



Resumen de la tesina

La tesina a realizarse es el diseño de un personaje guía para la enseñanza de la historia, dirigida a adolescentes que comprenden una edad de 12 y 13 años de edad, por medio de simulaciones 2D, el cual tendrá una interactividad con el usuario.

Índice

Campos de estudio.....	7
Problemática.....	7
Objeto de estudio.....	7
Palabras Clave.....	7
Antecedentes.....	7
Justificación.....	12
Objetivo general.....	13
Objetivo específico.....	13

CAPITULO I

LA HISTORIA MEDIADA POR LA TECNOLOGIA.....14

1.1 La relación entre el diseño multimedia y la educación.....14



1.2 Eventos relevantes sobre la historia del Ecuador.....	17
1.2.1 Batalla de Pichincha.....	17
1.2.2 Abdón Calderón Garaicoa.....	19
1.3 Aproximación histórica sobre formas de ilustración educacional.....	25
1.3.1 Tics, nuevas formas o medios de enseñanza.....	26
1.4 Diseño de simulación 2D para la enseñanza de la historia.....	28

CAPITULO II

METODOS DE ENSECANZA Y GRBFICA DE LA BATALLA DE PICHINCHA.....	30
2.1 Análisis comparativo de láminas ilustradas, textos y métodos para enseñar historia. (Observación, análisis semiótico y entrevista).....	30
2.2 Elementos gráficos representativos de la Batalla de Pichincha y sus héroes (registro gráfico y encuesta).....	32
2.3 Entrevista.....	36



CAPITULO III

ANIMACION 2D DE LA BATALLA DE PICHINCHA.

.....38

3.1 Definición de estilos

(bocetos).....38

3.2 Función del personaje guía.

.....42

3.3 Animación

2D.....43

3.4 El personaje en un ambiente

multimedia.....43

CONCLUSIONES.....

.....45

AXNEXOS.....

.....46

BIBLIOGRAFIA.....

.....49



Universidad de Cuenca
Facultad de Artes
Escuela de Diseño
Curso de Graduación
Patricio Ayala

Proyecto de tesina

AGRADECIMIENTOS:



En todo este tiempo de estudio han existido tiempos malos y buenos pero en ellos siempre han estado personas muy valiosas para mí, personas que me han hecho cambiar, ayudándome hacer posible que hoy logre culminar mis estudios en especial a mi madre Clara Mora que con sus cuidados , apoyo y sabios consejos a sabido sacar adelante no solo a mi persona sino a toda una familia, que sin ella su preocupación y apoyo diario no hubiera sido fácil llegar a donde hoy estoy, a mi padre Alfonso Ayala que en todo este tiempo no me ha hecho faltar nada y me ha servido de ejemplo de cambio y superación siendo una inspiración para no rendirme nunca ante ninguna adversidad, a mis hermanos y hermanas que con sus comentarios y criticas me han ayudado a mejorar mis trabajos.

A esas personas que estuvieron a mi lado en cada momento bueno y malo como el Ing. Daniel Chaglla que con sus consejos me ha sacado de muchos problemas, a la mejor persona y amiga que he tenido en todos estos años de universidad la Dis. Viviana Méndez que sin sus críticas nunca hubiera alcanzado las metas que me he propuesto, me ha ayudado a corregido los errores que he tenido, a mis compañeros y de clase que fueron lo mejor que me pudo pasar Carlos Cabrera, Adriana Quizhpi, Diana Valencia gracias por todo este tiempo que han tenido que aguantar mis ocurrencias, alegrías, frustraciones, triunfos y sobre todo mis penas.

Y de los que no están en la lista no es porque no los quise poner sino porque la hoja no alcanzara para poner a tanta



gente que me ha apoyado, guiado, enseñado y ha querido en estos años. A todos mil gracias.

DEDICATORIA:

Este proyecto no hubiera sido posible sin una inspiración previa, por ello va dedicado a mis hermanas Karina, Maritza, Ana Cristina y Alejandra, que a lo largo de la carrera y de la elaboración de este proyecto han estado allí ayudándome y dándome alientos para seguir adelante, y siendo una razón más por la cual seguir superándome, es por ello que este proyecto va dedicado a ustedes mis ñutas.

Campos de estudio

Diseño gráfico

Ilustración

Creación de personajes

Multimedia

Animaciones2d

Ciencias sociales

Pedagogía

Historia

Independencia del Ecuador

Héroe cuencano

TICS

Mediación



Curriculum actual de EGB

Problema

La enseñanza de la historia para adolescentes ha sido tradicionalmente teórica memorística, con poca información visual, que impide la interpretación adecuada, además en la actualidad es necesario leer imágenes y textos por igual.

Objeto de estudio

Diseño de un personaje guía en dos dimensiones para la enseñanza de la historia enfocada a adolescentes comprendidos entre los 12 y 13 años.

Tema:

Diseño de un personaje guía, para multimedia educativo para la enseñanza de la historia.

Palabras clave

1. Animación 2D
2. Interactividad
3. Héroes históricos (identidad de pueblos)
4. Tics
5. Destrezas, Interpretación
6. Caricaturización
7. Relato/ Narratividad de la imagen

Antecedentes

Desde hace mucho tiempo se tiene un esquema, un molde a seguir en la enseñanza de la historia, teniendo en cuenta que no siempre son métodos muy efectivos, al ser memorísticos en su totalidad y no dan espacio a la interpretación de la información, además son materias en



las cuales los alumnos han perdido el interés, pues la historia de nuestros pueblos y su independencia se enseñan en noveno año de educación básica como lo estipula la actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica del 2010. Que se encuentra en el siguiente fragmento

“Si en toda su historia el mundo ha influido en América Latina, su independencia y la fundación de sus nuevos países fueron etapas particularmente relevantes. Por esta razón, este cuarto bloque está destinado a poner esos procesos en el marco de la consolidación de un sistema mundial. Los grandes avances científicos, las nuevas concepciones sobre el mundo y la sociedad, la renovación filosófica, el avance del sistema capitalista en Europa Occidental, la Revolución Industrial, las revoluciones políticas contra el Antiguo Régimen, la independencia de las colonias británicas de América y la de Haití, fueron el referente externo muy importante, pero no se deben considerarlos causas de las independencias de América Española y Portuguesa, que fueron consecuencia más directa de la crisis interna de los viejos imperios y de la situación interna de las colonias. Las independencias se dieron “desde adentro” y no como consecuencias automáticas de factores exógenos. Por otra parte, nuestras independencias no pueden ser consideradas como hechos puntuales o específicos, sino como procesos que tuvieron varios momentos y crecientes coberturas regionales. De los pronunciamientos locales de fines de la primera década e inicios de la segunda del siglo XIX, se pasó a una demanda generalizada de independencia en América. Con ello se organizó la guerra como un esfuerzo continental que triunfó



definitivamente en 1824. De este modo se pueden apreciar los esfuerzos de realizar una guerra común de liberación, de crear grandes países y de establecer un sistema de cooperación entre los nuevos estados como lo planteó Simón Bolívar.

En este bloque se sugieren la dramatización y el debate como técnicas, pues posibilitan que los estudiantes tomen posiciones antagónicas y las conozcan a fondo para interpretarlas o defenderlas. Las independencias latinoamericanas causaron grandes divisiones internas en los nuevos países (unitarios vs. federales, liberales vs. conservadores, partidarios de caudillos enfrentados, entre otras), lo que permite que se debata en la actualidad, en la perspectiva del tiempo, sobre las posiciones que dividieron a las nacientes repúblicas americanas. La elaboración de ensayos argumentativos se debe promover no solo como un medio de evaluación, sino como un ejercicio necesario de pensamiento, en el que se sustentan y afirman las opiniones.”¹



Emmanuel Chaunu es un ilustrador francés, un habitual de la prensa escrita del país del otro lado de los Pirineos y que últimamente trabaja para *Ouest France*. Tanto en otros países como en Ecuador la enseñanza va decayendo más por el desinterés de los alumnos hacia las asignaturas.

1. actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica del 2010. LIBROESTUDIOSSOCIALES.pdf, pág. 52



En las escuelas y colegios lo primero se enseña es la historia paleolítica, sobre cómo era el planeta Tierra, la evolución y las causas por las cuales lo conocemos como es hoy en día, inmediatamente se procede a enseñar la historia mundial y al hablar de historia mundial los estudiantes se hacen la idea que es difícil, memorística, al poseer muchos nombres, fechas, lugares y acontecimientos relevantes, ya para ese entonces los alumnos están cansados, aburridos y en muchos caso llegan a odiar la asignatura, todo esto en un tiempo de 2 a 3 años.



Jan Steen. The Village School. c. 1670. Oil on canvas, 83.8 x 109.2 cm. National Gallery of Scotland, Edinburgh, UK.

Los alumnos empiezan a demostrar un descontento con el aprendizaje.

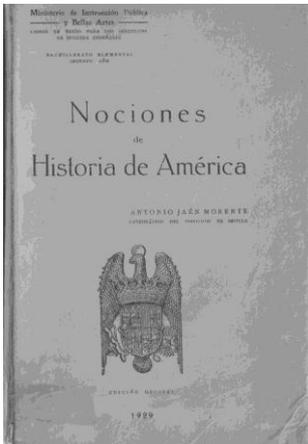
Al concluir este ciclo de continua repetición y memorización de datos históricos, recién empieza la enseñanza de la historia del Ecuador y como el interés es muy vago, la atención y concentración para la historia ecuatoriana queda en segundo plano.

