

# UCUENCA

Facultad de Artes  
Carrera de Diseño

## **El Motion Graphics como herramienta de concientización sobre el bullying a personas con TDAH dirigido a jóvenes de 11 a 14 años en centros educativos de la ciudad de Cuenca, Ecuador**

Trabajo de titulación previo a la obtención  
del título de Diseñadora Gráfica

### **Autora:**

Jamileth Mireya Farez Contreras  
CI: 0107288409  
jatileth.osita2@gmail.com

### **Tutor:**

Dis. Patricio Ismael Carpio Padilla  
CI: 0103932471

Cuenca, Ecuador  
26-julio-2022

**Autora:**

Jamileth Mireya Farez Contreras

**Tutor:**

Dis. Patricio Ismael Carpio Padilla

**Fotografías e ilustraciones:**

Todas las imágenes han sido realizadas por la autora, excepto aquellas que se encuentran con su crédito respectivo.

**Diseño y diagramación:**

Jamileth Farez Contreras

Cuenca, Ecuador 2022



## Resumen

El presente trabajo centra su estudio en el diseño y desarrollo de una serie de piezas audiovisuales, para generar concientización sobre el bullying en personas con el trastorno de déficit de atención e hiperactividad. Este trastorno puede llegar a afectar a los jóvenes en su vida estudiantil y social; siendo víctimas de abuso por parte de sus compañeros, al tener un desconocimiento sobre su condición.

El principal objetivo de esta investigación es el diseñar, planificar y realizar una serie de animaciones con la técnica de Motion Graphics para jóvenes de 11 a 14 años, como herramienta didáctica para informar y sensibilizar sobre una temática social y educativa, por medio de la metodología de diseño generalizador integrado del autor Víctor Papanek, el cual se enfoca en un cambio social y cuenta con fases de investigación, creación y comprobación.

Como resultado se obtuvieron tres videos animados de una duración máxima de un minuto, donde se trataron tres diferentes tipos de bullying en las aulas de clase y las consecuencias de ello en personas con TDAH.

## Palabras clave

Animación. Motion Graphics. TDAH. Bullying

## Abstract

This work centers its studies in the design and development of a series of audiovisual pieces, to create awareness about the bullying in people with attention deficit and hyperactivity disorder. This disorder can affect young people in school and social lives; being victims of abuse from their classmates who doesn't know about this condition.

The main goal of this investigation is to design, plan and create a series of animated shorts with de Motion Graphics technique to people from 11 to 14 years old, as a didactic tool to inform and sensitize about a social and educational issue, trough the training for generalization by the author Victor Papanek, which focuses in social change and counts with different phases of investigation, creation and verification.

As a result we obtained 3 one-minute animated videos where 3 different types of school bullying and it's consequences in people with ADHD were discussed.

## Keywords

Animation. Motion Graphics. ADHD. Bullying

# Índice

I. Resumen	3	1.4.2. Componentes del Motion Graphics	39
II. Palabras clave	3	1.4.3. Motion Graphics como medio de concientización	41
III. Agradecimiento	12	<b>Capítulo 2 - Metodología</b>	
IV. Dedicatoria	12	2.1. Introducción metodológica	45
V. Introducción	13	2.2. Estructuración del problema	47
VI. Objetivos	15	2.2.1. Reconocimiento e indagación	47
<b>Capítulo 1 - TDAH y el Diseño</b>		2.2.1.1. Modelos dinámicos de usuario	47
1.1. Estado del arte	19	2.2.1.2. Brief creativo	51
1.2. Trastornos de la conducta y del aprendizaje	21	2.2.1.3. Análisis de homólogos	53
1.2.1. Trastornos del aprendizaje	21	2.2.1.4. Organigrama funcional y diagrama de Gantt	56
1.2.2. Definición del trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH)	23	2.2.2. Recopilación y análisis de datos	59
1.2.3. Conductas frecuentes	24	2.2.2.1. Encuesta	59
1.2.4. Impacto emocional del TDAH en adolescentes	26	2.2.2.2. Entrevista	60
1.2.5. El TDAH y su impacto en el aprendizaje	28	2.3. Diseño	61
1.2.6. TDAH en la vida estudiantil	30	2.3.1. Ideación	61
1.3. Bullying	32	2.3.1.1. Storyline	61
1.3.1. Definición y clasificación	32	2.3.1.2. Storytelling	62
1.3.2. Consecuencias emocionales del bullying escolar	35	2.3.1.3. MoodBoard	65
1.3.3. Bullying en personas con TDAH	36	2.3.2. Desarrollo	66
1.4. Motion Graphics	38	2.3.2.1. Guion técnico	66
1.4.1. ¿Qué es el Motion Graphics?	38	2.3.2.2. StoryBoard	70
		2.3.2.3. Animatics	72

## Capítulo 3 - Propuesta y resultado

3.1. Realización	77
3.1.1. Aspectos formales del diseño	77
3.1.1.1. Diseño de personajes	77
3.1.1.2. Diseño de escenarios	78
3.1.1.3. Paletas de color	79
3.1.1.4. Tipografía	80
3.1.1.5. Styleframes	81
3.1.1.6. Voz en off	85
3.2. Diseño final	86
3.2.1. Producción	86
3.2.2. Grupo Focal	91
3.2.3. Videos finales	94
VII. Conclusión	97
VIII. Recomendaciones	99
IX. Bibliografía	101
X. Anexos	107

## Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Jamileth Mireya Farez Contreras, en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "El Motion Graphics como herramienta de concientización sobre el bullying a personas con TDAH dirigido a jóvenes de 11 a 14 años en centros educativos de la ciudad de Cuenca, Ecuador", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 26 de julio del 2022



---

Jamileth Mireya Farez Contreras

C.I: 0107288409

## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Jamileth Mireya Farez Contreras, autora del trabajo de titulación “El Motion Graphics como herramienta de concientización sobre el bullying a personas con TDAH dirigido a jóvenes de 11 a 14 años en centros educativos de la ciudad de Cuenca, Ecuador”, certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 26 de julio del 2022



---

Jamileth Mireya Farez Contreras

C.I: 0107288409

# Índice figuras y tablas

## Figuras

**Figura 1:** Canvis. (2022). Trastornos del aprendizaje. Obtenido de <https://www.canvis.es/es/tratamiento-trastornos-aprendizaje-psicologos-barcelona/>

**Figura 2:** Núñez, R. (2019). Estrés en niños con TDAH. Obtenido de <https://www.psicologaraynelda.com/2019/11/09/trastorno-de-hiperactividad-y-deficit-de-atencion-o-simplemente-nino/>

**Figura 3:** Red Cenit. (2014). Adolescentes con TDAH. Obtenido de <https://www.redcenit.com/adolescentes-con-tdah-que-trastornos-neuropsicologicos-influyen-en-sus-comportamientos/>

**Figura 4:** Red Cenit. (2020). Trastorno por Déficit de Atención. Obtenido de <https://www.redcenit.com/el-tda-o-trastorno-por-deficit-de-atencion-sin-hiperactividad/>

**Figura 5:** Galton Gabinet Col·lectiu. (2020). Problemas del aprendizaje. Obtenido de <https://galtonbarcelona.com/es/problemas-de-sueno-en-el-trastorno-por-deficit-de-atencion-con-hiperactividad-tdah/>

[galtonbarcelona.com/es/problemas-de-sueno-en-el-trastorno-por-deficit-de-atencion-con-hiperactividad-tdah/](https://galtonbarcelona.com/es/problemas-de-sueno-en-el-trastorno-por-deficit-de-atencion-con-hiperactividad-tdah/)

**Figura 6:** Sevilla, M., & Sánchez, M. (2020). Bullying. Obtenido de <https://cuidateplus.marca.com/enfermedades/psicologicas/bullying.html>

**Figura 7:** VIU. (2014). Consecuencias del bullying. Obtenido de <https://www.universidadviu.com/pe/actualidad/nuestros-expertos/bullying-consecuencias-en-la-victima-y-el-agresor>

**Figura 8:** Misiones al instante. (2022). Preocupación por el acoso escolar. Obtenido de <http://misionesalinstante.com/index.php?a=67751>

**Figura 9:** KapraKarma. (2021). Motion Graphics. Obtenido de <https://kaprakarma.com/videos-empresa/motion-graphics/>

**Figura 10:** UNIR. (2022). Comunicación con motion graphics. Ob-

tenido de <https://www.unir.net/ingenieria/revista/estudiar-motion-graphics/>

**Figura 11:** Cuadro de proyección lógica del proyecto

**Figura 12:** Modelado de Usuario 1

**Figura 13:** Modelado de Usuario 2

**Figura 14:** Modelado de Usuario 3

**Figura 15:** Brief creativo de diseño

**Figura 16:** La policía Nacional, & Fundación Legálitas. (2020). Captura del video Di no al odio. Obtenido de <https://dinoalodio.es/>

**Figura 17:** Colombo, E., Dieswarte, D., & Slovery, W. (2017). Captura del video Don't be a bully, loser. Obtenido de <https://antimatter.tv/Don-t-be-a-bully-loser>

**Figura 18:** NCMH. (2019). Captura del video Let's talk about ADHD. Obtenido de <https://www.ncmh.info/conditions-we-study/attention-deficit-hyperactivity-disorder/>

**Figura 19:** EmprendePyme. (2019). Storytelling. Obtenido de <https://www.emprendepyme.net/que-es-y-por-que-necesitas-un-storytelling-en-tu-empresa.html>

**Figura 20:** MoodBoard de los videos

**Figura 21:** Guion técnico del vídeo 1

**Figura 22:** Guion técnico del vídeo 2

**Figura 23:** Guion técnico del vídeo 3

**Figura 24:** Storyboard del video 1 - página 1

**Figura 25:** Storyboard del video 1 - página 2

**Figura 26:** Storyboard del video 1 - página 3

**Figura 27:** Storyboard del video 1 - página 4

**Figura 28:** Animatic del video 1 realizado en Adobe Premiere

**Figura 29:** Animatic del video 2 realizado en Adobe Premiere

**Figura 30:** Animatic del video 3 realizado en Adobe Premiere

**Figura 31:** Diseño de personajes principales y secundarios

**Figura 32:** Diseño de escenarios

**Figura 33:** Cromática de personajes y escenarios

**Figura 34:** Tipografías usadas en los videos

**Figura 35:** Styleframe del video 1

**Figura 36:** Styleframe del video 2

**Figura 37:** Styleframe del video 3

**Figura 38:** Primera parte de la composición – video 2

**Figura 39:** Animación del zoom y movimiento – video 2

**Figura 40:** Animación del viñetas y personajes – video 3

**Figura 41:** Lip sync para cada letra

**Figura 42:** Animación del lip sync – video 3

**Figura 43:** Animación nube y flash-forward– video 1

**Figura 44:** Animación del mensaje final de los videos

**Figura 45:** Ajuste del audio y voz en off

**Figura 46:** Grupo focal visualizando los videos

## Tablas

**Tabla 1:** Farez, J. (2022). Tabla. Diagrama de Gantt del proyecto. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.

**Tabla 2:** Farez, J. (2022). Tabla. Organigrama funcional del proyecto. Elaboración por autor de proyecto de titulación. Cuenca, Ecuador.

## Agradecimiento

De manera muy especial agradezco a mi tutor Mgt. Ismael Carpio y a mi profesor Mgt. Paul Peralta, por apoyarme y guiarme en la construcción de este proyecto. A mi familia por su amor, apoyo, consejos y enseñanzas. A todas las personas e instituciones que colaboraron de una u otra forma en esta investigación. Gracias a mi fiel compañera Abigail por sus consejos y ser mi soporte durante este duro camino.

## Dedicatoria

Se lo dedico a mi mamá, la cual me inspiró a ser mejor persona y luchar por mis sueños.  
A mi abuelita que siempre estuvo apoyándome y a pesar de que no alcanzó a ver mi meta cumplida, aún está conmigo en mi corazón.  
Para mis amigos que siempre me levantaron y creyeron en mí; y a mi Miniña que estuvo cuando más necesitaba compañía.

## Introducción

El déficit de atención con hiperactividad denominado TDAH es un trastorno que se caracteriza por la dificultad que tienen las personas para concentrarse, prestar atención y retener información; esta condición ocasiona baja autoestima, frustración, problemas en relacionarse con los demás y dificultades de aprendizaje en la escuela o el trabajo.

Este trastorno no tendría nada de extraordinario, si no fuera porque desencadena situaciones de acoso, bullying y discriminación hacia los jóvenes que lo padecen, convirtiéndose en una problemática social que suele marcar la vida de la persona afectada. La falta de conocimiento e incomprensión de este trastorno es la razón por la cual se producen estas situaciones, siendo necesario contribuir a una difusión y educación de la sociedad ante este estado médico que es muy común en nuestro medio.

Por lo expuesto, este proyecto de titulación tiene el propósito de contribuir a una problemática social por medio del diseño, con la finalidad de crear una concientización a través de producciones audiovisuales con la técnica del Motion Graphics, donde se abordará el tema del bullying y sus consecuencias en personas con TDAH.

El primer capítulo presenta una recopilación de información teórica acerca del trastorno y el bullying; además de la opinión de expertos en el área que aportaron significativamente en el proyecto.

A continuación, en el segundo capítulo se desarrolla la ideación, en donde se aplica la metodología de Víctor Papanek. Teniendo en cuenta el target al cual va dirigido se realiza el brief, análisis de homólogos, storytelling, guion técnico y animatics.

Finalmente, en el tercer capítulo se muestra el proceso que se siguió en la construcción del producto final, además de una validación de los videos elaborados. Estos videos serán difundidos en espacios apropiados para su visualización como establecimientos educativos y centros psicoterapeutas. La utilización de este producto seguro será de gran ayuda para construir una sociedad más equilibrada e inclusiva.

## Objetivos

### Objetivo general

Diseñar tres piezas audiovisuales con la técnica del Motion Graphics como herramienta para la concientización sobre el bullying a personas con TDAH.

### Objetivos específicos

1. Recolectar información con el fin de realizar un diagnóstico de la problemática para obtener el contenido necesario para las producciones audiovisuales.
2. Diseñar y definir los componentes de los productos audiovisuales aplicando la información recolectada para el desarrollo de la propuesta.
3. Realizar 3 prototipos de videos cortos con la técnica de Motion Graphics para ser validados con estudiantes de EGB de la Unidad Educativa Particular La Asunción perteneciente a la ciudad de Cuenca.



# Capítulo 1

## TDAH y el Diseño





## 1.1. Estado del arte

Durante la exploración y construcción de este proyecto, se realizó una recopilación y revisión de antecedentes de proyectos, estudios o artículos con el tema similar al planteado en este proyecto, esto nos permitió su construcción a través de una base sólida y dirección adecuada, por medio de la generación de conocimientos enfocados en la problemática.

El primer documento encontrado se titula *Diseño gráfico de material didáctico para mejorar el aprendizaje en niños con déficit de atención e hiperactividad en la ciudad de Cuenca* de (Toledo & Tripaldi, 2017) es un proyecto de titulación de pregrado, el cual consiste en la construcción de un interfaz digital que ayude de forma lúdica y a través de los sentidos a mejorar la concentración, memoria y la hiperactividad de los niños que sufren TDAH.

Arismendi (2021) presenta un artículo cuyo objetivo es diseñar una campaña publicitaria para concientizar sobre el TDAH dirigido a un público universitario, tiene como fin cambiar las actitudes públicas sobre este trastorno afirmando que, si se sensibiliza a la población, se podría ayudar y evitar daños irreversibles.

Como tercer antecedente tenemos un proyecto titulado *Diseño gráfico en la elaboración del material terapéutico dirigido a niños con TDAH, Chiclayo 2018* de Murrugarra (2019) que plantea el objetivo de determinar la aportación del diseño gráfico en la elaboración de material terapéutico para niños con TDAH. El estudio llegó a manifestar lo poco accesible que es el material por el costo y disconformidad con la edad; por lo tanto, este proyecto presenta como propuesta un libro didáctico como medio de trabajo más específico para las sesiones terapéuticas.

Otro proyecto de investigación que se revisó se titula *Incidencia del material de difusión para la comunicación Gráfica en los niños diagnosticados con TDAH en el DECE de la Unidad Educativa Adventista Pacífico al sur de Guayaquil* (Estacio, 2017) el cual asegura que los padres y docentes no poseen el conocimiento necesario para tratar con niños que poseen TDAH, por lo que plantea una guía de estrategia comunicativa donde estarán presentes las tácticas de especialistas para ponerlos en práctica en el hogar y salones de clase.

En último lugar está el proyecto de Echeverría (2018) su objetivo es determinar si el control emocional tiene incidencia en la impulsividad de los ni-

ños con TDAH, con el propósito de la realización de un programa de recuperación psicopedagógica y sensibilización para mejorar la atención y mejorar su calidad de vida.

Con las investigaciones realizadas podemos concluir que varias áreas del diseño como la medicina, intentan ayudar en el aprendizaje y disciplina de los niños que padecen TDAH; además de informar a la sociedad sobre este trastorno.

## 1.2. Trastornos de la conducta y del aprendizaje

### 1.2.1. Definición de trastornos del aprendizaje

Para entender los Trastornos del Aprendizaje (TA) debemos tener en cuenta que cada persona aprende a un ritmo diferente. Los que poseen TA, presentan problemas al asimilar los conceptos académicos (Málaga y Arias, 2010). Es decir, que a pesar del índice normal de inteligencia del niño, esta incapacidad puede enfocarse en determinadas áreas académicas como: escritura, lectura, matemáticas, comunicación, etc.

Los jóvenes y niños que tienen este tipo de trastornos tendrán consecuencias en su educación; existe desde la incapacidad de prestar atención u organizarse hasta la discapacidad en la conducta como: el control de los impulsos, la actividad motriz y la orientación en el espacio (Sans, et. al, 2017). En muchas instituciones educativas del Ecuador existe el desconocimiento de los docentes sobre las necesidades educativas especiales de los estudiantes, esto dificulta la enseñanza apropiada dejando vacíos en el aprendizaje de niños y jóvenes.

Figura 1



## 1.2.2. Definición del trastorno de déficit de atención e hiperactividad (TDAH)

El TDAH es un trastorno de inhibición que interrumpe el sistema ejecutivo del cerebro lo que provoca una pérdida de habilidades, afectando el desarrollo educativo y motriz. Inicia en la infancia y puede llegar a trascender a la adolescencia y en la vida adulta; los síntomas varían según la edad y el entorno de la persona (Barkley, 2018, como se citó en Echeverría, 2018). No existe una causa específica, sino que es producido por una variedad de factores biológicos y sociales; llegando a ser difícil predecir y evitar su manifestación.

Las personas que padecen TDAH presentan dificultades tanto académicas como sociales, esto no solo puede ser perjudicial en su educación y su vida laboral, sino que a nivel personal puede presentar un comportamiento antisocial. “La impulsividad puede ser causa del incumplimiento de normas debido a una pobre inhibición de la conducta” (Rocio, 2012, como se citó en Echeverría, 2018). Al no poder controlar su impulsividad muchas veces las personas que poseen este trastorno son etiquetados de irrespetuosos, espontáneos y maleducados.

Murrugarra (2019) menciona que suelen sentirse rechazados, deprimidos, angustiados, por lo que la atención psicológica temprana es fundamental para que no se conviertan en personas inseguras o violentas. La existencia de tratamientos y el apoyo externo es de mucha ayuda en la mayoría de niños y jóvenes que poseen TDAH, puede llegar a mejorar la atención, el comportamiento y la impulsividad; conjuntamente del apoyo emocional del entorno es significativo para superar su condición y mejorar su calidad de vida.

### 1.2.3. Conductas frecuentes

Uno de los puntos más importantes son los síntomas o las conductas más frecuentes que presentan las personas que poseen TDAH; conviene señalar que no todo los niños y adolescentes van a presentar todos los síntomas, va a depender de la persona y su entorno.

La conducta más notable es la falta de atención a pesar de que pueden estar hablando directamente, ya que se distrae con facilidad. Al tener cortos periodos de atención se destacan comportamientos como: no prestar atención a los detalles por lo que muchas veces puede llevar a errores o falta de limpieza en los trabajos, la falta de culminación de

las actividades, incapacidad de organización e incluso en actividades lúdicas no cumplen con el orden y normas del juego (Murrugarra, 2019, p. 17).

La hiperactividad con el tiempo llega a variar de acuerdo con la edad y el tipo de TDAH, pero no desaparece. En los niños se manifiesta con no poder permanecer quietos durante mucho tiempo, en cambio los adolescentes o adultos llegan a mostrar tics nerviosos y realizar múltiples tareas al mismo tiempo que a veces llegan a postergar o no hacerlas de manera correcta.

Figura 2

La impulsividad y la hiperactividad también desencadenan una conducta destacable como lo menciona Murrugarra (2019):



- Hablar excesivamente, interrumpir y responder sin esperar.
- Excesiva actividad motora, incluso en situaciones o lugares inadecuados.
- Dificultad para controlar sus emociones y aceptar las normas sociales.
- Confundir la realidad con la fantasía, no tiene clara la noción de tiempo y espacio.

