

UCUENCA

Universidad de Cuenca

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

Diseño de infografía animada como material didáctico para la catequesis del Oratorio Don Bosco

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciada en Diseño Gráfico

Autor:

Daniela Beatriz Guamán Ávila

Director:

Adriana Lucía Quizhpi Salamea

ORCID:  0000-0003-3775-8774

Cuenca, Ecuador

2024-03-04

Resumen

El presente Trabajo de Integración Curricular tiene por objetivo la creación y diseño de una infografía animada que sirva como material didáctico para la catequesis, dirigido a niños del Nivel de Eucaristía del Oratorio Don Bosco. Su contenido integra las temáticas establecidas en el libro que se utiliza dentro de las clases con información extra y elementos visuales, siendo recursos que refuerzan los aprendizajes y dan un apoyo a los catequistas para cumplir con los objetivos del nivel en que se encuentran los niños. Esto, mediante el desarrollo de una narrativa interesante, ilustraciones de estilo infantil y animaciones que den vida y movimiento a los gráficos. La metodología aplicada se basa en los libros “Design for Motion” de Austin Shaw (2015) y “Animated Storytelling” de Liz Blazer (2015). Consta de varias etapas que están organizadas en cuatro partes principales. En la primera sección, se destaca la relevancia del proyecto como una contribución gráfica para la enseñanza de la fe. Se define el alcance del proyecto y se establecen los fundamentos conceptuales que guiaron todo el proceso creativo. En el segundo apartado se introduce la metodología y están aquellas herramientas que ayudaron a entender el contexto como las entrevistas, grupo focal, la investigación visual y el planteamiento del brief con los requerimientos del proyecto. Dentro del tercer apartado se puede encontrar la redacción del guión, el bocetaje de los personajes y escenarios, el animatic, la digitalización de las ilustraciones con su sistema gráfico, la animación y la fase de validación con sus resultados correspondientes. El último apartado abarca aquellas recomendaciones y reflexiones del aprendizaje obtenido con cada una de las fases de este proyecto de animación.

Palabras clave: infografía, motion graphics, catequesis



El contenido de esta obra corresponde al derecho de expresión de los autores y no compromete el pensamiento institucional de la Universidad de Cuenca ni desata su responsabilidad frente a terceros. Los autores asumen la responsabilidad por la propiedad intelectual y los derechos de autor.

Repositorio Institucional: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Abstract

The objective of this Curricular Integration Project is the creation and design of an animated infographic that serves as didactic material for catechesis, directed to children of the Eucharistic Level of the Don Bosco Oratory. Its content integrates the themes established in the book that is used in the classes with extra information and visual elements, being resources that reinforce the learning and give support to the catechists to meet the objectives of the level in which the children are. This, through the development of an interesting narrative, children's style illustrations and animations that give life and movement to the graphics. The methodology applied is based on the books "Design for Motion" by Austin Shaw (2015) and "Animated Storytelling" by Liz Blazer (2015). It consists of several stages that are organized in four main parts. In the first section, the relevance of the project as a graphic contribution to the teaching of faith is highlighted. The scope of the project is defined and the conceptual foundations that guided the entire creative process are established. The second section introduces the methodology and those tools that helped to understand the context, such as interviews, focus group, visual research and the approach of the brief with the requirements of the project. The third section includes the writing of the script, the sketching of the characters and scenes, the animatic, the digitalization of the illustrations with its graphic system, the animation and the validation phase with its respective results. The last section covers those recommendations and reflections of the learning obtained with each of the phases of this animation project.

Keywords: infographic, motion graphics, catechesis



The content of this work corresponds to the right of expression of the authors and does not compromise the institutional thinking of the University of Cuenca, nor does it release its responsibility before third parties. The authors assume responsibility for the intellectual property and copyrights.

Institutional Repository: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/>

Índice de contenido

Apartado 1.....	10
1.1 Justificación.....	10
1.2 Delimitación y alcance.....	10
1.3 Fundamentos conceptuales.....	11
Apartado 2.....	12
2.1 Breve introducción a la metodología.....	12
2.2 Entender el contexto.....	12
2.2.1 Entrevistas y Grupo Focal.....	12
2.2.2 Público Objetivo.....	14
2.2.3 Modelado de Usuario.....	14
2.2.4 Brief creativo.....	16
2.2.5 Investigación visual: Análisis de Homólogos.....	17
Apartado 3.....	20
3.1 Ideación, evaluación e implementación.....	20
3.1.1 Mapa mental.....	20
3.1.2 Moodboard.....	21
3.1.3 Guión.....	22
3.1.3.1 Storyline.....	22
3.1.3.2 Redacción de guión y arco narrativo.....	22
3.1.4 Storyboard.....	23
3.1.4.1 Bocetos.....	23
3.1.5 Animatic.....	24
3.1.6 Diseño de personajes y escenarios.....	25

UCUENCA	5
3.1.7 Styleframes.....	28
3.1.7.1 Sistema Gráfico.....	28
3.1.8 Animación y montaje.....	28
3.1.9 Validación.....	30
Aprendizaje.....	32
Referencias.....	33
Anexos.....	34

Índice de figuras

Figura 1 Entrevistas y Grupo Focal.....	13
Figura 2 Síntesis de la información recolectada en entrevistas y grupo focal.....	14
Figura 3 Modelado de usuario 1.....	15
Figura 4 Modelado de usuario 2.....	16
Figura 5 Modelado de usuario 3.....	16
Figura 6 Brief.....	17
Figura 7 Homólogo 1.....	18
Figura 8 Homólogo 2.....	19
Figura 9 Homólogo 3.....	20
Figura 10 Mapa mental.....	21
Figura 11 Moodboard.....	21
Figura 12 Storyline.....	22
Figura 13 Arco narrativo de la historia.....	23
Figura 14 Storyboard.....	24
Figura 15 Animatic.....	24
Figura 16 Boceto de personajes.....	25
Figura 17 Boceto de personajes y animales.....	26
Figura 18 Turnaround de personaje Mateo.....	26
Figura 19 Turnaround de perro Firulais.....	27
Figura 20 Styleframes con diseño de escenarios.....	27
Figura 21 Sistema Gráfico.....	28
Figura 22 Proceso de animación.....	29
Figura 23 Efecto de granulado.....	30

Figura 24 Sincronización de labios.....30

Agradecimientos

Quiero expresar mis más sinceros agradecimientos a Dios por darme la fortaleza necesaria durante toda esta etapa de mi vida, a mis padres por brindarme apoyo y enseñarme desde pequeña lo realmente importante, a Christian por ser el mejor hermano mayor de quien pude aprender y sigo aprendiendo mucho, a mi hermana Valeria por ser mi confidente y mejor amiga, por alentarme cada vez que lo necesité y por escucharme siempre, a mi hermano Mateo por ser una gran compañía que cada día me sorprende más y me inspira a ser mejor. A mis amigos por estar presentes y hacer los días mucho más alegres y pasajeros. A mi tutora por su paciencia, sus enseñanzas y su creatividad de quien he podido aprender durante todo este proceso y a quien admiro mucho por su dedicación y profesión.

Dedicatoria

A Dios y a mi familia por su incondicionalidad.

Apartado 1

1.1 Justificación

El catecismo o catequesis, se traduce como una escuela de fe para la religión católica, es dictada los fines de semana y está basada en contenidos ya establecidos por entidades encargadas de formular temáticas de acuerdo a las distintas edades de los niños. En la actualidad uno de los desafíos más significativos en este ámbito es la escasez de recursos didácticos adecuados por la inclinación a una enseñanza tradicional, conllevando a un aprendizaje deficiente y desconocimiento de la fe a largo plazo, el cual es el caso del Oratorio Don Bosco que funciona en la Universidad Politécnica Salesiana de Cuenca. El presente proyecto de Integración Curricular propone el diseño de infografías animadas como material didáctico y complementario para los encuentros de cada clase, siendo una oportunidad para desarrollar recursos creativos que contribuyan a la enseñanza de la fe y con el objetivo de brindar una nueva manera de reforzar las temáticas a tratar y apoyar a los catequistas con material de fácil acceso y aplicación.

Es importante realizar este proyecto, ya que sería una gran contribución gráfica para la enseñanza y la experiencia que percibirán los niños a lo largo de su trayecto en cada uno de los niveles de catequesis. Sus principales aportes serán la facilidad que brindará con el aprendizaje visual, las nuevas maneras de interactuar que se generarán en cada encuentro semanal y la renovación o actualización en las metodologías de enseñanza aplicadas. Entre algunos de los beneficiados están principalmente los niños de 9 a 12 años del Nivel de Eucaristía que asisten a la catequesis, ya que ellos experimentarán una manera distinta y nueva de reforzar los contenidos planteados por sus catequistas. Además, los facilitadores de la enseñanza podrán cumplir con las expectativas y objetivos específicos de cada nivel de catequesis, adaptándose a las necesidades de los niños y jóvenes a su cargo.

