de producción se logra mantener la atención de los estudiantes y desarrollar una clase expositiva de manera innovadora. La observación de este video, a su vez, pretende que los estudiantes comprendan la organización y distribución de tareas de un estudio típico de animación para luego poder emular dicha organización de trabajo en un entorno simulado mediante la actividad práctica grupal.

3. **Presentación del proyecto y agrupación (15 min):** se les da la consigna de trabajo del proyecto de animación a los estudiantes para que se familiaricen con la misma y se pueda resolver dudas al respecto. Esta actividad es importante ya que acerca a los estudiantes al funcionamiento y la división de tareas y roles de un estudio de animación actual, de esta manera los estudiantes aprenden a trabajar en equipos, desarrollan competencias blandas como la comunicación y la escucha activa, a la par de vivenciar una actividad tipo simulacro de su futuro profesional.

Consigna: en grupos, realizar una escena animada de 10 segundos eligiendo uno de los guiones que brinda el docente, pasando por la etapa de diseño de personaje y escenario (preproducción), por la animación (producción) hasta llegar a los ajustes de color y renderizado (post-producción).

Nota: Este proyecto se realiza en dos clases, por lo que en la clase 1 debes realizar los diseños y en la clase 2 debes realizar la animación y el render.

Criterios de evaluación:

Cumplimiento de la consigna de trabajo acordada.

Presentación de avances de etapa Diseño al finalizar la clase 1.

Presentación final completa en la clase 2.

Trabajo colaborativo.

La lógica de agrupamientos será de manera heterogénea, con la única condición de que sea de 4 estudiantes, dos de ellos de Dibujo y otros dos de Animación por equipo. Esto se dispone de esta manera para favorecer el aprendizaje mutuo de los estudiantes, se retoman conceptos ligados a la zona de desarrollo próximo y al aprendizaje colaborativo por proyectos planteados previamente. Los estudiantes se dividen ellos mismos, accediendo desde la consigna a un link que los dirige a una planilla de Google Docs en donde anotarán su nombre en uno de los recuadros de una planilla dispuestos para cada equipo. De esta forma, tanto estudiantes como docente tendrán acceso al listado de agrupaciones completo y ordenado (ver Figura 3 en anexo).

De esta manera se adjunta el link directo al documento con la planilla, este documento es accesible para el estudiante desde el link de la consigna de trabajo: https://docs.google.com/document/d/1mek0_pQna3C6OnOto_fzEb-4rilzQieQnqK2-wYgs-Q/edit?usp=drive_link

Los estudiantes podrán acceder a la consigna (ver Figura 4 en anexo) mediante un link o también desde sus celulares mediante un QR (ver Imagen 6 en anexo) que ofrece el docente. En el mismo documento de la consigna, los estudiantes cuentan con las tareas a realizar, los guiones, los criterios de evaluación y la planilla de grupos.

Link de la consigna de trabajo (elaboración propia):

https://docs.google.com/document/d/1a2-y9GL2gK-o0rY6dR5j6LXUMSkqoUN_Nljk_cd3CRQ/edit?usp=sharing

4. A continuación, se brinda a los estudiantes un **recreo de 20 minutos** de duración. Esto se propone para que se puedan renovar energías y, a la par, los estudiantes puedan conocer a los integrantes de sus grupos de trabajo en un entorno relajado. Esto favorece el desarrollo y práctica de competencias blandas (escucha activa, compañerismo, respeto) tanto dentro de cada equipo como entre ellos.

Mientras los estudiantes salen al patio, el docente se encarga de alistar los recursos necesarios para llevar a cabo la primera parte del proyecto. En la sede Campus de la Universidad se pueden solicitar tabletas digitales a utilizar en horario de clase, por lo que el docente se ayuda del listado de grupos y de acuerdo a la cantidad de grupos solicita una determinada cantidad de tabletas y las lleva al aula de trabajo.

5. Desarrollo de la primera parte de la actividad en grupos (60 min)

- A. **Desglose de guión (10 min):** El docente lleva 4 guiones cortos (media página, aproximadamente) para que cada equipo lea y diseñe personajes o escenarios que puede captar del texto (ver Figura 7 del anexo).

A continuación, se adjunta el link directo al documento con los guiones, este documento es accesible para estudiantes y docente desde el link o QR de la consigna de trabajo: https://docs.google.com/document/d/1pNAQo5pc4_IBKqYKsDIVhg150ryl_FCXv81QK6ZDZgs/edit?usp=drive_link

El docente les brinda una hoja de desglose de guión para que puedan identificar fácilmente los elementos a diseñar (ver Imagen 8 del anexo). No importa que se repitan guiones en distintos grupos, ya que cada equipo plantea su visión del escenario y los personajes como prefiera. La realización del desglose de guión ayuda a los estudiantes a reconocer los elementos que deben diseñar, a la par de evitar la confusión, repetición o el olvido de elementos importantes.