Al no comportarse como la mayoría de los niños y jóvenes, los que poseen TDAH pueden sufrir la burla y rechazo de sus compañeros, esto debido a la falta de comprensión del comportamiento y del trastorno; llegando a pensar que son tontos, desobedientes o antisociales.

#### **1.2.4. Impacto emocional del TDAH en adolescentes**

En cierta parte el apoyo externo y familiar ayuda a los niños en el área educativa, lamentablemente muchas veces no es suficiente para el área social y emocional. Cuando hablamos de niños que poseen TDAH, debemos tener en cuenta que muchas veces tienen dificultad para relacionarse con los demás, un método de ayuda es averiguar qué es lo que genera el rechazo, esto facilitará una estrategia para eliminarlo o reducirlo (Estacio, 2017, p. 38).

En el caso de los adolescentes es diferente, ya que entran en la fase de cambios propios en esta edad, esto conlleva a una transformación del comportamiento físico, hormonal, psicológico, sensibilidad, entre otros; si esto ocurre en todos los jóvenes, los que poseen TDAH llegan a empeoran (Garces, 2018, p. 27). Al ser jóvenes que poseen TDAH muchas veces enfrentan el rechazo por parte de sus compañeros, esto sumado con los factores de la adolescencia no solo generan dificultades en la adaptación, sino que puede presentar estrés y ansiedad.

Figura 3



Según Barkley R., (1998 citado por Echeverría, 2018): Existe una depreciación de la hiperactividad, aunque persisten los problemas de desatención e impulsividad, en la adolescencia las personas que presentan este trastorno presentan escasa tolerancia a la frustración, son poco perseverantes, varios de ellos exigen la gratificación o el cumplimiento inmediato de sus demandas, son irritables y presentan dificultad para adaptarse a los cambios. En varios casos se da el abandono escolar, consumo de alcohol u otras drogas.

Podemos afirmar que los trastornos de humor, la depresión y la baja autoestima se presenta con más fuerza en los jóvenes que poseen TDAH, esto no solo conlleva a problemas psicológicos sino puede producir problemas físicos. Para estos jóvenes tener un apoyo por parte de la familia es primordial, el aceptar que “el adolescente no es así por voluntad propia sino porque tiene una condición” (Arismendi, 2021, p. 135).

### 1.2.5. El TDAH y su impacto en el aprendizaje

Al ser el TDAH un trastorno de aprendizaje, presenta dificultades en el área académica; pero la edad es un factor importante a la hora de ser tratado. Durante la niñez es muy probable que los padres ayuden con las tareas y sean mejor comprendidos;

Figura 4



pero para los adolescentes que poseen TDAH es muy frecuente que repitan curso, tengan bajo rendimiento escolar, problemas de conducta o no terminen el bachillerato (Soutullo, 2008, como se citó en Arismendi, 2020).

Según Garces (2018):

Los alumnos/as afectados por TDAH provocan grandes niveles de estrés a los profesores y esto se correlaciona también con muchas barreras y dificultades a la hora de intervenir e involucrarse en los casos de TDAH que tienen en el aula. (p. 15)

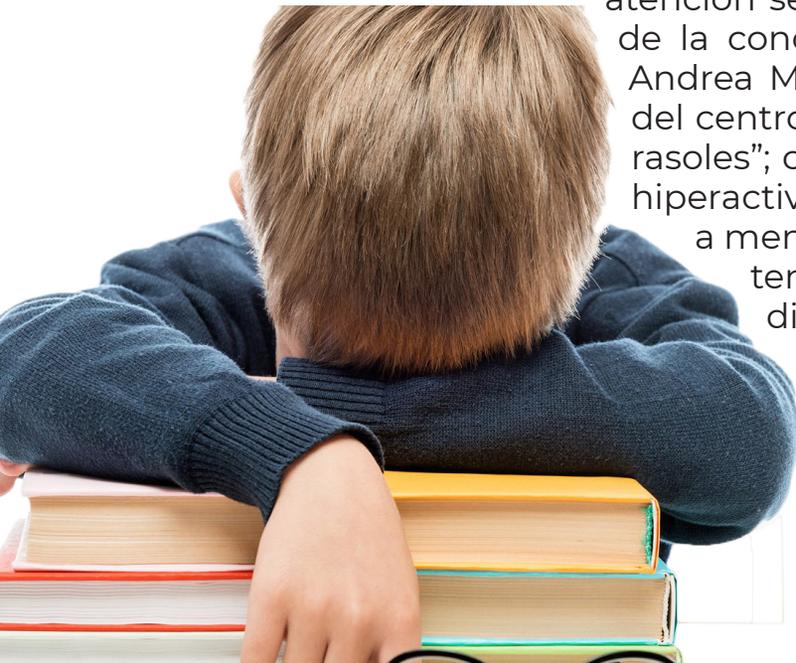
Dentro del salón de clase los docentes deben tener presente al niño o adolescente que posee TDAH; es importante la ubicación dentro del aula, ya que al estar cerca del docente puede ser supervisado por medio del lenguaje verbal, visual y físico, mejorando así su aprendizaje y el control de las tareas.

Por otra parte, los niños y jóvenes que tienen TDAH también poseen una buena capacidad creativa, que pueden ser usadas como método de socialización y expresión; son capaces de originar ideas ingeniosas de manera rápida en cualquier situación.

### 1.2.6. TDAH en la vida estudiantil

El TDAH puede afectar la vida estudiantil de manera moderada o severa dependiendo del tipo y las comorbilidades (condiciones que pueden acompañar al TDAH como dislexia, tics, TOC, etc.) que puedan presentar. En la entrevista realizada al Doctor Santiago Peralta, neurólogo pediátrico del Hospital Monte Sinaí, menciona que en la adolescencia suelen llegar a ser más impulsivos por lo que cometen más equivocaciones y que la inatención se logra controlar por medio de la conciencia; en cambio, la Mst. Andrea Morales, psicóloga educativa del centro psicopedagógicos “Los Girasoles”; comenta lo contrario, que la hiperactividad no se manifiesta muy a menudo, pero se agudiza la inatención y la organización. Esta diferencia de opiniones se da por que, el TDAH se manifiesta de manera diferente

Figura 5



dependiendo del entorno y del adolescente que posee el trastorno.

Por otro lado, según los entrevistados al existir en un aula de clase un porcentaje del 3% al 4% de estudiantes con TDAH, es factible diferenciarlos por los comportamientos que pueden llegar a dificultar su vida estudiantil. La Mst. Morales menciona que a menudo no logran organizarse de manera correcta, pueden tener cuadros depresivos y principalmente les cuesta mucho sostener la atención en procesos de orden superior por lo que tienden a repetir curso.

El TDAH afecta a nivel estudiantil pero no solo en el ámbito académico como lo describimos anteriormente, también está presente en el nivel social y emocional; los adolescentes con TDAH tienden a sufrir con más frecuencia cuadros de ansiedad, depresión y trastornos de conducta, esto sumado al comportamiento en el nivel educativo repercute en el nivel social, llegando a ser etiquetados como flojos y vagos por lo que pueden presentar miedo a participar en clase por temor a equivocarse o simplemente por el rechazo.

En las encuestas a maestros y estudiantes de séptimo a décimo de educación básica realizadas en

la Unidad Educativa Particular La Asunción, con el objetivo de saber la opinión y conocimientos sobre este trastorno; llegamos a la conclusión que la mayoría de jóvenes desconocen el TDAH y sus consecuencias; en cambio, los maestros manifiestan estar informados de los síntomas, de los problemas de autoestima y conocen la metodología para apoyar a los estudiantes en miras de lograr una inclusión. (Ver Anexo 2 y 3)

## 1.3. *Bullying*

### 1.3.1. Definición y clasificación

Para comprender la problemática debemos tener claro el término bullying, este término se refiere a el acoso dado entre niños y adolescentes especialmente en centros educativos. “Se utiliza en la escuela para connotar un comportamiento agresivo o el acto intencional de hacer daño a algún o alguna estudiante, de manera constante durante un periodo de tiempo” (Domínguez y Manzo, 2011).

La denominación bullying ha existido desde hace mucho tiempo, pero la sociedad ha tomado conciencia de esta problemática en los últimos años, siendo el principal propósito de las organizaciones

sociales evitar situaciones de abuso en escuelas y colegios. Sin embargo, los nuevos avances tecnológicos han abierto nuevos métodos para el acoso, por lo que es necesario hablar de los principales tipos de bullying:

El bullying físico es el más fácil de reconocer ya que deja evidencia corpórea como golpes, patadas o empujones; pero en algunas ocasiones el bullying físico también es llamado al daño y robo de los objetos personales del abusado.

“El bullying verbal incluye acciones no corporales, pero igualmente dañinas, como poner apodos, insultar, amenazar, generar rumores, expresar dichos raciales o sexistas con la finalidad de discriminar, difundir chismes, realizar acciones de exclusión, bromas insultantes y repetidas” (Domínguez y Manzo, 2011). Este tipo es el más común en la

Figura 6



adolescencia y el más dañino al afectar psicológicamente a la víctima.

El bullying gesticular consiste según Domínguez & Manzo (2011) “pueden consistir en una mirada, una señal obscena, una cara desagradable, un gesto (...) trata de formas de agresión, amenaza o exclusión que por lo común se lleva a cabo a espaldas de cualquier persona”.

Figura 7



Por último, el más común en los últimos años por los avances tecnológicos es el *cyberbullying*. Principalmente este tipo de acoso se logra gracias al anonimato; el acoso va desde insultos por medio de fotomontajes, mensajes, videos ofensivos, etc.

Es fácil mencionar que las normas de convivencia social son la solución al bullying, pero esto depende de los factores de cada persona. Las burlas, la exclusión, la violencia, y amenazas no deberían ser el día a día de los es-

tudiantes, por lo que es necesario tomar medidas pedagógicas apropiadas para llegar a los jóvenes y hacerles entender el impacto de sus acciones (Vega y González, 2016).

### 1.3.2. Consecuencias emocionales del bullying escolar

Todo acoso, abuso, burla o exclusión no solo dificulta el proceso de aprendizaje, sino que trae consecuencias tanto física como emocionales; ya sea que pueda acarrear daño físico irreparable como también daño psicológico. Los recientes estudios destacan que los problemas psicológicos y emocionales pueden llegar a ser más peligrosos que las lesiones físicas.

Coincidiendo con Domínguez y Manzo (2011):

El bullying no es nuevo en las escuelas, lo que sí es nuevo es el nivel que está alcanzado, provocando situaciones de profundo dolor psíquico y aislamiento en las víctimas, que son tratadas con una saña desmedida por parte del agresor produciendo goce en éste último por el simple hecho de agredir y ejercer poder e infligir dolor en el otro.

La víctima al recibir toda esta serie de abusos siendo del tipo que sea, es muy probable que afecte su

nivel educativo y su forma de relacionarse con los demás. De acuerdo con Uribe, Orcasita & Gómez (2012) tienen el riesgo de presentar trastornos psicológicos y problemas en la conducta como: ansiedad, depresión, baja autoestima, aislamiento, baja concentración, manifestar miedo de salir de casa y mayormente en las mujeres se presentan los desórdenes alimenticios como: anorexia y bulimia. Cada persona reacciona de manera diferente, incluso pueden llegar al extremo de quitarse la vida.

### 1.3.3. Bullying en personas con TDAH

Como se ha mencionado con anterioridad cada adolescente que posee TDAH es diferente dependiendo del entorno y cómo le afecta el trastorno; los profesionales entrevistados concuerdan que existe el bullying en adolescentes que poseen TDAH y que ha llegado a marcar la vida de éstos; porque las etiquetas de mal alumno, flojo y fastidioso están latentes en el aula de clase, esto afecta en el auto concepto académico y personal.

El bullying puede llegar a afectar emocionalmente cayendo mucho más rápido en la depresión e incluso al ser impulsivos llegan a consumir drogas, a tener problemas disciplinarios y atentar con su propia vida. El Dr. Santiago Peralta en la entrevista

realizada, comentó que depende del adolescente obtener las herramientas adecuadas para superar el bullying, y a veces la victimización causada por la familia crea que el adolescente se vuelva más vulnerable a este tipo de situaciones. El psicólogo educativo Pablo Quizhpe de la Unidad Educativa Particular La Asunción, comenta que lo principal es capacitar a los adolescentes, padres de familia y profesores sobre el TDAH, entender que la conscientización sobre la exclusión y bullying a personas con TDAH es lo mismo que a personas con una discapacidad física o motora.

Al observar los resultados de las encuestas a jóvenes estudiantes, vemos que existe interés y preocupación por las personas con TDAH en el nivel escolar y social; aun así el 52% de encuestados ha presenciado exclusión o bullying dentro del aula de clase, sin embargo el 75% no hizo nada al respecto, sabiendo que esto deja muchas consecuencias tanto físicas como psicológicas en sus compañeros de clase.

Figura 8



## 1.4. Motion Graphics

### 1.4.1. ¿Qué es el Motion Graphics?

El Motion Graphics es un tipo de animación que ha prosperado gracias a la tecnología y redes sociales. “Cuando se habla de diseño de Motion Graphics se hace referencia a la actividad proyectual de diseñar imágenes en movimiento, acompañadas o no de sonido” (Brarda, 2016). Esta ilusión de movimiento se puede lograr por medio de la combinación de disciplinas como: imágenes, fotografías, tipografía, color, diseño, música, etc.

Naturalmente siempre existirá un precursor para cualquier tipo de arte, en este caso podemos se-

Figura 9



ñalar a Saul Bass como el responsable de incorporar el diseño de Motion Graphics en los títulos de crédito, llegando a innovar en las producciones cinematográficas de aquella época. Con la llegada de los avances tecnológicos, las técnicas para su producción se volvieron más fáciles, con esto nos referimos a la llegada de softwares enfocados en animación, diseño y edición.

Las piezas realizadas con esta técnica dependen del objetivo por el que se realizan y por el medio por donde será transmitido. Principalmente es usado en videos corporativos, infografías, campañas, presentaciones, logos, etc. (Silva, 2021), con la finalidad de que el público capte de manera sencilla y dinámica el mensaje que se quiere transmitir.

### 1.4.2. Componentes del Motion Graphics

Existe una variedad de elementos básicos que se llegan a manipular para crear una pieza de Motion Graphics. En primer lugar, está la imagen, es decir el objeto que tiene como propósito comunicar de manera visual; también es la principal responsable de crear la ilusión de movimiento.

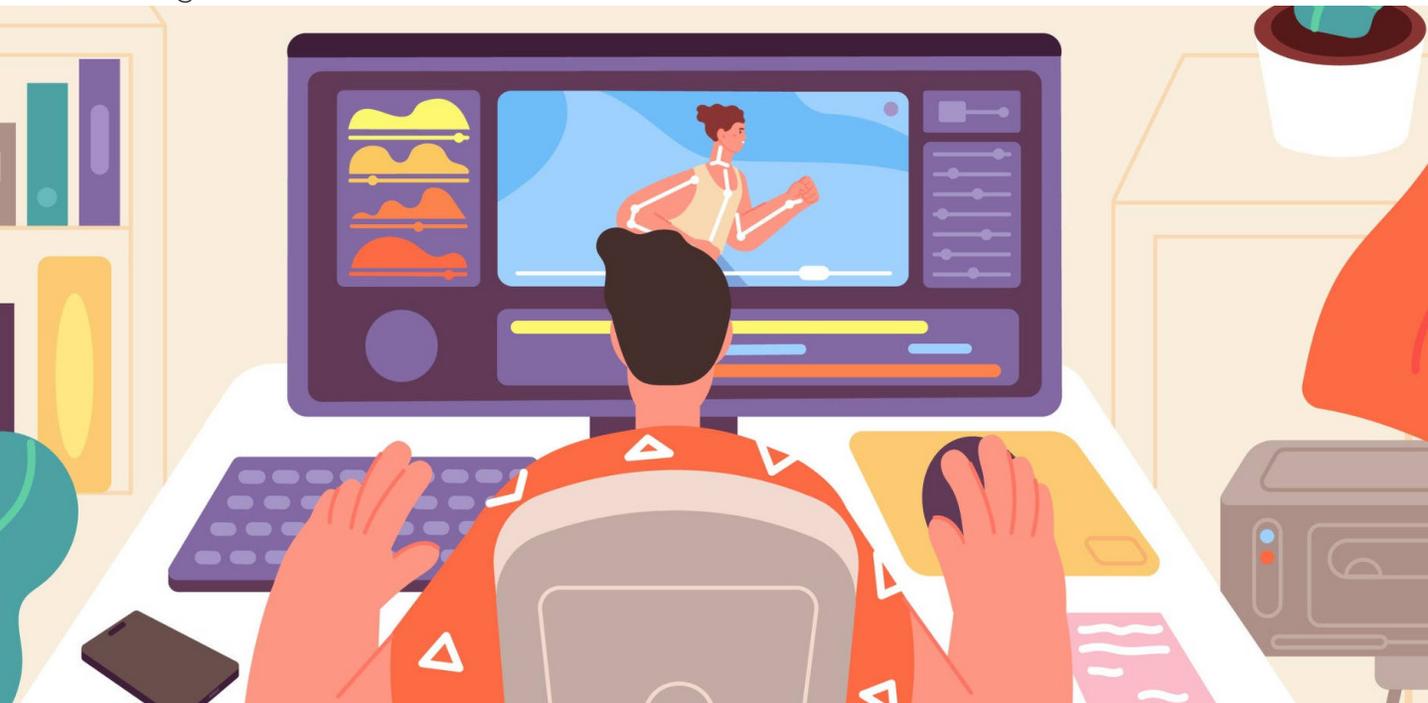
Por otro lado, está el color el cual puede definir una producción audiovisual; es decir, debemos enten-

der el significado y la percepción del espectador a cada color; del mismo modo, considerar la armonía entre los diferentes elementos de la composición.

Otro elemento esencial es la tipografía, que influye en la información que se quiere mostrar con el único propósito de reforzar el mensaje. Crook & Beare (2017) se refieren a la tipografía como el arte para seleccionar, combinar las letras y darles una personalidad, teniendo en cuenta el espacio disponible.

No debemos olvidar el sonido, este puede ser expresado de diferentes formas como: habla, música o efectos; la presencia de banda sonora o voz en off puede cambiar la percepción de la animación.

Figura 10



“El sonido tiene amplitud, tono y duración, y estos atributos permiten infinitas variaciones con el fin de resaltar o contrastar lo visual” (Crook & Beare, 2017).

### 1.4.3. Motion Graphics como medio de concientización

La principal tarea del Motion Graphics es transmitir un mensaje a una audiencia determinada; con esto nos referimos a que las piezas audiovisuales pueden estar destinadas a presentar información puntual o solo relatar de manera gráfica.

Por ende al Motion Graphics se lo caracteriza por su dinamismo, combinar imágenes y textos para comunicar ha resultado muy útil a la hora de informar sobre términos complejos de forma sencilla y brindando solo la información más relevante en un corto periodo de tiempo (Carubin, 2017).

Conviene enfatizar que gracias a su atractivo visual logra captar la atención del público fácilmente; esto lo ha convertido en un material de carácter educativo e informático (Alonso, 2015). Por lo que generalmente es utilizado como herramienta de concientización en campañas sociales, como también para educar sobre términos complejos a la juventud actual.



# Capítulo 2

## Metodología





## 2.1. Introducción metodológica

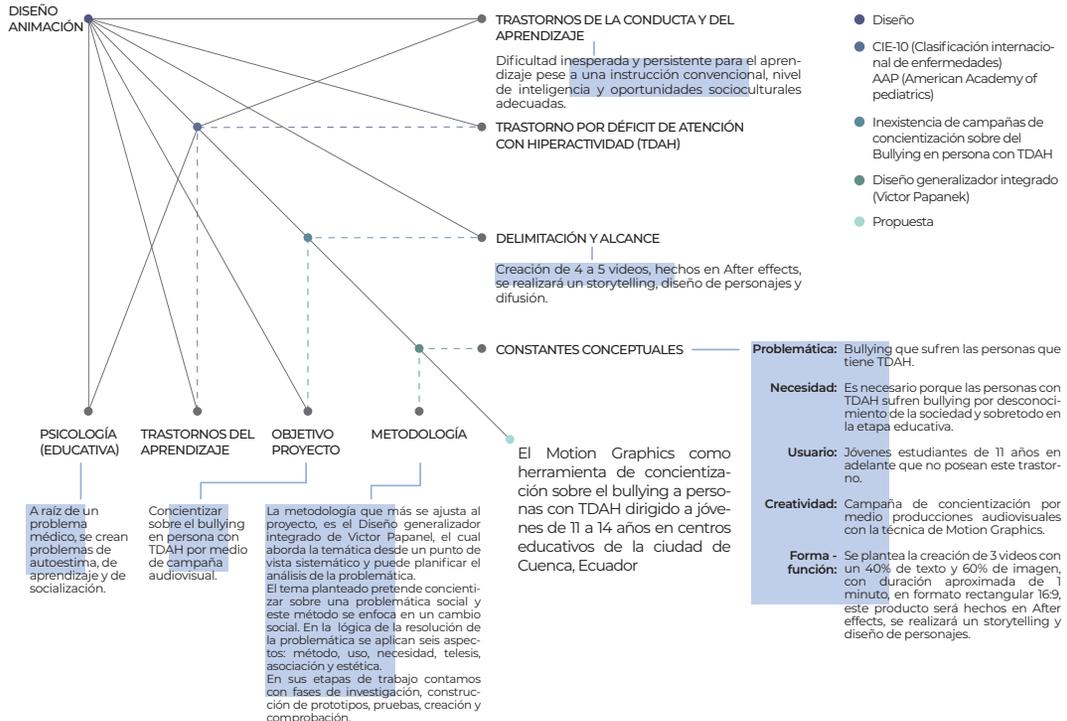
El presente proyecto de titulación ha tenido un recorrido lógico teórico mediante el cuadro de proyección lógica que ayudó a determinar la correcta elección metodológica. En primer lugar, el campo disciplinar en el que se desarrolla el proyecto de titulación es el diseño de animación. La psicología por su parte, es la especialidad que trata este problema médico por lo que se lo situó como disciplina que se vincula al diseño.