No existen muchas técnicas para enseñar historia, ya que todas las conocidas son por tradición memorísticas.

Existen libros, enciclopedias e investigaciones de historia las cuales pueden servir de mucho al momento de enseñar, la parte negativa de esto es que se la enseña mal, y no es



debido a la capacidad del docente para enseñar sino a la falta de gráficos para poder entender de una mejor manera las cosas.



Contra portada del libro
Nociones de Historia de América.

Antonio Jaén Morente. 1929.

Existen libros que nos ayudan a profundizar hechos históricos.

Si bien la fotografía ayuda a entender mejor la historia no podría contar hechos más allá de su imagen por ejemplo:



La Batalla con la que quedó sellada para siempre la independencia de nuestra querida Patria fue la que se llevó a cabo en el Pichincha, el 24 de Mayo de 1822.

<http://psuvelhatillo.blogspot.com/2010/05/mariscal-sucre-gana-la-batalla-de.html>

En un instante en el cual se vio una brecha en la historia del Ecuador, fue un pequeño lapso de tiempo que fue plasmado y del cual solo nos interesa lo que paso en ese momento nada mas, mientras tanto de una fotografía en este caso de la guerra del Cenepa, nos da una idea de un instante pero no de que paso antes o que va a pasar después de que los soldados suban al helicóptero, aunque es una aproximación mucho más acertada de la realidad.



Helicóptero ecuatoriano Súper Puma (As-332B) transportando a soldados ecuatorianos como carne de cañón (ganado en uniforme) a la zona de combate.

<http://es.oocities.com/peruwarriorsofcenepa/conflicto-del-cenepa.html>

Justificación

“El sonido que persistentemente reverbera a través de la historia es el de los tambores de guerra.”²

La tesina a realizarse es el diseño de un personaje 2D para la enseñanza de la historia, enfocada a adolescentes entre 12 a 13 años, por medio de simulaciones 2D, con el cual se podrá tener un mayor control y concentración de los alumnos a la hora de enseñar la historia del Ecuador.



Fotograma de "KJFG NO5" Alexei Alexeev. Hungría. 2007. 2'10". Animación 2D. Sin diálogos.

Los medios tecnológicos en estos días ayudan mucho al entendimiento no solo de una historia sino también a tener un control al momento del aprendizaje.

La reconstrucción del héroe nos permite acercarnos a la parte humana de la historia, y la gráfica apropiada ayudará a la comprensión e interpretación de la historia nacional, dar la importancia que se merecen los acontecimientos, relatos o leyendas heroicas del Ecuador, apoderarse de

² Arthur Koestler



alguna forma del amplio material didáctico e histórico que se tiene al alcance, re interpretarlo de la mejor forma, refrescando así la enseñanza y sin hacerlo aburrido.



Fragmento de la Revista elé!

<http://www.ele.com.ec/>

Con las Tics existe una gran oportunidad para hacerlo, con medios multimedia e interacción con el usuario, sumergirlo en el tema y atraer toda su atención.

Objetivo general

Fortalecer el estudio de la historia de nuestra independencia, en particular de los hechos y héroes de la Batalla de Pichincha, a través del diseño de un personaje 2D para la enseñanza de la historia enfocada a adolescentes entre 12 a 13 años, por medio de simulaciones 2D, luego de una investigación histórica, recuperación gráfica de elementos significativos, el estudio comparativo de metodologías para el estudio de la historia y el discurso de historiadores y maestros, para promover el desarrollo de la reflexión y el pensamiento crítico.

Objetivo específico

1.- Obtener datos relevantes del estudio de la historia de nuestra independencia, en particular de los hechos y héroes de la Batalla de Pichincha: elementos, textos, narraciones, anécdotas, personajes a través de la investigación histórica, el registro documental gráfico, las propuestas de las Tics aplicadas a la educación y conceptos de animación 2D.



2.- Recuperar la gráfica de elementos significativos de la Batalla de Pichincha y sus héroes, el estudio comparativo de materiales y métodos para el estudio de la historia, el registro gráfico de láminas ilustradas y el discurso de historiadores, alumnos y maestros, para obtener un banco de datos gráficos para el proyecto de animación histórica en 2D.

3.- Diseño de un personaje 2D para la enseñanza de la historia enfocada a adolescentes comprendidos entre los 12 y 13 años, por medio de simulaciones 2D que podrá ser empleado para un Cd multimedia sobre la Batalla de Pichincha.

Capitulo 1

LA HISTORIA MEDIADA POR LA TECNOLOGIA

1.1 La relación entre el diseño multimedia y la educación.

Cuando estamos utilizando como medio de transmisión de conocimientos las TICS, debemos tener en cuenta las limitaciones y posibilidades que nos ofrece este medio. Actualmente, es muy poco usual observar material didáctico multimedia o TICS aplicados a la educación ya que con el pasar del tiempo se ha podido consolidar el uso de libros y textos, pero ahora que estamos en le época de la tecnología y el apogeo del multimedia es conveniente crear un sistema multimedia que además de entretener a los estudiantes o usuarios, ayude a su formación.



Por este motivo, se considera necesaria la investigación sobre la nueva función de la educación multimedia. El enfoque de este material se encuentra dirigido a adolescentes por que es donde se observa mayor cantidad de errores al momento de enseñar.

Haciendo un análisis se observa que algunos campos virtuales o multimedia existentes carecen de diseño o su navegabilidad es inadecuada para formar parte del aprendizaje electrónico, ya que no ayudan fácilmente al acceso de la información. Se considera que en el desarrollo de un determinado material educativo multimedia se debe cuidar con especial atención aspectos didácticos. Para no caer en uno de los más grandes errores que tiene la multimedia que es dejar de enseñar y distraer a los usuarios.

Para poder llevar a cabo estas adaptaciones, tendremos que tener en cuenta lo siguiente:

1. El usuario:

¿A quién estará dirigido el proyecto? Es importante tener en cuenta que el receptor adolescentes que se encuentran en noveno año de educación básica, comprendidos en edades de de 12 a 13 años de edad; por tanto, habrá que evaluar las condiciones de acceso, de conocimiento y de manejo de las plataformas tecnológicas.

2. La plataforma tecnológica:

¿Cuál será la plataforma donde se aplicarán los diseños? Partiendo de que es una tesina la cual se aplicara a material didáctico multimedia se ha determinado que el material será virtual en su totalidad, el mismo que el alumno poseerá en Cd.

3. La usabilidad:



¿Qué grado de usabilidad tendrán los materiales didácticos? El formato del material informatizado dependerá del diseño de la interfaz del usuario, de la interacción alumno-ordenador y del diseño de los contenidos. Todos estos ítems aportarán datos para que un material sea lo más cómodo y eficiente al momento de utilizarlo

4. El material didáctico:

¿Qué tipo de materiales didácticos se diseñarán? Los contenidos didácticamente bien estructurados permiten al receptor realizar un desarrollo acorde con el mensaje que quiere transmitir el profesor.

Por ello el diseño de un personaje guía, para un multimedia educativo para la enseñanza de la historia, es un buen material que podrá ser empleado al momento de enseñar la asignatura, con ello se podrá proponer un Tic aplicado a la educación teniendo en cuenta que estos muy escasos en nuestro medio.

Para comenzar debemos tener en cuenta que al realizar esta simulación hay que ser muy cautelosos al momento de generar a los personajes ya que muchos pueblos se identifican con ellos como es el caso de Cuenca y su niño héroe Abdón Calderón quien dio la vida por la libertad del Ecuador, pueden existir muchas ilustraciones sobre este personaje pero muchas de las cuales no representan lo que fue, llegando a ser rechazadas por las personas.

1.2 Eventos relevantes sobre la historia del Ecuador



En la historia del Ecuador existen muchas batallas que se libraron antes de ser un estado soberano y libre, algunas más conocidas que otras pero que al fin y al cabo sirvieron para ser lo que hoy somos, entre estas batallas destacan las siguientes:

1. Batalla de Camino Real
2. Batalla de Huachi
3. Batalla de Verdeloma
4. Batalla de Tanizahua
5. Batalla de Cone o Yaguachi
6. Batalla de Segundo Huachi
7. Batalla de Riobamba o Tapi
8. Batalla de Pichincha
9. Batalla de Ibarra

De todas estas batallas que se han realizado en el Ecuador se tomará en cuenta la más importante que es la del 24 de Mayo, la Batalla de Pichincha.

1.2.1 Batalla de Pichincha

“Sucre ya asentado en el Valle de Los Chillos y con información verificada sobre la salida desde Pasto del batallón “Cataluña”, manda al Crnl. Cestáris desplazarse al Norte con un pelotón de caballería y con una cía. de infantería, con la misión de detener la llegada de estos refuerzos, Cestáris cumple con la orden, parte hacia el norte atraviesa el Ilaló, llega a Tumbaco, se dirige a Guayllabamba, población a la que arriba el 20 de mayo y desde donde emite un comunicado indicando que el batallón Cataluña ya estaba en Otavalo.



Ese mismo día el Ejército Libertador logra burlar, una vez más, el cerco realista y sobrepasan la Loma de Puengasí con lo que llegan a posicionarse a 5 km de la caballería peninsular. Decidido a entablar combate el Gral. Sucre decide bajar hasta El Ejido de Turubamba en un campo favorable a sus adversarios, pero estos repliegan fuerzas con dirección Este y se ubican en la Quebrada de los Chochos.