Por otro lado, esta iniciativa también impacta en los padres de familia, quienes podrán percibir en sus hijos un reflejo de una enseñanza efectiva de la fe. Finalmente, la implementación de este proyecto beneficiará a las autoridades eclesiales y a la Iglesia en general, contribuyendo significativamente a la formación de individuos con sólidos valores cristianos y fomentando el crecimiento de una comunidad de creyentes comprometidos.

1.2 Delimitación y alcance

En el presente Trabajo de Integración Curricular se propone diseñar infografías ilustradas y animadas, para la enseñanza y refuerzo de los conocimientos impartidos en los encuentros

de la catequesis del Oratorio Don Bosco en uno de los grupos del Nivel de Eucaristía, a manera de pregunta y respuestas desarrolladas.

El producto final consta de la presentación de una animación de manera digital que antes haya sido validada en el entorno específico, adaptándolas a las necesidades y características del contexto y los usuarios a quienes van dirigidas, con el objetivo de garantizar su efectividad y relevancia. Esta infografía tendrá una duración estimada de 2 minutos, buscando concisión y claridad en la entrega del contenido.

Es crucial mencionar que, debido a los trámites requeridos, la implementación de esta propuesta de diseño no se llevará a cabo. Lo que implica que no se producirán infografías para todos los temas abordados en los encuentros del libro del Nivel de Eucaristía de catequesis y tampoco se realizarán prototipos físicos debido al tiempo y elaboración que esto conlleva.

A pesar de las limitaciones mencionadas, con la metodología aplicada y el proceso que ha sido llevado a cabo se respalda la intención de este proyecto. Aunque su implementación no sea factible, la propuesta planteada sienta las bases para futuras iniciativas similares, destacando la importancia de contar con material audiovisual didáctico en la educación catequística. Además, se ve como una oportunidad valiosa para enriquecer la experiencia de aprendizaje de los participantes en la catequesis, mejorando la comprensión de los contenidos fundamentales de la fe cristiana.

1.3 Fundamentos conceptuales

En un proyecto de animación es clave cuidar cada detalle, desde la primera impresión que suscitan los gráficos, historia, sonido y movimiento en el usuario hasta el cierre de la pieza audiovisual. Así también, es necesario tener la agudeza de combinar estos elementos de manera que resulte una experiencia agradable. Como afirma Shaw (2015), hay una conexión estrecha entre el aspecto visual y el movimiento que resulta fundamental para crear animaciones impactantes y cautivadoras (p. 21).

En un inicio es importante hacer una recopilación de información, tal como menciona Suárez (2017) el primer paso consiste en aprender sobre la organización y la ambición que hay sobre el proyecto. Esto con el fin de tener un mayor conocimiento del área en la que se trabajará y obtener resultados guiados por un diseño estratégico.

Otro de los aspectos a tomar en cuenta es la narrativa. La trama y el desarrollo de los personajes desempeñan un papel crucial en el impacto emocional que la animación tiene en

el espectador. En 2016, Lichaw propone la siguiente guía para contar una historia: en un primer momento hay una exposición o ambientación, le sigue un incidente incitador, aumenta la acción, aparece una crisis, se llega al clímax, luego viene el desarrollo y el fin de la historia (p. 67). Se sigue una línea que va en aumento para causar expectativa e interés y termina dando una resolución.

La elección de las ilustraciones es igualmente significativa, deben ser claras, detalladas y adaptadas a la comprensión infantil para que faciliten la asimilación de conceptos complejos. Además, la inclusión de sonidos o música, no solo añade entretenimiento, sino que también refuerza el mensaje. Por lo tanto se puede decir que las animaciones educativas que cuidan el color, tipo de imagen y sonido permiten a los niños aprender de una manera distinta y divertida (Campos, 2021).

Apartado 2

2.1 Breve introducción a la metodología

La metodología empleada en este proyecto se basa en dos obras: "Design for Motion" de Austin Shaw (2015) y "Animated Storytelling" de Liz Blazer (2015). El proceso se desglosa en varias etapas, siendo estas el brief, guión, storyboard, animatic, styleframes, animación y montaje.

Las primeras etapas, han sido esenciales para el desarrollo de la narrativa, así como para la conceptualización de las ilustraciones y la planificación de la animación. A partir de la fase de los styleframes fue donde comenzaron a tomar forma los rasgos distintivos del producto final que posteriormente se complementaron con la animación, la textura y la música. Cada componente fue parte de la construcción y transformación del concepto inicial en una obra final y completa, donde la narrativa, la estética y la ejecución se fusionan de manera armoniosa.

2.2 Entender el contexto

2.2.1 Entrevistas y Grupo Focal

Para entender el contexto del proyecto se realizaron entrevistas a tres catequistas y al coordinador del Nivel de Eucaristía, ya que son quienes se encargan de la enseñanza de la fe dentro del Oratorio Don Bosco. También se realizó un grupo focal con tres niños y cuatro niñas del mismo nivel antes mencionado. Los temas principales que se trataron tanto con los catequistas como con los niños fueron: la percepción del entorno, los recursos usados en clases, gustos y preferencias, la relación que tienen con la tecnología, el conocimiento

sobre temas de infografías y animaciones, el aprendizaje de los niños, las metodologías que aplican los catequistas y su formación previa.

Figura 1

Entrevistas y Grupo Focal

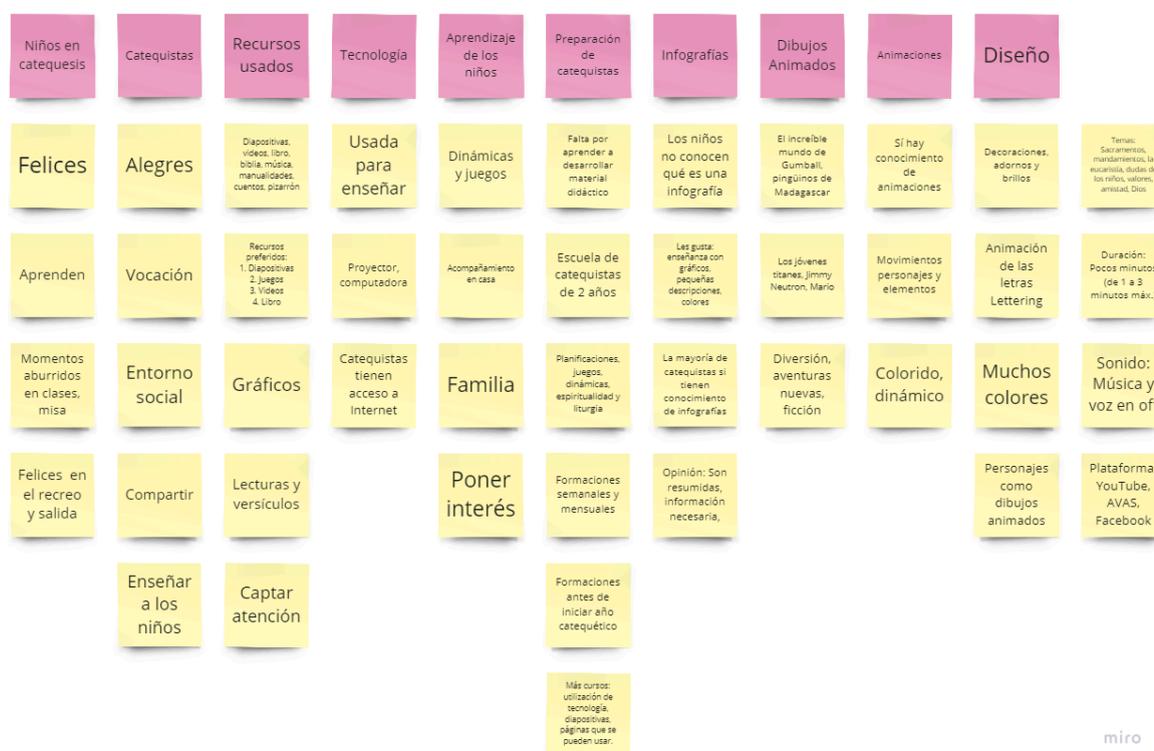


Nota: Collage de registro fotográfico de las entrevistas a catequistas y el grupo focal con niños del Nivel de Eucaristía. Fuente propia.

Esta primera etapa brindó información importante con la cual se pudo comprender cómo perciben los niños la enseñanza y la manera en la que a ellos se les podría hacer mucho más dinámica una clase a través de recursos digitales. En el Anexo A se pueden ver las entrevistas completas, mientras que los resultados sintetizados están reflejados en una serie de notas adhesivas, de manera digital (Figura 2), donde se destacan las diapositivas y videos como los recursos más usados dentro de las clases, el gusto que los niños tienen por las animaciones y elementos visuales en movimiento, la oportunidad que ven los catequistas en las infografías animadas y los parámetros a tomar en cuenta para la pieza audiovisual final.

Figura 2

Síntesis de la información recolectada en entrevistas y grupo focal.



Nota: Fuente propia

2.2.2 Público Objetivo

Se empezó haciendo una definición mucho más general del público objetivo:

Niños: Género femenino y masculino. Tienen de 9 a 12 años de edad, viven en Cuenca y están estudiando. Son curiosos, alegres, quieren hacer amigos y aprender cosas nuevas. Les gusta jugar y tienen mucha imaginación. Clase social media. Educación General Básica. Educación pública y privada. Acceso a tecnología.