Por otro lado, para las categorías conceptuales se seleccionó los trastornos de la conducta y del aprendizaje; siguiendo este pensamiento se eligió como objeto de estudio el trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH); llegando de esta forma al objetivo del proyecto, el cual se centra en la concientización sobre el bullying en persona con TDAH por medio de una campaña audiovisual. Todo esto con la referencia de la inexistencia de campañas de concientización sobre el bullying en persona con TDAH; este proyecto planteó la creación de 3 videos con una duración máxima de 1 minuto, realizados en *After effects*, implementando el *storytelling* y diseño de personajes.

Teniendo en consideración el recorrido realizado,

se eligió la metodología de Diseño generalizador integrado del autor Víctor Papanek. Esta metodología enfocada en un cambio social, establece un orden significativo para resolver problemas cuya organización dependerá de la respuesta, logrando funcionalidad y significatividad; además, cuenta con etapas de trabajo como: investigación, construcción de prototipos, pruebas, creación y comprobación. En último lugar se desarrolló una bitácora de estrategia metodológica en la cual se han establecido las etapas de la metodología, junto con los respectivos métodos de realización y los resultados deseados. (Ver Anexo 1)

Figura 11



## 2.2. Estructuración del problema

### 2.2.1. Reconocimiento e indagación

En la primera etapa de la metodología de diseño generalizador integrado, se realizó una indagación sobre las características del target para definir las disciplinas, herramientas y tecnologías a utilizarse, como también se organizaron los pasos para una adecuada planeación en la ejecución de los productos audiovisuales.

#### 2.2.1.1. Modelos dinámicos de usuario

En primer lugar, partimos desde el reconocimiento e indagación de la problemática principal, de manera que es necesario un análisis de los usuarios a los que van dirigidos las piezas audiovisuales. Para esto se realizaron tres modelos dinámicos de usuario para representar a un segmento de la población a la que va dirigida las piezas audiovisuales, el público objetivo al que vamos a dirigirnos son los jóvenes de 11 a 14 años que no poseen TDAH; con el propósito de conocer sus preferencias y necesidades.

Figura 12



## ANDRÉS GONZÁLEZ

Sexo: Masculino  
 Edad: 13 años  
 Ocupación: Estudiante de 9no año lectivo

Estudiante de noveno año del colegio La Salle, le gusta sentirse el mejor por lo que molestar al más tonto de la clase cuando está con su grupo de amigos

### GUSTOS

Comida: KFC, hamburguesas, pizza, cuy  
 Programas: Riverdale, Elite, La casa de papel, WWE SmackDown  
 Deportes: Boxeo, Futbol

### ACTIVIDADES

Salir con sus amigos, a veces fugarse de clases  
 Burla y golpear a uno de sus compañeros  
 Beber y fumar los viernes

### MOTIVACIONES

Ser fuerte para que nadie se le enfrente  
 Sentirse mejor que los demás  
 Su imagen es algo que le da seguridad y autoestima

### FRUSTRACIONES

Que sus compañeros sean más tontos y lentos  
 Que pregunten tonterías porque no entienden a la primera  
 No le dejen hacer lo que quiera

Figura 13



## VALENTINA CALLE

**Sexo:** Femenino

**Edad:** 12 años

**Ocupación:** Estudiante de 8vo año lectivo

Estudiante de octavo año del colegio La Asunción, prefiere no meterse en líos y pasar desapercibida. Por lo que no ayuda cuando alguien está siendo acosado, prefiere ignorarlo.

### GUSTOS

**Comida:** Sushi, Helados, Macdonald, Chocolate

**Programas:** 13 Reasons Why, Sex Education, Shadowhunters, Fate.

**Deportes:** Voleibol

### ACTIVIDADES

Salir de compras con sus amigas

Ignorar lo que pasa a su alrededor

Trata de sacar buenas notas y prestar atención a clase.

### MOTIVACIONES

Sacar buenas notas y seguir una buena carrera

Cambiarse de curso para alejarse del bullying del salón de clase

Conocer más del mundo

### FRUSTRACIONES

Le molesta la suciedad y el incumplimiento

Que los profesores no hagan nada para parar el bullying

No entender porque unos son más inteligentes que otros.

Figura 14



## HUGO JIMÉNEZ

**Sexo:** Masculino  
**Edad:** 14 años  
**Ocupación:** Estudiante de 10mo año lectivo

Estudiante de décimo año del colegio Benigno Malo, prefiere molestar a alguien a que él sea la víctima. Estar con sus amigos le hace sentir que pertenece a un lugar.

### GUSTOS

**Comida:** Empanadas, Lasaña, Locro, Galletas  
**Programas:** Witcher, Suits, Grey's Anatomy, Loki, Daredevil  
**Deportes:** Basket, Kickboxing

### ACTIVIDADES

Molestar a su compañero con sus amigos  
 Salir con sus amigos por la ciudad  
 Leer y ver series

### MOTIVACIONES

Terminar sus estudios y viajar  
 Ganar dinero para su familia  
 Quiere una novia inteligente

### FRUSTRACIONES

La desigualdad de oportunidades  
 El desinterés de sus amigos a los gustos de él  
 Hacer grupo con el marginado del curso

### 2.2.1.2. Brief creativo

Por otro lado, un método de indagación que resultó muy eficaz a la hora de definir el proyecto fue el brief creativo, que reunió las especificaciones más relevantes como: propósito, target, elementos, impactó, mensaje, tono, etc., estos datos brindaron información relevante con la finalidad de enfocar por buen camino el proyecto y las producciones audiovisuales para el público específico.

Figura 15

BRIEF DE DISEÑO	
<b>Cliente</b>	
<b>NOMBRE DEL PROYECTO</b>	El Motion Graphics como herramienta de concientización sobre el bullying a personas con TDAH dirigido a jóvenes de 11 a 14 años en centros educativos de la ciudad de Cuenca, Ecuador
<b>PRODUCTO</b>	3 vídeos cortos realizados con la técnica de Motion Graphics
<b>PROYECTO</b>	
<b>PROYECTO</b> Propósitos y oportunidades	Generar una serie de vídeos para concientizar sobre el TDAH y las consecuencias del bullying en personas con este trastorno.
<b>OBJETIVOS</b> ¿Qué se quiere lograr con el proyecto?	Concientizar por medio del diseño de una producción audiovisual con la técnica del Motion Graphics como herramienta para la concientización sobre el bullying a personas con TDAH.
<b>TARGET</b>	
<b>TARGET</b> ¿A quién se intenta llegar?	Jóvenes de EGB de 11 a 14 años que no poseen TDAH Padres y maestros
<b>REACCIÓN ESPERADA</b> ¿Qué resultados o reacciones se esperan de su audiencia?	Concientizar a los jóvenes sobre el TDAH y las consecuencias del bullying en estas personas, con el propósito de contribuir a una problemática social por medio del diseño.
<b>ACTITUD</b>	
<b>TONO</b> ¿Qué rasgos/atributos estamos tratando de transmitir?	El tono debe ser amigable, empático, emocional, Informativo y dinámico
<b>MENSAJE</b> ¿Qué idea clave tiene que ser recordad?	Informar sobre el TDAH y el bullying a modo de relato. Mostrar las características del trastorno, el día a día de los jóvenes que poseen TDAH, como el bullying puede afectarlos y soluciones de inclusión.
<b>ESLOGAN</b> Copy, palabras clave, tema o concepto	<p><b>Palabras clave:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Bullying</li> <li>-TDAH</li> <li>-Exclusión</li> <li>-Consecuencias</li> <li>-Concientización</li> </ul> <p><b>Slogan:</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Toda acción tiene consecuencias.</li> <li>- Uno no es mejor que nadie.</li> <li>- El bullying son cuchillos para el alma.</li> <li>- No excluyas, no juzgues, sé empático e infórmate.</li> </ul>

### 2.2.1.3. Análisis de homólogos

Esta etapa se enfocó en recopilar tres proyectos, estudios o productos audiovisuales relacionados con el tema planteado; con fin de reunir conocimientos de otros trabajos y construir el proyecto sobre una base sólida.

El primer proyecto encontrado, se titula “campana contra los Delitos Odio” de España la cual es realizada entre *Dosis Videomarketing*, la policía Nacional y Fundación Legálitas en el año del 2020. Para esta campana fueron creadas una serie de cinco piezas audiovisuales que ilustran diferentes situaciones de Delitos Odio; fueron creadas para sensibilizar a la sociedad sobre los delitos de odio con el fin de animar a víctimas y testigos a denunciar estas situaciones. Las producciones audiovisuales inician mostrando la mente oscura del racismo, el desprecio y el abuso; finalizando con el apoyo a la víctima por parte de los testigos. Los videos son creados con la técnica del Motion Graphics, el uso del storytelling y una voz en off junto con subtítulos para que el usuario entienda el mensaje de forma clara. Cada video posee diferentes personajes los cuales fueron contruidos de manera simple y repetitiva, usa fondos detallados con escenarios diferentes dependiendo del video, y una gama cro-

mática de colores suaves con tonos verdes, rosa, rojos, naranjas, azules. Fue difundida por medio de las redes sociales, en instituciones educativas y en la página web de la campaña donde proporciona información sobre las denuncias y penalizaciones.

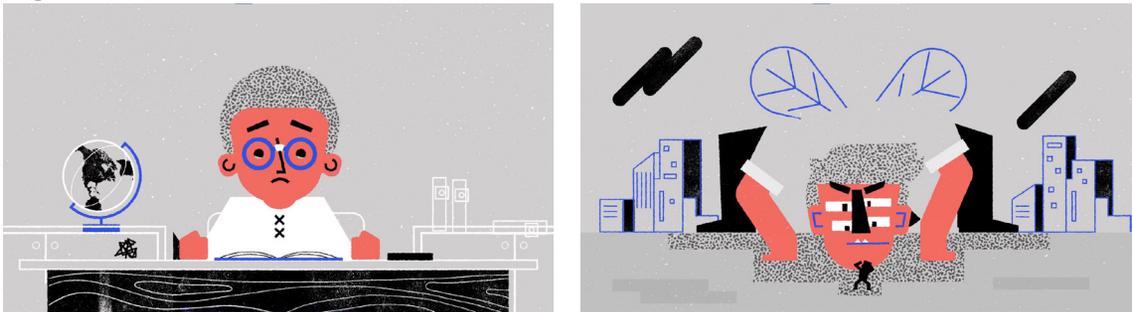
Figura 16



El segundo producto audiovisual encontrado, se nombra *“Don’t be a bully, loser”* fue creado en Italia por Emanuele Colombo, Dieter Dieswarte y Wesley Slovery en el año 2017. Esta animación fue motivada tras un acto de acoso cibernético colectivo, por lo que fue creada y subida al internet de forma gratuita, con el fin de que asociaciones contra el acoso puedan usarlo para concientizar a la sociedad. El video usa la técnica del Motion Graphics, voz en off, efectos de sonido y esencialmente el storytelling, donde nos muestra un ambiente de adolescentes sufriendo acoso cibernético, llega a usar la exageración para mostrar a los acosadores como

monstruos; además de la creación de personajes extravagantes, el uso de texturas y de una gama cromática en tonos grises, azules y rojos. Toda su estética hace que sea memorable en la mente del espectador.

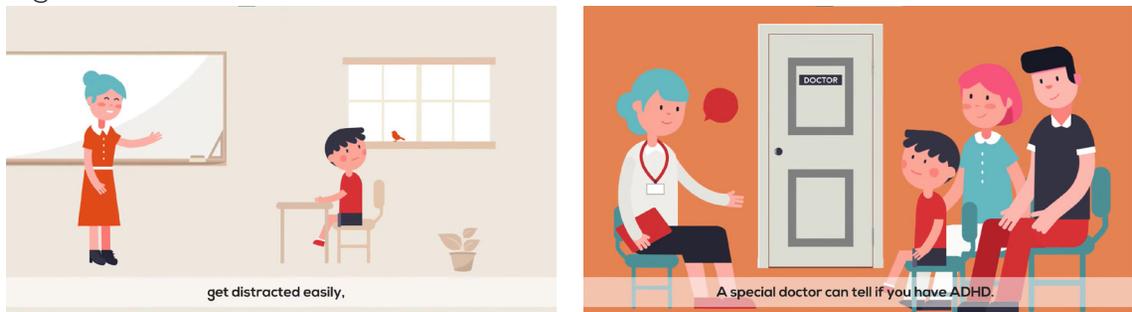
Figura 17



Para finalizar, el tercer producto audiovisual recopilado, se nombra *“Let’s talk about ADHD”* realizado en Reino Unido por NCMH (*National Centre for Mental Health*) en el año 2019. Este video fue creado con la técnica del Motion Graphics a modo de infografía que analiza lo que significa tener trastorno por déficit de atención con hiperactividad; creado en base a experiencia de niños con TDAH, familiares y profesionales de la salud. Su propósito es informar sobre este trastorno por medio de información acompañada por una voz en off junto con subtítulos. Para su creación se usaron como personajes principales a niños, padres y doctores

los cuales están contruidos de manera sencilla y sin mucho detalle; usa fondos planos con la gama cromática de tonos naranjas, rosas, celestes y rojos. Este video fue difundido por redes sociales y en su canal de YouTube, pero la organización está interesada en compartir el video en escuelas, centros psicopedagógicos o en otras organizaciones.

Figura 18



#### 2.2.1.4. Organigrama funcional y diagrama de Gantt

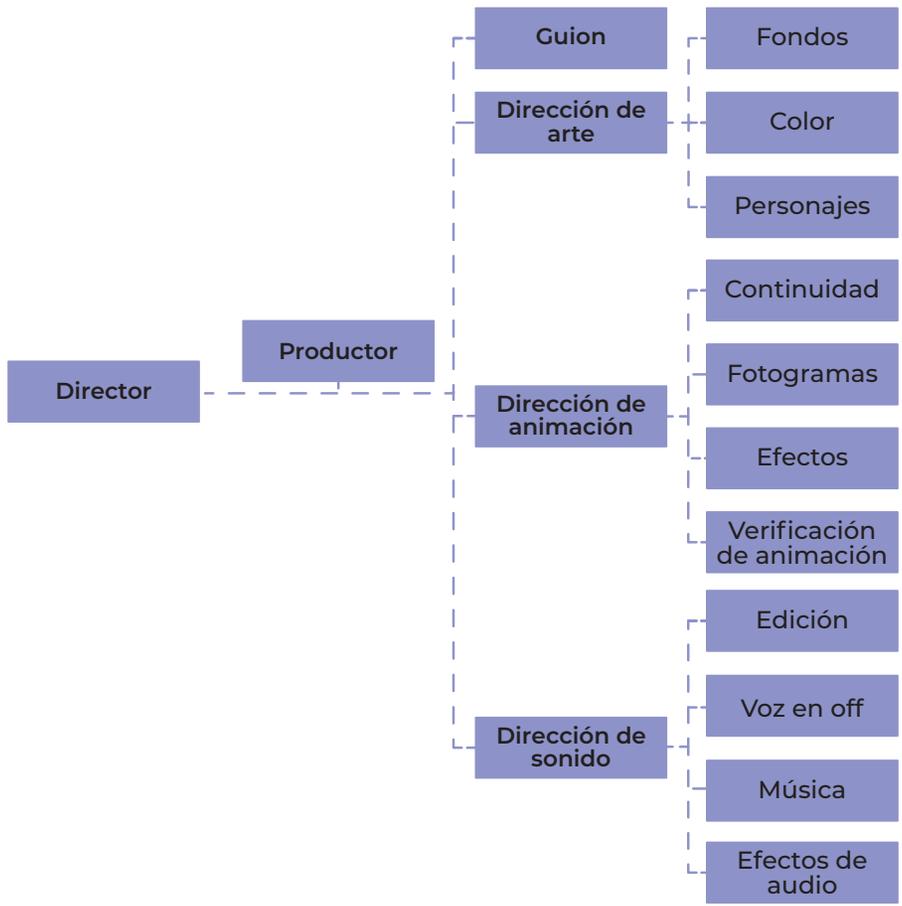
Una herramienta gráfica útil a la hora de visualizar y organizar las tareas del proyecto fue el diagrama de Gantt, el cual ayudó a gestionar las actividades a realizarse para las piezas audiovisuales, con relación al tiempo designado a su realización.

Tabla 1

	Noviembre				Diciembre				Enero				Febrero				Marzo				Abril				Mayo			
Actividades	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Modelos de usuario					■																							
Brief creativo																												
Storyboard						■																						
Storytelling							■																					
Moodboard								■																				
Guion técnico										■																		
Storyboard											■																	
Animatics												■																
Diseño de personajes														■														
Diseño de escenarios															■													
Cromática																■												
Tipografía																		■										
Styleframes																			■									
Animación																				■								
Música y voz en off																												■

Del mismo modo, se realizó un organigrama funcional el cual actuó como una representación gráfica de los roles y etapas establecidas para su realización.

Tabla 2



## 2.2.2. Recopilación y análisis de datos

Para la recopilación de información, se estructuraron encuestas y entrevistas, con el fin de detallar los problemas sociales y educativos percibidos en las aulas de clase, descubrir el nivel de conocimiento y opinión sobre la TDAH. Esta recolección de información fue de vital importancia al plantear los requerimientos indispensables para la validación de la problemática y en la narrativa del diseño; el análisis de datos se encuentra en el capítulo 1, aportando así una perspectiva más auténtica sobre la problemática.

### 2.2.2.1. Encuesta

Las encuestas se plantearon a maestros y estudiantes desde séptimo a décimo de educación básica de la Unidad Educativa Particular La Asunción; las preguntas fueron enfocadas en: el conocimiento del TDAH, el bullying a personas con este déficit y la opinión sobre los productos audiovisuales que se realizan como herramienta de concientización. Para obtener la cantidad de muestreo a la que se debía realizar las encuestas entre los estudiantes de séptimo a décimo grado, se empleó la fórmula de población finita, de la cual se obtuvo el resultado de 266 estudiantes; puesto que la cantidad es

exagerada para un muestreo se decidió reducir el número de estudiantes a encuestar.

Asumiendo que los estudiantes de séptimo a décimo grado de educación básica poseen un nivel socioeconómico entre medio y alto, además de que esta institución es mixta y vespertina, se decantó por estos métodos de selección.

Tomando en cuenta, que en cada año lectivo existen 6 paralelos y en cada uno constan alrededor de 30 a 35 estudiantes; se planteó realizar las encuestas al 50% de un paralelo de cada año lectivo desde séptimo a décimo año de educación básica. (Ver Anexo 2)

En el caso de las encuestas a los maestros se realizó a dos tutores de diferentes paralelos y dos profesores de materias al azar, entre séptimo y décimo año de educación básica. (Ver Anexo 3)

### **2.2.2.2. Entrevista**

Las entrevistas se realizaron a especialistas en el tema de la educación y el TDAH. Se realizó la entrevista a la psicóloga educativa Mst. Andrea Morales Quezada del centro psicopedagógicos “Los Girasoles”; también se realizó al neurólogo pediátrico

Dr. Santiago Peralta P. médico del Hospital Monte Sinaí y, por último, se realizó la entrevista al psicólogo educativo Pablo Quizhpe de la Unidad Educativa Particular La Asunción. (Ver Anexos 4, 5 y 6)

El objetivo de las entrevistas era detallar los problemas médicos, sociales y educativos percibidos en las aulas de clase con respecto a los jóvenes que poseen TDAH, por ese motivo las preguntas se enfocaron desde al concepto general del TDAH hasta el bullying en personas con este trastorno.

## 2.3. Diseño

### 2.3.1. Ideación

#### 2.3.1.1. *Storyline*

Para iniciar con la etapa de ideación del proyecto, se usó el storyline para identificar el conflicto principal de los videos. Esta técnica trata de responder de manera concisa una principal pregunta: ¿De qué va a tratar la historia? Esta pregunta nos motiva a estructurar la historia de cómo empieza, cómo evoluciona y cómo termina.