Ante esta situación los libertadores realizan una serie de movimientos y el 22 de Mayo ocupan Chillogallo; el mismo Gral. Sucre escribe lo siguiente: “El 22 y el 23 los provocamos de nuevo a combate y desesperados de conseguirlo, resolvimos marchar por la noche a colocarnos en el ejido del norte de la ciudad, que es mejor terreno y nos ponía entre Quito y Pasto..”

Esta acción “envolvente”, sumada a una gran cantidad de “reconocimientos” de vías, patrullajes con dirección a la loma de Puengasí engañan a los realistas sobre el movimiento que se pretendía consumir, que consistía en alcanzar la ciudad desde el ejido de Ñaquito.

El día 23 las fuerzas libertadoras nuevamente sitúan sus efectivos en Chillogallo mientras que los realistas permanecen en la loma de Puengasí.”³

Este evento en la historia del Ecuador es muy relevante siendo esta la razón por la cual obtiene su libertad de la opresión española.

³ http://www.batallasdeindependencia.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=52
19/11/2010



Pero claro estos eventos son relatados de una forma secuencial y sin mucho detalle, nos hablan de las personas que fueron las cabezas de todo esto pero no se presta mucha atención a los verdaderos héroes que fueron las personas que estaban en el campo de batalla y aun más cuando uno de esos héroes fue Abdón Calderón Garaicoa.

1.2.2 Abdón Calderón Garaicoa

“Nació en la ciudad de Cuenca (Azuay) el 20 de julio de 1804. Sus padres fueron don Francisco Calderón doña Manuela Garaicoa y Olmedo; ... Francisco Calderón poseyó en grado superlativo el patriotismo, germinando en su corazón la simiente de la libertad e independencia, por eso que infundió en el alma de su hijo Abdón, el espíritu de lucha y trabajo por la libertad. Don Francisco sostuvo sangrientas luchas contra fuerzas realistas opresoras en el Norte, Centro y Sur de la Presidencia de Quito para derrocar por la fuerza de las armas, ya que no se pudo vencer al huracán de la opinión; prueba evidente de su amor a la independencia criolla, fue la ofrenda de su vida a San Antonio de Ibarra, cuando cayó fusilado por Sámano, un hombre que encarnaba la figura más fiel de odio y ferocidad, de los españoles, acontecimiento fatal acontecido el 1 de diciembre de 1812.

Abdón Calderón, heredó naturalmente ese sacrificio, valentía, desprendimiento, patriotismo apostólico, cuya filosofía se la dio su padre; juró vengar esa muerte infame ocasionada por los realistas en San Antonio de Ibarra. Sus primeros conocimientos lo realizó bajo el cuidado del sacerdote argentino José María de Landa y Ramírez, con el



apoyo de sus generosos parientes; completaron esta tarea el Dr. Andrés Villamagán y don Javier Garaicoa, su tío materno. Desde pequeño, tuvo gran afición por la carrera de las armas, con sobrada razón, ya que llevaba la herencia de su padre, y corría por sus venas esa sangre de héroes y mártires.

Pese a su juventud, Abdón Calderón, antes de la Batalla de Pichincha, era ya un veterano de guerra, según la hoja de servicios, que damos a conocer a continuación: Ingresó como voluntario al servicio de la Libertad, en el Ejército de Sucre, -Octubre de 1820: Ascendió a Subteniente en el Batallón 'Voluntarios de la Patria', bajo las órdenes de don Ignacio Salazar, después de la revolución del 9 de Octubre, -Noviembre 9 de 1820: Ascendió a Teniente después de la Batalla de 'Camino Real' en que tuvo brillante actuación. Batallón 'Voluntarios de la Patria, a órdenes del Coronel don Luis Urdaneta. Enero 3 de 1821: Participa en la Batalla de Tanizagua como Teniente del Batallón 'Libertadores', a órdenes del Coronel José García. -Agosto 19 de 1821: Participa en la Batalla de Yaguachi en el Batallón 'Libertadores' como Teniente, a órdenes del Sargento Mayor Félix Soler. -Septiembre 12 de 1821: Toma parte en la Batalla de Huachi, a órdenes de sucre. - Octubre de 1821: En el Estado Mayor General Sucre durante la reorganización del Ejército en Babahoyo y Guayaquil. - Enero-Febrero de 1822, Teniente de la Tercera Compañía de Yaguachi. Marcha a Cuenca a juntarse al Ejército de Sucre que venía de Saraguro. -Abril 12 de 1822: Forma parte de la vanguardia del Ejército Libertador a órdenes del Coronel Luis Ibarra y al mando de la Tercera Compañía del



Yaguachi. Abril 21 de 1822: Combate en las llanuras de Tapi contra la caballería Española.

Mayo 24 de 1822: Se bate heroicamente en la Batalla de Pichincha, acribillado a balazos no quiere retirarse del combate. Muere al siguiente día. Es ascendido después de muerto a Capitán.

El General del vencedor, Antonio José de Sucre, siempre tan ecuánime y parco en palabras, en Carta al Libertador Bolívar, el mismo día de la Batalla, acerca de nuestro héroe dice: "...hago particular memoria de la conducta del Teniente Calderón, que habiendo recibido sucesivamente cuatro heridas, no quiso retirarse del combate.

Probablemente morirá, pero el Gobierno de la república sabrá compensar a su familia sus servicios de este oficial heroico. SUCRE.

Bolívar, el 16 de junio, expidió el siguiente Decreto: 1ro. Que la Tercera Compañía del Yaguachi no se le pusiera otro capitán. 2do. Que siempre pasará revista en ella como vivo el Capitán calderón y que en las revistas de Comisario cuando fuera llamado por su nombre, toda la Compañía respondiera: "Murió gloriosamente en Pichincha, pero vive en nuestros corazones". 3ra, Que a su madre doña Teresa Garaicoa (de Guayaquil) matrona respetable y muy republicana, se le pagara mensualmente el sueldo que hubiera disfrutado su hijo."⁴

Debido a estos acontecimientos y relatos del niño héroe es propuesto como candidato para ser el guía 2D que ayudara a la enseñanza de esta historia de una forma diferente y

⁴ Humberto Oña Villarreal, Fechas Históricas y Hombres notables del Ecuador, Cuarta Edición, 1982.



apegada a la verdad ya que él estuvo en el campo de batalla.

Muchas de las veces se mezclan las historias Como por ejemplo la confusión de la verdadera historia de Abdón Calderón que fue puesta en las líneas de Manuel J calle con el Propósito de enaltecer a este personaje sin darse cuenta que muchas personas tomarían su relato como verdadero. “Entre los soldados de la Independencia había un jovencito casi imberbe, que desde tiempos atrás se distinguiera por su bravura en los combates y su serenidad ante el peligro.

Llamábase el tal Abdón Calderón, había nacido en la ciudad de Cuenca, y pertenecía a una familia muy respetable de Guayaquil.

Años atrás al padre de ese joven le había inhumanamente fusilado el tirano Sámano, Virrey de Nueva Granada, así mismo por ferviente amigo y favorecedor de la Independencia. Abdón tenía, pues, en sus venas sangre de héroes y de mártires, y en su alma la filial obligación de vengar, batiéndose en los campos de la libertad, el bárbaro asesinato de su infeliz padre.

Enrolado en el ejército de Sucre, pertenecía al batallón Yaguachi y tenía el grado de teniente en una de sus compañías.

Fue este soldado niño quien dio en aquella memorable jornada la prueba mayor de hasta dónde puede llegar el heroísmo cuando está alentado por el sagrado amor a la patria; y por eso, en esta acción se destaca su figura entre las de tantos guerreros beneméritos, llamados Sucre,



Mariscal de Ayacucho, Córdova, el héroe de cien batallas legendarias, Mires, Santa Cruz, Morales, los invictos del Albión y otros muchos que pelearon el 24 de mayo.

Hemos dicho que, obligada a retirarse la vanguardia, que mandaba Córdova, por falta de municiones, volvió al combate, reforzada con dos compañías del batallón Yaguachi. En una de esas compañías estaba Calderón.

Inflamado de valor, corre al frente de los suyos y se precipita sobre el enemigo.

— ¡Adelante, amigos míos! ¡Avancen, muchachos! — exclama con delirio dirigiéndose a los suyos, y se entra por donde arreciaba el peligro y se cernía la muerte, con la mirada encendida y la espada desnuda en la diestra.

Silba una bala y le rompe el brazo derecho. Pasa Calderón la espada a la izquierda, y continúa la lucha al grito de: — ¡Viva la patria!

Silba otra bala y le rompe el brazo izquierdo. — ¡Viva la República! — grita el heroico adolescente, y siempre en pie, siempre sereno, anima a los suyos, y corre adelante con la espada en los dientes. — ¡Avancen! ¡A ellos! Silba otra bala y le atraviesa el muslo. Vacila el niño, pero no cae. — ¡Patria! ¡Patria! ¡Libertad! ¡Libertad! Y ¡adelante! — grita como puede, dejando caer la ya inútil espada.

Viene una bala de cañón y le lleva ambas piernas.

— ¡Viva la Independencia!

Y cae sobre su espada.



Y allí, en el suelo, sin brazos, sin piernas, destrozado, mínima parte de sí mismo, aún respira con el aliento de su valor gigantesco y lanza entre el hipo de la muerte el último viva a la República.

Y Juego, como una pálida flor que se dobla, blanco como un lirio que se marchita en un lago de sangre, entrega su grande alma.

Tenía diez y ocho años.

El batallón entero que le había atacado se arroja sobre sus despojos sangrientos, y alrededor de su cadáver, como en los cantos épicos de la Ilíada¹, se traba un reñido combate...