- B. **Generación de moodboard y arte conceptual (20 min):** los estudiantes elaboran una composición en donde colocan elementos de inspiración para sus diseños, tales como colores, frases, formas, imágenes, etc.

El sentido del moodboard es servir como hoja de ruta para la etapa de diseño. Mediante este se delimita y especifica qué elementos conformarán los diseños posteriores, de forma que ordena y facilita el proceso de trabajo. En esta etapa, los estudiantes ponen en juego competencias de resolución de problemas y trabajo en equipo.

- C. **Desarrollo del diseño final (30 min):** los estudiantes comienzan a desarrollar el diseño final de sus personajes y escenarios, siendo guiados por el docente para su correcta organización para la próxima etapa de animación. El docente puede mencionar a los estudiantes algunos programas de diseño extras para que prueben en sus hogares: Clip Studio Paint, Krita, Adobe Photoshop, Paint Tool SAI, Illustrator, etc.

En esta actividad los estudiantes ponen en práctica los conceptos relativos al Dibujo y la Animación 2D para plantear sus diseños, los conceptos de ambas clases se relacionan entre sí ya que diseñar para animación conlleva realizar acuerdos entre los estudiantes de ambas materias para disponer de una determinada forma a las capas que conformarán el diseño; para que, luego, la etapa de animación se atravesase sin inconvenientes.

Durante las tres fases de esta actividad el profesor recorre el espacio áulico y guía a los grupos, monitorea su avance y desempeño mediante una rúbrica de evaluación y toma de notas de campo.

Según lo requiera cada grupo, el docente puede explicar o profundizar en un concepto determinado que sea necesario para el trabajo del equipo o bien ofrecer fuentes de búsqueda o bibliografía ampliatoria para quienes demuestren curiosidad respecto a determinados tópicos. También, si el docente lo considera, puede interpelar a todo el grupo clase durante breves momentos para explicar un concepto, en caso de que sea importante que todos manejen dicha información.

6. **Actividad de cierre (10 min):** mediante una imagen (ver Imagen 9 en anexo), el docente y los estudiantes repasan el pipeline de trabajo utilizado en la animación, destacan los departamentos esenciales y describen características generales de cada uno de ellos.

El objetivo de esta actividad de cierre consiste en repasar el proceso de producción estudiado, mediante la recuperación de conceptos que los estudiantes recuerden con sus propias palabras.

En este momento, también se puede aclarar algún tópico que sea importante o anticipar lo que se trabaja en la próxima clase a fin de canalizar las posibles ansiedades o expectativas del grupo clase. Se consulta a los estudiantes si tienen alguna inquietud o duda.

Finalmente, el docente comunica que los equipos que no finalizaron los dibujos, deben terminarlos para la siguiente clase.

CLASE 2 (4 horas cátedra)

El objetivo de esta clase es enseñar a los estudiantes los 12 Principios de la Animación, reglas que rigen a la tarea del animador. Los estudiantes continúan la actividad propuesta la clase anterior, de manera grupal, para atravesar todas las etapas del sistema productivo de la animación actual y culminar este proyecto con una animación hecha por ellos mismos que pueden utilizar en sus portafolios de trabajo.

1. **Actividad Introductoria (10 min):** mediante preguntas abiertas, se descubre el nivel de conocimiento de los estudiantes respecto a los principios fundamentales de la animación. El docente invita a la participación libre de manera oral del grupo clase y se charlan las respuestas.

Algunos ejemplos de preguntas que se pueden realizar:

- Si debo realizar un corto animado con varias personas; ¿Cómo coordino un mismo estilo para diseñar y para animar?
- ¿Cómo puedo lograr una animación fluida y atractiva?
- ¿Cuál es el rol de un Director de Animación? ¿Cómo se relaciona con el equipo de artistas?

Se aprovecha el uso del pizarrón y los marcadores para anotar las preguntas, así como también para escribir conceptos que mencionan los estudiantes. Se favorece la puesta en común y debate entre los estudiantes, para fomentar el desarrollo de competencias blandas.

- 2. Actividad expositiva-práctica (15 min):** Se proyecta el siguiente video para introducir a los estudiantes a los 12 principios de la animación:

12 Principios de la Animación en Disney (2017). Recuperado de: <https://www.youtube.com/watch?v=aCDJKi0v3ME>

Luego de ver el video, el docente les presenta ejemplos de cada principio de animación a los estudiantes mediante el uso de GIFS animados colocados en una presentación interactiva (ver Imagen 10 en anexo). La presentación está animada, si se accede a la misma en formato de “Presentación de diapositivas” se proyectan primero los GIFS, para que los estudiantes adivinen el principio que les corresponde, y luego al dar click aparecerá el nombre del principio correcto. En la primera diapositiva, al hacer clic en el título, se puede acceder al video directamente, esto es para hacer más ágil la disposición de la actividad.