Según Cubero (2017) para empezar un storyline se

deben responder estas preguntas: ¿Quién es el protagonista? ¿Qué busca? ¿Qué problema encuentra en su búsqueda? ¿Cómo termina la historia?. Por lo que teniendo en cuenta esto, se escribió un storyline para los tres videos de concientización:

Un joven entre los 11 y 14 años que posee TDAH, intenta vivir su día a día y ser un buen estudiante a pesar de tener este trastorno. Sus compañeros le insultan, le excluyen e incluso le golpean porque es más lento para aprender, habla excesivamente o interrumpe. Un compañero o un maestro piensa en las consecuencias del bullying en su futuro, y luego de reflexionar intentará ser su amigo e incluirlo con el resto de sus compañeros.

### **2.3.1.2. Storytelling**

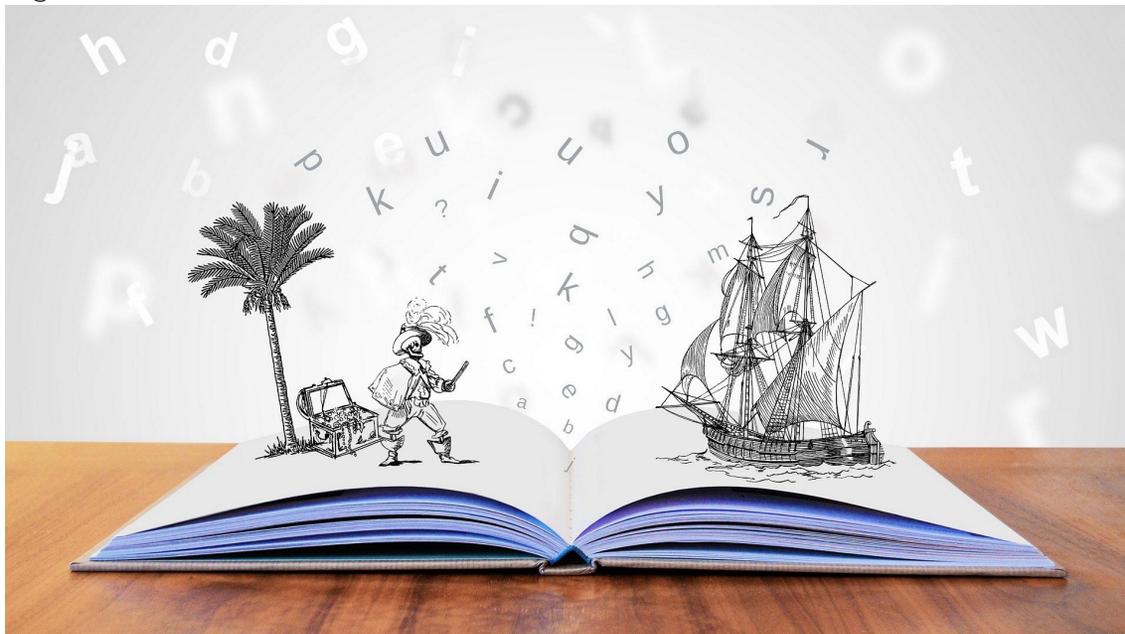
El storytelling es un método que nos ayudó a contar la historia, con el fin de transmitir el mensaje de forma inolvidable y llegar al espectador a nivel emocional.

Es así que para contar una buena historia se tuvo presente ciertos elementos, empezando con el mensaje que se quiere transmitir; para esto debemos tener en cuenta que el storytelling se divide en: la historia, el mensaje y la forma cómo se pre-

senta el mensaje. Debemos tener claro el contenido que se quiere comunicar; asumiendo esto, el mensaje del proyecto que se quiere transmitir en los videos de concientización son las consecuencias del bullying en personas con TDAH y sugerir que es sumamente necesaria la inclusión en las aulas de clase.

También debemos pensar en el ambiente, con esto nos referimos al espacio físico en donde ocurrirá la historia, esto ayuda a situar de manera correcta los escenarios. El ambiente de las historias del proyecto está en los centros educativos principalmente en el aula de clase, y en el dormitorio del niño que posee TDAH.

Figura 19



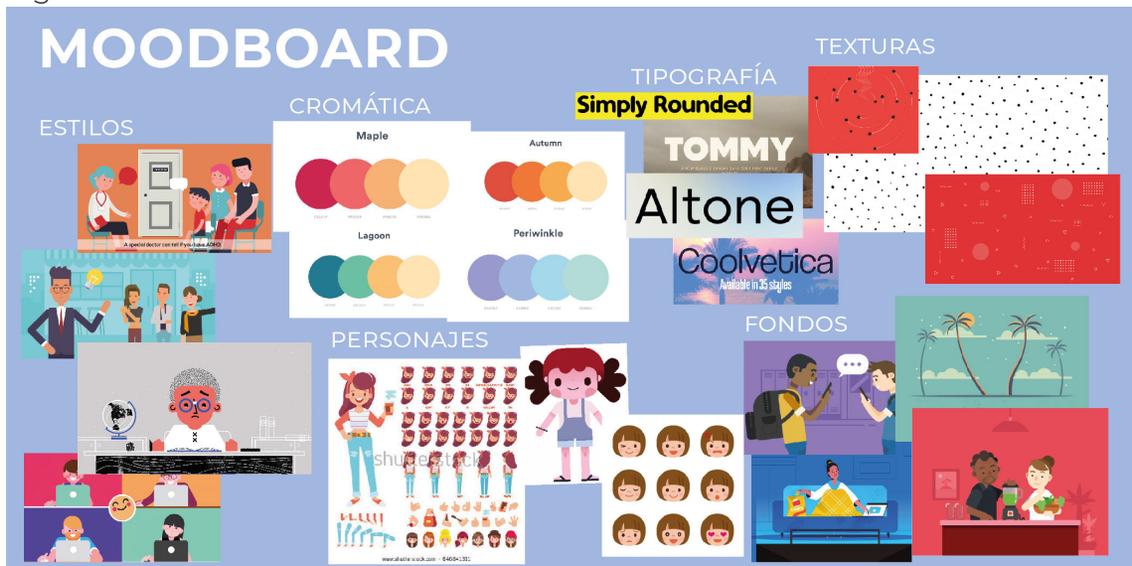
Por otro lado, es esencial identificar los personajes que darán vida a nuestra historia. El protagonista es quien vive los hechos y tiene el trabajo de transmitir el mensaje por medio de la superación del conflicto. En el caso de la serie de videos se planteó como protagonista a un joven de 11 a 14 años de cualquier sexo para cada video, al ser tres videos de concientización se creó una adolescente femenina de 12 años, dos jóvenes del sexo masculino de 11 y 13 años respectivamente. Además del protagonista también se creó un grupo de 6 personajes que representarán a los compañeros de aula y la maestra.

Por último, el planteamiento del conflicto “se lo puede definir como el desafío que surge para motivar al personaje a recorrer toda la jornada” (Vieira, 2019). En otras palabras, es el problema por el que pasa el protagonista y su solución que conlleva a transmitir el mensaje. En los tres videos se planteó el conflicto del bullying en personas que poseen TDAH para posteriormente mostrarnos las consecuencias de esto en el futuro. La diferencia radica en que en cada video se tratará un tipo de bullying diferente como: el físico, el verbal y el gesticular; al igual que las consecuencias varían como: la depresión, la ansiedad, el consumo de alcohol y el suicidio.

### 2.3.1.3. MoodBoard

El método más usado a la hora de diseñar es el moodboard, el cual es usado para filtrar las ideas y tener una referencia visual clara de lo que se desea crear a modo de collage. Para las piezas audiovisuales se creó un moodboard para representar las ideas, los colores y la estética que se pretende plasmar en los videos de concientización; para su realización se buscaron referentes visuales de cromática, tipografía, estilos, texturas, personajes y fondos.

Figura 20



Sin lugar a dudas, al realizar el moodboard se logró definir una línea gráfica clara que estará presente en los escenarios, los personajes, la cromática y hasta en la tipografía; para esto se tomó en cuenta, el mensaje, el público al cual va dirigido y lo que deseamos que se visualice prioritariamente en los videos.

## 2.3.2. Desarrollo

### 2.3.2.1. Guion técnico

Para iniciar la fase de desarrollo de los productos audiovisuales se realizó el guion técnico de cada uno de los videos; esta es una herramienta de producción que nos ayudó a especificar de forma cinematográfica la historia. Se determinaron las acciones de cada escena, los diálogos, tipo de planos, sonido y el tiempo de cada escena.

Figura 21

GUIÓN TÉCNICO - VIDEO 1					
NO. ESCENA	DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN	TEXTOS O DIÁLOGOS	TIPO DE PLANO	SONIDO	TIEMPO (SGS)
1	Aparece Carlos el protagonista, en su escritorio desde arriba y está escuchando a la maestra		Plano Medio Corto	Música de fondo, sonido de charlas y sonido de pizarra	3 segundos
2	Empieza a aparecer un bocadillo de pensamiento con confusión		Plano Medio Corto	Música de fondo, sonido de charlas y sonido de pizarra	3 segundos
3	La maestra hace una pregunta y Carlos responde antes de que termine de la pregunta	Maestra: ¿Para qué sirve el sistema...? Carlos: procesan los alimentos	Plano Medio Corto	Música de fondo y sonido de charlas	4 segundos
4	La maestra le dice que está mal y sus compañeros se empiezan a reír	Maestra: No, el sistema nervioso	Plano Medio Corto	Música de fondo, sonido de charlas y risas	4 segundos
5	Después de clase, se acercan a Carlos sus compañeros Ben, Luis y Mario	Voz en off: Es primordial entender que no es así por voluntad	Plano Americano	Música de fondo, sonido de charlas	2 segundos
6	Ben empieza a burlarse de Carlos, mientras Luis y Mario se ríen	Voz en off: propia sino porque tiene déficit de atención	Plano Americano	Música de fondo, sonido de charlas	4 segundos
7	Ben empuja a Carlos	Voz en off: Maltratar, acosar, excluir y burlarse	Plano Americano	Música de fondo, sonido de charlas y golpe	5 segundos
8	Ben, Luis y Mario se burlan de Carlos mientras él está triste	Voz en off: causa daño	Plano Medio	Música de fondo, sonido de charlas y risas	3 segundos
9	Pablo está viendo todo desde la distancia	Voz en off: Piensa en cómo estas acciones pueden	Plano Medio	Música de fondo, sonido de charlas	2 segundos
10	Empieza aparecer un bocadillo de pensamiento que crece hasta ocupar toda la pantalla	Voz en off: afectar		Música de fondo y sonido de lluvia	1 segundos
11	Se ve en colores oscuros y desenfocado una habitación con Carlos colgado	Voz en off: en el futuro	Plano General	Música de fondo y sonido de lluvia	3 segundos
12	Pablo se pone serio y tiene una idea		Plano Medio	Música de fondo2	segundos
13	En el escritorio de Carlos se acerca Pablo y le empieza a ayudar con lo que no entiende	Voz en off: Apóyalo, eso es suficiente para superar	Plano Medio Corto	Música de fondo y sonido de charla	5 segundos
14	Carlos y Pablo empiezan a hablar	Voz en off: su condición y mejorar su	Plano Medio Corto	Música de fondo y sonido de charla	2 segundos
15	Carlos empieza a sonreír y divertirse con Pablo	Voz en off: estilo de vida	Plano Medio Corto	Música de fondo, sonido de charla y risas	3 segundos
16	Parece un fondo de color con el texto y logos	No excluyas, no juzgues, sé empático e infórmate		Música de fondo5	segundos

Figura 22

## GUION TÉCNICO - VIDEO 2

NO. ESCENA	DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN	TEXTOS O DIÁLOGOS	TIPO DE PLANO	SONIDO	TIEMPO (SGS)
1	Raquel habla de manera excesiva con Diego, pero Diego esta ignorándola		Plano Medio Corto	Música de fondo Y sonido de charlas	2 segundos
2	Raquel le pregunta algo y cuando Diego iba a responder, Raquel lo interrumpe	Raquel: ¿Te gusta el cómic? Diego: A mi... Raquel: Mi favorito es...	Plano Medio Corto	Música de fondo Y sonido de charlas	5 segundos
3	Diego decide ignorarla y ver su teléfono		Plano Medio Corto	Música de fondo	3 segundos
4	Raquel no entiende su rechazo y se entristece		Plano Medio Corto	Música de fondo	2 segundos
5	Camila y Martin se acercan a Raquel y le ofrecen una galleta	Camila: Oye bocona, ¿Quieres una galleta? Raquel: Gracias	Plano Medio Corto	Música de fondo Y sonido de charlas	4 segundos
6	Cuando Raquel se la iba a comer, Camila y Martin se empiezan a burlar de ella	Camila: Así tal vez te calles un poco Martin: No, después además de tonta va a ser gorda	Plano Medio Corto	Música de fondo, sonido de charlas y risas	7 segundos
7	Raquel se pone más triste y empieza a llorar	Voz en off: El bullying es un cuchillo para el alma y es peor cuando tienes TDAH	Primer Plano	Música de fondo y sonido de charlas	4 segundos
8	Diego levanta la cabeza de su teléfono y piensa	Voz en off: Piensa en cómo estas	Primer Plano	Música de fondo	2 segundos
9	Aparece el bocadillo de pensamiento y ocupa toda la pantalla	Voz en off: acciones		Música de fondo y sonido de lluvia	1 segundos
10	En colores oscuros vemos a un Raquel en su cama llorando y temblando	Voz en off: afectarán en el futuro	Plano Entero	Sonido de lluvia <sup>4</sup>	segundos
11	Diego se siente mal y se acerca a Raquel	Diego: Oye	Plano Medio Corto	Música de fondo y sonido de charla	2 segundos
12	Empieza a hablar con ella sobre el tema de antes	Diego: También me gustan los comics ¿Cuál es tu favorito?	Plano Medio Corto	Música de fondo y sonido de charla	5 segundos
13	Raquel le responde y empiezan a hablar juntos	Voz en off: Apóyalo a superar su condición y que pueda vivir una vida normal	Plano Medio Corto	Música de fondo y sonido de charla	5 segundos
14	Parece un fondo de color con el texto y logos	No excluyas, no juzgues, sé empático e infórmate		Música de fondo	5 segundos

Figura 23

## GUIÓN TÉCNICO - VIDEO 3

NO. ESCENA	DESCRIPCIÓN DE LA ACCIÓN	TEXTOS O DIÁLOGOS	TIPO DE PLANO	SONIDO	TIEMPO (SGS)
1	Adam está en el aula de clase distraído dibujando en su cuaderno mientras la maestra da clases		Plano Medio Corto	Música de fondo Y sonido de escritura en pizarra	2 segundos
2	Vemos el escritorio de Adam desde arriba, todo desordenado y sin limpiar		Plano Subjetivo - Detalle	Música de fondo y sonido de escritura en pizarra	3 segundos
3	La maestra comenta que deben hacer trabajo en grupo	Maestra: Júntense en parejas	Plano Medio Corto	Música de fondo y sonido de charlas	2 segundos
4	Adam quiere hacer grupo con Enzo cuando él lo ignora y habla con el del otro lado	Adam: Podemos hacer...	Plano Medio Corto	Música de fondo y sonido de charlas	3 segundos
5	Adam decide preguntar a Camila su compañera de la izquierda pero le hace una mueca y empieza a ignorarlo	Adam: Y si hace...	Plano Medio Corto	Música de fondo y sonido de charlas	4 segundos
6	La cámara empieza a alejarse y vemos a Adam solo mientras sus compañeros están en parejas	Voz en off: Excluir e ignorar también es	Plano Medio	Música de fondo y sonido de charlas	2 segundos
7	La maestra está cerca de la pizarra viendo alrededor del aula	Voz en off: una forma de bullying	Plano Americano	Música de fondo y sonido de charlas	3 segundos
8	Ve a Adam y se detiene a pensar	Voz en off: Piensa que toda acción	Primer Plano	Música de fondo	2 segundos
9	Aparece el bocadillo de pensamiento y ocupa toda la pantalla	Voz en off: tiene		Música de fondo y sonido de lluvia	1 segundos
10	En colores oscuros vemos a un Adam más grande bebiendo en la esquina	Voz en off: consecuencias en el futuro	Plano Entero	Sonido de lluvia	4 segundos
11	La maestra se pone seria y tiene una idea	Voz en off: Ayúdalo a integrarse	Primer Plano	Música de fondo	2 segundos
12	La maestra se acerca al grupo de Enzo y Julián		Plano Medio	Música de fondo y sonido de charla	2 segundos
13	Habla con ellos señalando a Adam que está sentado triste	Maestra: Adam podría ayudarlos con la gráfica	Plano Medio	Música de fondo y sonido de charla	4 segundos
14	Enzo y Julián le dicen a Adam que se una a ellos	Voz en off: Que tener déficit de atención no sea un	Plano Medio	Música de fondo y sonido de charla	2 segundos
15	Empiezan a charlar y Adam les dice sus ideas	Voz en off: impedimento para hacer amigos	Plano Medio Corto	Música de fondo y sonido de charla	3 segundos
16	Empiezan a sonreír y reírse juntos		Plano Medio Corto	Música de fondo, sonido de charla y risas	3 segundos
17	Parece un fondo de color con el texto y logos	No excluyas, no juzgues, sé empático e infórmate		Música de fondo	5 segundos

### 2.3.2.2. StoryBoard

A partir del guion técnico creado con antelación se realizó el storyboard de las tres piezas audiovisuales; el cual es una herramienta que usa imágenes usando los planos para contar la historia de manera secuencial, este método logra dar una pre-visualización de la animación y saber si se entiende la historia.

En el storyboard de cada video, se especificó para cada ilustración: la escena, el tiempo, el tipo de plano y una pequeña descripción donde se comenta el contenido de la voz en off y acciones del personaje. (Ver anexo 7 y 8)

Figura 24

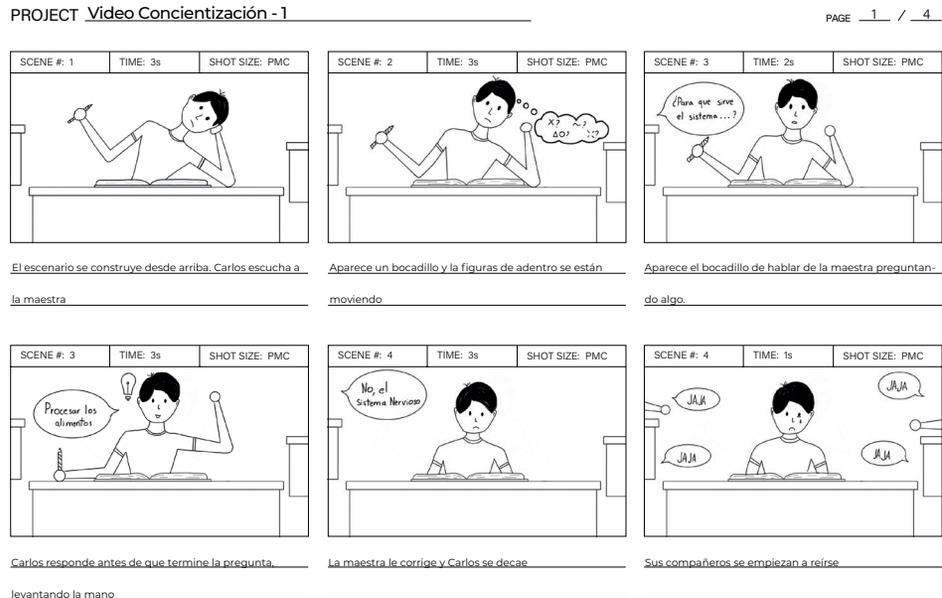


Figura 25

PROJECT Video Concientización - 1

PAGE 2 / 4

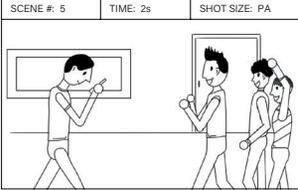
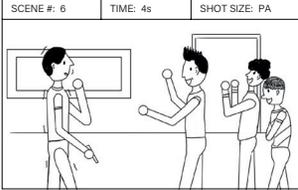
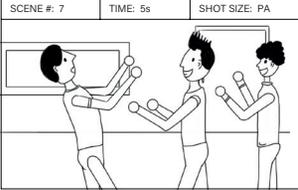
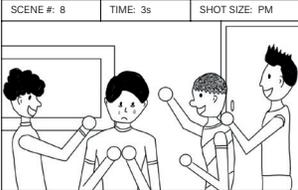
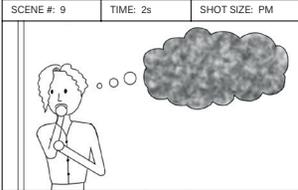
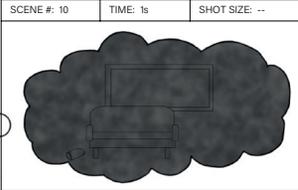
SCENE #: 5	TIME: 2s	SHOT SIZE: PA		SCENE #: 6	TIME: 4s	SHOT SIZE: PA		SCENE #: 7	TIME: 5s	SHOT SIZE: PA	
Transición hacia arriba. <b>Voz en off:</b> Es primordial enseñar que no es así por voluntad			Se acercan a Carlos. <b>Voz en off:</b> propia sino que porque tiene déficit de atención			Empujan a Carlos. <b>Voz en off:</b> Maltratar, acosar, excluir y burlarse					
SCENE #: 8	TIME: 3s	SHOT SIZE: PM		SCENE #: 9	TIME: 2s	SHOT SIZE: PM		SCENE #: 10	TIME: 1s	SHOT SIZE: --	
Se hace un acercamiento			Desliza a la derecha para ver otro personaje.			Zoom al bocadillo donde esta oscuro y desenfocado					
<b>Voz en off:</b> causa daño			<b>Voz en off:</b> Piensa en cómo estas acciones pueden			<b>Voz en off:</b> afectar					

