



# Cápsula Educativa con dibujos animados



León

Graciela Mier Saad

ESCUELA DE ARTES PLÁSTICAS  
Universidad Autónoma  
de Guadalajara  
Dic. 1985

TESIS CON  
FALLA DE ORIGEN



## **UNAM – Dirección General de Bibliotecas Tesis Digitales Restricciones de uso**

### **DERECHOS RESERVADOS © PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis está protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

---

## CONTENIDO

Introducción

I CAPSULA EDUCATIVA

— Definición

— Medios de Difusión

II PRODUCCION DE UNA

CAPSULA EDUCATIVA

III DIBUJOS ANIMADOS

— Definición

—Animación total

—Animación parcial

—Bibliografía

## Introducción

---

**Dentro del campo de la Educación ha surgido la problemática de la enseñanza efectiva.**

**Los estudios hechos han demostrado que la enseñanza por medios Audio-Visuales, contribuye a incrementar la efectividad de la enseñanza, así como el aprendizaje del alumno.**

**Dentro de los medios Audio-Visuales, los Dibujos Animados, son un instrumento de alta efectividad de comunicación cuando son empleados para la educación.**

**Los Dibujos Animados constituyen la conjugación de la fantasía y del poder creativo, por medio de ellos es**

posible dar vida y actualidad a los acontecimientos más asombrosos y trascendentales de la humanidad, es posible hacer comprender y valorar de una manera sencilla y eficaz el valor cultural, científico e histórico de los acontecimientos, motivando y descubriendo nuevas actitudes en los espectadores.

Las Cápsulas Educativas son un conjunto de fracciones de información presentadas por los medios de comunicación en intervalos regulares y constantes.

Se eligió la televisión como medio de difusión de esta Cápsula Educa-

---

tiva por considerarse el medio de más penetración y arraigo en la sociedad actual, lo cual nos asegura una mejor capacidad para llegar a un número más considerable de espectadores.

El personaje elegido como protagonista de esta Cápsula Educativa, ha sido Cristóbal Colón, cuya importancia histórica es bien conocida, más no valorada en la actualidad. Se buscará entonces haciendo uso de los medios Audio-Visuales, llevar este acontecimiento a su verdadero sitio en el contexto histórico de una manera amena y motivadora a

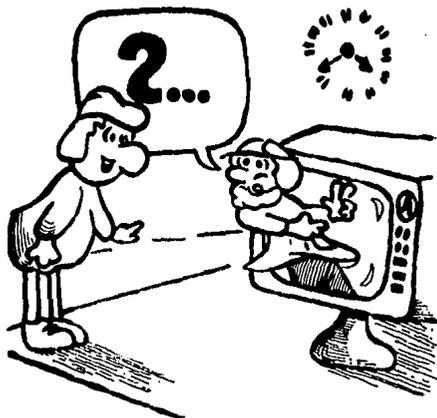
enriquecer y cultivar los valores históricos.

Por lo tanto, considerando todo lo anterior, surge la necesidad de crear un programa instruccional con Dibujos Animados por la T.V.

## Definición

Las ideas a comunicar se reúnen para formar una lección o mensaje.

Diseñar una Cápsula Educativa (mensaje o lección) es un acto creativo que se emplea para comunicar ideas, conceptos, datos, todo en un lapso corto de tiempo. Con un propósito determinado y producir un efecto de comunicación rápida y eficaz, y proponer un conocimiento que le dé utilidad para quien lo aprende. En el proceso de diseño, se reúnen las ideas para presentar los



---

enunciados que den la importancia del tema y para esto se establece la pregunta:

Se pretende decir algo con un propósito determinado, éste propósito determinado es el de los objetivos, que éstos se clasifican en:

- a) Cognoscitivos
- b) Afectivos
- c) Psicomotores
- d) Experienciales
- e) De consecuencia

**¿QUE? ¿POR QUE?**

**¿PARA QUIEN?**

**¿PARA QUE?**

**OBJETIVO**

**CONTENIDO**

---

**a) Cognositivos**

Es aquel en el cual se pretende incorporar al receptor un nuevo conocimiento.

**b) Afectivos**

Son los relacionados con las actitudes del receptor hacia el contenido del tema.

**c) Psicomotores**

Son aquellos en los cuales se pretende que el receptor haga, ejecute, opere, manipule algo.

**d) Experienciales**

Son aquellos destinados a vivenciar experiencias necesarias pa-

ra que el receptor aprenda algo.

**e) De consecuencia**

Están relacionadas con la meta, puesto que se medirán a posteriori del aprendizaje de 1º grado, y todo ello en un código seleccionado:

Idiomas, dibujos, signos, imágenes. Teniendo en cuenta los marcos de referencia:

Idioma, nivel cultural, experiencias, ambiente social, etc., para que así la obra sea clara y completa.