Catequistas: Género femenino y masculino. Tienen de 18 años en adelante. Viven en Cuenca. Sienten alegría al enseñar, son pacientes y observadores. Bachiller y estudios de tercer nivel. Clase social media. Acceso a tecnología.

2.2.3 Modelado de Usuario

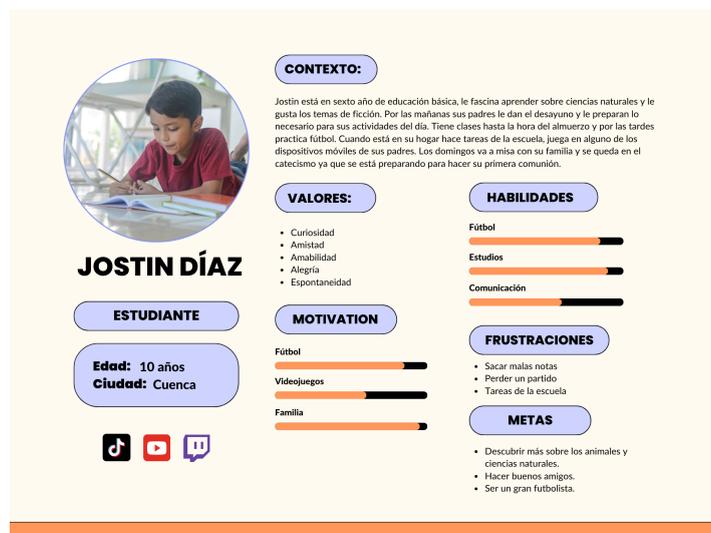
El modelado de usuario se llevó a cabo como un proceso donde se crearon representaciones detalladas de los usuarios a los que va dirigido el proyecto. Con el fin de

comprender sus necesidades, comportamientos y características para así diseñar un producto gráfico que se ajuste mejor a los requerimientos.

El primer usuario es directo y se trata de un niño de 10 años que asiste a la catequesis todos los domingos, al igual que cualquier otro niño, es curioso y quiere descubrir el mundo a su alrededor.

Figura 3

Modelado de usuario 1.

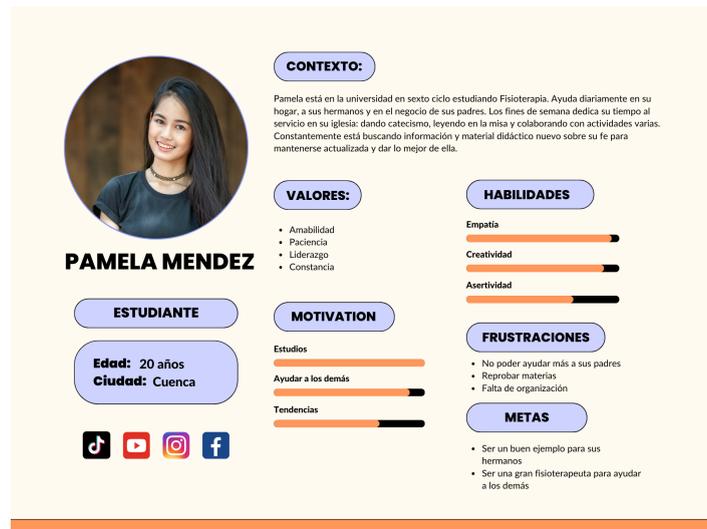


Nota: Fuente propia

El segundo usuario, es una catequista que se dedica a sus estudios y simultáneamente da la catequesis los domingos, ella lo ve como una vocación y un lugar lleno de alegría.

Figura 4

Modelado de usuario 2.

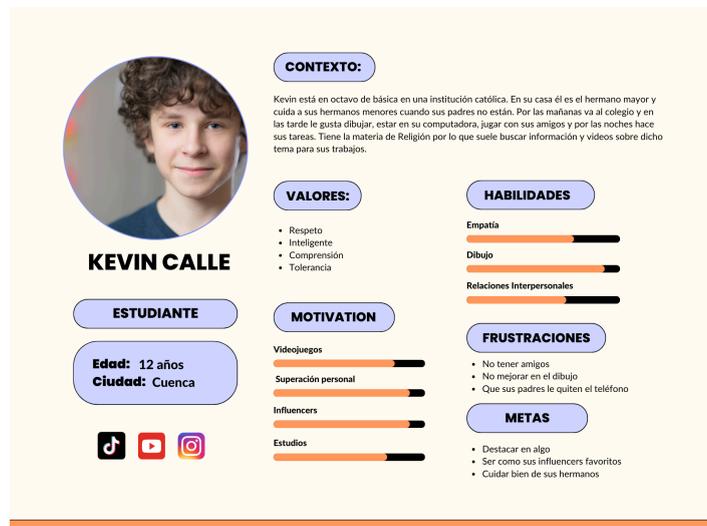


Nota: Fuente propia

El último usuario es indirecto y se trata de alguien que no está dentro del entorno de la catequesis pero que busca este tipo de información por interés o necesidad.

Figura 5

Modelado de usuario 3.



Nota: Fuente propia

2.2.4 Brief creativo

El brief que se realizó llega a ser un resumen conciso con información relevante y específica sobre el proyecto. Se pueden ver las metas, objetivos, requerimientos y restricciones del

proyecto. Ha servido como guía y referencia durante todo el proceso creativo, asegurando que el diseño cumpla con las expectativas del usuario.

Figura 6

Brief

<p>Nombre del proyecto: Diseño de infografías animadas como material didáctico para la catequesis del Oratorio Don Bosco</p>			
<p>Descripción del proyecto Es una oportunidad para desarrollar recursos creativos para la enseñanza de la fe.</p>			
<p>Problema u oportunidad</p> <p>Se quiere solventar la falta de recursos didácticos, creativos e innovadores para las clases de cada domingo. No se está aprovechando las herramientas, programas y tecnologías para crear contenido. Es una iniciativa que surge de la observación del contexto y el deseo de apoyar o aportar desde mi profesión.</p>	<p>Objetivos</p> <p>Diseñar material didáctico para apoyar a los catequistas con recursos didácticos fáciles de aplicar y de acceder. Brindar una manera nueva de reforzar los temas de las clases en la catequesis. Mejorar la experiencia de los niños durante la catequesis.</p>	<p>Usuarios</p> <p>Niños Género femenino y masculino. Tienen de 9 a 12 años de edad, viven en Cuenca y están estudiando. Son curiosos, alegres, quieren hacer amigos y aprender cosas nuevas. Les gusta jugar y tienen mucha imaginación. Clase social media. Educación general básica. Educación pública y privada. Acceso a tecnología.</p> <p>Catequistas Género femenino y masculino. Tienen de 18 años en adelante. Viven en Cuenca. Sienten alegría al enseñar, son pacientes y observadores. Bachiller y estudios de tercer nivel. Clase social media. Acceso a tecnología.</p>	<p>Estatus</p> <p>Actualmente el proyecto está en una etapa inicial de recolección de información y definición.</p>
<p>Soluciones o iniciativas anteriores</p> <p>Anteriormente se han estado utilizando como recursos principalmente diapositivas y videos. A nivel mundial si existe material que incluya tanto infografías y animación. Los resultados han sido buenos pero conforme pasa el tiempo los niños se van acostumbrando y es necesario actualizar ya que la tecnología también avanza. https://www.youtube.com/@realplustrue https://www.instagram.com/catholiclink_es/ https://www.instagram.com/desdelafe/</p>	<p>Hipótesis</p> <p>Existen cuentas en redes sociales que constantemente suben infografías y canales de YouTube que también generan contenido que incluye animación. Se podría buscar una manera distinta de presentar las infografías: Personajes, interactividad, técnicas de diseño 2D o 3D, técnicas de animación, entre otros.</p>	<p>Áreas involucradas</p> <p>Debería estar involucrada el área de coordinación y quienes enseñan. Es fundamental la participación de los catequistas.</p>	<p>Barreras</p> <p>Algunos factores que podrían afectar negativamente al proyecto sería la falta de participación de los catequistas y la propuesta de otras iniciativas similares.</p>
<p>Alcance</p> <p>Se desarrollarán dos infografías animadas de manera digital, que sean validadas en el respectivo contexto, lugar y con los usuarios a los que está dirigido. Durarán de 1 a 3 minutos. No habrá una implementación ni prototipos físicos por la transmisión y tiempo requerido.</p>			<p>Palancas</p> <p>Para el éxito del proyecto es importante apoyarse en los catequistas, coordinadores y fundamentalmente en los programas que servirán para el desarrollo del mismo.</p>
			<p>Tecnología</p> <p>Está involucrada la plataforma de YouTube, la plataforma del Oratorio (AVAS), elementos como proyectores y computadores. Programas: After Effects, Adobe Illustrator.</p>
<p>Nombre: Daniela Guamán Diseño Gráfico 8vo ciclo</p>			

Nota: Fuente propia

De manera breve este trabajo quiere solventar la falta de recursos didácticos, creativos e innovadores para las clases de cada domingo de catequesis. Se trata de diseñar material didáctico para apoyar a los catequistas con recursos fáciles de aplicar y de acceder. Ya que varios de ellos mencionaron en las entrevistas que efectivamente a los niños les llama mucho más la atención los recursos digitales, diapositivas, videos y juegos. Es importante aprovechar el uso de proyectores, computadoras y el acceso a Internet que poseen los catequistas al momento de enseñar. Entonces es una manera interesante de reforzar los temas de las clases y mejorar la experiencia de los niños.