Cuando el Libertador supo este hecho admirable dispuso que la compañía del Yaguachi a que pertenecía Calderón, no tuviese en adelante capitán, \ que cuando se corriese la lista y se nombrase al héroe de Pichincha, ascendido a aquel grado después de su muerte, la compañía entera contestase:

Murió gloriosamente en Pichincha, pero vive en nuestros corazones.

Esta fue la batalla de Pichincha que nos libró del yugo extranjero y tal el comportamiento glorioso de Abdón Calderón”⁵

Teniendo esto en cuenta y debido a que Abdón Calderón es considerado un gran héroe nacional se lo ha tomado como candidato para ser él quien tome la parte central de la tesina y de las animaciones 2d, siendo el que guie en

⁵ Leyendas de tiempo heroico. Manuel J calle. Antillares. 1995. Pág. 200



todo el material multimedia a través de los acontecimientos relevantes de esta batalla.

1.3 Aproximación histórica sobre formas de ilustración educativa

Sería muy difícil darle una fecha o una época específica a la aparición de ilustraciones educativas, puesto que han existido desde siempre, pinturas rupestres, pergaminos, cartas, jeroglíficos, todos nos dan instrucciones, nos cuentan hechos, nombres y acontecimientos de culturas antiguas.

Así mismo se ha realizado libros en los cuales existe registros gráficos, ilustraciones que de igual modo nos representan algún acontecimiento o nos ayuda a entender mejor el texto, Otra variable son los textos educativos de ciencias, estos son ilustrados, sobre todo en niveles elementales donde el aprendizaje de conceptos depende de la visualización de objetos.

Teniendo un buen material visual, la comprensión de lo teórico sería mucho más fácil, dejando de ser la asignatura que fuese menos memorística, impulsando a los niños y jóvenes a que les interese mucho más estudiar.

Entre las técnicas más comunes de ilustración educativa esta la pintura en acuarelas y los lápices de color, tratando de apegarse en lo máximo a la realidad o por lo menos tratar de plasmar la idea que se ha planteado, en estos últimos años esto ha ido decayendo con la llegada de la fotografía y peor aun con la del internet, lo más rápido es buscar una imagen en internet descargársela y adjuntarla al



trabajo, o incluso las mismas láminas educativas ya no son ilustradas sino fotografías de lo que se quiere mostrar, esto se lo ve más en lo que corresponde a las ciencias naturales, o acontecimientos recientes pero aun no logran desplazar a las láminas de historia.

“Una caricatura (del italiano caricare: cargar, exagerar) es un retrato que exagera o distorsiona la apariencia física de una persona o varias, en ocasiones un estrato de la sociedad reconocible, para crear un parecido fácilmente identificable y, generalmente, humorístico. También puede tratarse de alegorías.

La técnica usual de la caricatura se basa en recoger los rasgos más marcados de una persona (labios, cejas, etc.) y exagerarlos para causar comicidad o para representar un defecto moral a través de la deformación de los rasgos.”⁶

Tener en cuenta esto al momento de caricaturizar un personaje es muy importante, porque una mala caracterización del personaje podría traer rechazo las personas que usen este medio, así mismo en este caso lo que se requiere es tener una interpretación del personaje que transmita la fuerza, liderazgo y orgullo que es ser un héroe nacional, es por ello que a la caricaturización hay que tenerla muy en cuenta al momento de aplicarla para no dar una mala impresión de los héroes.

1.3.1 Tics, nuevas formas o medios de enseñanza.

Los tics en esta nueva oleada de tecnología están creciendo inmensurablemente, por el mero hecho de ser fuentes muy grandes de información y de tener la

⁶ <http://www.tecnicadedibujo.com/tecnicas> 19.12.2010.



capacidad de enseñar a niños y jóvenes que la usen de una forma práctica, fácil y ordenada.

En este caso hay que tener en cuenta la narratividad de la imagen “Una imagen narrativa como su nombre lo indica, tiene la función de narrar, de describir un acontecimiento, es una lectura textual de un fenómeno que se representa mediante signos que determinan la cultura del hombre”⁷ es muy importante al momento de proponer gráficas educativas, sin mucho texto o sin él tendrá que funcionar y transmitir la información para la que fueron creadas.

Pero como cualquier medio de enseñanza al emplear las TICs tienen sus pros y contras, entre estos podemos destacar:

La facilidad que tenemos al ingresar a todo tipo de información y formato ya sea, sonoro, textual, icónico, interactivo; a estos medios se los encontrara en Internet o televisión pero en el lugar que más son explotados son en soportes como CD o DVD que podrán ir temas desde turismo hasta enciclopedias.

El almacenamiento de información en cantidades gigantescas es otro buen punto, se lo puede hacer en periféricos muy pequeños y de fácil transporte, se puede llevar toda una biblioteca virtual, pudiéndola consultar en cualquier lugar y cualquier momento.

Con esto se puede tener interactividad muy interesante, llevando al usuario a introducirse más en el tema que está investigando, incrementando de esta forma el interés a la asignatura, lo cual es lo mejor que puede hacer un medio,

⁷ Vicente Peña



generalmente al aprender algo lo que se termina es causando un desinterés total.

En cuanto a las contras podemos decir que uno de los más grandes problemas de las Tics es técnico, la incompatibilidad entre programas, computadores, sistemas operativos, anchos de banda, que serían factores muy importantes que deberían ser tomados en cuenta al momento de utilizar las TICS los problemas de información también son muy comunes, no todas las personas están actualizadas en cuanto a tecnología se refiere e incluso aún hay personas que no tienen un acercamiento a un computador, otro de los puntos en contra de estas nuevas formas de enseñanza es una barrera económica, aunque, se ha abaratado el costo y distribución de este material sigue siendo inalcanzable para muchas de las familias. Y ni hablar del idioma, un gran porcentaje de estos nuevos medios de educación son realizados en inglés.

Aun con estos contras no deja de ser un método de enseñanza muy avanzado y útil al momento de aplicarlo con alumnos de cualquier edad.

1.4 Diseño de simulación 2D para la enseñanza de la historia.

La animación es una técnica que se utiliza para dar movimiento a modelos dibujados, pintados, o maquetas, para lograr esto lo que se necesita es atrapar en dibujos imágenes o fotografías los minúsculos movimientos que realiza el objeto que animamos, claro que para esto existen innumerables técnicas, pero son muy tediosas de realiza es



por eso que existen empresas especializadas en el campo que generan este proceso de una forma sistemática.

Entre las técnicas más conocidas de animación tenemos:

La pixilación

Stop motion

Rotoscopia

Animación de recortes

Entre otras son categorías de animación tradicional pero no dejan de usarse; al momento de enfrentarse a la animación por computadora estas técnicas quedan obsoletas puesto que en un ordenador minimizamos el trabajo, para generar 1 segundo de animación se necesitan 24 fotogramas o imágenes, “El ojo humano es incapaz de percibir más de 24 imágenes diferentes por segundo. Si en una animación existen 24 imágenes para dar un paso, y en otra existen 12 con el mismo tiempo, está claro que estará más definido el movimiento que tenga más pasos intermedios. Se pueden conseguir buenos resultados para web con 15 fotogramas por segundo.”⁸

Trabajo muy largo que tenían que hacer los animadores y dibujantes pero hoy en día se podría necesitar menos esfuerzo y personal para generar estas animaciones e ilustración, inmediatamente en el ordenador existen programas que realizaran automáticamente los fotogramas intermedios entre imágenes e incluso obteniendo mejores resultado de y efectos que lo tradicional.

⁸ <http://www.cristalab.com/tutoriales/tutorial-de-animacion-y-expresion-de-personajes-en-flash-c67/>



“La animación en 2D combina dibujo, pintura, animación, video y efectos, desde los primeros storyboards, hasta el retoque final, sin olvidar el entintado y coloreado. El software permite crear cualquier tipo de animación en 2D.

El workflow de animación en 2D, en lugar de trabajar con papel y lápiz, o con papel y escáner, trabaja con la computadora, incluyendo herramientas de dibujo y pintura natural, que simula lápices, pinceles, acuarelas, pasteles, etc. Herramientas de animación digital, herramientas de coloreado y relleno, video integración, que permite integrar materiales diversos, como videos y otros, efectos especiales de gran variedad”⁹

Teniendo en cuenta esto al proponer el diseño de una simulación o animación multimedia se pretende dar esa fuerza y actualización a la historia nacional haciéndola más interesante y sobre todo incrementando el interés en los alumnos.

CAPITULO 2

METODOS DE ENSEÑANZA Y GRÁFICA DE LA BATALLA DE PICHINCHA

2.1 Análisis comparativo de láminas ilustradas, textos y métodos para enseñar historia. (Observación, análisis semiótico y entrevista)

⁹ <http://www.dibujosinfantiles.org/animacion/animacion-en-2d.php> 20/10/2010



Laminas Ilustradas de Dibujo, Cuenca, 04 de diciembre del 2010, Patricio Ayala

Al observar las láminas ilustradas que existen en nuestro medio, claramente se observa un estilo clásico de ilustración, o en muchos de los casos ilustraciones no muy elaboradas pero que cumplen su función la cual es mostrar los acontecimientos sucedidos el 24 de Mayo de 1822, en el caso de las láminas históricas.

Teniendo en cuenta que, para tener mejores resultados en la enseñanza de la historia se debe utilizar medios audiovisuales y uno que otro ejercicio, para que el alumno se apropie de la historia.