Link a la presentación interactiva (elaboración propia mediante PowerPoint):

<https://docs.google.com/presentation/d/1uz9tpmtpQMZ8v-dZKr6wQqyAxIbuMnXc/edit?usp=sharing&ouid=112087102855941627121&rtpof=true&sd=true>

En la última diapositiva de la presentación, se encuentra adjunto un link a material bibliográfico ampliatorio seleccionado por el docente para que el estudiante pueda profundizar sus conocimientos ligados a los principios de la animación y pueda ver ejemplos de uso (ver Figura 11 en anexo).

Esta actividad se realiza para presentar las reglas básicas de la animación como disciplina, las cuales permiten que los estudios de animación de la actualidad realicen su trabajo. La realización de la actividad mediante la presentación interactiva permite que los estudiantes repasen los conceptos vistos asimilando cada uno de ellos de manera activa y, a su vez, diferenciándolos entre sí.

Luego de terminar esta actividad, se da un espacio de 5 minutos aproximadamente para resolver dudas de los estudiantes.

- 3. Desarrollo de la segunda parte de la actividad en grupos (60-65 min):** Para esta instancia, todos los grupos deben tener finalizados sus diseños de personajes y escenarios, lo cual se deja como tarea al finalizar la clase 1.

De esta manera, se continúa la actividad de la clase anterior dispuesta en equipos de trabajo.

- A. **Animación (40-45 min):** los estudiantes utilizan sus diseños para animarlos en el programa. El docente recorre los grupos y proporciona orientación según lo requiera cada equipo, además, puede brindar información a sus estudiantes acerca de diferentes softwares de animación para que experimenten y amplíen su conocimiento al respecto de las herramientas disponibles.
- B. **Post-producción y renderizado (15 min):** los estudiantes realizan ajustes o correcciones a sus animaciones siguiendo retroalimentación del docente. Una vez se da el visto bueno, cada grupo realiza el proceso de renderizado para obtener el video final.
- C. **Carga de las animaciones (5 min):** cada grupo sube su video a YouTube y deja su link en un Padlet dispuesto por el docente.

Tal como en la clase 1, durante las tres fases de esta segunda parte de la actividad el docente recorre el espacio áulico y monitorea avances y desempeños mediante una rúbrica de evaluación y toma de notas de campo.

- 4. Se propone un **recreo de 15-20 minutos** para que los estudiantes recuperen energías y se deje cargar cada video adecuadamente, para que, al regresar del recreo todos los trabajos se visualicen correctamente.
- 5. **Actividad de exposición (20 min):** el docente recorre el Padlet y lleva a cabo la presentación de la escena animada que cada grupo logró.

El docente hace preguntas a cada grupo, de acuerdo a las fortalezas que se perciban en los trabajos: ¿Cómo realizaron esta parte de su animación? ¿Hubo algo que les generó dificultad? ¿Cómo te sientes con el resultado logrado?

Si el grupo lo prefiere, puede acercarse al frente de la clase para responder las preguntas o bien hacerlo desde sus asientos con sus grupos.

En esta actividad, se busca que el estudiante exprese lo que considera como logro o como oportunidad de mejora, tanto de la sinergia de trabajo en equipo como de sus resultados técnicos.

- 6. **Actividad de cierre (15-20 min):** el docente les propone a los estudiantes que expresen de manera libre lo que aprendieron con una reflexión, imagen o video y lo carguen en un Padlet. El docente recorre el Padlet mientras se leen los aportes realizados por los estudiantes.

REFLEXIÓN ACERCA DE LA PROFESIÓN DOCENTE

Existen muchas formas de definir a la docencia. Se la analiza desde ciertas perspectivas como un oficio que se aprende mediante la práctica y la experiencia. También se la observa como un arte en el cual cada docente se expresa con un pincel y un color diferente. Algunos denotan al perfil del docente como estudiantes de por vida, individuos cuya curiosidad por el saber los lleva a seguir aprendiendo y a mostrar o enseñar lo aprendido relacionado a un determinado campo o área de estudio.

En particular, en relación con la disciplina de conocimiento que respecta a este trabajo, se concibe al docente como un formador de artistas que comunican, de especialistas que aprovechan los saberes estudiados para transmitir un mensaje o contar una historia de manera clara, atractiva y emotiva; que invite al espectador de la obra a adentrarse en ella y conectar sus emociones y vivencias con aquellas que vea plasmadas en los personajes, escenarios y vidas animadas.