2.2.5 Investigación visual: Análisis de Homólogos

El análisis de homólogos es el proceso de estudiar y analizar proyectos o diseños similares existentes, en este caso se analizaron animaciones y composiciones ilustradas dirigidas a

un público infantil. Y se ha utilizado para obtener inspiración e identificar tendencias que sirvan de guía.

Homólogo 1

Tema: Dios está con nosotros en la Eucaristía.

Narrativa: Lenguaje sencillo y directo.

Estructura: Introducción al tema, conceptos claves, cita fuentes, presencia de Dios en todo y en la Eucaristía.

Personajes: Dios, hombre y mujer.

Estética: Gráficos vectoriales

Cromática: Tonos azules, rojo, amarillo, morado, blanco.

Técnica de animación: Animación 2D. Motion Graphics.

Formato: Horizontal 16:9

Duración: 7 min 25 seg

Principios de la animación: Masa y peso, easing, anticipación, squash, stretch and smears, seguimiento y acción, exageración.

Figura 7

Homólogo 1



Nota: Captura de pantalla de video *Dios está con nosotros en la Eucaristía* (2023) del canal Real+True.

Homólogo 2

Tema: ¿Cuál era el aspecto REAL de los dinosaurios?

Narrativa: Datos científicos, tono amigable y divertido

Estructura: Introducción, el pasado es un territorio vasto y misterioso, en los últimos 200 años se han hallado, en general la biología nos pone la zancadilla, algo parecido pasa con el color.

Personajes: Dinosaurios, animales, seres humanos.

Estética: Gráficos vectoriales.

Cromática: Colores contrastantes y diversos.

Técnica de animación: Animación 2D. Motion Graphics.

Formato: Horizontal 16:9

Duración: 10 min 29 seg

Principios de la animación: Masa y peso, easing, anticipación, squash, stretch and smears, seguimiento y acción, exageración.

Figura 8

Homólogo 2



Nota: Captura de pantalla de video *¿Cuál era el aspecto REAL de los dinosaurios?* (2023) del canal En Pocas Palabras – Kurzgesagt.

Homólogo 3

Tema: Superpoderes que tenemos de niños (Y que perdemos al crecer)

Narrativa: Tono divertido y sencillo

Estructura: Super Sanación, Super Elasticidad, Super Lindura, Super Mente, Super Nado.

Personajes: 5 niños que representan 5 superpoderes

Estética: Gráficos vectoriales con textura

Cromática: Tonos azules, rojos y amarillos.

Técnica de animación: Ilustración 2D, estilo cartoon

Formato: Vertical

Figura 9

Homólogo 3



Nota: Infografía *Super Poderes que tenemos de niños y que perdemos al crecer* de Pictoline.

Apartado 3

3.1 Ideación, evaluación e implementación

3.1.1 Mapa mental

Como siguiente paso en el proceso de ideación se hizo un mapa mental, ya que es una herramienta visual que organiza y representa las ideas claramente. Permitted explorar y plantear temas clave del proyecto y con dichas ideas se establecieron conexiones para visualizar la estructura general que tendría la animación final. Como puntos principales fueron: animación, interacción, estética y temas.

Figura 10

Mapa mental



Nota: Fuente propia

3.1.2 Moodboard

En el moodboard vemos una colección de imágenes, colores, estilos gráficos y otros elementos visuales que sirvieron para capturar la atmósfera y las emociones que se desean transmitir, en este caso el dinamismo, la sencillez, aventura y alegría.

Figura 11

Moodboard



Nota: Fuente propia

3.1.3 Guión

3.1.3.1 Storyline

Antes de iniciar la etapa de producción se planteó el storyline, el cual sostiene la historia de la pieza audiovisual a desarrollar. Su objetivo principal es definir los eventos clave, la trama y el desarrollo, funcionando como una guía para visualizar la historia en su totalidad.

Figura 12

Storyline

STORYLINE

Mateo, un niño de 10 años, junto a su perrito Firulais se pregunta qué sucederá después de la muerte, se responde a través de una explicación del infierno, el purgatorio y el cielo. De pronto Mateo pregunta si su perrito también podrá ir al cielo y se finaliza mencionando que los animales son criaturas de Dios, por lo tanto hay una gran posibilidad y esperanza de que estén en el cielo.

Nota: Fuente propia

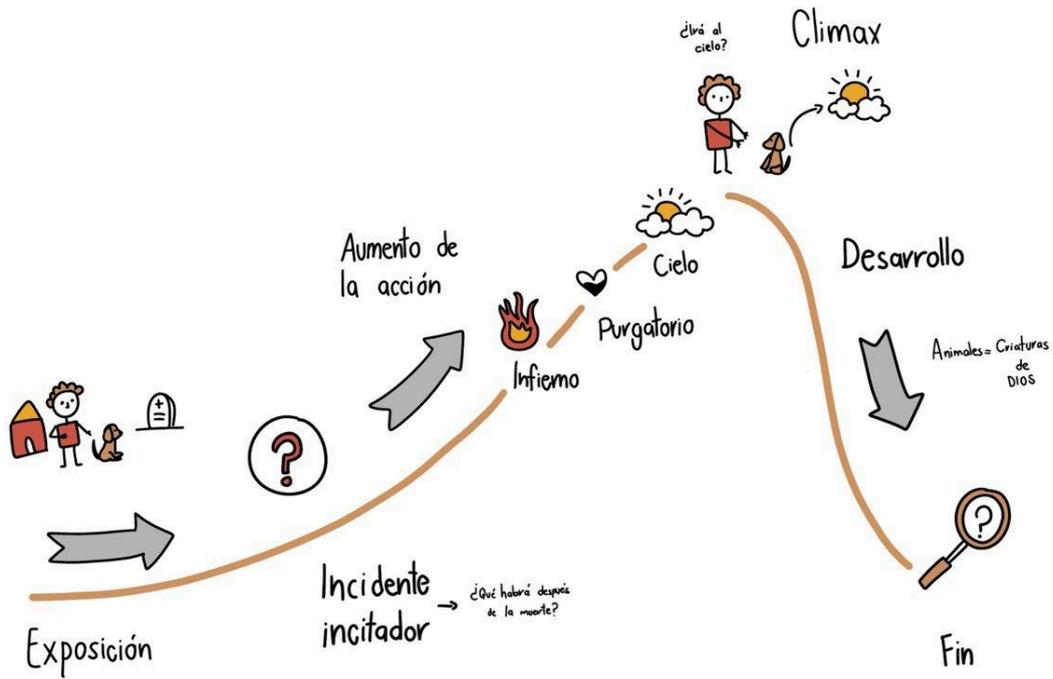
3.1.3.2 Redacción de guión y arco narrativo

Seguidamente se redactó el guión literario para la animación, donde se describen las escenas junto a los diálogos de la historia y se complementa con información educativa de uno de los temas del libro que se utiliza actualmente en el Nivel de Eucaristía. Ha sido una herramienta de planificación para entender detalladamente los contenidos y se puede visualizar en su totalidad en el Anexo B.

Dicha historia se desarrolló tomando en cuenta que debe encajar en un arco narrativo que contempla los siguientes momentos: exposición, incidente incitador, aumento de la acción, crisis, clímax, desarrollo y fin. Para un mejor entendimiento fue plasmado gráficamente dando énfasis a esos sucesos clave que definen la narrativa.

Figura 13

Arco narrativo de la historia



Nota: Fuente propia

3.1.4 Storyboard

3.1.4.1 Bocetos

En el storyboard vemos esa serie de ilustraciones secuenciales a modo de boceto a lápiz, que representan visualmente la narrativa que se está contando. Con esta herramienta ha sido posible ver el flujo de la animación con las escenas, los planos, los personajes y los elementos visuales. En los primeros cuadros se presentan los personajes principales con su ambientación, luego surge una pregunta y poco a poco se va resolviendo con explicaciones, textos cortos y gráficos sobre el infierno, purgatorio y cielo. Al llegar al clímax hay una nueva incógnita que se desarrolla en pocos cuadros y cierra con un plano general de una serie de animales junto a Dios.