Figura 26

PROJECT Video Concientización - 1

PAGE 3 / 4

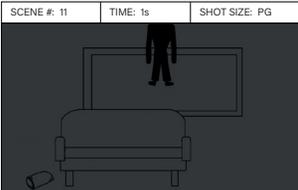
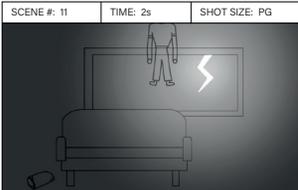
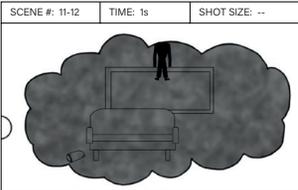
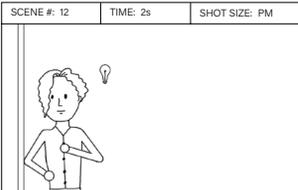
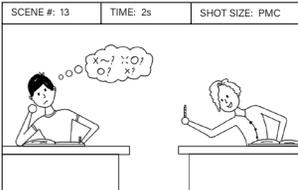
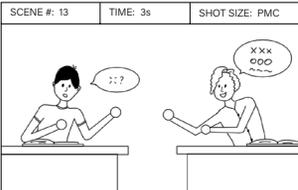
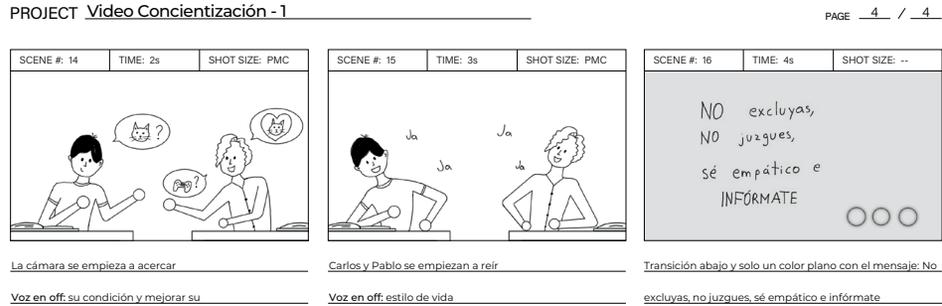
SCENE #: 11	TIME: 1s	SHOT SIZE: PG		SCENE #: 11	TIME: 2s	SHOT SIZE: PG		SCENE #: 11-12	TIME: 1s	SHOT SIZE: --	
Esta oscuro y se escucha sonido de lluvia			Se escucha la lluvia y se ilumina la habitación			Se sale del zoom y vuelve donde pablo					
<b>Voz en off:</b> en el futuro											
SCENE #: 12	TIME: 2s	SHOT SIZE: PM		SCENE #: 13	TIME: 2s	SHOT SIZE: PMC		SCENE #: 13	TIME: 3s	SHOT SIZE: PMC	
Se pone serio y tiene una idea			Pablo se acerca a Carlos			Pablo explica a Carlos lo que no entiende					
			<b>Voz en off:</b> Apóyalo, eso es			<b>Voz en off:</b> suficiente para superar					

Figura 27



### 2.3.2.3. Animatics

Para la construcción del animatic, a modo de video se usaron las ilustraciones del storyboard sumando los tiempos de cada uno en escena, la voz en off y los sonidos de fondo; esto con el propósito de que el animatic sea un boceto lo más parecido al producto final y podamos definir si se entiende el mensaje.

Figura 28

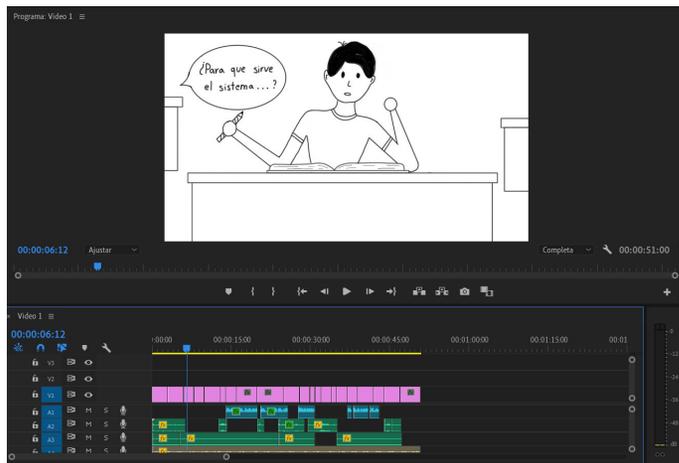


Figura 29



Figura 30





# Capítulo 3

## Propuesta y resultado





## 3.1. Realización

### 3.1.1. Aspectos formales del diseño

#### 3.1.1.1. Diseño de personajes

Para la construcción de los videos de concientización se empezó con el diseño de cada personaje, enfocándonos en el aspecto visual e implementando una misma línea gráfica. Es así que cada personaje está construido partiendo de formas simples, con color de relleno plano sin contornos, no poseen mucho detalle y tienen terminaciones redondeadas.

Como se comentó con anterioridad en el apartado de storytelling, se diseñaron tres protagonistas y seis personajes secundarios que corresponden a los compañeros de aula y la maestra. Estos serán usados en las animaciones según corresponda, además debemos mencionar que cada personaje tiene su propio estilo.

Figura 31



### 3.1.1.2. Diseño de escenarios

Para la construcción de los escenarios se pensó en la ambientación de los tres videos en conjunto, por lo que se realizó el diseño de 5 escenarios: aula de clase, pasillo escolar, sala de estar del protagonista, pizarrón de clase y escritorio visualizado en plano subjetivo.

Para su diseño se tomó en cuenta el plano y el ángulo de la cámara, por lo que son planos frontales y sin perspectiva; sumado a esto se implementó la misma línea gráfica de los personajes, por lo que son construidos por formas simples, no son muy detallados y tienen terminaciones redondas. Se debe tener en cuenta que el diseño de los escenarios está enfocado en no llamar la atención del espectador, porque este debe estar centrado en los personajes.

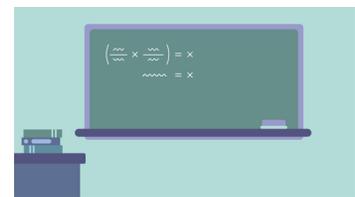
Figura 32



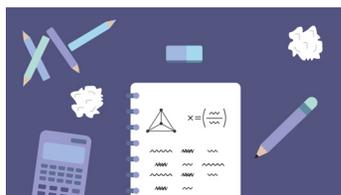
Aula de clase



Pasillo escolar



Pizarrón de clase



Escritorio



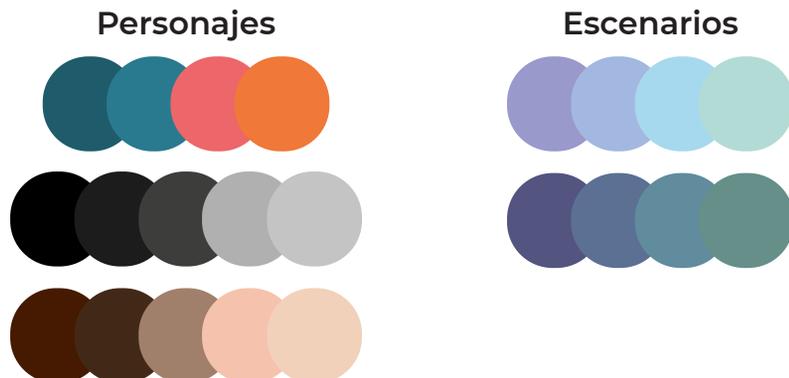
Sala de estar

### 3.1.1.3. Paletas de color

Para la elección cromática de los personajes y escenarios se tomó en cuenta el enfoque del espectador. En la paleta cromática que se usó para los personajes se encuentran colores cálidos en una escala alta y una gama de grises. Se usaron varios tonos entre naranjas, rosados e incluso verdes (usado en el uniforme escolar). También se debe mencionar que el tono de piel y cabello trata de usar los mismos tonos, pero con variaciones para que exista distinción entre personajes.

Para enfocar la vista del espectador en los personajes se usó una gama cromática fría para los escenarios, usando variaciones de color entre oscuros y pasteles de azules y morados. Además, a fin de que exista el *flashforward* en el escenario de la sala de estar del protagonista, se usó la misma gama cromática, pero con mayor escala en tonos oscuros.

Figura 33



### 3.1.1.4. Tipografía

La tipografía es un recurso esencial para entender el contexto de la historia, de manera que su elección está fundamentada en el perfil de usuario y la línea gráfica. Se planteó que, al ser un target de 11 a 14 años debía ser una tipografía Sans Serif con un tono juvenil. Además, se buscó una tipografía con terminaciones redondeadas para que tenga el mismo estilo y exista armonía en la composición.

Por este motivo se usaron dos tipografías, las cuales además de ser muy variadas, cumplen con los requisitos mencionados anteriormente. Por consiguiente, en los videos podemos encontrar que la tipografía para los diálogos es la *Gluten Light* en un color morado oscuro y para el mensaje final se empleó la *Letters for Learners* con el mismo tono de morado oscuro en un fondo blanco.

Figura 34

## Gluten Light

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

## Letters for Learners

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

### 3.1.1.5. Styleframes

Antes de comenzar con la producción de las piezas audiovisuales se realizaron los styleframes de los tres videos, los cuales consisten en fotogramas de las escenas implementando todos los recursos diseñados con anterioridad como: escenarios, personajes, diálogos, cromática.

Con esta etapa se logró concretar y detallar aspectos fundamentales para los videos, además de la corrección en el estilo. Esto se realiza con la intención de visualizar de manera clara la idea y saber cómo se verá el producto final.

Figura 35

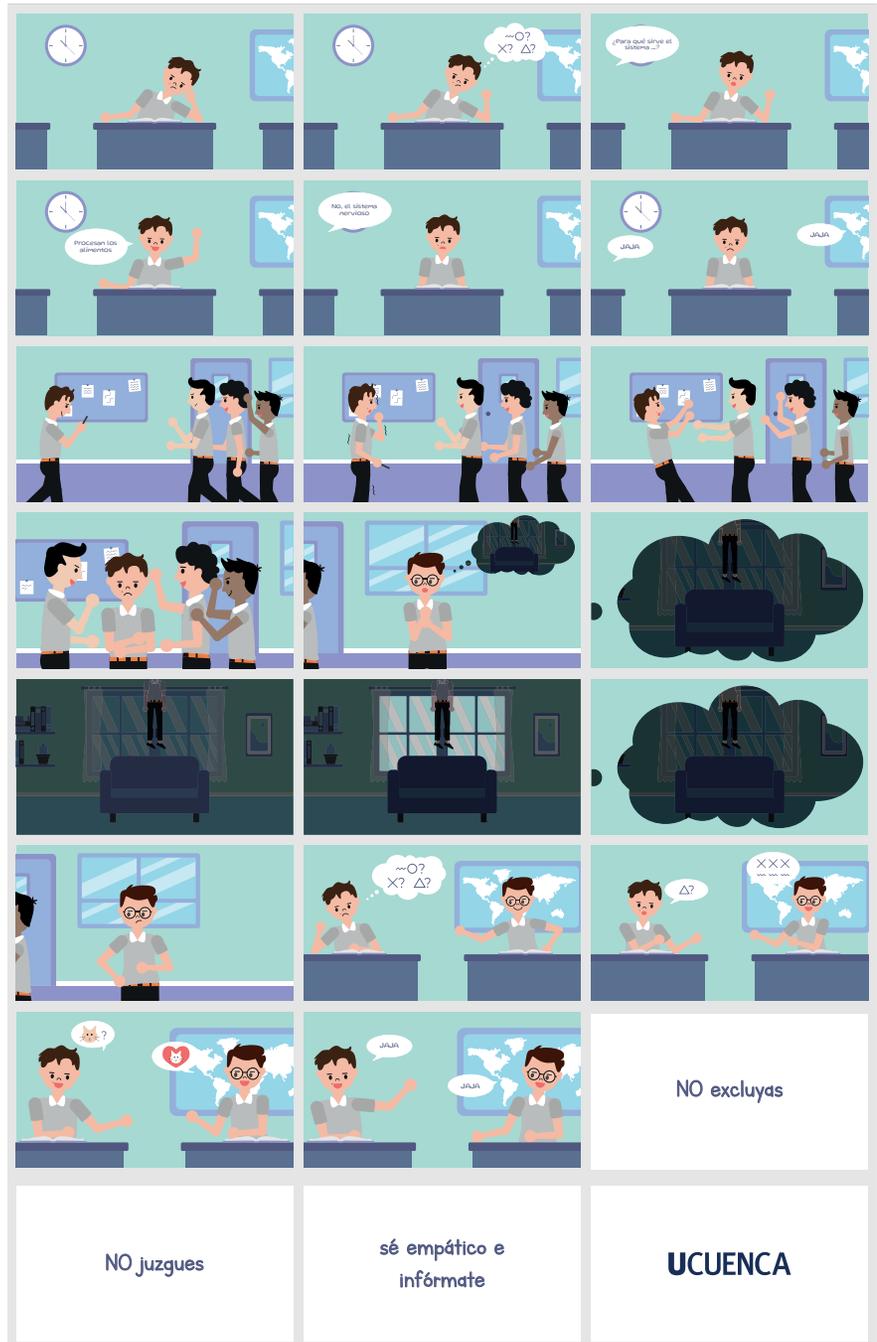
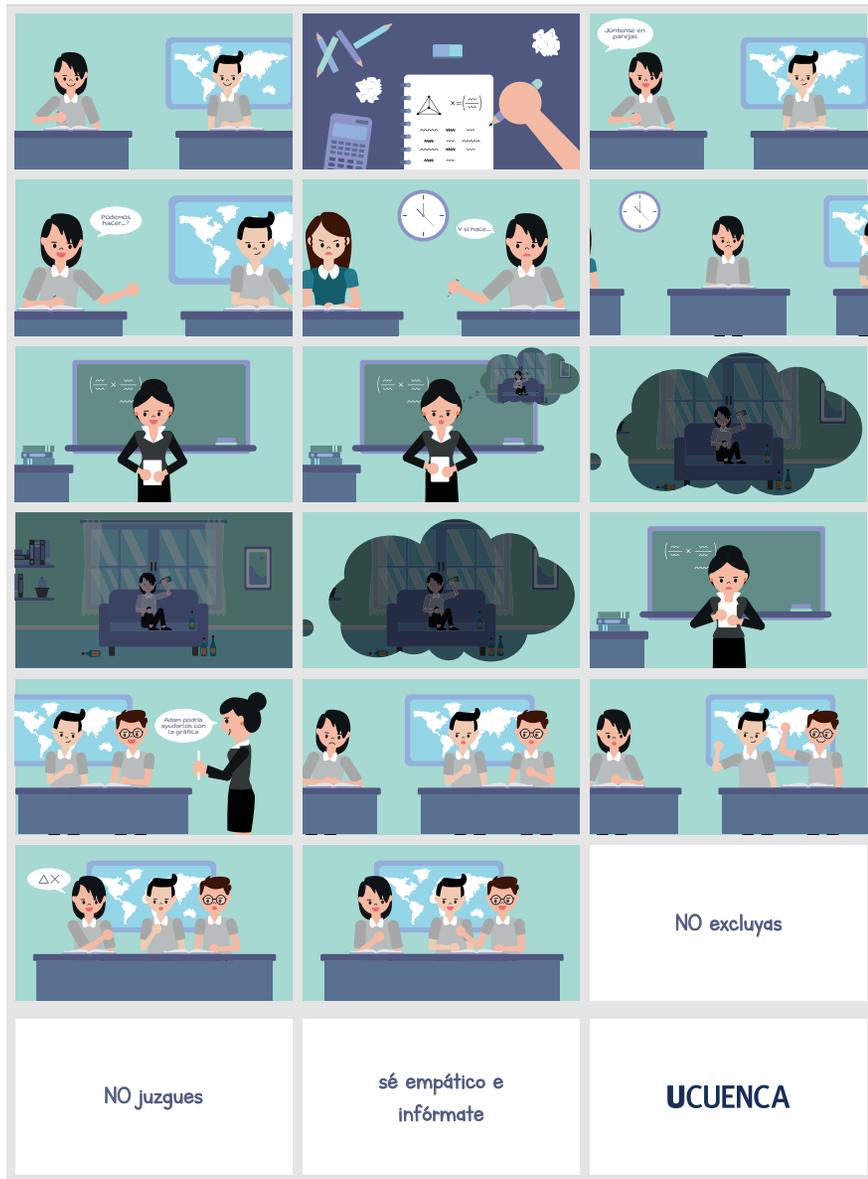


Figura 36



Figura 37



### 3.1.1.6. Voz en off

Es preciso señalar, que la voz en off en esta serie de videos de Motion Graphics es fundamental para llegar al público y transmitir el mensaje de manera clara.

Para la selección de la voz en off se consideró el público meta y el mensaje a transmitir. Además, tomando como criterio el tono empático y emocional que se quiere transmitir en cada video, se decidió usar una voz suave y clara de una mujer adulta, con el propósito de que el mensaje sea tomado en serio, pero de igual forma sea amigable y familiar.

Con todo esto en mente, se grabó la voz en off con el micrófono acoplado a unos auriculares JBL; se grabaron los audios de los tres videos simultáneamente para que no exista un error en el tono ni en la modulación. Después de ser grabados y revisados fueron editados en Adobe Audition para eliminar cualquier ruido externo que llegara interferir. Por último, se cortó y sincronizo la voz en off con la animación en el programa Adobe Premiere Pro, junto con los efectos de sonido y música de fondo.

## 3.2. Diseño final

### 3.2.1. Producción

Para la elaboración de las piezas audiovisuales en primer lugar se ensamblaron los escenarios en el programa de Adobe After Effects; para posteriormente animar cada personaje teniendo en cuenta los tiempos establecidos en el guion técnico.

De hecho, el armado de los personajes o rigging se realizó por medio de la técnica de los controles parentales, el cual nos ayudó a enlazar las capas y asignarles jerarquías; cada parte del cuerpo del personaje fue conectado a una sola capa (el tronco), a partir del cual se unen las demás partes, simulando los movimientos del ser humano.

Figura 38

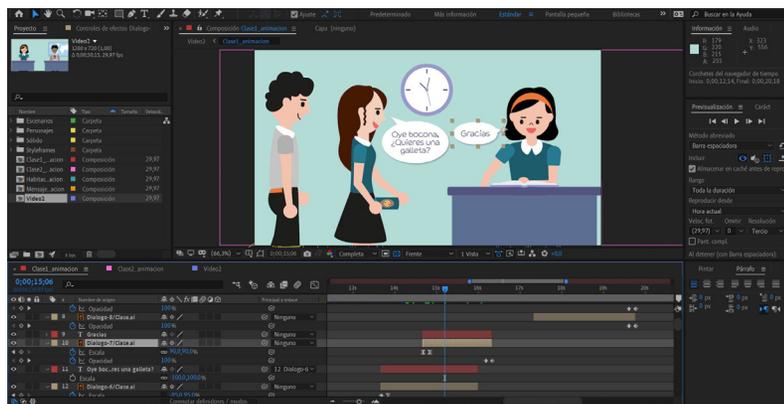
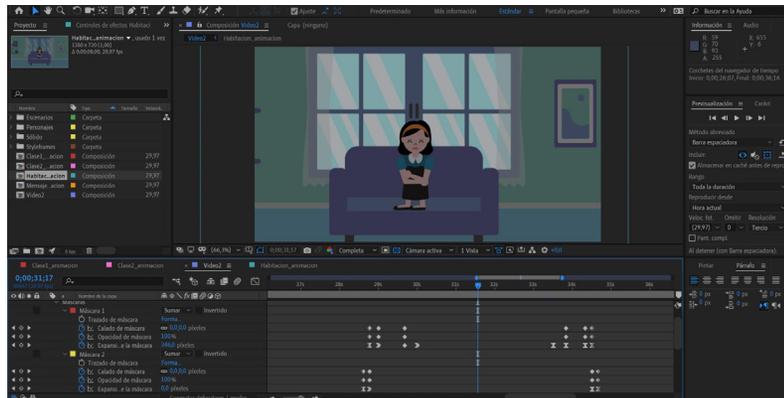


Figura 39



Durante el proceso de animación se consideró los movimientos en el espacio, la velocidad, los gestos de los personajes, las viñetas y la interacción de los elementos con el entorno; por lo que se separaron en diferentes composiciones las escenas claves, para mejorar su producción.