Existen muchos métodos de enseñanza entre los principales tenemos el oral que resulta difícil al momento de memorizar una cantidad grande de información, otro de los métodos son los diferentes tipos de libros y materiales



como revistas, periódicos, novelas, cine, fotografías, museos, mapas, comics, juegos y muchos recursos más.

Aun así lo que se necesita es aumentar el interés y curiosidad en los alumnos, de esta manera encontrarán sentido al estudio de una época pasada, pero sin el debido estímulo sería muy difícil llegar a la concentración y elevar la curiosidad en ellos, es por eso que entre los nuevos métodos encontramos animaciones multimedia o CDs interactivos los cuales por medio de ejercicios y breves animaciones nos llevan a pegarnos más a la historia.

2.2 Elementos gráficos representativos de la Batalla de Pichincha y sus héroes (registro gráfico y encuesta)

A más del material dictado en el aula de clases también existen láminas ilustradas que ayudan a la interpretación de la misma. Las láminas ilustradas tienen mucho tiempo de vigencia en el ámbito educativo ya sea para ciencias naturales, estudios sociales o para la misma historia, pero así mismo son repetitivas y sin ninguna evolución.

En un enfoque más sociocultural se la ve como un objeto tradicional, que independientemente de la opinión del docente que reparte una asignatura se verán incorporadas al material de estudio de un estudiante.

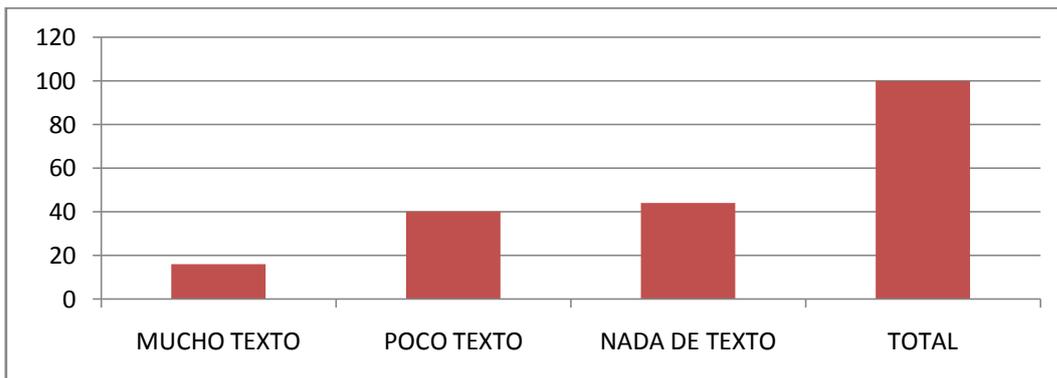
Pueden no tener una historia del por qué fueron hechas pero se han apoderado del común estudiantil. Y aun así tengan todo este valor en la enseñanza han sido desplazadas por otros medios como es el internet, como lo afirma el Sr. Adolfo Quintero dueño de una papelería en la



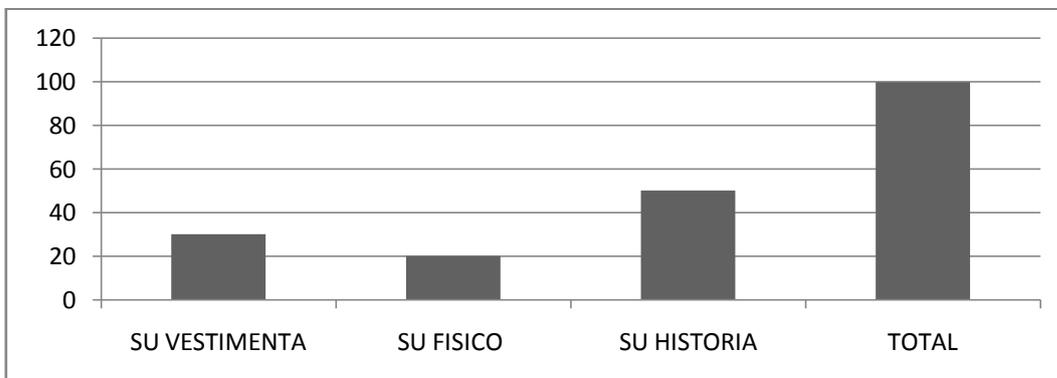
cual se distribuye estas láminas y el Lcdo. Jorge Coronel docente de la escuela Arzobispo Serrano ¹⁰

Análisis de campo realizado a 100 adolescentes de diferentes colegios se pudo obtener un resultado

¿Cómo sería una ilustración educativa?

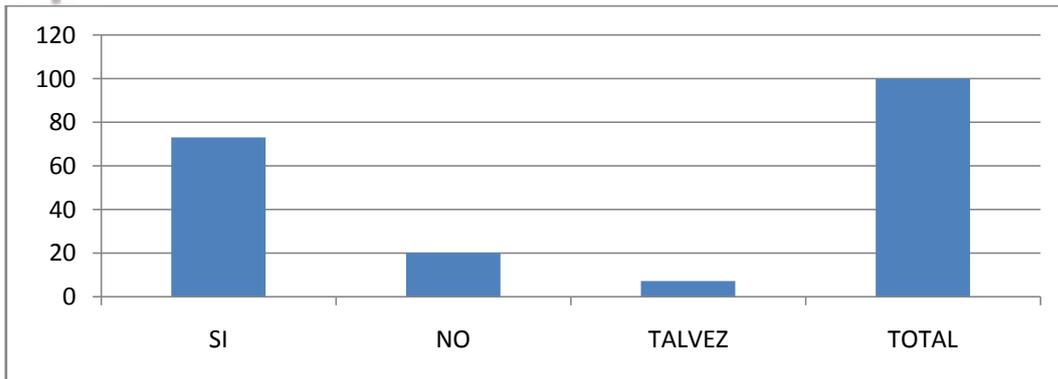


¿Cuáles serían los elementos a destacar en un héroe?

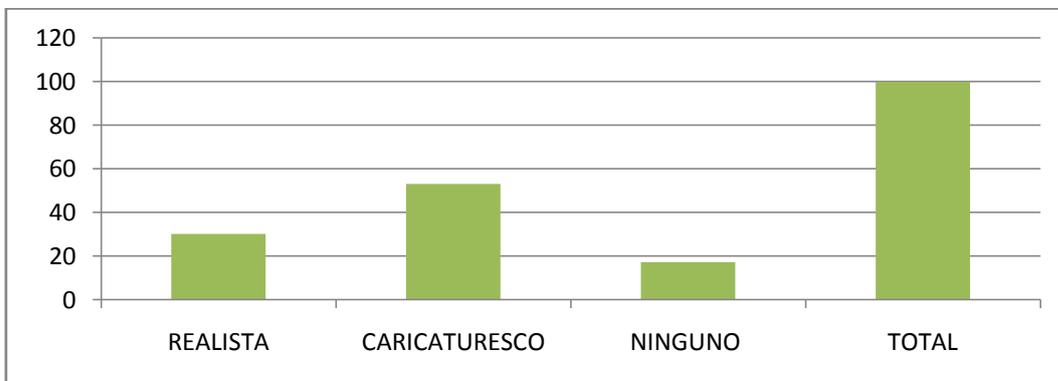


¿Las personas se podrían identificar con los personajes heroicos ecuatorianos?

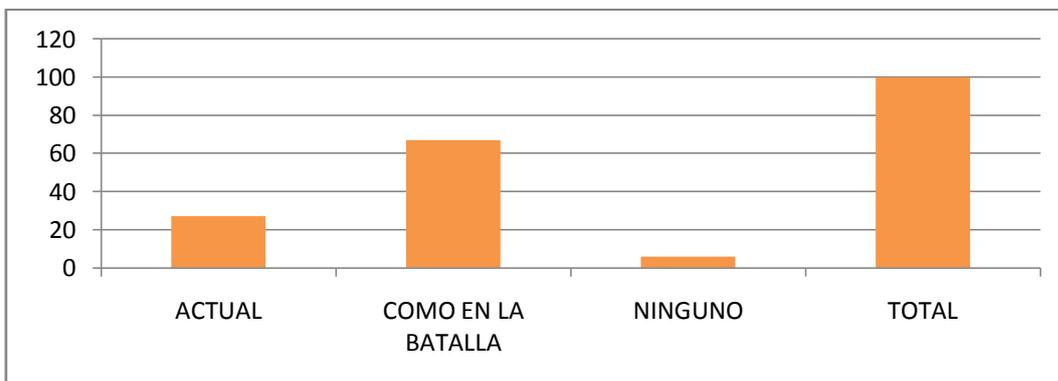
¹⁰ Anexos



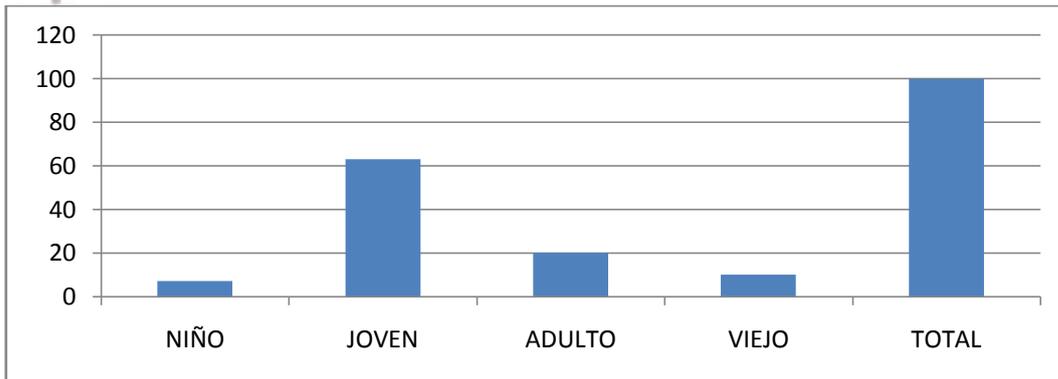
¿Cómo debe ser un personaje heroico?