Figura 14

Storyboard

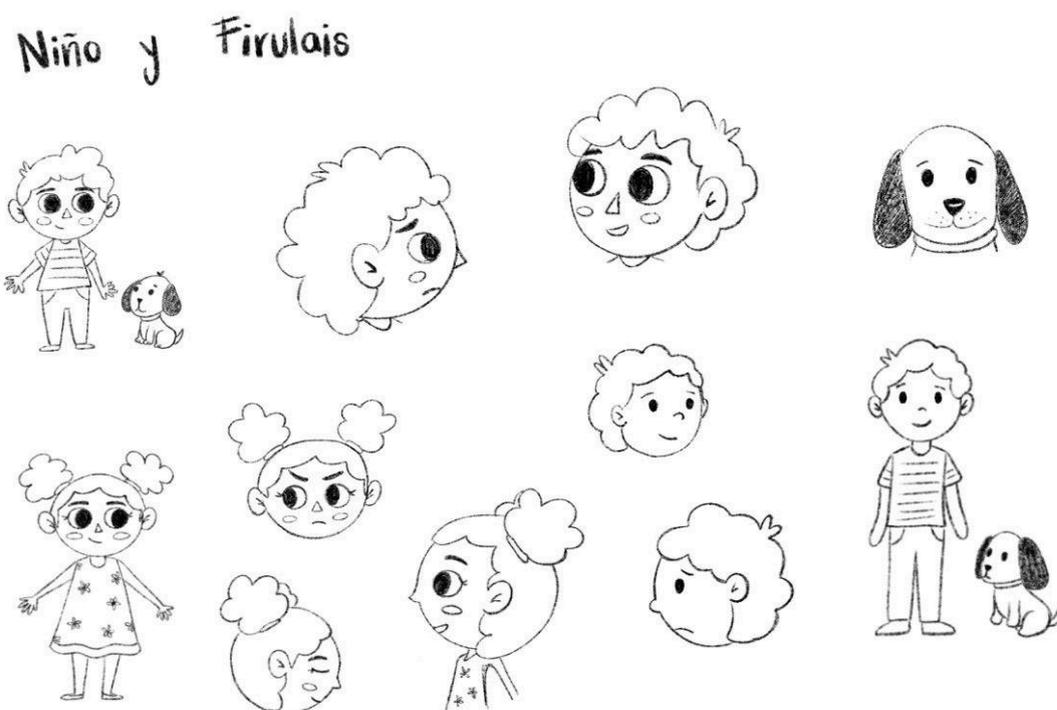
Nota: Fuente propia.

3.1.6 Diseño de personajes y escenarios

En esta parte podemos ver bocetos de posibles opciones de personajes para la animación. Los seres humanos y animales tienen un estilo de ilustración infantil llamativo, con apariencia física, rasgos distintivos, y expresiones faciales distintas. Se buscó crear personajes que resultan visualmente atractivos para que conecten emocionalmente con los niños y transmitan de manera efectiva la historia.

Figura 16

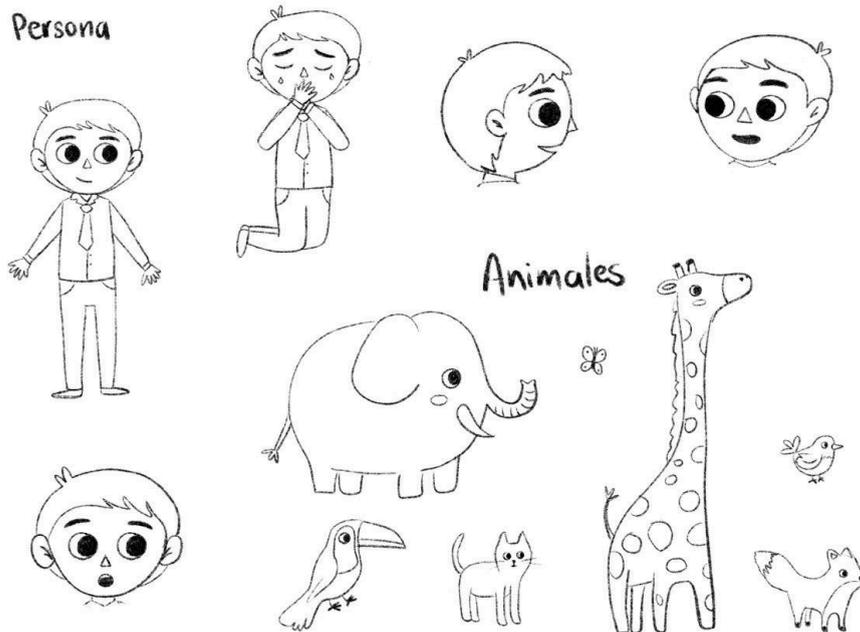
Bocetos de personajes



Nota: Fuente propia

Figura 17

Bocetos de personajes y animales



Nota: Fuente propia

Adicionalmente se realizó el turnaround de los personajes principales, es decir, Mateo y Firulais. Al ser una representación gráfica desde diferentes ángulos: frontal, lateral y en tres cuartos ha servido como una referencia detallada y ha facilitado la etapa de producción.

Figura 18

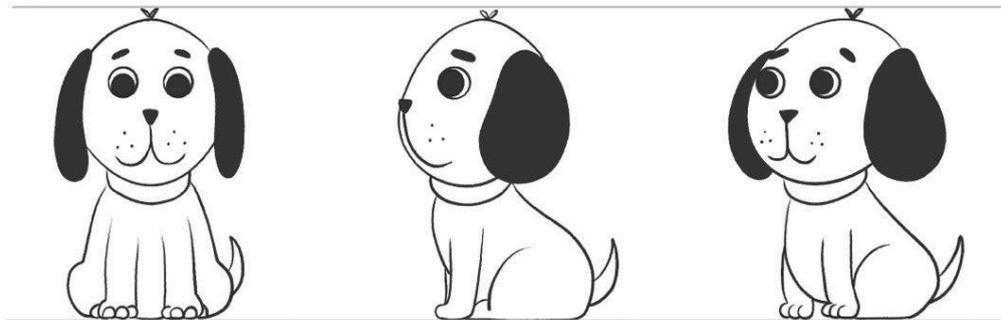
Turnaround de personaje Mateo



Nota: Fuente propia

Figura 19

Turnaround de perro Firulais



Nota: Fuente propia

También se prepararon los escenarios y cada una de las pantallas con sus respectivos elementos gráficos para empezar la animación. Y gracias a esto se visualizó la apariencia final del diseño, incluyendo todo aquello desarrollado anteriormente y a su vez fue posible mejorar las composiciones.

Figura 20

Styleframes con diseño de escenarios



Nota: Fuente propia

3.1.7 Styleframes

3.1.7.1 Sistema Gráfico

El sistema gráfico que vemos a continuación contiene la cromática, tipografía y elementos gráficos para la pieza audiovisual. Se ha buscado crear una estética visual unificada y reconocible que refuerce el mensaje de la historia que se cuenta y sea llamativo para el público objetivo. Tanto la paleta de colores como la tipografía que se aplica destaca por su movimiento y dinamismo.

Figura 21

Sistema Gráfico



Nota: Fuente propia

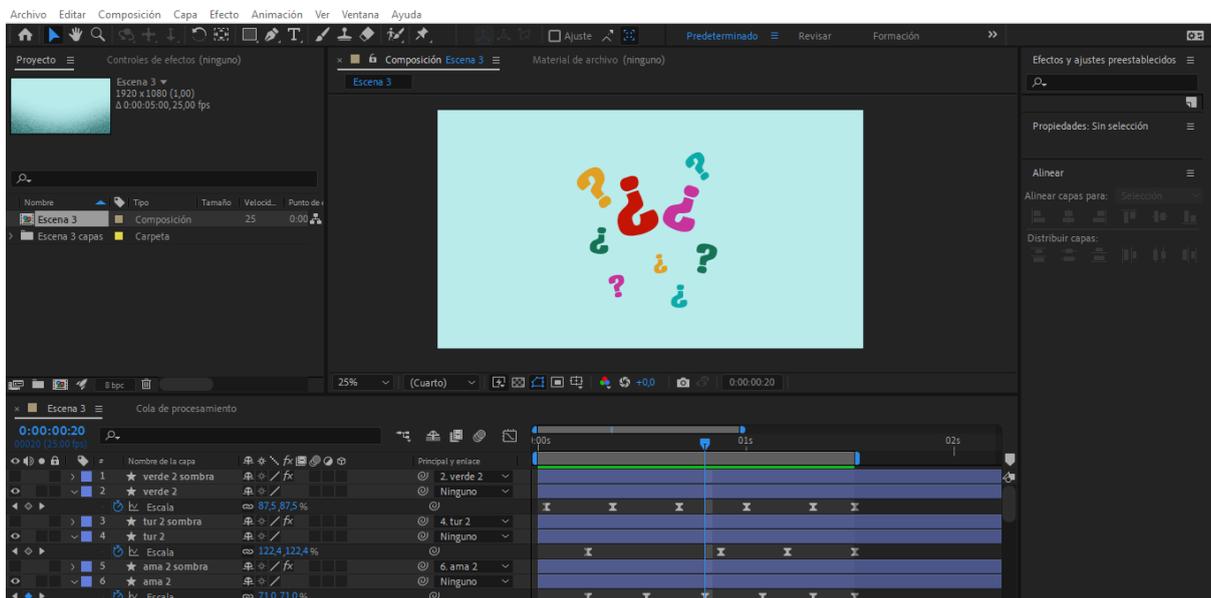
3.1.8 Animación y montaje

Como primer paso se tomó en cuenta como el formato HD de 1920 x 1080 px y la velocidad de animación de 24 fotogramas por segundo. Durante la ejecución en el programa Adobe After Effects, se aplicaron algunos principios de animación para garantizar la calidad del movimiento: conceptos como el manejo del tiempo y el espacio, el easing para transiciones suaves, la anticipación para crear expectativa, el seguimiento y la acción para dar fluidez, entre otros, fueron implementados estratégicamente. Dichos principios ayudaron para que el movimiento de los elementos visuales sea mucho más dinámico y entretenido.