Esto también está ligado con los principios y las curvas de animación, que fueron utilizados con el propósito de dar más realismo. Los principios que más se usaron a la hora de animar fueron: la anticipación, arcos, acción secundaria, aceleración y desaceleración, acción complementaria y acción superpuesta. Naturalmente, se usaron los demás principios al igual que las curvas de animación, con el objetivo de evitar los movimientos robóticos e irreales.

Figura 40



Cada parte de la animación se realizó pensando en los pequeños detalles y movimientos sencillos para que se enfoquen en el mensaje. Se tomaron en cuenta las expresiones y el *lip sync* (sincronización de labios) para crear realismo en la historia. Para la simulación de los labios se crearon 4 posiciones que representan las diferentes letras, estando acorde con el texto.

Figura 41

## Lyp Sync

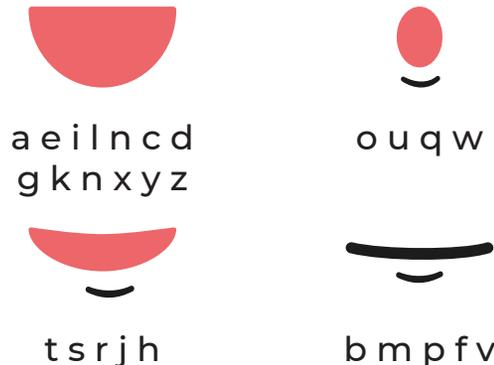
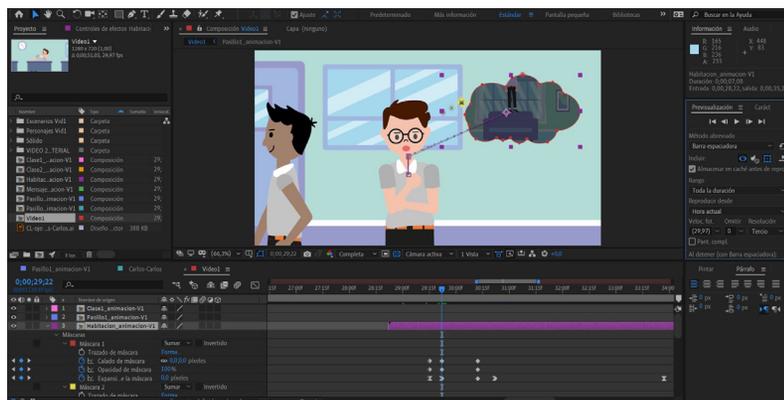


Figura 42



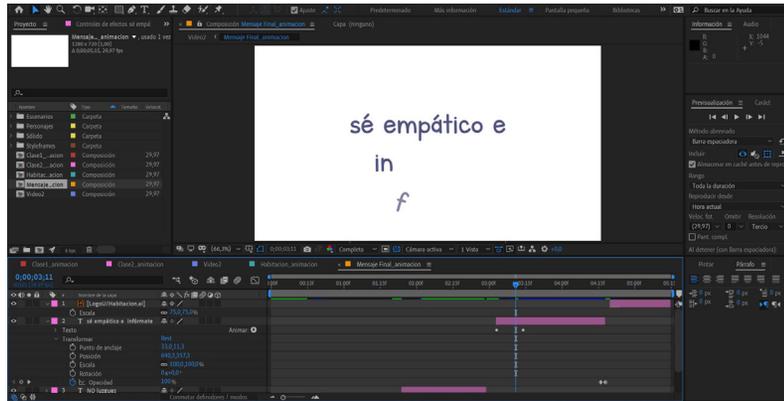
La acción de pensamiento se realizó con una máscara de recorte más una animación de escala y posición en la composición de la habitación, para que llegue a ocupar toda la pantalla y mostrar el efecto de flashforward. De igual manera, en la composición principal también se llega a animar la escala y posición, para lograr un efecto de zoom.

Figura 43



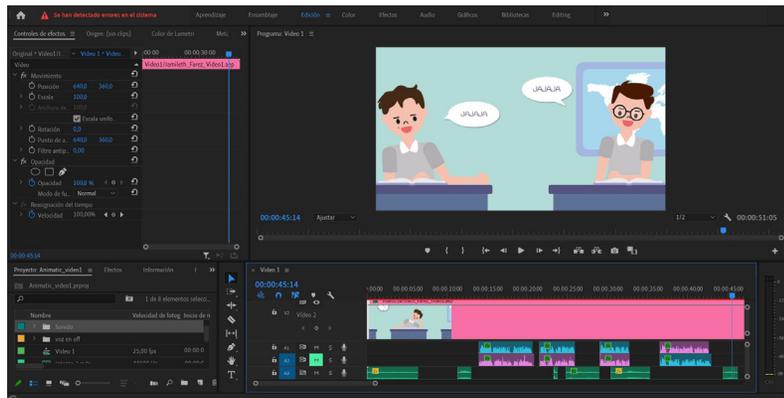
En los tres videos de concientización se realizó una animación sencilla del mensaje final; en un fondo blanco aparecerán desde la parte de abajo las letras llegando a formar las frases y el logo de la Universidad.

Figura 44



Para finalizar, se usó el programa de Adobe Premiere Pro en el acoplamiento de la animación con el sonido; en este se ajustó la música, sonidos de ambiente y la voz en off a la animación como se creía conveniente.

Figura 45



### 3.2.2. Grupo Focal

Para conocer el efecto de los videos se realizó un grupo focal, el cual tiene el objetivo de buscar la opinión de los usuarios a los que van dirigidos los videos. Para esto se buscaron ocho jóvenes de 11 a 14 años que visualizaron cada video dando a conocer sus impresiones y emociones.

Se reunieron a los ocho jóvenes de diferentes edades y géneros en un espacio con una televisión donde se reprodujeron los tres videos, dando un tiempo de diálogo entre cada video para saber sus opiniones. El encuentro tuvo una duración máxima de 45 minutos; donde se hablaron de los videos, lo que les gustó y lo que se debe cambiar.

Durante la reunión se les dio a entender la intención de los videos y se les preguntó si sabían lo que era TDAH, de esta manera se constató que existe una desinformación sobre el tema. Al presentar el primer video de concientización que habla sobre el bullying físico, se logró entender el mensaje y el propósito del video desde el principio. En el segundo video sobre el bullying verbal también tuvo una respuesta favorable gracias a los diálogos y acciones, llegando a ser entendido el mensaje y hacerlos reflexionar. Con el último video al ser el bullying

gesticular, se pudo observar que no se entiende del todo el mensaje porque no existe una agresión directa y al no visualizarlo con atención no se entiende del todo al comienzo del video.

Cabe destacar que, durante la presentación de los videos existió un error en el orden de los mismos, se presentó primero el video del bullying gesticular. Este en primera instancia no fue entendido del todo por la falta de explicación o la falta de conciencia del concepto; al realizar una segunda visualización pudieron entender el mensaje y los detalles que no vieron al principio.

Figura 46



Además de la opinión sobre la lógica de los videos, también se habló de los personajes, la cromática y el sonido; su respuesta fue aceptable y favorecedora. Sin embargo, dieron a conocer un error con la luz de la ventana sobre el personaje en el flash-forward del tercer video; del mismo modo, en opinión de los presentes, la voz en off estaba con un audio bajo en comparación con la música.

Durante la charla se les preguntó sobre el tiempo de los diálogos y el ritmo de la animación, de la cual se recalcó que se podía leer con claridad el texto sin necesidad de detener el video. De igual modo se habló de la música y la estética, lo cual fue un perfecto complemento al elegirse una música de acuerdo con la situación.

Para finalizar, una opinión a tomar en cuenta fue de uno de los jóvenes de 14 años, el cual sugiere que los videos deberían ser dirigidos a edades de 9 a 12 años, ya que a su parecer los de 14 años son más conscientes de las consecuencias del bullying.

### 3.2.3. Videos finales

Al realizar las debidas correcciones que se plantearon en el grupo focal, los tres videos estuvieron listos para ser subidos a la plataforma de *Vimeo* donde cualquier persona lo podrá visualizar. A su vez se planeó la entrega de los videos a la Unidad Educativa de La Asunción y al centro psicopedagógico “Los Girasoles” para su difusión y concientización.

Podrá acceder a los videos en los links que se muestran a continuación.

Video 1 - Bullying físico a personas con TDAH  
<https://vimeo.com/728611564>

Video 2 - Bullying verbal a personas con TDAH  
<https://vimeo.com/728611813>

Video 3 - Bullying gesticular a personas con TDAH  
<https://vimeo.com/728611845>





## Conclusión

La utilización de las herramientas metodológicas apropiadas y los conocimientos de diseño y animación, dieron como resultado tres piezas audiovisuales de gran calidad que transmiten el mensaje de manera eficiente y dinámica, alcanzando el objetivo planteado al inicio de este proyecto.

La creación de los tres videos en Motion Graphics, pasaron por varias etapas de diseño desde la investigación, ideación, planificación, bocetaje, producción hasta la validación. Se tomaron en cuenta los parámetros de diseño, el público al que va enfocado y el mensaje que se quiere transmitir.

Debemos tener en cuenta que a pesar de que las animaciones de concientización muestran los diferentes tipos de bullying y sus consecuencias; es responsabilidad del personal educativo y padres de familia ayudar a los jóvenes a tener conciencia de lo que implica hacer bullying.

Elaborar este proyecto no solo ha generado un crecimiento académico, sino también personal. A través de la investigación, se pudo conocer algunos aspectos del TDAH que jamás lo he considerado, porque al ser una persona con TDAH estos

comportamientos son normales. De igual forma, indagar y practicar sobre los diversos campos del diseño motivan a continuar descubriendo y preparándose para otros retos.

## Recomendaciones

Una recomendación muy importante a tomar en cuenta en una problemática social es la creación de campañas de concientización más extensas, donde exista una variedad de recursos que ayude a entender y solucionar dicho problema.

Al trabajar en proyectos que involucren niños y jóvenes debemos considerar el dinamismo, storytelling, cromática, formas y personajes; con esto podemos mantener la atención del espectador y lograr transmitir el mensaje de manera efectiva.

Un método recomendado es dotar de personalidad a los personajes, es esencial vincular las emociones a la hora de contar una historia; la mejor forma de concientizar a un público joven es por medio del storytelling, llamando la atención del usuario para que pueda sentirse identificado con alguno de los personajes.

Cuando se trabaja en animación con la técnica de Motion Graphics, debemos tener presente los tiempos y contar con una perfecta planificación; una preproducción entendible, evitará que al momento de animar tengamos que rehacer todo de nuevo.



# Bibliografía





- Alonso, C. (2015). Enseñar con Motion Graphics. *Revista Latinoamericana De Tecnología Educativa - RELATEC*, 14(3), 75-84. Obtenido de <https://doi.org/10.17398/1695-288X.14.3.75>
- Arismendi, D. C. (2021). Diseño de una campaña publicitaria de concientización sobre déficit de atención (TDA-TDAH). *Educación en Contexto*, VV(13), 120-144. Obtenido de <https://educacionencontexto.net/journal/index.php/una/article/view/149/273>
- Bayona, E. A. (2015). *Desarrollo de corto animado en stop motion, con la finalidad de fortalecer la conciencia social del reciclaje en la ciudad de Guayaquil*. Guayaquil: Universidad Católica de Santiago de Guayaquil. Obtenido de <http://repositorio.ucsg.edu.ec/handle/3317/5554>
- Brarda, M. C. (2016). *Motion Graphics Design La dirección creativa en branding de TV*. Barcelona: Gustavo Gili, S.L.
- Carubin, C. E. (2017). *Motion graphics, una disciplina emergente del diseño vista a través del análisis de sus planes de estudio en la educación superior de los Estados Unidos*. Barcelona: Universitat de Barcelona.
- Colombo, E., Dieswarte, D., & Slovery, W. (2017). *Don't be a bully, loser*. Italia. Obtenido de <https://antimatter.tv/Don-t-be-a-bully-loser>
- Crook, I., & Beare, P. (2017). *Fundamentos del motion graphics: Principios y prácticas de la animación gráfica*. Barcelona: Promopress Barcelona.
- Cubero, D. E. (2017). *Cursos profesionales para guionistas: Cómo crear el storyline de mi historia*. Obtenido de <https://cursosdeguion.com/21-como-crear-el-storyline-de-mi-historia/>
- Domínguez, F., & Manzo, M. (2011). Las manifestaciones del bullying en adolescentes. *Uaricha Revista de Psicología*, 8(17), 19-33. Obtenido de [https://www.academia.edu/11260125/Manifestaciones\\_del\\_Bullying\\_en\\_adolescentes](https://www.academia.edu/11260125/Manifestaciones_del_Bullying_en_adolescentes)
- Dosis Videomarketing, La policía Nacional, & Fundación Legálitas. (2020). *Di no al odio*. España. Obtenido de <https://dinoalodio.es/>
- Echeverría, S. D. (2018). *Control emocional y su incidencia con el nivel de impulsividad en niños con TDAH de 6 a 11 años de edad de la fundación educativa alfaguara, de la ciudad de quito, durante el año 2017*. Quito: Universidad Tecnológica Indoamérica.

- Estacio, L. M. (2017). *Incidencia del material de difusión para la comunicación Gráfica en los niños diagnosticados con TDAH en el DECE de la Unidad Educativa Adventista Pacífico al sur de Guayaquil*. Guayaquil, Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Garaigordobil, M., Martínez-Valderrey, V., & Aliri, J. (2013). Autoestima, empatía y conducta agresiva en adolescentes víctimas de bullying presencial. *European Journal of Investigation in Health, Psychology and Education*, 3(1), 29-40. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4518675>
- Garces, C. A. (2018). *El TDAH en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la cultura y diversidad del Ecuador. propuesta: diseño de un software educativo*. Guayaquil, Ecuador: Universidad de Guayaquil.
- Garza , D. (Mayo-Junio de 2014). Animación digital y realidad virtual. *CIENCIA UANL*, 17(67), 58-62. Obtenido de <http://cienciauanl.uanl.mx/?p=1763>
- Málaga, I. D., & Arias, J. Á. (2010). Los trastornos del aprendizaje. Definición de los distintos tipos y sus bases neurobiológicas. *Boletín de la sociedad de pediatría de asturias, catabria, castilla y león*, 50(211), 43-47. Obtenido de <http://riberdis.cedid.es/handle/11181/4290>
- Murrugarra, P. I. (2019). *Diseño gráfico en la elaboración del material terapéutico dirigido a niños con TDAH, Chiclayo 2018*. Pimentel, Perú: Universidad Señor de Sipán.
- National Centre for Mental Health. (2019). *Let's talk about ADHD*. Reino Unido. Obtenido de <https://www.ncmh.info/conditions-we-study/attention-deficit-hyperactivity-disorder/>
- Sans, A., Boix, C., Colomé, R., López-Sala, A., & Sanguinetti, A. (2017). Trastornos del aprendizaje. *Pediatr Integral*, XXI(1), 23-31. Obtenido de <https://www.adolescenciasema.org/trastornos-de-aprendizaje/>
- Silva, F. F. (2021). *Motion graphics para disminuir el desconocimiento sobre la discapacidad intelectual, que genera un estrés de crianza en padres de hijos con Síndrome de Down*. Lima: Universidad San Ignacio De Loyola.
- Toledo , E. N., & Tripaldi, T. D. (2017). *Diseño gráfico de material didáctico para mejorar el aprendizaje en niños con déficit de atención e hiperactividad en la ciudad de Cuenca*. Cuenca: Universidad del Azuay. Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/7068>

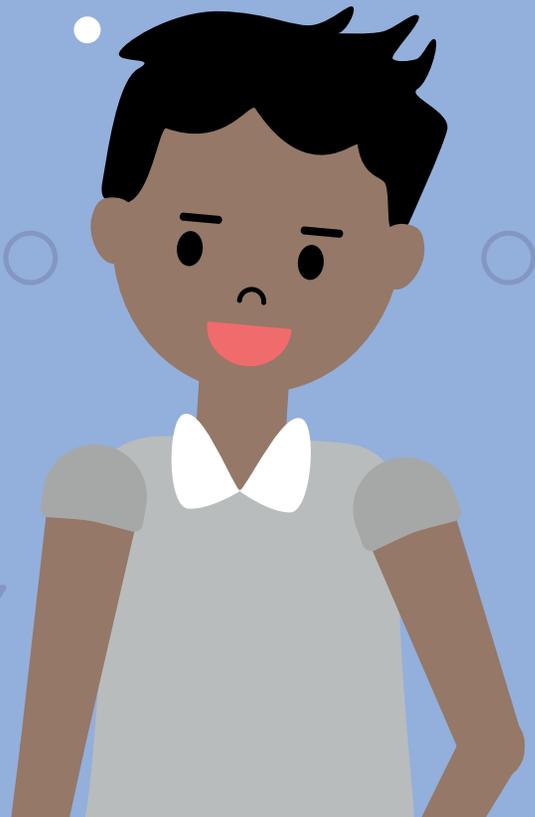
Uribe, A. F., Orcasita, L. T., & Gómez, E. A. (2012). Bullying, redes de apoyo social y funcionamiento familiar en adolescentes de una institución educativa de Santander, Colombia. *Psychologia: avances de la disciplina*, 6(2), 83-99. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297225788004>

Vega, M. G., & González, G. J. (2016). Bullying en la escuela secundaria: factores que disuaden o refuerzan el comportamiento agresor de los adolescentes. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 21(71), 1165-1189. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14047430008>

Vieira, D. (2 de febrero de 2019). *rockcontent: ¿Qué es el Storytelling? La guía completa para dominar el arte de contar historias*. Obtenido de <https://rockcontent.com/es/blog/que-es-storytelling/>