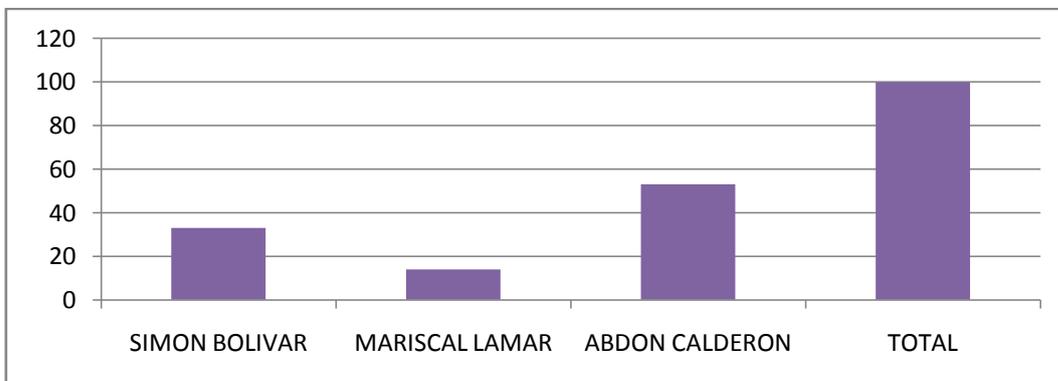
¿Su vestimenta debería ser?



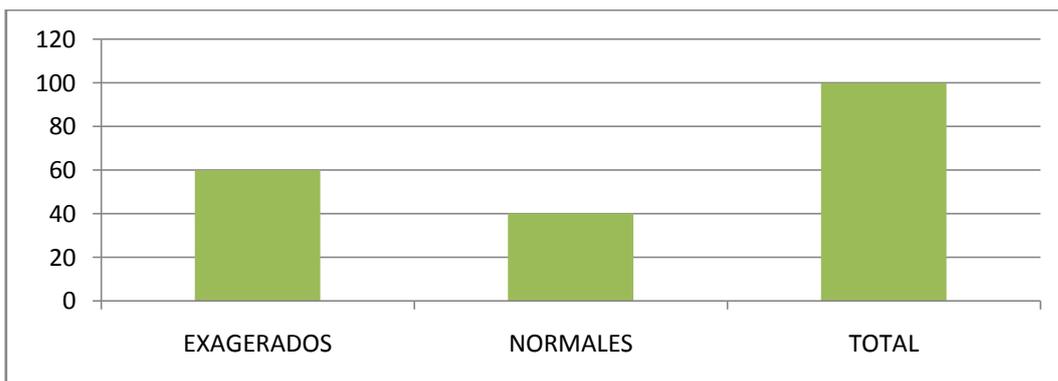
¿El personaje debería ser?



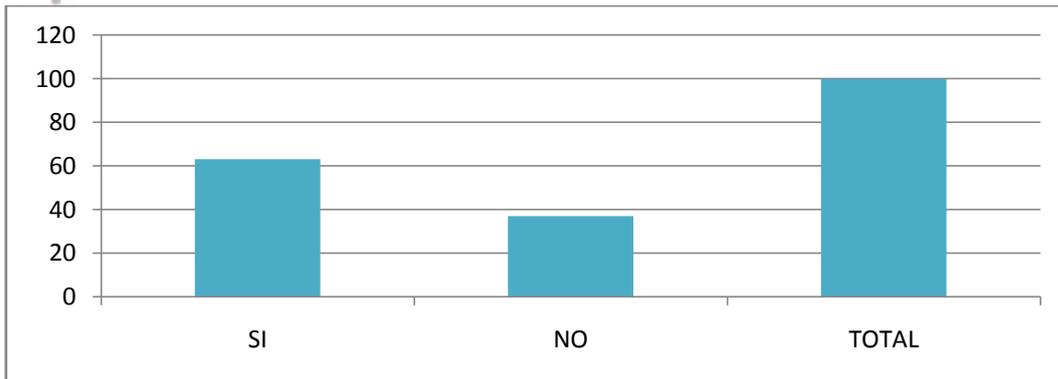
¿Si hubiera que escoger entre estos personajes a quien se escogería?



¿Los gestos del personaje deben ser?



¿Si el personaje fuera animado por computadora sería más atractivo el aprendizaje de la historia?



2.3 Entrevista

También se realizó una entrevista al Profesor de Artes Contemporáneas Eduardo Villacís quien desde su punto de vista puede dar pautas a seguir en la elaboración del personaje a diseñarse.

¿Cómo sería una ilustración educativa?

Todo depende del contexto y de las restricciones del mercado, pero por lo general se trata de sacar la parte positiva del personaje.

¿Las personas se podrían identificar con los personajes heroicos?

Si definitivamente así como hoy en día hay personas que se identifican con Gandhi o Martin Luther King

, existen personas que se apegan mucho a los personajes de nuestra historia nacional.

¿Cuáles serían los elementos a destacar de un héroe?

Principalmente su historia es lo que más marcaría al personaje seguido de su físico que también marcaría un factor para poder interpretar al personaje y por último pero



no menos importante su vestimenta que marcará la época en la que sucede las cosas.

¿Cómo debería ser un personaje heroico?

Depende totalmente del mercado, pueden existir personas que les encantara algo híper realista pero así mismo hay personas que con una línea están contentos, o sea todo depende del mercado, hablando en el mercado que tú te desenvuelves tendría que ser caricaturesco pero no infantil para que lo puedan ver como un mascota más o menos y otro factor sería la intencionalidad porque si la intención desde el comienzo una línea pues está bien.

¿Cómo debería ser su vestimenta?

Definitivamente de la época, aunque no es algo obligatorio, podría funcionar con ropa actual, todo depende de la intención que se tenga, pero al hacer esto se pierde la identidad histórica, ahora también puede ser el caso que no vaya de soldado sino más bien de ciudadano civil de la época.

¿La sangre y los miembros mutilados podrían dar una mejor manera de interpretación de la ilustración?

Esto va dependiendo de la edad, puede ser rechazado completamente o a su vez tomado como una realidad, mostrar lo monstruoso de un guerra sería lo óptimo y lo mejor pero como anteriormente dije depende mucho del público, tal vez así que va dirigido este personaje no es muy bueno hacerlo.

Teniendo esto muy en cuenta al momento de diseñar el personaje, se podrá tener un resultado mucho mejor, con



las pautas que nos da un profesional se tiene mucho más claro lo que es una ilustración educativa y el porqué deberías ser como es.

Capitulo 3

ANIMACION 2D DE LA BATALLA DE PICHINCHA.

3.1 Definición de estilos (bocetos)

Para poder definir el estilo y la forma del personaje tomamos la encuestas realizadas en el capítulo anterior que dieron los siguientes resultados.

Si va a existir un personaje que sirve como guía para un multimedia debería ser Abdón Calderón puesto que es el personaje o Héroe nacional más reconocido a nivel local (CUENCA), además de identificar mucho a la esta ciudad.

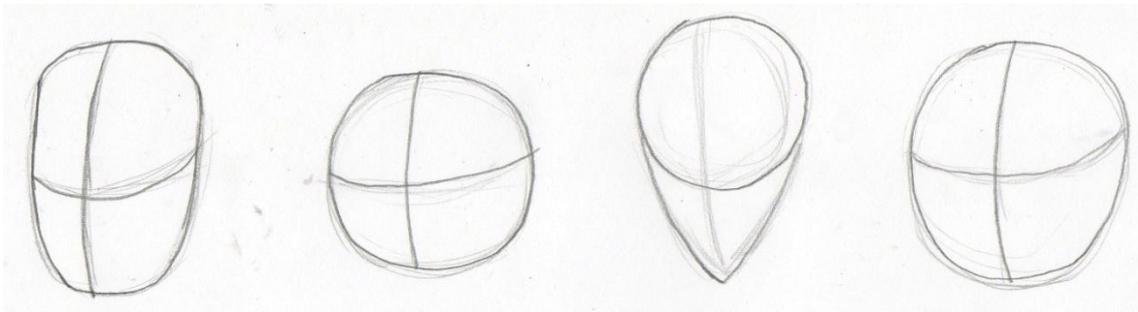
El personaje debe ser más caricaturesco que realista, ya que podrá tener muchas más expresiones exageradas al momento de presentar una historia.

Deberá ser joven, tal y como se lo relata en la historia de la Batalla de Pichincha, y al ser joven tiene una ventaja puesto que el público meta son adolescentes de noveno año de educación básica que tienen un promedio de 12 a 13 años, se verán mucho más identificados con el personaje.