Todas estas definiciones son válidas, sustentan numerosas tareas o cualidades del docente y buscan explayarse de acuerdo a la perspectiva de análisis que un/a autor/a considere aplicar. Más allá de esto, a la hora de reflexionar sobre esta innumerable cantidad de matices sobre la docencia, se considera importante resaltar un punto esencial en el que todas las acepciones coinciden: ser un guía para otros.

Se pueden presentar cualidades personales que inclinen hacia la enseñanza, pero sin lugar a dudas la docencia es una profesión que requiere constante capacitación y necesita ser valorada con la importancia que esta tiene para el mundo. No se limita a la formación de profesionales, **la docencia es la formación de personas.**

Es así como aprovecho este espacio para cambiar mi estilo de redacción a primera persona y dedicar este trabajo a todas las personas que me formaron, tanto en el plano académico-laboral como dejando una huella importante en mí:

A mi familia, especialmente a mis padres Beatriz y Germán, quienes me han apoyado durante toda mi vida a superarme y luchar por mis sueños.

A Juan, mi compañero fiel, acompañante en muchas noches de escritura de este proyecto y primer lector.

A Sol, amiga que me ayudó a acercar mi visión de la enseñanza a las necesidades de aprendizaje de los futuros animadores y diseñadores.

A Verónica, mi profesora de Geografía, y a Emiliano, mi profesor universitario; quienes han aportado su granito de arena para que me interese profesionalizarme en la docencia.

A toda persona que esté leyendo este trabajo; con curiosidad por el conocimiento sobre el dibujo y la animación, que tengan el deseo de brindar conocimiento y enriquecer a otras personas.

REFERENCIAS

- Aguirre Mendoza, A. D. (2016). Análisis comparativo de software propietario y software libre para el diseño de animación digital 2d (Bachelor 's thesis, Riobamba, UNACH 2016). <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/2026>
- Archivos PSD. Adobe (2024). <https://www.adobe.com/>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10.
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1(1-10), 1-10.
- Cabrol, M., & Severin, E. (2010). TICs en educación: una innovación disruptiva.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. Educere, 5(13), 41-44.
- Carrera, B., & Mazzarella, C. (2001). Vygotsky: enfoque sociocultural. Educere, 5(13), 41-44.
- De Lourdes Ochoa-Guillén, M. (2015). El dibujo como insumo de la animación. La colmena, (87), 123-126.
- Domenech Betoret, F. (2019). Tema 5: La enseñanza y el aprendizaje en la situación educativa. <https://esba-nqn.infed.edu.ar/sitio/wp-content/uploads/2020/03/Ens-y-apzaje-en-la-sit-educativa.pdf>
- El Birque (2024). REEL EL BIRQUE. [Video] <https://www.youtube.com/watch?v=Jjd8QbvGYFU&t=42s>
- Elola, N.; Zanelli, N.; Oliva, A. y Toranzos, L. (2000). Evaluación educativa: una aproximación conceptual. OEI.
- Fernández March, A. (2011). La evaluación orientada al aprendizaje en un modelo de formación por competencias en la educación universitaria. REDU. Revista de Docencia universitaria, 8(1), 11-34.
- Fernández Tejada, J. (1999). La evaluación: su conceptualización. Jiménez, B. (Ed.). Evaluación de programas, centros y profesores. Síntesis.
- Frascara, J. (2018). Enseñando diseño. Ediciones Infinito.
- Fuentes-Martin, J.M. (2015). Dibujo digital. En Ruiz-Palmero, J., Sánchez Rodríguez, J. y Sánchez-Rivas, E. (Edit.). Innovaciones con tecnologías emergentes. Málaga: Universidad de Málaga.
- García Zambrano, M. D. J., & Villón Cristóbal, M. D. (2023). Recreos cerebrales como estrategia de aprendizaje significativo en los estudiantes de básica superior de la escuela de educación básica Francisco Huerta Rendón periodo 2022–2023 (Bachelor 's thesis, La Libertad: Universidad Estatal Península de Santa Elena, 2023.).
- GIF. Presentación 12 principios de la animación: arcos. Brazo con y sin arcos. <https://i.gifer.com/VW9W.gif>
- GIF. Presentación 12 principios de la animación: arcos. Ratatouille arcos en narices. <https://ar.pinterest.com/pin/1007187904139679406/>
- GIF. Presentación 12 principios de la animación: dibujo sólido. Marge Simpson model sheet. <https://ar.pinterest.com/pin/310818811800774016/>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: dibujo sólido. Personaje 2D representado en 3D. <https://www.abbottanimation.com/AABlog/animation-cornerstones/>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: easy ease in-out. Conejo Winnie Pooh. <https://tenor.com/es/view/of-oftez-winnie-the-pooh-rabbit-sad-gif-5278106>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: easy ease in-out. Círculo de carga gato. <https://mx.pinterest.com/pin/180003316337246001/>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: timing. Overshot en perrito animado. Creado por Toniko Pantoja. <https://mx.pinterest.com/pin/580119995780387260/>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: acción secundaria. Jake el perro. <https://gettrendygifs.wordpress.com/2015/11/20/new-trending-gif-tagged-adventure-time-jake-the-3/>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: acción secundaria. Personaje ansioso por la llamada. <https://darvideo.tv/dictionary/secondary-action/>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: anticipación. Personaje corriendo. <https://iwanttobeanimator.wordpress.com/2017/07/27/lesson-8-anticipation/>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: anticipación. Personaje golpeando con la sartén. <https://blog.animschool.edu/2024/07/19/acting-through-anticipation/>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: exageración. Koya sorprendido. <https://www.bloglabanana.com/2018/01/llega-la-fiebre-bt21.html>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: exageración. Personaje molesto, exageración. <https://ar.pinterest.com/pin/93238654779885119/>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: exageración. Remi disgustado. <https://tenor.com/es/view/remy-rat-disney-silly-disgusted-gif-8841545987186270567>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: overlap y follow-through. Dsource Ekalpa India. <https://www.arena-multimedia.com/in/en/blog/get-the-basics-right-12-principles-of-animation-part-1>