# Anexos





## Anexo 1

### Bitácora de estrategia metodológica

Bitácora de estrategia metodológica					
Tema proyecto de titulación	El Motion Graphics como herramienta de concientización sobre el bullying a personas con TDAH dirigido a jóvenes de 11 a 14 años en centros educativos de la ciudad de Cuenca, Ecuador				
Pregunta Investigación	¿Cómo el diseño gráfico a través del Motion Graphics puede ayudar en la concientización sobre el bullying a personas con TDAH?				
Hipotesis	El diseño gráfico a través de la construcción de piezas audiovisuales construidas por medio de la técnica del Motion Graphics pueden ayudar a la concientización sobre el bullying en personas con TDAH en adolescentes de 11 a 14 años en centros educativos de la ciudad de Cuenca, Ecuador.				
Objetivo General	Diseñar, planificar y ejecutar una producción audiovisual basada en la técnica del Motion Graphics como herramienta para la concientización sobre el bullying a personas con TDAH				
Metodología	Etapas	¿Cómo recolecta información? ¿Cómo lo ejecuta?	Resultado esperado	Referencia bibliográfica	
Diseño generalizador integrado Victor Papanek	<b>Fase 1: Reconocimiento e indagación</b> Planificar los objetivos e indagar las características del target para definir las disciplinas, herramientas y tecnologías a utilizarse en la creación de los videos de concientización sobre el TDAH.	Brief creativo de relaciones públicas Modelos dinámicos de usuario	*Identificar las disciplinas y herramientas que se aplicaran en el producto a elaborar. *Conocer el perfil del usuario al que va dirigido el producto.	<b>Brief creativo:</b> Bonta, P., & Farber, M. (2002). <i>199 Preguntas sobre marketing y publicidad</i> . Bogotá: Norma. Obtenido de <a href="https://books.google.com/books?id=sJkTspq7JUC&amp;printsec=frontcover&amp;hl=es&amp;source=gbs_ge_summary_r&amp;cad=0#v=onepage&amp;q&amp;fats">https://books.google.com/books?id=sJkTspq7JUC&amp;printsec=frontcover&amp;hl=es&amp;source=gbs_ge_summary_r&amp;cad=0#v=onepage&amp;q&amp;fats</a> <b>Modelado de usuario:</b> Hurtado, N., Ruiz, M., & Torres, J. (Enero de 2004). <i>Aplicación del Modelado y Simulación de Sistemas Dinámicos al Proceso de Diseño Centrado en el Usuario</i> . Obtenido de Departamento de Lenguajes y Sistemas Informáticos Escuela Superior de Ingeniería. Universidad de Cádiz : <a href="https://www.researchgate.net/publication/228818770_Aplicacion_del_Modelado_y_Simulacion_de_Sistemas_Dinamicos_al_Proceso_de_Diseño_Centrado_en_el_Usuario">https://www.researchgate.net/publication/228818770_Aplicacion_del_Modelado_y_Simulacion_de_Sistemas_Dinamicos_al_Proceso_de_Diseño_Centrado_en_el_Usuario</a>	
Diseño generalizador integrado Victor Papanek	<b>Fase 2: Organigrama del proyecto</b> Organizar por medio de gráficas estructuradas las funciones y pasos a realizarse para la planificación adecuada de la ejecución de los productos audiovisuales.	Organigrama funcional o estructural Diagrama de Gantt	*Control y planificación del tiempo en la ejecución de las actividades. *Eficiencia en el cumplimiento de las funciones de cada etapa.	<b>Organigrama funcional:</b> Perez, Y., & Minsal, D. (14 de julio de 2007). <i>Organización funcional, matricial... En busca de una estructura adecuada para la organización</i> . Obtenido de <a href="http://scielo.sic.cu/pdf/aci/v16n4/aci101007.pdf">http://scielo.sic.cu/pdf/aci/v16n4/aci101007.pdf</a> <b>Diagramas de Gantt. (Henry Laurence Gantt):</b> Pastor, R. T. (2011). <i>Planificación y programación de operaciones</i> . Bolivia: Universidad Católica Boliviana San Pablo.	
Diseño generalizador integrado Victor Papanek	<b>Fase 3: Recolección de datos</b> Investigar y recabar información a través de la revisión bibliográfica y entrevistas planificadas para conocer el trastorno del TDAH y el bullying que se ocasiona.	Investigación en libros y artículos científicos, recolectando datos por el método inductivo de Francis Bacon. Entrevista semiestructurada a especialistas en centros psicopedagógicos y adolescentes con TDAH. Encuesta a educadores y maestros	*Conocer las características del TDAH y sus problemas en el aprendizaje. *Obtener información sobre el bullying en personas con TDAH. *Entender las consecuencias del bullying en el desarrollo psicológico en personas con TDAH.	<b>Método inductivo (Francis Bacon):</b> Rodríguez Jiménez, A., & Pérez Jacinto, A. O. (2017). Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento. <i>Revista Escuela de Administración de Negocios</i> , 82, 175-195. <a href="https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647">https://doi.org/10.21158/01208160.n82.2017.1647</a> <b>Entrevistas semiestructuradas (Flick, U. 2012):</b> Flick, U. (2007). <i>Introducción a la investigación Cualitativa</i> . Madrid: ENCUESTAS MORATA, S. L. <b>Encuesta:</b> Arroyo, M., & Finkel, L. (2019). Encuestas por internet y nuevos procedimientos muestrales. <i>PanoramaSOCIAL</i> , (30), 41-53.	
Diseño generalizador integrado Victor Papanek	<b>Fase 4: Análisis e interpretación</b> Interpretar la información recopilada a fin de lograr una comprensión y síntesis de la problemática para ser utilizada de mejor manera en la elaboración de los videos de concientización y el respaldo textual	Análisis de datos cualitativos	*Obtener información precisa que nos ayudara a la realización de los productos audiovisuales.	<b>Análisis de datos cualitativos:</b> Rodríguez, C., Lorenzo, O. & Herrera, L. (2005). <i>Teoría y práctica del análisis de datos cualitativos. Proceso general y criterios de calidad</i> . México: Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades, SOCIOTAM.	
Diseño generalizador integrado Victor Papanek	<b>Fase 5: Ideas</b> Producir y planificar los guiones para definir las acciones, diálogos y secuencias de los 5 videos a realizarse.	Storytelling de ficción Guión en base al método de Antoine Cucca.	*Desarrollar la historia y diálogos para las animaciones. *Conceptualización del video que se quiere diseñar.	<b>Storytelling:</b> Puigdollers, P. L. (2017). <i>EL STORYTELLING. BENEFICIOS</i> . Recuperado el 17 de julio de 2021, de Universitat Jaume I: <a href="http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/171872/L%3C%3B%3E%20Puigdollers%20Paloma_TFG.pdf?sequence=1">http://repositori.uji.es/xmlui/bitstream/handle/10234/171872/L%3C%3B%3E%20Puigdollers%20Paloma_TFG.pdf?sequence=1</a> <b>Guión:</b> Cerdoba, E. (2005). <i>Taller de guión para cine y televisión</i> . Argentina: UNR Editora	

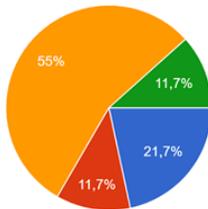
Diseño generalizador integrado Victor Papanek	<b>Fase 6: Concretación</b> Elaborar el guión gráfico para identificar el ritmo, continuidad, planos, escenarios y personajes que serán necesarios para la creación de los videos.	Moodboard. Lluvia de ideas directo de Alex Faickney Estructurar la historia por medio de un StoryBoard de Georges Méliés	*Visualizar los datos que son importantes en la historia. *Planificar, estructurar y obtener la secuencia que se presentará al publico	<b>Lluvia de ideas:</b> Selva Ruiz, D. Dominguez Liñán, R. (2018). Las técnicas de generación de ideas: revisión y análisis de su uso en las agencias publicitarias españolas, en <i>Área Abierta</i> . Revista de comunicación audiovisual y publicitaria 18 (3), 371-387. <a href="http://dx.doi.org/10.5209/ARAB.56763">http://dx.doi.org/10.5209/ARAB.56763</a> <b>Storyboard:</b> L. Johnson J., Charreau M. (2019). <i>The Storyboard Method</i> . Obtenido de <a href="https://www.thestoryboardmethod.com/the-storyboard-method">https://www.thestoryboardmethod.com/the-storyboard-method</a>
Diseño generalizador integrado Victor Papanek	<b>Fase 7: Concepto</b> Definir la línea gráfica, delimitar escenarios y establecer las características físicas y emocionales de los personajes de los videos para llegar apropiadamente al target objetivo (jóvenes de 11 a 14 años).	Moodboard conceptual o de desarrollo Diseño de personajes Diseño de escenarios	*Construir una línea gráfica que puedan influir en el publico objetivo. *Definir el look and feel. *Establecer la estética y caracterización de los personajes y escenarios.	<b>Moodboard:</b> Cassidy, T. D. (noviembre de 2011). The Mood Board Process Modeled and Understood as a Qualitative Design Research Tool. <i>Fashion Practice</i> , 3, 225-252. <b>Diseño de personajes:</b> Ramirez, J. A. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. <i>Iconofacto</i> , 12(18), 96 - 117. <b>Diseño de escenarios:</b> Pardines, A. (2014). <i>DISEÑO Y CONSTRUCCIÓN DE ESCENOGRAFÍA PARA ANIMACIÓN</i> . Obtenido de Universitat politecnica de valencia: <a href="https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/49174/TFG_%20Dise%C3%B1o%20de%20construccion%20de%20escenograf%C3%A1a%20para%20animacion%20de%20personajes.pdf?sequence=1">https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/49174/TFG_%20Dise%C3%B1o%20de%20construccion%20de%20escenograf%C3%A1a%20para%20animacion%20de%20personajes.pdf?sequence=1</a>
Diseño generalizador integrado Victor Papanek	<b>Fase 8: Prototipo</b> Realizar prototipos tomando en cuenta acciones, movimientos de los personajes y el uso de los escenarios para un posterior testeo de los 5 videos de Motion Graphics	Uso de la herramienta de After Effects por medio de la técnica Kinetic-Motion Graphics, aplicación de la propuesta de diseño.	*Construir prototipos que se adapten a los objetivos del proyecto *Contar con una animación dinámica que transmita el mensaje. *Verificar que las técnicas aplicadas cumplan el objetivo propuesto.	<b>Kinetic-Motion Graphics:</b> Valdivieso, C. A. (mayo de 2016). <i>Qué es Motion Graphics</i> . (U. P. Valencia, Ed.) Obtenido de <a href="https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/4799">https://polipapers.upv.es/index.php/CAA/article/view/4799</a>
Diseño generalizador integrado Victor Papanek	<b>Fase 9: Verificación</b> Presentar los prototipos a un grupo de prueba para verificar si los videos van encaminados hacia el objetivo de la concientización sobre el TDAH.	Focus group de Tadjewski Realización de un diagrama de flujo	*Identificar los aciertos y errores en el material elaborado. *Conocer las modificaciones necesarias para que los videos cumplan su objetivo.	<b>Focus group</b> Tadjewski, M. Mark (3 de julio de 2016). «Focus groups: history, epistemology and non-individualistic consumer research». <i>Consumption Markets &amp; Culture</i> (en inglés) 19 (4): 319-345. ISSN 1025-3866. doi:10.1080/10253866.2015.1104038 <b>Diagrama de flujo:</b> García, E., & Solano, J. ((s.f.)). <i>Diagrama de flujo</i> . Obtenido de Guia práctica de estudio: <a href="http://odin.fib.unam.mx/salac/practicasFP/fp_p5.pdf">http://odin.fib.unam.mx/salac/practicasFP/fp_p5.pdf</a>
Diseño generalizador integrado Victor Papanek	<b>Fase 10: Realización</b> Ejecutar las correcciones pertinentes obtenidas en la fase de testeo para realizar la propuesta final.	Realizar los cambios sugeridos y completar el proceso de animación.	*Contar con un material audiovisual óptimo.	<b>Motion Graphics:</b> Valdivieso, C. A. (2015). <i>Enseñar con Motion Graphics</i> . RELATEC: Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 14(3), 75-84.
Diseño generalizador integrado Victor Papanek	<b>Fase 11: Posproducción</b> Edición, posproducción y conclusión de los videos para convertirlo en una herramienta de concientización apropiada.	Grabación de la voz en off Tipografía, incorporar efectos de sonido, iluminación y corrección de color	*Conocer las posibles modificaciones antes de su entrega. *Contar con una serie de videos de animación acorde al proyecto planteado.	<b>Voz en off:</b> Bautista, A. G., & Humberto, C. M. (septiembre de 2013). <i>Grabadora Digital de Voz para una PC</i> . Obtenido de <a href="https://tesis.ign.mx/bitstream/handle/123456789/12398/GRABADORA%20DIGITAL%20DE%20VOZ%20PARA%20UNA%20PC.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y">https://tesis.ign.mx/bitstream/handle/123456789/12398/GRABADORA%20DIGITAL%20DE%20VOZ%20PARA%20UNA%20PC.pdf?sequence=1&amp;isAllowed=y</a> <b>Tipografía:</b> Paguey, S. (2006). <i>La danza tipográfica: Diseño y animación tipográfica para piezas audiovisuales</i> . Obtenido de <a href="http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/100757">http://repositorio.uchile.cl/handle/2250/100757</a> <b>Postproducción:</b> Alcover, A. R. (2006). <i>La postproducción cinematográfica en la era digital: efectos expresivos y narrativos</i> . España: Universitat Jaume I.
Diseño generalizador integrado Victor Papanek	<b>Fase 12: Implementación</b> Finalizar los insumos textuales y presentar la propuesta definitiva de los videos de concientización.	Comprobar del cumplimiento de objetivos e hipótesis. Redactar el trabajo de titulación.	*Contar con una serie de videos de animación acorde al proyecto planteado.	<b>Metodología:</b> Chan, Y. (2019). <i>Diseño generalizador integrador</i> . Universidad de Londres. <b>Redacción proyectos de tesis:</b> Gómez, J. (1998). <i>La redacción de tesis y trabajos de investigación académica y científica</i> . Mexico: SPANTA Mexico.

Nota. Esta tabla muestra los pasos y procesos a seguir para el desarrollo del proyecto.

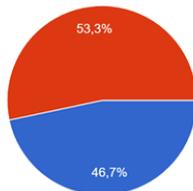
## Anexo 2

### Resultados de las encuestas a estudiantes

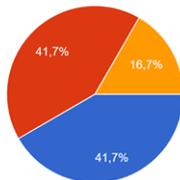
Edad  
60 respuestas



Sexo  
60 respuestas



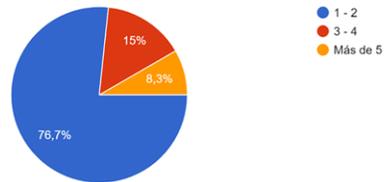
¿Sabe que es el Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH)?  
60 respuestas



¿Usted tiene TDAH?  
60 respuestas



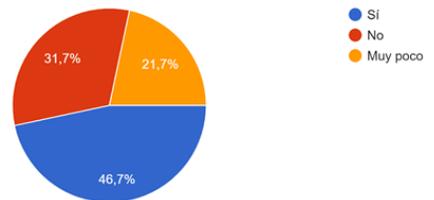
¿Cuántos de sus compañeros de salón de clase cree que presentan este trastorno?  
60 respuestas



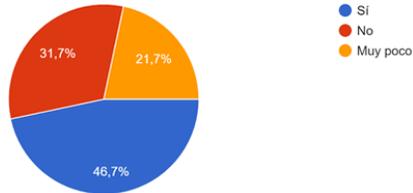
¿Qué opina de las personas que tiene TDAH?  
60 respuestas



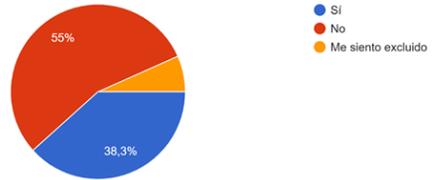
¿Piensa que el TDAH es un impedimento a nivel escolar y social?  
60 respuestas



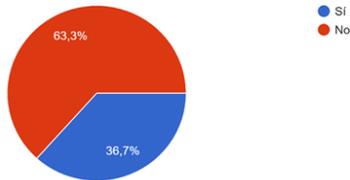
¿Piensa que el TDAH es un impedimento a nivel escolar y social?  
60 respuestas



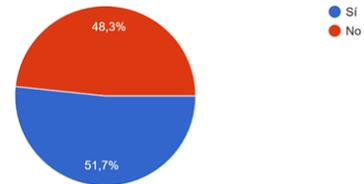
¿En alguna ocasión ha sufrido de bullying?  
60 respuestas



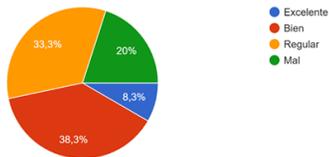
¿Considera que los jóvenes que poseen TDAH deben ser tratados diferente?  
60 respuestas



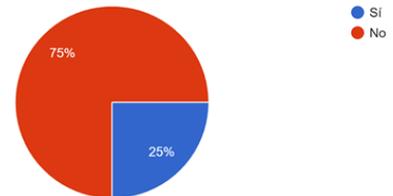
¿Ha presenciado exclusión o bullying a alguno de sus compañeros de clase?  
60 respuestas



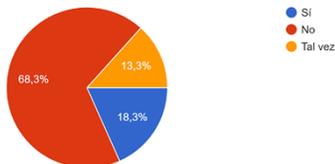
¿Cómo cree que se relacionan las personas que poseen TDAH con el resto de sus compañeros?  
60 respuestas



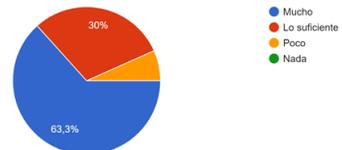
Si su respuesta fue sí ¿Hizo algo al respecto?  
48 respuestas



¿En alguna ocasión ha excluido o intimidado a uno de sus compañeros por ser diferente?  
60 respuestas

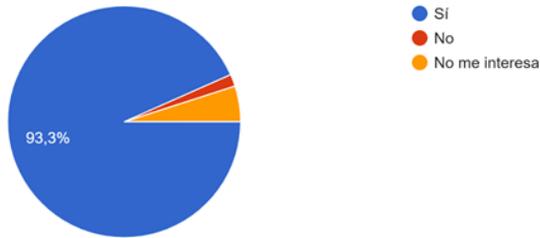


¿Cree que el bullying en personas con TDAH puede dejar consecuencias físicas y psicológicas?  
60 respuestas



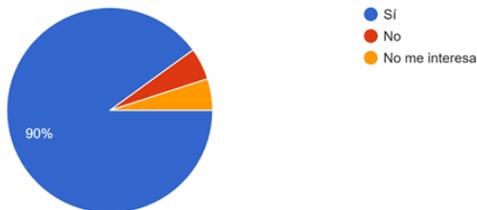
¿Cree que debe existir más información sobre este trastorno?

60 respuestas



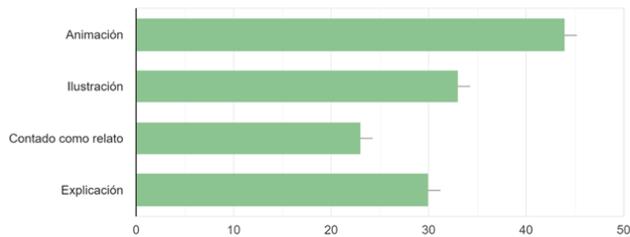
¿Le gustaría que existan piezas audiovisuales que sirvan para informar sobre el TDAH?

60 respuestas



¿Qué considera que es importante que contengan las piezas audiovisuales? Puede seleccionar más de una opción

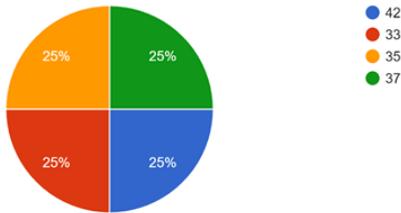
60 respuestas



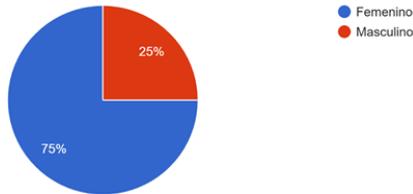
## Anexo 3

### Resultados de las encuestas a profesores

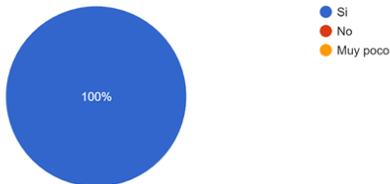
Edad  
4 respuestas



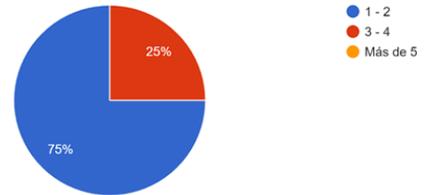
Sexo  
4 respuestas



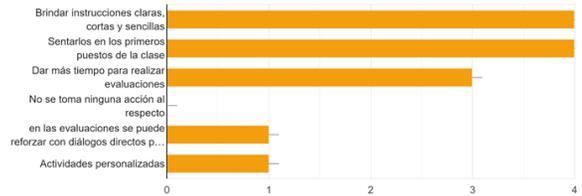
¿Sabe que es el Trastorno por déficit de atención con hiperactividad (TDAH)?  
4 respuestas



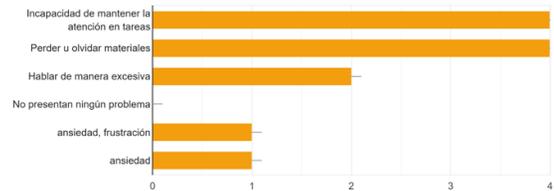
¿Cuántos alumnos con TDAH tienen en cada aula?  
4 respuestas



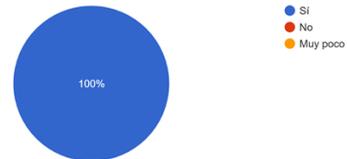
¿Qué acciones se toman con los jóvenes que poseen TDAH en los salones de clase? Puede seleccionar más de una opción.  
4 respuestas



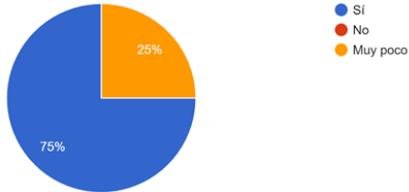
¿Qué tipo de problemas de aprendizaje presentan los estudiantes con TDAH con más frecuencia? Puede seleccionar más de una opción.  
4 respuestas



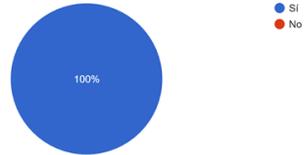
¿Ha presenciado una exclusión o bullying del resto de compañeros a los jóvenes que poseen TDAH?  
4 respuestas



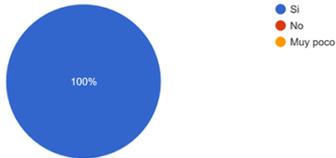
¿Ha notado problemas de autoestima en los jóvenes que poseen TDAH?  
4 respuestas



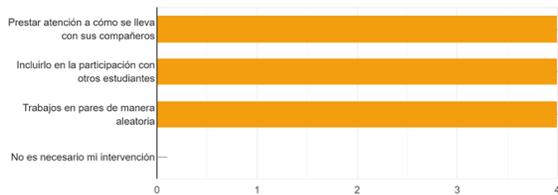
¿Está de acuerdo en que un video realizado en Motion Graphics acerca del bullying en personas con TDAH, ayudará a que exista una mayor inclusión y conciencia sobre este tema?  
4 respuestas



¿Piensa que el bullying en personas con TDAH puede afectar psicológicamente a los jóvenes?  
4 respuestas



¿De qué manera apoya en la inclusión de los jóvenes con TDAH con el resto del salón de clase?  
Puede seleccionar más de una opción.  
4 respuestas



¿Cree que se necesita concientizar a los jóvenes sobre que es el TDAH?  
4 respuestas



## Anexo 4

Entrevista a la psicóloga educativa Mst. Andrea Morales Quezada

### ENTREVISTA SOBRE EL TDAH Y EL BULLYING

# UCUENCA

PROYECTO DE TITULACIÓN DE DISEÑO GRÁFICO  
JAMILETH FAREZ

La presente entrevista tiene el objetivo detallar los problemas sociales y educativos percibidos en las aulas de clase con los jóvenes que poseen TDAH. Esta información servirá para la construcción de una serie de videos con la técnica de Motion Graphics para concientizar sobre el bullying a personas con TDAH dirigido a jóvenes de 11 a 14 años en centros educativos.