Cuando se están manejando instrumentos y componentes para

---

a) **Cognositivos**

Es aquel en el cual se pretende incorporar al receptor un nuevo conocimiento.

b) **Afectivos**

Son los relacionados con las actitudes del receptor hacia el contenido del tema.

c) **Psicomotores**

Son aquellos en los cuales se pretende que el receptor haga, ejecute, opere, manipule algo.

d) **Experienciales**

Son aquellos destinados a vivencias experiencias necesarias pa-

ra que el receptor aprenda algo.

e) **De consecuencia**

Están relacionadas con la meta, puesto que se medirán a posteriori del aprendizaje de 1º grado, y todo ello en un código seleccionado:

Idiomas, dibujos, signos, imágenes. Teniendo en cuenta los marcos de referencia:

Idioma, nivel cultural, experiencias, ambiente social, etc., para que así la obra sea clara y completa.

Cuando se están manejando instrumentos y componentes para

---

un mensaje o cápsula educativa, el enfoque principal es el de los propósitos, y éstos están clasificados como:

- a) Educativos
- b) Capacitación
- c) Instructivos
- d) Informativos
- e) Recreativos
- f) Publicitarios

a) Educativos:

Son los que tienen la finalidad de la información de la persona, por sus propios criterios de acuerdo a los conocimientos adquiridos y por consecuencia se logran a largo plazo.

b) Capacitación

Tienen el fin de proporcionar una habilidad o destreza física específica o inmediata.

c) Instructivos

Proporcionan un nuevo conocimiento o habilidad en un corto plazo de tiempo.

d) Informativos

Proporcionan una cantidad de información sin importar la consecuencia.

e) Recreativo

Tiene como fin proporcionar un entretenimiento ameno, sin ningún fin determinado.

---

## Medio de Difusión:

Las Cápsulas Educativas se pueden difundir por: radio, televisión, prensa, revistas, etc.

### Radio:

Este tipo de cápsula debe ser descriptiva, informar algo, con un lenguaje sencillo, claro, sobre un hecho real, tiene que ser atractiva, para llamar la atención, ser original y tener buena producción, buena lectura por parte del locutor.

Se puede clasificar por temas ej. animales, países, idiomas, deportes, etc.

Más o menos con una duración de 20, 30 y 40 seg., o sería a juicio de la persona que ejecute la serie.

En cuestión de producción todo lo

que complementa una cápsula educativa son los efectos especiales: Música y Sonido.

Cada estación de radio está en posibilidades de transmitir Cápsulas Educativas adaptando su producción a la programación de la estación y del auditorio de ella. Como un ejemplo de los programas de Notisistemas, en sus Cápsulas Informativas, que presentan un programa denominado "Reflexiones sobre una y mil cosas", que son diversos temas, y van hacia cierto nivel cultural de México.

---

(entrevista  
Sr. Guillermo Camacho  
Director TELEVIDA)



---

## Televisión

En la Cápsula Educativa por televisión hay dos aspectos que ver:  
**Contenido y Producción**

### Contenido

Está dirigido a un público tomando en cuenta sus propias necesidades, el mensaje debe ser comprensible, con lenguaje llano, sencillo, y principalmente directo.

Debe ser en un mensaje único que trate un solo tema.

Hay dos tipos de mensaje: el que anuncia y el que informa, antes y después.

Para los niños debe ser preventivo (antes) y contener un mensaje corto. Otra condición más, debe ser el conservar un nivel de acuerdo a los niños, con personajes sen-

cillos que puedan ser identificados por él.

Es esencial crear confianza hacia un determinado personaje.

Ej. de algunas Cápsulas Educativas: Cantinflas, Los libros del saber, Plaza sésamo, etc.

Actualmente se desarrollan algunos otros ejemplos aplicados a Spots.

---

## **Producción**

**Se debe elaborar o es como se va a mostrar a los niños, deben tener plasticidad y gran colorido sus personajes.**

**La atención en la producción de individualidades (es la mejor forma de captar el mensaje) debe ser corto y no exceder de 1 min.**

**También es muy importante el horario en que la Cápsula ha de ser transmitida, siendo mejor el que corresponde de 5 a 8 p.m. es recomendable transmitir el mensaje a medio programa, el cual puede ser deportivo, cultural, social, etc.**

**Por lo general no hay mensajes culturales para niños, toda la información en la mayoría de los casos va dirigida a adultos, y en los de tipo social, la mayoría son para niños.**

**Lic. Fdo. Quiñones  
Jefe de Información en el canal 4**

En la prensa el caso es diferente; debe ser un mensaje amplio, extenso; si lleva dibujos, también debe tener cierta identificación con el niño el personaje presentado.