GIF. Presentación 12 principios de la animación: overlap y follow-through. Mowgli caminando. https://aminoapps.com/c/disney_fan/page/item/el-libro-de-la-selva/Z6zV_1mKcXIQMXb1ndDgMQo3Dw6G7ZegG8k

GIF. Presentación 12 principios de la animación: squash-stretch. Mulan y Shang. <https://tenor.com/es/view/mulan-shang-cheating-caught-busted-gif-5592598>

Imagen. Presentación 12 principios de la animación: Appeal. Niños dibujados. <https://www.youtube.com/watch?v=ofSblkYMPDk&list=PL6RL1uDTQQsHanKSymNlpiWS1A6Imr0wu&index=1>

Imagen. Presentación 12 principios de la animación: Appeal. Siluetas de personajes. <https://www.youtube.com/watch?v=ofSblkYMPDk&list=PL6RL1uDTQQsHanKSymNlpiWS1A6Imr0wu&index=1>

Imagen. Presentación 12 principios de la animación: timing. Acentos en acciones y en vocablos. <https://www.angryanimator.com/word/2018/04/23/21-foundations-of-animation/>

Imagen. Pipeline de producción animada. Creado por Andy Beane. https://www.reddit.com/r/coolguides/comments/11jqvmz/3d_production_pipeline/

Imagen. Presentación 12 principios de la animación: squash-stretch. Aladdin smear frame. <https://ar.pinterest.com/pin/725220346223741744/>

Imagen. Presentación 12 principios de la animación: staging. Diferencias de mensaje según angulación de cámara. <https://www.angryanimator.com/word/2018/04/23/21-foundations-of-animation/>

Imagen. Presentación 12 principios de la animación: staging. Good and bad staging. <https://nathanrudge.wordpress.com/2015/04/24/3-staging-12-principles-of-animation/>

La Nube - Siglo 21 (2024). UES21. <https://www.lanube.21.edu.ar/>

League of Legends (2022). Arcane: De la grieta a la pantalla | Primera parte: Todos mis sueños son arriesgados. [Video] <https://www.youtube.com/watch?v=Mz4-38d3-AE>

Ley de educación superior 24.521. (2024). Gobierno de Argentina. <https://www.argentina.gob.ar/justicia/derechofacil/leysimple/ley-de-educacion-superior#titulo-1>

Licenciatura en Diseño y Animación Digital (2024). UES21. <https://www.21.edu.ar/oferta-academica/licenciatura-en-diseno-y-animacion-digital>

Lion, C. (2005). Carina Lion: ¿Qué cambia en nuestras formas de enseñar y aprender cuando se incorporan tecnologías? Entrevistada por Verónica Castro. Educ.ar. <https://www.educ.ar/recursos/115849/carina-lion-que-cambia-en-nuestras-formas-de-ensenar-y-apren>

Línea temática 4. Innovación educativa. (2024) UES21. https://meca.ues21.edu.ar/canvas/0GRADO2A24/seminariofinaldeprofesoradouniversitario_may24/LT4/index.html

Miyazaki, H. (Director). (1988). Mi vecino Totoro [Película]. Studio Ghibli; Tokuma Shoten; Tokuma Japan Communications.

Moore, T.; Stewart, R. (Directores). (2020). Wolf Walkers: espíritu de lobo [Película]. Cartoon Saloon; Melusine Productions; Dentsu Entertainment USA; SIF 309 Film Music.