NOMBRE: Andrea Morales Quezada

EDAD: 37

1) ¿Cómo describiría usted el TDAH?

El TDAH es un trastorno de neurodesarrollo que implica dificultades para sostener la atención, mayor la atención. Existen 3 tipos: el que no presenta hiperactividad solo falta de atención y tipo combinado. El tipo impulsivo son mas hiperactivos que la atención. Puede afectar a la vida de manera moderada y severa.

2) ¿Cómo se manifiesta el TDAH en adolescentes?

No se manifiesta mucho la hiperactividad. Se agudiza la inatención, la organización y las respuestas impulsivas.  
En niveles superiores suele tener problemas porque no tiene mucha atención en clase.

3) ¿Cuáles son los comportamientos / síntomas más frecuentes en los adolescentes que poseen TDAH?

- Suelen no organizarse de manera buena
  - tienen problemas en matemáticas y en niveles superiores de bachillerato
  - Pueden perder curso
  - No están capacitados de manera frecuente
  - Les cuesta mucho sustener su atención en procesos de vida superior
- Pueden tener serios problemas depresivos  
• malos pensamientos

4) ¿Cómo se trata el TDAH y que pasa si no recibe el tratamiento adecuado?

El mejor pronóstico se da cuando se hace una detección oportuna e intervenciones.  
Cuando se puede intervenir se puede sugerir herramientas que permitan organizarse y sostener su atención a edades tempranas, a la adolescencia se pueden dar los síntomas estar en remisión.  
Desarrollar herramientas que le ayude a organizarse mejor, esa es la ventaja de un tratamiento a tiempo. Cuando no tienen un tratamiento puede haber más problemas emocionales o conductuales depresivos.

5) ¿Según su experiencia ¿Qué porcentaje de estudiantes con TDAH existen en un aula de clase?

3 a 4%

Nota. Entrevista de Andrea Morales pasada a limpio, página 1

## 6) ¿Cuáles son las complicaciones del TDAH, a nivel educativo, social y emocional?

Educativa: Probabilidad de fracaso escolar y desarrollo trastornos de aprendizaje, sus probabilidades que problemas de lectura, cálculo

Social: Son etiquetados como los flojos y vagos, pero una etiqueta así repercute a el miedo a participar. Miedo a equivocarse, miedo al rechazo social

Emocional: cuadros de ansiedad y depresión, trastornos de comportamiento

## 7) ¿Cree usted que los jóvenes que poseen TDAH sufren de bullying o exclusión dentro de los centros educativos? ¿Y qué consecuencias dejaría?

Si, marca la vida. Muchos sufren bullying y marca a el autoconcepto académico, personal. Suelen caer a depresión y afectan la estabilidad emocional

Tira etiquetas de mal alumno, fastidioso y flojo es lo que siempre este estudiante

## 8) ¿Cómo podemos facilitar la inclusión de los jóvenes con TDAH en el aula?

Importante sensibilizar hacia la diversidad, inclusión es algo más allá de dejar entrar.

Todos son diversos y se debe cambiar la mentalidad

Proporcionar estrategias porque es un trastorno que no es por falta de voluntad

Toda tipo de debilidad necesita atornos de inclusión, atornos con poco estímulos visuales, auditivos que sean mucho más propios para atender actividades en diferentes áreas

## 9) ¿Considera que es fundamental concientizar a los jóvenes sobre el trastorno de déficit de atención y lo que ocasiona el bullying en ellos?

Es clave porque en la población de adolescentes donde más marca la opinión de mis pares.

El poder concientizar sobre el TDAH y otros cuadros es lo que va a favorecer la convivencia; atada y convivir de mejor manera

## 10) ¿Cree que piezas audiovisuales realizadas en Motion Graphics pueden servir como herramienta de concientización sobre el bullying en personas con TDAH?

En este época toda herramienta audiovisual son los mejores recursos que tenemos

Ayuda a llegar a las personas y a que atiendan

Nota. Entrevista  
de Andrea Morales  
pasada a limpio,  
página 2

## Anexo 5

Entrevista al  
neurólogo  
pediátrico  
Dr. Santiago  
Peralta P.

### ENTREVISTA SOBRE EL TDAH Y EL BULLYING

# UCUENCA

PROYECTO DE TITULACIÓN DE DISEÑO GRÁFICO  
JAMILETH FAREZ

La presente entrevista tiene el objetivo detallar los problemas sociales y educativos percibidos en las aulas de clase con los jóvenes que poseen TDAH. Esta información servirá para la construcción de una serie de videos con la técnica de Motion Graphics para concientizar sobre el bullying a personas con TDAH dirigido a jóvenes de 11 a 14 años en centros educativos.

NOMBRE: Santiago Peralta

EDAD: 47

1) ¿Cómo describiría usted el TDAH?

Un problema que cause alteraciones en la atención a los impulsos y en la actividad motora

2) ¿Cómo se manifiesta el TDAH en adolescentes?

Tiene 3 síntomas; a la adolescencia en general lo que preocupa más es la impulsividad que lleva a que cometa equivocaciones, lleve a que pueda consumir drogas, problemas de frenos, disciplina.  
La inatención se sabe lograr controlar en la paciencia, curiosidad y juicio

3) ¿Cuáles son los comportamientos / síntomas más frecuentes en los adolescentes que poseen TDAH?

La impulsividad y no aprada de sus errores  
La inatención también pero se sabe controlar en los años

4) ¿Cómo se trata el TDAH y que pasa si no recibe el tratamiento adecuado?

Debe ser multidisciplinario, la familia, el colegio y el sistema salud son lo que ayuda a este niño

5) ¿Según su experiencia ¿Qué porcentaje de estudiantes con TDAH existen en un aula de clase?

Al rededor del 20% de personas en nuestro medio

Nota. Entrevista del  
Dr. Santiago Peralta  
P. pasada a limpio,  
página 1

- 6) ¿Cuáles son las complicaciones del TDAH, a nivel educativo, social y emocional?  
 Todo TDAH es distinto, depende del TDAH y el entorno y tics etc.  
 Depende mucho de lo que acompañe al TDAH como ansiedad, tics, trastornos compulsivos, etc.  
 Dependiendo de eso tenemos mas y menos complicaciones
- 7) ¿Cree usted que los jóvenes que poseen TDAH sufren de bullying o exclusión dentro de los centros educativos? ¿Y qué consecuencias dejaría?  
 No creo que existan estudios. Muchas veces la hiperactividad puede llegar a hacer que hagan Bullying, pero los intentos pueden sufrir bullying.  
 Depende de las herramientas y como se vive el bullying  
 también existe la victimización del TDAH, nos vuelve mas vulnerable la medida de discapacidad por parte de la familia.
- 8) ¿Cómo podemos facilitar la inclusión de los jóvenes con TDAH en el aula?  
 No se si necesitamos que nos indiquen, al final depende del TDAH  
 Cuando el alumno tiene inclusión y solo lo tenemos como un caso facilitamos su vida y adaptación escolar.  
 Al hacer pensar que es distinto también podemos hacer pensar que es una víctima
- 9) ¿Considera que es fundamental concientizar a los jóvenes sobre el trastorno de déficit de atención y lo que ocasiona el bullying en ellos?  
 Solo va a provocar victimización de un trastorno normal.  
 Lo que si es necesario es informar sobre el TDAH  
 Muchos que provocan TDAH Bullying también tienen problemas psicológicos, familia y entorno  
 Veo que es necesario concientizar poco a poco, puntual, como el TDAH específico  
 Dependiendo del TDAH, y las otras problemáticas. Debemos pensar que debe tener las herramientas adecuadas para llevar esto
- 10) ¿Cree que piezas audiovisuales realizadas en Motion Graphics pueden servir como herramienta de concientización sobre el bullying en personas con TDAH?  
 Sirve para informar de una forma dinámica poco dependiente del tipo de TDAH  
 y si va a ser bullying o sufrir bullying  
 importante ver si es depresión o ansiedad, la autorregulación, depende mucho de el TDAH  
 Si los victimizamos tal vez ellos no pueden salir  
 Los roles muchos veces son lo que los afecta, muchas veces la concientización es necesaria en el bullying a general  
 que los demás los vean diferente depende y vice versa desde el hogar, si alguien ve raro es porque sus papeles van raro.
- Gracias por su colaboración

Nota. Entrevista del Dr. Santiago Peralta P. pasada a limpio, página 2

## Anexo 6

Entrevista a  
Pablo Quizhpe  
de la Unidad  
Educativa  
Particular La  
Asunción

Nota. Entrevista  
del Mg. Pablo  
Quizhpe pasada a  
limpio, página 1

### ENTREVISTA SOBRE EL TDAH Y EL BULLYING

## UCUENCA

PROYECTO DE TITULACIÓN DE DISEÑO GRÁFICO  
JAMILETH FAREZ

La presente entrevista tiene el objetivo detallar los problemas sociales y educativos percibidos en las aulas de clase con los jóvenes que poseen TDAH. Esta información servirá para la construcción de una serie de videos con la técnica de Motion Graphics para concientizar sobre el bullying a personas con TDAH dirigido a jóvenes de 11 a 14 años en centros educativos.

NOMBRE: Pablo Quizhpe

EDAD: 31

1) ¿Cómo describiría usted el TDAH?

Es un síndrome de origen neuropsicológico con un conjunto de síntomas y signos que lo definen como:  
- inatención  
- actividad e hiperactividad no solo en acciones sino también a pensamientos

2) ¿Cómo se manifiesta el TDAH en adolescentes?

Siempre se muestran signos del TDAH desde la niñez, pero se puede perder en la adolescencia como también puede intensificarse.  
Siempre a niños y adolescentes tienen los mismos problemas principales como la inatención, hiperactividad por esto puede verse con el entorno.

3) ¿Cuáles son los comportamientos / síntomas más frecuentes en los adolescentes que poseen TDAH?

- No captar los aprendizajes de manera rápida, el maestro para entrar a actividades escolares  
- aparecen en entornos más desafiante que los adultos, frente a normas, reglas, los cuesta entender y se da por esa incapacidad de organizarse, jejejeje por eso pasan por una edad adecuada

4) ¿Cómo se trata el TDAH y que pasa si no recibe el tratamiento adecuado?

Se trabaja de tres maneras (pedagogía, psicología y orientación familiar y médica)  
se trabaja con medicación pero cubren síntomas y a su vez se puede complementar con medicación psiquiátrica.  
Debe ser tratado sino existe una probabilidad de que presente más problemas educativos y sociales

5) ¿Según su experiencia ¿Qué porcentaje de estudiantes con TDAH existen en un aula de clase?

Existe un número por el sobrediagnóstico del TDAH, pero si existe un número actual de esto  
sería un 33% de un porcentaje de 100%

6) ¿Cuáles son las complicaciones del TDAH, a nivel educativo, social y emocional?

Incapacidad de poder adaptarse a un sistema educativo, falta de motivación por materias que se requiere concentración.

Problemas conductuales, por tener mucha actividad motora pueda ser etiquetado con problemas. Las familias sienten culpa y culpa a los jóvenes. Gran conflicto a la dinámica familiar, la relación entre padres también se ve afectada. Pero que eso pueda ser "normal".

7) ¿Cree usted que los jóvenes que poseen TDAH sufren de bullying o exclusión dentro de los centros educativos? ¿Y qué consecuencias dejaría?

Existe en falta de comprensión. Los adultos llegan a etiquetar a los niños con TDAH y esto a veces lo excluyen sino también repercute a sus compañeros de aula.

En adolescentes existe conciencia que pueda ser malicioso o no, pero comienza a sufrir un bullying. Los compañeros de esto puede ser igual que cualquier persona, siate un impacto emocional. Depresión, aislamiento de motivación, existe pobre control de los impulsos por lo tanto que pueda ser impulsivos en acciones. Siente que rechazo por las acciones del que posee TDAH, como repercute a los conductos.

8) ¿Cómo podemos facilitar la inclusión de los jóvenes con TDAH en el aula?

Debemos quitar los mitos y explicar a la población de que es un afectación a nivel neurológico. (Una condición) Los problemas psicológicos a veces no son tan fáciles de crear y debemos pedir de ahí. Lo principal es pensar a los adolescentes, padres de familia, profesores sobre lo que realmente es el TDAH, que no está bajo el control de una persona y decir que pasara si existe un exclusión lo que es lo mismo que bullying de una persona con discapacidad.

9) ¿Considera que es fundamental concientizar a los jóvenes sobre el trastorno de déficit de atención y lo que ocasiona el bullying en ellos?

Creo que hay que trabajar a explicar a los jóvenes que es un TDAH y porque no depende de la persona.

Si hacemos parte de este tipo de trastornos estamos heredando lo mismo que en personas con discapacidad física o motora.

10) ¿Cree que piezas audiovisuales realizadas en Motion Graphics pueden servir como herramienta de concientización sobre el bullying en personas con TDAH?

Si, siempre es un impacto visual y creo que nos motivamos en esta época más en imágenes, videos.

El poder difundir psicólogos a la gente, siempre que sea con contenido basado en evidencia científica que genere un impacto a la persona que pueda ver prevención del bullying.

Gracias por su colaboración

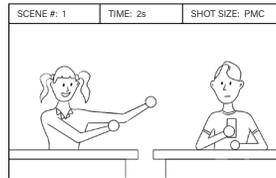
Nota. Entrevista del Mg. Pablo Quizhpe pasada a limpio, página 2

## Anexo 7

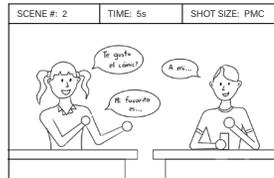
### Storyboard video 2

PROJECT Vídeo Concientización - 2

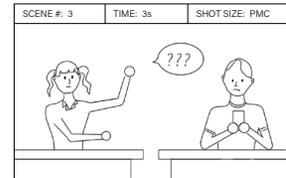
PAGE 1 / 3



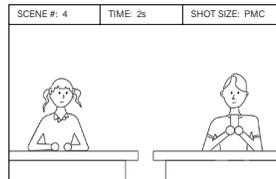
Aparece Raquel hablando con Diego



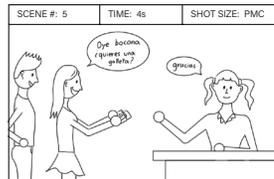
Diálogos entre Raquel y Diego



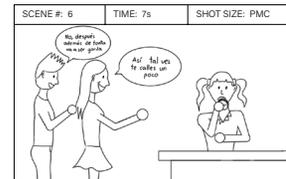
Diego se gira a ver su teléfono ignorándola



Raquel ve que Diego la ignora y se entristece



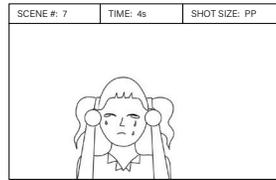
Camila y Martin se acercan desde la izquierda y le ofrecen comida a Raquel



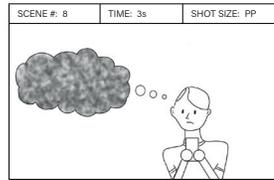
Raquel iba a comer y ellos hacen comentarios hirientes

Nota. Storyboard del video 2, página 1

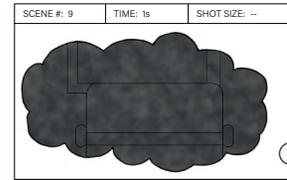
PROJECT Video Concientización - 2



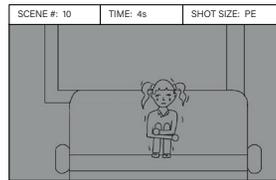
Raquel se tapa los oídos. **Voz en off:** El bullying es un cuchillo para el alma y es peor cuando tienes TDAH



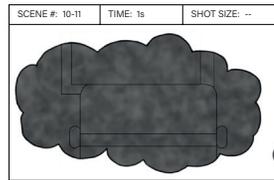
Diego ve lo que pasa y se pone a pensar  
**Voz en off:** Piensa en cómo estas



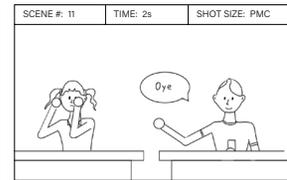
El bocadillo de pensamiento ocupa toda la pantalla  
**Voz en off:** acciones



En Blanco y negro vemos a Raquel llorando y temblando.  
**Voz en off:** afectarán en el futuro



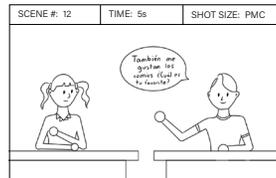
Desaparece el zoom del bocadillo



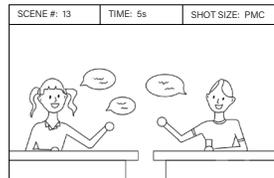
Diego se acerca a hablar con Raquel

Nota. Storyboard del video 2, página 2

PROJECT Video Concientización - 2



Diego empieza a hablar del tema de antes



Empiezan a hablar y sonreír. **Voz en off:** Apóyalo a superar su condición y que pueda vivir una vida normal



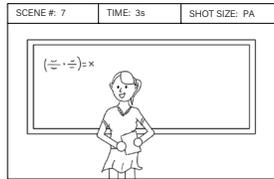
Transición abajo y cuadro de un solo color con texto

Nota. Storyboard del video 2, página 3



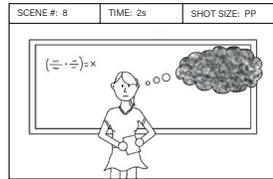
PROJECT Video Concientización - 3

PAGE 2 / 3



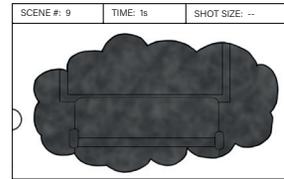
La maestra está viendo el aula feliz

Voz en off: una forma de bullying



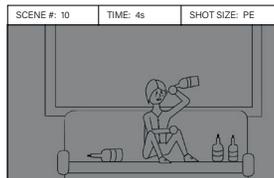
Ve a Adam y se queda quieta para empezar a pensar

Voz en off: Piensa que toda acción



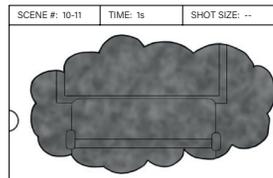
El bocadillo de pensamiento ocupa toda la pantalla

Voz en off: tiene

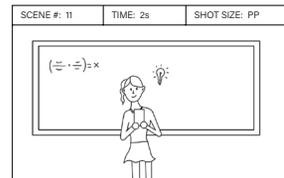


Se ve en blanco y negro a Adam bebiendo

Voz en off: consecuencias en el futuro



Desaparece el zoom del bocadillo

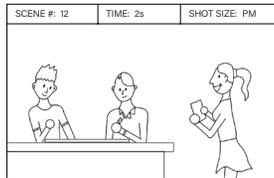


La maestra se pone seria y tiene una idea

Nota. Storyboard del video 3, página 2

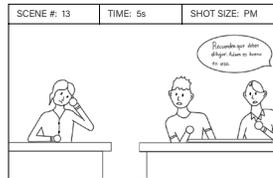
PROJECT Video Concientización - 3

PAGE 3 / 3

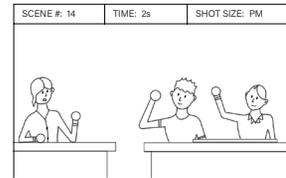


La maestra se acerca donde Enzo

Voz en off: Ayúdalo a integrarse

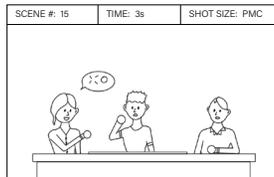


Señala a Adam y les dice algo a los jóvenes



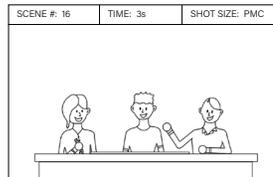
Enzo y Julian le dicen a Adam que se acerque

Voz en off: Que tener déficit de atención



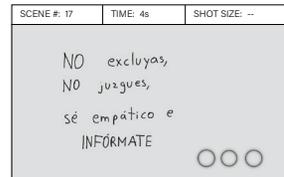
Adam les plantea ideas y ellos se sorprenden

Voz en off: no sea un impedimento



Empiezan a sonreír y reírse

Voz en off: para hacer amigos



Transición abajo y cuadro de un solo color con texto

Nota. Storyboard del video 3, página 3

## Anexo 9

Fotografías del grupo focal