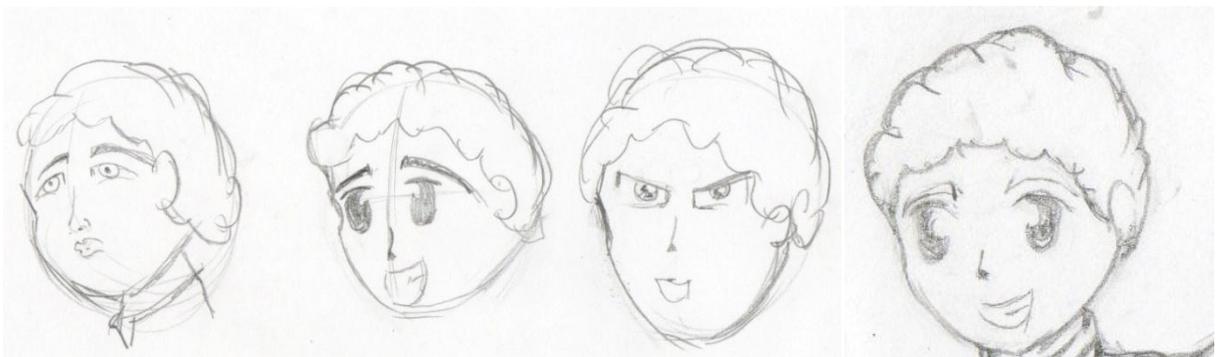
Al ser diferente al común de las láminas ilustradas o documentales se hace más llamativo y aumenta el interés.



Analizando al personaje verdadero lo que deberíamos resaltar es su juventud, ya que murió a los 18 años, muy valiente y decidido, en busca de la liberación de sus pueblos.



Para poder simbolizar de mejor manera la expresión facial que tendrá el personaje se utiliza formas básicas como el círculo en este caso. Probando con estas figuras se toma en cuenta principalmente la última que es mas circular, da resultado al representar a una persona en su estado de adolescencia.



Ya con estos primeros bocetos se retoma el método de encuesta pero ya mucho más rápida e informal, dando como resultado que el boceto 4 es el que mejor, siendo esta una nueva forma de representar a Abdón Calderón.

Ahora en cuanto a la vestimenta será la misma que se uso en las faldas del pichincha en 1822, que fue una chaqueta



azul, pantalón blanco, botas negras, esto en general de allí depende su rango podrían variar, el personaje poseerá este atuendo para no complicar la visualización e identificación de este.

“Era el año de 1821 y al solicitar apoyo el Libertador Bolívar organiza una fuerza colombiana auxiliar a órdenes del General de Brigada Antonio José de Sucre, llegando en ese año a playas ecuatorianas. Para este tiempo el gobierno Inglés concede un préstamo a la antigua República de la Gran Colombia, que consiste en armamento, equipo y vestuario, denotándose que se tuvo influencia inglesa los uniformes usados heroicamente en las faldas del Pichincha, por nuestro ejército el 24 de Mayo de 1822.”¹¹ Por lo cual se mantendrá este atuendo para el personaje.



Abdón Calderón

<http://html.rincondelvago.com/000759497.png>

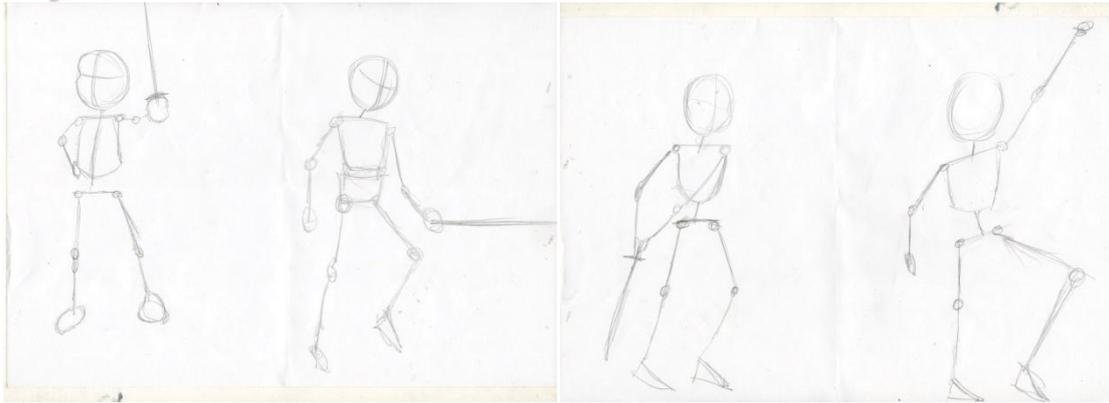


Uniforme utilizado en 1822

http://src.eluniverso.com/data/recursos/imagenes/pr01y250510.photo01_456_336.jpg

La postura es muy importante para tener una buena caracterización del personaje por lo cual se prueba varias de estas a nivel de esqueleto.

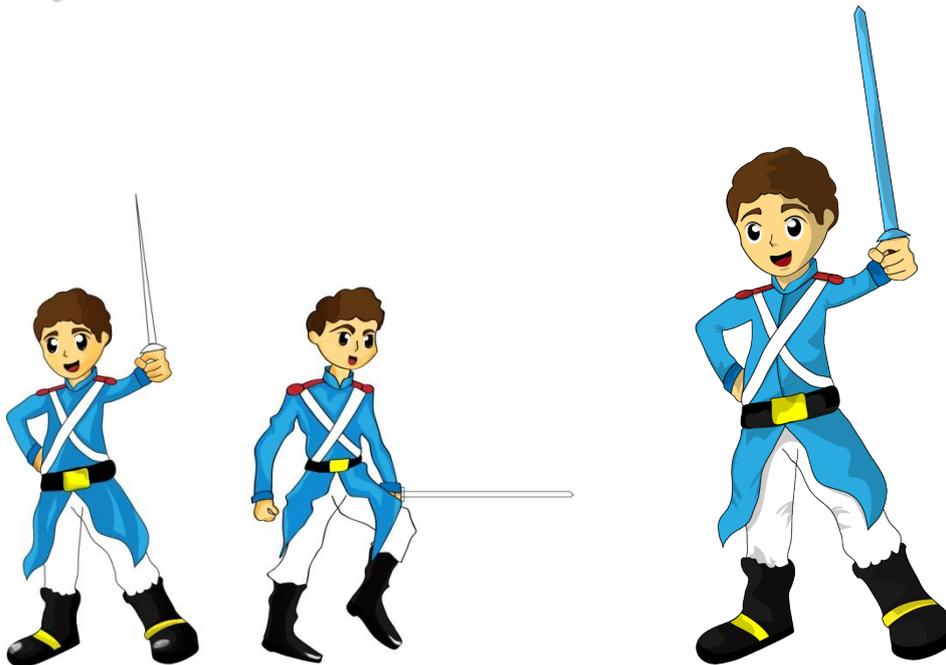
¹¹ HISTORIA DE LOS UNIFORMES MILITARES ECUATORIANOS, Crnl. (S.P.) Antonio J. Andrade, Edición del Estado Mayor Conjunto de las Fuerzas Armadas, 1984. (Biblioteca del Centro de Estudios Históricos del Ejército).



Ya dando volumen y tratando con el uniforme nos quedan los siguientes bocetos.



En cuanto al color para su vestimenta se mantienen los utilizados en la Batalla de Pichincha ya que se podrá reconocer más rápido al personaje y a que época pertenece, que sería azul, blanco, rojo y negro



Teniendo como resultado este personaje, que servirá de guía para un multimedia interactivo

3.2 Función del personaje guía.

El personaje creado tendrá la función de guiar a los estudiantes por un multimedia educativo sobre historia, por tanto aparecerá a lo largo del mismo proporcionando datos como nombres, fechas, lugares y acontecimientos relevantes o frases que ayudaran a relacionarse de mejor manera con el estudiante, frases como ¿Quién es el? ¿Quién trae el canguil?, viva la patria, etc. Todos estos diálogos serán neutros es decir sin regionalidades.

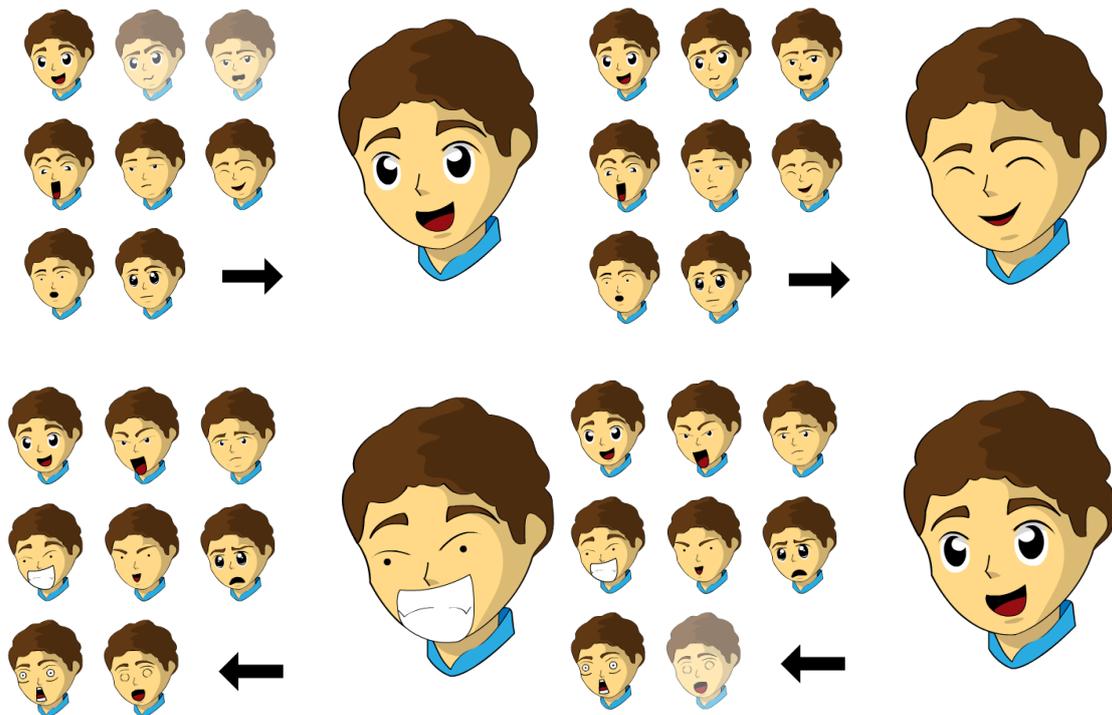
Poseerá movimientos faciales muy notorios para dar cuenta la importancia de lo que esta relatando, a demás, atraerá mucho más la atención del estudiante o usuario de este multimedia, también movimientos corporales que serán utilizados al momento de indicar algo importante.