Navarro Julián, S. (2017). Utilización de técnicas de edición de audio y vídeo. <http://hdl.handle.net/10251/86982>

Ortiz, W. (2019). Modelos curriculares: Teorías y propuestas. Theories and proposals.

Piaget, J. (1981). La teoría de Piaget. Infancia y aprendizaje, 4(sup2), 13-54.

Pixar in a Box (2016). Serie de videos presentes en Khan Academy. Pixar in a Box | Computing | Khan Academy

Programa de la materia Animación 2D (2024). UES 21. Documento de uso interno de la Universidad, plataforma Canvas.

- Programa de la materia Dibujo (2024). UES 21. Documento de uso interno de la Universidad, plataforma Canvas.
- Sánchez, J. (2013). Qué dicen los estudios sobre el Aprendizaje Basado en Proyectos. *Actualidad pedagógica*, 1(4), 1-4.
- Sánchez, O. M. (2017, June). El proceso de enseñanza-aprendizaje por competencias. Una visión desde el enfoque sistémico. In Congreso Universidad.
- Tardif, J. (2006). L'évaluation des compétences: documenter le parcours de développement. Chenelière éducation,.
- Varo Millán, J. y Llorent García, V. (2012). Innovaciones curriculares. Análisis del proceso de inclusión desde una perspectiva cinematográfica. <https://core.ac.uk/download/pdf/132384294.pdf>
- Vera Vila, J., García del Dujo, Á., Peña Calvo, J. V., & Gargallo López, B. (1999). Criterios de selección de los contenidos del currículum.
- VYGOTSKY, L. S. (1979) El desarrollo de los procesos psicológicos superiores. Buenos Aires: Grijalbo.
- Williams, Richard. (2001) The Animator's Survival Kit: A Manual of Methods, Principles and Formulas for Classical, Computer, Games, Stop Motion and Internet Animators. Faber & Faber. <https://biblioceci.files.wordpress.com/2017/05/the-animators-survival-kit-richard-williams.pdf>

ANEXO

A continuación, se adjuntan imágenes y/o figuras, ya sean de elaboración propia u obtenidas de otras fuentes referenciadas, con el objetivo de ilustrar de manera clara los recursos utilizables en las distintas clases.

Imagen 1: lista de cotejo evaluativa. Elaboración propia.

Nombre del estudiante		Escala				
1: Excelente 2: Muy bueno 3: Bueno 4: Regular 5: No logrado		1	2	3	4	5
CUMPLIMIENTO DE CONSIGNA (50%)	Realización de desglose de guión.					
	Realización de moodboard.					
	Realización de diseños.					
	Realización de animación.					
	Realización de render.					
PRESENTACIÓN (30%)	Presentación de avances de diseño en clase 1.					
	Presentación final de la animación en clase 2.					
	Prolijidad en la entrega (tiempo y forma).					
TRABAJO COLABORATIVO (20%)	Respeto y compañerismo.					
	Distribución de tareas y colaboración.					
Observaciones (notas de campo)						

Imagen 2: captura de pantalla de la actividad introductoria de la Clase 1. Elaboración propia mediante la aplicación Menti, como fondo se utiliza una captura de la película animada “Mi vecino Totoro” (1988).



Figura 3: ejemplo de planilla de grupos. Elaboración propia.

	Integrantes			
Equipo 1 (4 miembros)	Estudiante de Dibujo	Estudiante de Dibujo	Estudiante de Animación 2D	Estudiante de Animación 2D
<i>Luego de formar el grupo y ponerse de acuerdo, aquí escribirán el título del guión seleccionado para trabajar.</i>	<i>Escribe tu nombre aquí.</i>	<i>Escribe tu nombre aquí.</i>	<i>Escribe tu nombre aquí.</i>	<i>Escribe tu nombre aquí.</i>

Figura 4: Consigna de trabajo de la actividad Integradora de Dibujo y Animación 2D.
Elaboración propia.

Consigna: en grupos, realizar una escena animada de 10-15 segundos eligiendo uno de los guiones que brinda el docente. Se pasará por la etapa de diseño de personaje y escenario (preproducción), por la animación (producción) hasta llegar a los ajustes de color y renderizado (post-producción).

Notas: Este proyecto se realiza en dos clases, por lo que en la clase 1 se realizan los diseños y en la clase 2 se realiza la animación y el render. Durante todas las etapas estarás acompañado/a por tu docente, quien te guiará ante dudas o inquietudes. Al final de esta consigna de trabajo tendrás los criterios de evaluación que el docente emplea para evaluar tu desempeño.

- 1. Realizar equipos de 4 integrantes,** con dos alumnos de Dibujo y dos alumnos de Animación por equipo.

Podés hacer equipo con quien quieras, mientras respetes la cantidad de miembros y la presencia de estudiantes de ambas materias.