Además, se integraron técnicas específicas para enriquecer la narrativa visual como la animación de textos, la utilización de máscaras de recorte y la aplicación de una textura de grano con efectos para dar profundidad y dimensión a las escenas. La sincronización de los labios con la voz se hizo en el programa Adobe Animate, se exportó y colocó en la composición respectiva. En esta última etapa también se realizó la búsqueda de una música que ambiente perfectamente y vaya con la narrativa, así fue escogida la canción Warm Summer Evening, la cual se adjuntó a cada una de las escenas animadas para dar la composición final.

Figura 22

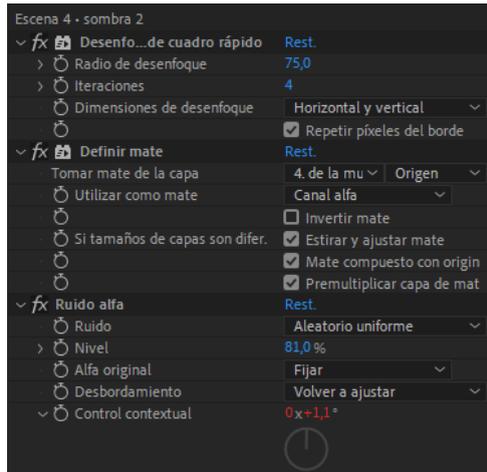
Proceso de animación



Nota: Captura de pantalla del proceso de animación. Fuente propia.

Figura 23

Efecto de granulado



Nota: Fuente propia

Figura 24

Sincronización de labios



Nota: Fuente propia

Link con animación:

<https://drive.google.com/drive/folders/1x7JWXezILXSNWRQDLdbiYI23tdc06wX?usp=sharing>

3.1.9 Validación

Con la animación ya terminada, se planificó una sesión de validación y testeo para comprobar su efectividad dentro del entorno de la catequesis que se encuentra junto a los resultados en el Anexo C. Se aplicó dentro de uno de los grupos del Nivel de Eucaristía con un total de 31 niños.

Como primera instancia se dio una pequeña explicación de lo que se iba a hacer, seguidamente se hicieron preguntas iniciales y simples para conocer su conocimiento sobre

el tema. En su mayoría los niños no tenían un concepto claro sobre qué es lo que sucede después de la muerte y lo que saben lo han aprendido en casa.

Durante la proyección de la animación todos estuvieron muy atentos e interesados ya que el video no tenía una duración muy larga. Se hizo una pausa antes de la respuesta a la pregunta ¿Entonces Firulais puede ir al cielo? para escuchar qué es lo que pensaban los niños, a lo que unos respondieron que depende cómo se porte y otros decían que Dios ama a los animales y sí pueden ir al cielo.

Después de que se terminó la animación se hizo un juego con preguntas de retroalimentación para poder analizar qué tan funcional y comprensivo resultó el video. De los resultados más destacados estuvo que los niños aprendieron algo nuevo efectivamente, fue fácil de entender y no resultó aburrido. Todos concordaron que su personaje favorito fue Firulais y gráficamente hablando ellos prefieren que Dios tenga un rostro.

Aprendizaje

Uno de los primeros aprendizajes de este proyecto es la importancia de formular las preguntas adecuadas en la etapa de entrevistas o grupos focales. Puede aportar resultados valiosos que respalden una propuesta y también brindar una comprensión más profunda del público objetivo, en este caso niños de 9 a 12 años. El constante ajuste del guión se reveló como un aspecto clave en la creación de contenido para niños porque es importante utilizar un lenguaje adecuado y comprensible para su edad.

Por otro lado, uno de los aciertos y como recomendación está plasmar visualmente la historia y sus momentos clave para entender el flujo narrativo, analizarlo y si se da el caso modificarlo para que sea atractivo y capte la atención del público objetivo.

En el proceso de creación del animatic se marcó la relevancia de la voz en off en términos de ritmo, modulación y tono. Las regrabaciones fueron necesarias para que la narración no fuera lineal y aburrida, sino que mantuviera un ritmo atractivo que involucrara a los niños en la historia e incluso se sientan identificados con ella. En cuanto a la animación, el ser cuidadoso es importante al momento de distribuir efectos de movimiento, esto para evitar fatiga visual y por el contrario brindar una variación en cada una de las escenas.

Este proyecto no solo dió a conocer la importancia de adaptar el contenido a una audiencia infantil, sino que también destacó la relevancia de cada una de las etapas y elementos que forman parte de una animación. Finalmente la integración de gráficos, sonidos y movimientos con una planificación estratégica previa puede generar animaciones educativas impactantes que sirvan y apoyen la enseñanza, en este caso la catequesis.

Referencias

- Blazer, L. (2015). *Animated Storytelling: Simple steps for creating animation and motion graphics*. Peachpit Press.
- Conferencia Episcopal Ecuatoriana. (2016). *Invitados a participar del altar: Catequesis Familiar. Preparación para recibir a Jesús en la Primera Comunión*.
- Elías, E. (s. f.). *¿Educar con animación? ¡Es posible! expertos TEC nos dicen cómo*. Tecnológico de Monterrey.
<https://conecta.tec.mx/es/noticias/leon/educacion/educar-con-animacion-es-posible-expertos-tec-nos-dicen-como>
- Lichaw, D. (2016). *The user's journey: Storymapping Products That People Love*. Rosenfeld Media.
- Shaw, A. (2019). *Design for motion: Fundamentals and Techniques of Motion Design*. Routledge.
- Trueba, G. S. (2021, 28 octubre). Uncommon brief canvas - Uncommon Design strategy - medium. *Medium*.
<https://medium.com/uncommon/uncommon-brief-canvas-b615879efe82>

Anexos

Anexo A: Entrevistas e informe de grupo focal

INFORME GRUPO FOCAL

Opiniones del video

Dios nos supera a nosotros
 No podemos entender todo sobre Dios
 Dios está con nosotros mediante la eucaristía
 Dios es superior a todos

Gráficos:

Gráficos de los sacramentos
 Mediante los gráficos podemos entender de qué tema se trata

Describir cómo se sienten durante la catequesis:

Feliz porque nos acercamos más a Dios
 Feliz porque Jesús está en mi corazón
 Me gusta venir al catecismo
 Aprendo algo nuevo cada vez, algo sobre Jesucristo
 Me siento un poco aburrida en las clases
 En la misa me siento aburrido
 En una parte de la misa, cuando dan las hostias, me siento un poco aburrido porque aún no participamos.
 En la misa me siento feliz, en el recreo, en las clases y a la salida

Recursos en las clases:

Diapositivas, videos, libro, biblia, música, manualidades, cuentos, imágenes, pizarrón.
 No utilizan música ni manualidades

¿Cuál les gusta más?

Me gusta los videos porque se puede aprender y se interactúa
 Las diapositivas porque nos enseñan bastante y me gusta como ponen las cosas
 Las diapositivas
 La biblia porque se va haciendo las lecturas que había en la época en que estaba vivo Jesucristo

El libro porque me encantan las actividades de ahí
 El cuaderno porque ahí podemos aprender a diferenciar las cosas
 El libro porque hay muchas actividades divertidas por hacer

Lo que más les llama la atención:

Gráficos
 Las lecturas
 Las diapositivas
 Escribir
 Los versículos

Tecnología:

Si para enseñar

Para proyectar

Internet:

No tenemos acceso a internet

Catequistas si tienen

Infografía

No tienen conocimiento de qué es una infografía.