3.3 Animación 2D

La animación comienza con los bocetos antes expuestos, seguido de esto se realiza un análisis de gestos en el rostro del personaje para de aquí poder saber cuáles son los mejores que ayudaran a dar una personalidad a al personaje.

La digitalización se la realizo en adobe ilustrador para luego ser pasada a adobe flash en donde se le da movimiento.



3.4 El personaje en un ambiente multimedia

El personaje final al estar en un ambiente multimedia se desenvolverá de acuerdo a la circunstancia en la que se encuentre, poseerá textos encerrados bombas de dialogo, para tener una mayor comprensión.



Batalla de Pichincha

Inicio Historia Heroes Extras

- 1. Batalla de Camino Real



- 2. Batalla de Huachi



- 3. Batalla de Verdeloma



- 4. Batalla de Tanizahua



- 5. Batalla de Cone o Yaguachi



Test

Rompe cabezas

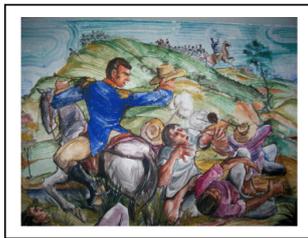
Galerias

Videos



Batalla de Pichincha

Inicio Historia Heroes Extras



con esta gran batalla se cierra un capitulo en historia del Ecuador



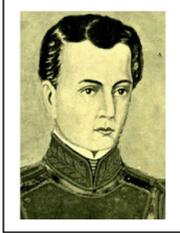
Mayo 24 de 1822: Se bate heroicamente en la Batalla de Pichincha, acribillado a balazos no quiere retirarse del combate. Muere al siguiente día. Es ascendido después de muerto a Capitán.

El General del vencedor, Antonio José de Sucre, siempre tan ecuánime y parco en palabras, en Carta al Libertador Bolívar, el mismo día de la Batalla, acerca de nuestro héroe dice: "...hago particular memoria de la conducta del Teniente Calderón, que habiendo recibido sucesivamente cuatro heridas,



Batalla de Pichincha

Inicio Historia Heroes Extras



Mayo 24 de 1822: Se bate heroicamente en la Batalla de Pichincha, acribillado a balazos no quiere retirarse del combate. Muere al siguiente día. Es ascendido después de muerto a Capitán.

El General del vencedor, Antonio José de Sucre, siempre tan ecuaníme y parco en palabras, en Carta al Libertador Bolívar, el mismo día de la Batalla, acerca de nuestro héroe dice: "...hago particular memoria de la conducta del Teniente Calderón, que habiendo recibido sucesivamente cuatro heridas,



Conclusiones

Después del análisis de las encuestas y el resultado que dieron estas se pudo dar forma al personaje, que será guía para un multimedia, alcanzando los objetivos planteados, que después de un análisis de láminas ilustradas, métodos de enseñanza y nuevas formas de aprendizaje se logro tener un personaje que podrá interactuar con el estudiante y haciendo mucho mas amigable la asignatura de historia. Además dar cuenta que al momento de proponer o innovar algo, se tiene que tomar muy en cuenta las opiniones de los demás ya que por el hecho de saber ilustrar o manejar un programa no se puede saber si el producto final va hacer bueno o malo.

Así mismo buscar una caracterización de un personaje heroico, tiene que ser de acuerdo a lo que se quiera mostrar o se quiera trasmitir en el alumno, no todos tendrán la misma reacción frente a los gestos faciales pero de alguna forma tendrán claro lo que se pretende mostrar.



Ya en el habito personal fue una experiencia muy apegada a la realidad, tenia ya un cliente que en este caso serian los adolescentes de noveno año de educación básica, tratar de que el personaje se adecue a las especificaciones de ellos y eso es un reto, sobre todo cuando se tiene un estilo o una tendencia definida.

Anexos

Sr. Adolfo Quintero

¿Por qué utiliza estas láminas?

Siempre vienen preguntando por ellas los chicos de los colegios

¿Son fáciles de conseguir?

Para mí no es mucho el problema porque viene un joven y me las vende, lo que es difícil es conseguir las de un tema en específico

¿Los dibujos representan el tema buscado?

Hay veces que se molestan por que tiene más láminas para dar

Y eran para mi más bonitas

¿Te identificas con las láminas?

Bueno siempre estoy buscando buenas láminas para que me compren claro pero identificarse con una en específica no

¿Ves como una tradición utilizarlas?



Como dije ya desde hace 20 años me las compran por lo que creo que es una tradición en los jóvenes

¿Es necesario utilizarlas?

Pues creo que si porque sino los cuádranos de los niños se vería feo (risas)

¿Desde qué tiempo vende esas laminas?

Bueno el negocio tengo como 20 años y ya desde ese entonces había láminas

¿Con que frecuencia las vende?

Nunca me he fijado pero podría decir que diario se venderán una 10 o 20 láminas

¿Cuáles son las que más se venden?

Las de ciencias naturales por que ahora ya son fotografías.

Lcdo. Jorge Coronel.

¿Por qué utiliza estas láminas?

Bueno a mis alumnos les digo que la usen para que memoricen mejor lo que está escrito

¿Son fáciles de conseguir?

Hay veces que no dicen que no las han conseguido o hay temas que en verdad no existen en esas láminas

¿Los dibujos representan el tema buscado?



Muchas de las veces vienen con recortes que no tiene nada que ver con la materia

¿Cuánto tiempo has usado estas láminas?

Soy profesor más de 25 años y desde entonces ya existían estas láminas

¿Te identificas con las láminas?

Con las bien hechas si (risas) bueno identificarse con unas en específico si con las que son dibujadas, porque son como obras de arte

¿Ves como una tradición utilizarlas?

Si, lo aria con mucha certeza porque es un elemento que ha estado en nuestra sociedad desde hace mucho tiempo

¿Prefieres una lámina o una imagen de internet?

Los recortes que me traen de internet son muy buenos y aun mejores que las laminas no me quejo lo dos medios son muy buenas

¿Es necesario utilizarlas?

En mi caso o para mis clases si por que como lo dije los cuadernos de los chicos se ven mucho mejor



16- Bibliografía básica

1. Jhon Berger. La memoria robada.
2. actualización y fortalecimiento curricular de la educación general básica del 2010
3. Humberto Oña Villarreal, Fechas Históricas y Hombres notables del Ecuador, Cuarta Edición, 1982.
4. Joan Josep Solaz-Portolés y Magdalena Moreno-Cabo. ALGUNAS PAUTAS Y CONSIDERACIONES PARA APRENDER DE UN TEXTO EDUCATIVO DE CIENCIAS.pag 86
5. suarez_r_pk. Capitulo III animación por computadora.cartulina.jueves, 07 de octubre del 2010. http://catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lis/suarez_r_pk/capitulo3.pdf
6. 1 Carmen Aranguren R. ¿QUÉ ES LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA? ¿QUÉ HISTORIA ENSEÑAR? ¿PARA QUÉ, CÓMO Y A QUIÉN ENSEÑARLA?.9 de Octubre del 2010.
7. 2 Carlos Hernán Arce. Animación Computarizada. 9 de Octubre del 2010.
8. <http://www.dibujosinfantiles.org/animacion/animacion-en-2d.php> 20/10/2010

Bibliografía de ampliación

9. <http://www.ele.com.ec/>
10. <http://www.batallasdeindependencia.ec>
11. http://usuarios.multimania.es/artofmusic/the_matrix_vr/definicion_vr.html
12. <http://www.tecnicasdedibujo.com/tecnicas>
13. <http://www.oecd.org/>



14. <http://psuvelhatillo.blogspot.com/2010/05/mariscal-sucre-gana-la-batalla-de.html>
15. <http://es.oocities.com/peruwarriorsofcenepa/conflicto-del-cenepa.html>
16. <http://www.slideshare.net/felipezayas/textos-discontinuos-301807>
17. http://www.batallasdeindependencia.ec/index.php?option=com_content&view=article&id=52
19/11/2010.
18. historia de los uniformes militares ecuatorianos, crnl. (s.p.) antonio j. andrade, edición del estado mayor conjunto de las fuerzas armadas, 1984. (biblioteca del centro de estudios históricos del ejército).
19. documentos para la historia de la escuela militar 1830 - 1930, hernán andrade g., amílcar tapia t., edición del centro de estudios históricos del ejército, 1991, (biblioteca del centro de estudios históricos del ejército).
20. reglamento de uniformes para el personal de la fuerza terrestre, dirección de doctrina de la fuerza terrestre, 2002.
21. biblioteca de consulta encarta 2005, ©®1993-2004 microsoft corporation.