Accedé a este link para anotarte en la planilla de equipos: [EQUIPOS](#)

- 2. Junto con tu equipo elegir uno de los siguientes guiones:** [GUIONES](#)

Anotá el título del guión elegido en la planilla “EQUIPOS” que utilizaste en el apartado anterior.

No importa que se repitan guiones en distintos grupos, ya que cada equipo plantea su visión del escenario y los personajes como prefiera.

3. ETAPA DE PREPRODUCCIÓN:

- a. Realizar un desglose de guión** de todos los personajes y elementos que necesitan ser diseñados aprovechando la siguiente plantilla [Plantilla de Desglose de Guión.jpg](#)
- b. Una vez completo el desglose, hacer un pequeño moodboard** con referencias para diseñar los elementos.

Guíate de tu desglose de guión para sumar referencias de todos los elementos presentes en escena. Puedes usar imágenes de internet o dibujar ideas propias.

Una vez termines tu moodboard, solicitá retroalimentación a tu docente.

4. ETAPA DE PRODUCCIÓN:

- a. **Realizar los diseños finales** utilizando de guía el moodboard planteado.
Estos diseños son los que utilizarás para animar.
- b. **Importar los diseños finales y realizar la animación**, teniendo como base el guión elegido para plantear las acciones correspondientes.

5. ETAPA DE POST-PRODUCCIÓN:

- a. Solicitá a tu docente que revise la animación, puede que te recomiende realizar ajustes o correcciones.
- b. **Renderizá tu video** y subilo a YouTube. Podrás dejar el link al video en este Padlet: <https://padlet.com/sabricaocondia1999/animaciones-finales-d-s71vhyswm9otah2n>

Nota: Asegúrate que el video no esté en modo privado a la hora de subirlo.

6. **Veremos las animaciones producidas por cada grupo** y tu docente te invitará a compartir con el resto de la clase algo que te haya gustado o hayas aprendido de esta experiencia.

Criterios de evaluación:

Cumplimiento de la consigna de trabajo acordada.

Presentación de avances de etapa Diseño al finalizar la clase 1.

Presentación final completa en la clase 2.

Trabajo colaborativo.

Imagen 5. Captura de pantalla del espacio para cargar las animaciones finales de los estudiantes. Elaborado mediante la aplicación Padlet, como fondo se utiliza una captura de la película animada “Wolf Walkers: espíritu de lobo” (2020).



Imagen 6: QR que redirige al estudiante a la consigna de trabajo. Elaboración propia mediante la página QR Code Generator: <https://www.qr-code-generator.com>



Figura 7. Guiones realizados para la actividad integradora entre Dibujo y Animación 2D. Elaboración mediada por Chat GPT (para que, de esta manera, sean guiones libres utilizables con fines educativos) y adecuación manual y reescritura de secciones para adaptarlos a los requisitos y necesidades de la actividad propuesta.

Guión 1: El Jardín de los Sueños - Fantasía

ESCENA 1: EL DESCUBRIMIENTO

EXT. PARQUE - DÍA

Leo (12) camina por un parque. Encuentra una puerta oculta en un arbusto. Abre la puerta y entra en un jardín mágico, lleno de flores brillantes. Se lee en un cartel: “El jardín de los sueños”. Leo se acerca a una flor dorada, la cual emite un brillo fuerte e intenta tocarla. Las flor repentinamente cierra sus pétalos. El guardián del jardín (56) aparece ante Leo.

GUARDIÁN (serio)

No todos los sueños son seguros. Debes elegir sabiamente.

Leo asiente, comprendiendo que los sueños deben ser compartidos.

Guión 2: La Máquina del Tiempo de Don Ramón - Comedia

ESCENA 1: EL CABALLERO

EXT. ALDEA - DÍA

Don Ramón (37), un viajero en el tiempo, aparece asustado junto con su máquina del tiempo a las afueras de una aldea medieval.

Mira hacia ambos lados velozmente y se pone a cubierto en su máquina.

A continuación, observa cómo un caballero de brillante armadura (40) intenta subirse a su caballo y se cae dos veces.

DON RAMÓN (riendo)

¡La era medieval también tiene su lado tranquilo!

Guión 3: La Canción del Mar - Amor

ESCENA 1: EL SUEÑO DE MARISOL

EXT. OCÉANO - DÍA

Marisol (19), una sirena, escucha música desde la superficie mientras nada entre corales. Marisol sale a la orilla y ve a un joven músico (23) que lucha por componer una canción con su guitarra.

JOVEN MÚSICO (Frustrado)

No encuentro la melodía perfecta...

Marisol sale del agua y se une al joven músico. Juntos, crean una hermosa canción que une ambos mundos.

MARISOL (Sonriendo)

¡Juntos podemos hacer magia!