Opinión de infografías:

Me gustó las imágenes
 Cómo enseñan con los gráficos
 Cómo muestra y es más divertido, solo es como una pequeña descripción
 Me gustó que hay poca información
 Los colores llaman mucho la atención

Dibujos animados favoritos:

El increíble mundo de Gumball

Los pingüinos de Madagascar

El zoológico de Madagascar

Los jóvenes titanes

Jimmy Neutron

Mario

Datos de dibujos animados:

Es divertido
 Hay aventuras
 Hay cosas nuevas
 Se alejan de la realidad y van a la ficción

Dibujo animado o real:

Preferencia de dibujo animado para infografías

Animaciones:

Si han visto animaciones
 Intento hacer algunas
 El esfuerzo del creador de la animación para dar un detalle a cada movimiento
 Los movimientos de los personajes es muy interesante
 Lo que investigan y descubrimos
 Que se mueva lo hace más real y divertido

Datos para infografía animada:

La infografía con animación mejoraría
 Decoraciones
 Que las letras aparezcan y desaparezcan
 Más colores
 Cosas de la vida real y de la vida diaria
 Letra manuscrita, lettering
 Brillos
 Adornos
 Personajes como dibujos animados
 Que aparezca algo de Dios
 Música y que alguien hable como los videos
 Que dure un minuto, pocos minutos, no tan largo porque se va a volver aburrido

ENTREVISTAS

Entrevistado: Josseline Satama

Catequista de Eucaristía A

- Describe cómo te sientes en la catequesis
- Recursos
 Diapositivas, videos, libro, biblia, música, imágenes, pizarrón
- ¿Con cuál te sientes más cómoda dando clases?
 Con la pizarra, porque puedo escribir mis ideas y también dibujar
- ¿Qué es lo que más te llama la atención de usar la pizarra?
 El poder dibujar
- Dentro de clases ¿usan la tecnología? ¿Para qué?
 Si, para las diapositivas y videos.
- ¿Tienen acceso a Internet?
 Si
- ¿Cómo crees que aprenden mejor los niños?
 Haciendo la clase didáctica, con dinámicas, haciendo que ellos mismos interactúen y practiquen.
- ¿Como catequistas, tienen conocimiento de cómo hacer presentaciones más dinámicas?
 Yo creo que les falta un poco más por aprender.
- ¿Existe algún tipo de metodología que se aplique en la catequesis?
 Si, no me acuerdo la metodología.
- ¿Qué formación previa tienen los catequistas? ¿Qué metodología usan?
 Escuela de catequistas, dura 2 años. Usan planificaciones, dinámicas, pero no sé el nombre de la metodología.
- ¿Sabes qué es una infografía?
 Si
- Mostrar infografía de referencia a catequistas y preguntar ¿Qué les parece?
 Son muy resumidas y tratan de usar más imágenes.
- ¿Usarías animaciones para tus clases de catequesis? (Poner ejemplo) ¿Por qué?
 Si. Me parece muy divertido y didáctico. Creo que a los niños les interesa que sea más dinámico, con muchas interacciones, creo que si les gustaría bastante.
- ¿Qué parámetros crees que son importantes a tomar en cuenta para las animaciones?
 ¿Cuánto tiempo deberían durar estas animaciones? (qué se debe incluir, temas, tono, narrativa, plataformas)
 Yo creo que debería durar un minuto o tal vez hasta menos pero que contenga bastante información, lo más rápido posible, porque a veces muy largo les aburre a los niños.
 Creo que si se podría subir, tal vez facebook o youtube.

Entrevistado: Jasson Largo

Catequista de Eucaristía B

- Describe cómo te sientes en la catequesis

La verdad es que me siento muy bien, es una vocación que primero nació como una curiosidad, y lo que más me agrada es ver la cara de los chicos cuando nosotros les damos el catecismo y cómo ellos van aprendiendo.

16. Recursos

Diapositivas, videos, libro, biblia, música, manualidades, cuentos, imágenes, pizarrón
 Otro: marcadores y dinámicas.

17. ¿Con cuál te sientes más cómodo dando clases?

Con las diapositivas y las imágenes debido a que con ello captamos su atención.

18. ¿Qué es lo que más te llama la atención de tu recurso favorito?

Supongo que las imágenes y videos que presentamos de cada encuentro, porque son entretenidos.

19. Dentro de clases ¿usan la tecnología? ¿Para qué?

Si, para proyectar lo que serían los videos, la computadora para ver la planificación y presentar las diapositivas que les presentamos.

20. ¿Tienen acceso a Internet?

No

21. ¿Cómo crees que aprenden mejor los niños?

Depende de cada uno, nosotros tenemos que captar su atención y ellos ponerle interés a lo que les tratamos de enseñar. Lo que ha sido factible es hacer dinámicas, hacer juegos pero sobre todo hablando con cada uno de ellos y enseñándoles de poco a poco

22. ¿Como catequistas, tienen conocimiento de cómo hacer presentaciones más dinámicas?

Si, la mayoría utiliza lo que son diapositivas, juegos...

23. ¿Existe algún tipo de metodología que se aplique en la catequesis?

Si, una dinámica para que hagan silencio.

24. ¿Qué formación previa tienen los catequistas? ¿Qué metodología usan?

Tuvimos Escuela de formación y actualmente lo que es el curso de teología del

Oratorio

No lo he descubierto todavía.

25. ¿Sabes qué es una infografía?

Si

26. Mostrar infografía de referencia a catequistas y preguntar ¿Qué les parece?

La verdad es que son muy didácticas para usarlas y contienen mucha información.

27. ¿Usarías animaciones para tus clases de catequesis? (Poner ejemplo) ¿Por qué?

Si. Porque como son chicos y niños a ellos les daría más interés ver un dibujito o alguna animación que tenga que ver con el encuentro.

Me pareció muy buena la animación pero con respecto al diálogo, está en inglés, y sería muy tedioso leer los subtítulos mientras va pasando la animación, lo que me interesaría ver es la animación directamente.

28. ¿Qué parámetros crees que son importantes a tomar en cuenta para las animaciones?

¿Cuánto tiempo deberían durar estas animaciones? (qué se debe incluir, temas, tono, narrativa, plataformas)

Deberían durar de 2 minutos a 3, sobre todo para seguir dando la clase y no tomarnos mucho tiempo en el video porque a veces cuando es muy largo se vuelve aburrido. Como temas los sacramentos, los mandamientos y las partes de la Eucaristía. La verdad hay muchos videos que están subidos en la plataforma de YouTube y creo que sería muy bueno debido a que no solo nosotros usamos sino también las personas que los encuentren y los vean les puede servir para algo.

Entrevistado: Pamela Méndez

Catequista de Eucaristía E

29. Describe cómo te sientes en la catequesis
Me siento con mucha alegría porque me gusta demasiado el carisma de los niños, el compartir con ellos, el entorno social que se crea en el oratorio, es algo que te impulsa a ser cada día mejor.
30. Recursos
Diapositivas, videos, libro, biblia, manualidades, cuentos, imágenes, pizarrón. Materiales didácticos como pelotas, para hacer participación en clases, o premios/caramelos para impulsar a los niños y captar su atención.
31. ¿Con cuál te sientes más cómoda dando clases?
Yo creo ayudan mucho las diapositivas, pero el fomentar la música, dinámicas o juegos dentro del aula es algo para que los niños no se mantengan siempre en una rutina que llevan en la escuela, sino algo para distraerse, que vean el catecismo como algo sumamente importante pero también que les llame la atención y de verdad les guste.
32. ¿Qué es lo que más te llama la atención de usar tu recurso favorito?
Me gusta más porque capturo la atención de ellos, a veces el estar escribiendo en la pizarra es algo aburrido para ellos, la mayoría pasa conversando. Creo que impulsar cosas creativas o cosas que de verdad les guste, llama la atención, realmente les gusta hacer y les gusta venir por eso.
33. Dentro de clases, ¿usan la tecnología? ¿Para qué?
Los niños no. Solo lo que nosotros como catequistas.
34. ¿Tienen acceso a Internet?
Sí
35. ¿Cómo crees que aprenden mejor los niños?
La catequesis a parte de ser implementada en las instalaciones de la UPS, también debe ser un acompañamiento en casa. Siempre en las familias se les impulsa las oraciones, valores y aquí se les un poco más de la biblia, creo que siempre se va encaminando de la mano tanto la familia como lo que se les da en el oratorio.
36. ¿Como catequistas, tienen conocimiento de cómo hacer presentaciones más dinámicas?
Claro, antes de iniciar la catequesis nos dan preparaciones como dinámicas, juegos, también temas basados en la parte litúrgica. Si sería bueno que hagan más cursos para personas que no están siempre con la tecnología y a veces se les dificulta más. Si se debería impulsar más recursos, la utilización de la tecnología, diapositivas o enseñarles a los catequistas las diversas páginas que se pueden usar para la catequesis.
37. ¿Existe algún tipo de metodología que se aplique en la catequesis?

Con las diapositivas porque los niños se concentran, después los videos, música sobre los temas y obviamente con el libro.