Imagen 8: Plantilla de desglose de guión. Recuperado de Historiadelcine.es

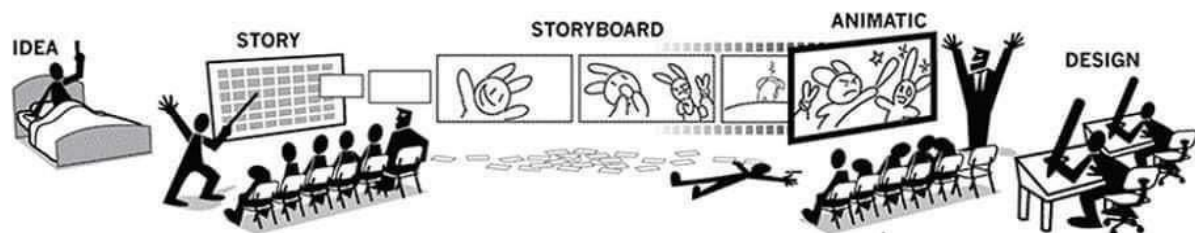
DESGLOSE:							
INTER.	EXTER.	TARDE	NOCHE	SEC.	FOLIO	PÁG. DE	A
LOCALIZACIÓN		CIUDAD		ATREZO			
AMBIENTACIÓN		ÉPOCA					
SINOPSIS				DATOS TÉCNICOS		RODAJE	
						TP. EST.	
						TP. ÚTIL	
						PLANOS	
						TOMAS	
REPARTO PRINCIPAL	Nº	VESTUARIO		DECORADO			
				EFECTOS ESPECIALES			
				ILUMINACIÓN			
REPARTO SESIONES							
				SEMOVIENTES			
				SONIDO			
				OFF			
FIGURACIÓN	HOM.	MUJ.	NIÑ.	VEHÍCULOS			
ESPECIALISTAS							
OBSERVACIONES							

Imagen 9: pipeline de producción animada. Creado por Andy Beane.

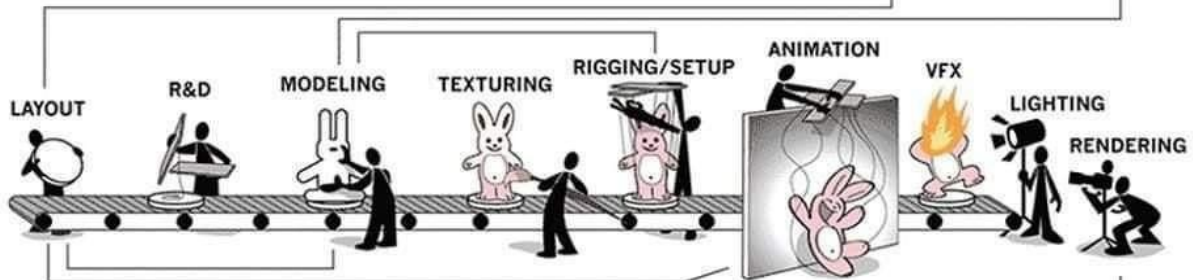
3D Production Pipeline

by Andy Beane

PRE-PRODUCTION



PRODUCTION



POST-PRODUCTION

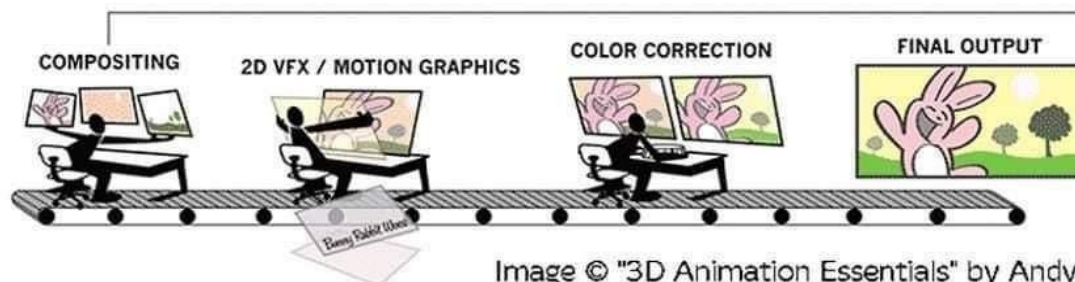


Image © "3D Animation Essentials" by Andy Beane.

Imagen 10. Captura de pantalla de las diapositivas presentes en la presentación interactiva sobre los 12 Principios de la Animación. Elaboración propia de la presentación mediante el uso de imágenes y GIFS de internet, empleando una plantilla de Powerpoint.



Figura 11: Link a bibliografía ampliatoria disponible en la presentación interactiva.

Link directo a bibliografía ampliatoria “The animator’s survival kit” en Español:
<https://biblioceci.files.wordpress.com/2017/05/the-animators-survival-kit-richard-williams.pdf>