46. ¿Qué es lo que más te llama la atención de usar tu recurso favorito?
Primero las diapositivas, porque cada diapositiva que hacemos tiene sus imágenes, no hay mucho texto porque ahí se aburren, así hacemos que sea más dinámico.
47. Dentro de clases ¿usan la tecnología? ¿Para qué?
Sí porque utilizan la computadora, el proyector y el audio.
48. ¿Tienen acceso a Internet?
No
49. ¿Cómo crees que aprenden mejor los niños?
Depende de la metodología que use cada catequista, se usan las dinámicas, juegos y videos de reflexión, entonces por ahí va.
50. ¿Como catequistas, tienen conocimiento de cómo hacer presentaciones más dinámicas?
Sí porque antes de comenzar la catequesis nosotros los formamos a los catequistas en las capacitaciones.
51. ¿Existe algún tipo de metodología que se aplique en la catequesis?
Sí existe, primero tenemos una planificación y cada catequista elige qué metodología va a seguir.
52. ¿Qué formación previa tienen los catequistas? ¿Qué metodología usan?
Antes de comenzar les damos un mes de formaciones y vemos lo que es espiritual, dinámicas y diapositivas.
53. ¿Sabes qué es una infografía?
No
54. Mostrar infografía de referencia a catequistas y preguntar ¿Qué les parece?
Se ve muy colorido, bien bonito con las imágenes. Yo creo que sería muy útil porque los niños se van a concentrar al ver un gráfico nuevo.
55. ¿Usarías animaciones para tus clases de catequesis? (Poner ejemplo) ¿Por qué?
Me parece bien dinámico y colorido, creo que sí es una buena opción para aplicar en la catequesis.
56. ¿Qué parámetros crees que son importantes a tomar en cuenta para las animaciones? ¿Cuánto tiempo deberían durar estas animaciones? (qué se debe incluir, temas, tono, narrativa, plataformas)
Yo creo que un tiempo corto de 2 a 3 minutos, porque se debe tomar en cuenta el tiempo que un niño se concentra. Primero sería de aplicar en el oratorio para que utilicen todos los niveles, y de ahí en la plataforma que tiene el oratorio.

No siempre se usa una planificación, obvio tenemos nuestra planificación y cada catequista a parte del tema que le toca, creo que cada uno tiene su tema entonces no nos regimos estrictamente a seguir pasos, sino cada persona tiene su estilo de dar la clase, con el tema que nos asignan.

38. ¿Qué formación previa tienen los catequistas? ¿Qué metodología usan?
Antes de iniciar la catequesis siempre se dan los encuentros que vamos a trabajar, antes de cada domingo se da con una semana de anterioridad el tema que se va a tratar, por ende el catequista ya revisa y ya puede buscar información adicional para los niños.
- También está la Escuela de Formación, que es de dos años, para entrar a ser catequista. En general enseñan cómo implantar una clase y siempre se recibe una guía, se hacen prácticas, entonces pueden ir viendo a otros catequistas y encontrar su propio estilo. Aparte de la formación del niño mediante la biblia y el libro, también les enseñan la parte didáctica, porque es un poco más difícil llegar a ellos y hacerles comprender lo que uno está hablando.
39. ¿Sabes qué es una infografía?
Sí
40. Mostrar infografía de referencia a catequistas y preguntar ¿Qué les parece?
Bien, siento que aparte de añadir figura e imágenes, da el mensaje. Una infografía tiene lo necesario para llamar nuestra atención.
41. ¿Usarías animaciones para tus clases de catequesis? (Poner ejemplo) ¿Por qué?
Sí. Para que la clase no sea tan lineal, salir de la rutina e implementar otras cosas a los niños ya les llamaría mucho más la atención.
Me gustó, aunque me hubiera gustado que esté con más colores.
42. ¿Qué parámetros crees que son importantes a tomar en cuenta para las animaciones? ¿Cuánto tiempo deberían durar estas animaciones? (qué se debe incluir, temas, tono, narrativa, plataformas)
Yo creo que un tiempo máximo de 2 minutos, porque de ahí el niño se aburre y empieza a hacer otras cosas. Tener una animación con más volumen, implementar más dibujos, más colores, no tan demorado y que sea objetivo. Sería bueno tratar el tema de los valores, la responsabilidad en casa, la amistad y Dios.
Yo creo que el Oratorio debería tener una plataforma para deberes como teníamos en la virtualidad. A parte sería bueno tener plataforma para tener información, subir ahí dinámicas y juegos para que interactúen más.

Entrevistado: Alex Cardoso

Coordinador del Nivel de Eucaristía

43. Describe cómo te sientes en la catequesis

Nosotros tenemos la misión de formarles a nuestros niños y jóvenes, entonces siempre venimos con alegría para poder dar la catequesis, entonces siempre damos lo mejor que cada uno tiene.

44. Recursos

Diapositivas, videos, libro, biblia, música, manualidades, cuentos, imágenes, pizarrón.

45. ¿Con cuál te sientes más cómoda dando clases?

Anexo B: Guión Literario

ENCUENTRO 25: NUESTRO DESTINO EL CIELO

EXT. BOSQUE - DÍA

Mateo, un niño de 9 años, pasea alegremente junto a su perrito, Firulais, por un pequeño bosque. De repente, se encuentran con una lápida y la miran con curiosidad.

MATEO

(con asombro)

¡Mira, Firulais! ¿Qué crees que nos espera después de vivir muchas aventuras juntos?

Firulais mueve la cola, mostrando su interés. En ese momento, una VOZ EN OFF comienza a hablar.

VOZ EN OFF

¿Alguna vez te has preguntado qué sucede después de la muerte?

Con la muerte pasamos a la presencia de Dios, a nuestro juicio particular, donde según nuestras acciones, se decide nuestra condenación en el infierno, pasar por una purificación llamada purgatorio o nuestra salvación en el cielo. (Se ven iconos de cada uno de estos)

El ambiente cambia a un tono oscuro con toques de rojo, mostrando a una persona triste y desolada.

VOZ EN OFF

(imagen de un lugar oscuro)

Dios quiere que todos nos salvemos, sin embargo, no obliga a nadie a amarlo, por eso quienes han decidido libremente permanecer alejados de Él, sufren la

La escena muestra a varios animales junto a Dios, en un ambiente colorido y de alegría.

VOZ EN OFF

(con calidez)

Los animales son criaturas de Dios, y aunque no tienen un encuentro personal con Él, como los seres humanos, existe la posibilidad de que puedan estar en el cielo compartiendo esta felicidad. Sin embargo, esto es un misterio, ya que nadie ha regresado de allí para confirmarlo. Pero nos llena de esperanza saber que el amor de Dios abarca a todas sus criaturas.

La escena finaliza con un icono enigmático que representa el misterio.

FIN.

separación eterna de Dios. Por ello, es importante recordar que hoy mismo podemos elegir cambiar.

La escena se transforma en un ambiente con tonos naranjas, donde se ve a una persona con su corazón siendo purificado, volviéndose blanco y luminoso.

VOZ EN OFF

(imagen de purgatorio)

El purgatorio es la purificación por la que algunas personas pasan necesariamente antes de entrar al cielo, debido a las consecuencias de sus pecados. Es como un proceso de limpieza y transformación, con la certeza de que estarán en el cielo.

Ahora, el ambiente cambia a tonos amarillos y luminosos, con escenas de nubes, el sol brillando, Dios en el centro y siluetas de ángeles y santos.

VOZ EN OFF

(imagen de cielo)

En el cielo se disfruta de la felicidad eterna, estaremos rodeados de amor y la compañía de Dios, los ángeles y los santos.

EXT. BOSQUE - DÍA

Mateo, emocionado, hace una pregunta.

MATEO

(con curiosidad)

Entonces, ¿Firulais puede ir al cielo?

Anexo C: Sesión de Validación

Sesión de Validación y Prueba

Preparación:

Introducir el propósito de la sesión y explicar que van a ver una animación sobre y que tanto su atención como su opinión es muy importante.

Preguntas Iniciales:

- ¿Alguna vez has escuchado hablar de qué es lo que sucede después de la muerte? Reencarnación, el paraíso, vamos al reino de Dios, se decide según los pecados si vamos al cielo o al infierno.
- ¿Sabes qué es el cielo? ¿Sabes qué es el infierno? El cielo es el paraíso con nubes, el infierno son montañas negras con azufre.
- ¿Te gustan las animaciones o películas con personajes divertidos? Si nos gusta.
- ¿Has aprendido algo sobre este tema en la escuela, en la catequesis o en casa? En casa.

Durante la Proyección:

- **Observación Activa**
Los estaban atentos y animados, pusieron bastante interés.
- **Pausa antes del climax y pregunta:** ¿Entonces Finluis puede ir al cielo? Finluis si puede ir al cielo, depende de cómo se porte, igual va al cielo, a veces dicen que los animales no tienen alma, Dios igual ama a los animales.

Después de la Proyección:

Preguntas de Retroalimentación: Juego por filas

- ¿Cuál fue el personaje principal? Finluis y El Niño.
- ¿Qué enseñanza aprendió el personaje durante la historia? Aprender a amar, ya que si amamos podemos ir al cielo. Dios ama a todos los animales.
- ¿Cuál crees que fue el mensaje principal del video? Es lo que pasa después de la muerte.
- ¿Entonces los animales van al cielo? Si, porque Dios ama a los animales.
- ¿Qué parte te gustó más de la animación? La animación del cielo y el infierno.
- ¿Hubo algo que no te gustara o te resultara aburrido? No.
- ¿Te resultó fácil entender lo que sucedía en la historia? Si.

- ¿Cuál fue tu personaje favorito en la animación? Finluis
- ¿Te gustó cómo se veían los personajes? ¿Por qué? Si, pero le faltó ponerle una cara a Dios.
- Si pudieras cambiar algo en la historia, ¿qué sería? La forma de la tumba y ponerle rostro a Dios.
- ¿Hay algo que no entendiste y te gustaría que se explicara mejor? El Purgatorio no entendí bien. Faltó más explicación