Debe ir el mensaje, o es recomendable que vaya en página nón, y tiene que ser el mensaje amplio, con colores vivos.

Los tipos de Cápsula Educativa que usualmente salen son culturales y sociales y tienen que llevar un mensaje único.

En la sección de deportes, es

donde mejor le pueden atender los niños, puesto que es la sección de más acción. No da un resultado muy bueno de captación de mensaje, no es un método muy usual.

Fdo. Quiñones  
Jefe de información canal 4

Revista:

---

No es muy usual la Cápsula Educativa puesto que es un sistema de información más permanente y tiene muy medidos sus espacios.



---

Cuando consideramos un nuevo proyecto, realmente lo estudiamos... no la idea superficial, sino todo lo que se relaciona a él.

(Walt Disney)

## Producción de una Cápsula Educativa

---

Para filmar una Cápsula Educativa, es necesario planificar previamente y considerar las distintas alternativas, tanto en materiales, como en técnica, sitios de rodaje y costos; al hacerse ésta planificación debemos guiarnos a un plan de trabajo. Este plan de trabajo debe ser detallado y riguroso en todo aquello que la filmación necesite par poder realizarse; éste nos facilitará la realización de la Cápsula y nos marcará todo y cada uno de los pasos a seguir.

El primer paso para la producción

de una Cápsula Educativa, es tener una idea central o tema, para después desarrollar el argumento o guión, el cual debe narrar todos los hechos y situaciones que deberán aparecer en ella.

El guión es la guía y eje principal que nos indica a lo que queremos llegar y lo que queremos lograr (objetivos). para la más correcta realización de un guión, es necesario:

---

**a) Investigación sobre el tema:**

Para la realización del guión de la Cápsula Educativa (Cristóbal Colón) fué necesario, como es un personaje histórico, ver en qué época lo ubican, etc.

**b) Trabajo Creativo:**

Es la selección de los hechos y manera de presentarlos con un toque personal del autor, y todo ésto para alcanzar los objetivos propuestos para la realización.

**c) Redacción de los textos:**

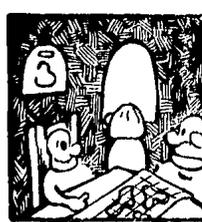
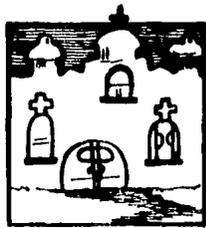
Diálogos, Comentarios, etc.  
Una vez realizados éstos pasos, se

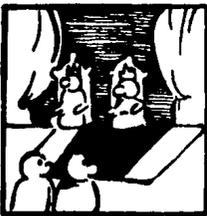
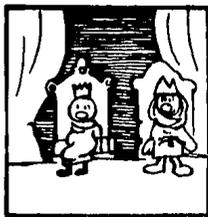
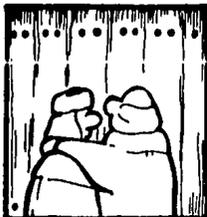
procede a hacer los bosquejos de los argumentos, que ésto es a lo que se llama: Story Board o Guión Visual, que es la realización de los núcleos estructurales principales de la película; no existe una técnica reconocida para bosquejar un argumento de Dibujo Animado. Cada artista, o dibujante, lo hace de acuerdo con su manera de ser o lo piensa.

Demostrando visualmente la acción de los protagonistas, debe trasladarse de la mente al papel, todo debe ser espontáneo.

---

Tomemos como ejemplo esta serie de bosquejos preliminares, que se utilizaron para la elaboración de la Cápsula Educativa de Cribóbal Colón.





---

**En cuestión de los Personajes:**  
Todos los personajes deben poseer su propia personalidad, y comportarse de acuerdo a su manera de ser y de pensar.

No importa si el personaje o figura es insignificante, esa figura debe ser fiel a su personalidad, si no es así el público va a notar la diferencia y va perdiendo interés en él.

Muchas veces para la formación de la personalidad de una figura o personaje, es necesario echar mano a sucesos reales para poder reproducirlos, en los cuales se to-

man fotos a veces con artistas de carne y hueso.

Pero no es con el objeto de que se copie tal acción exactamente en el dibujo, sino con la idea de desarrollar más fácilmente el problema que hay que vencer.

Cada bosquejo preliminar se hizo con la idea de servir de base para cada fase de la acción.

Habiendo éstas dos formas de hacer la animación:

La primera es conocida como:

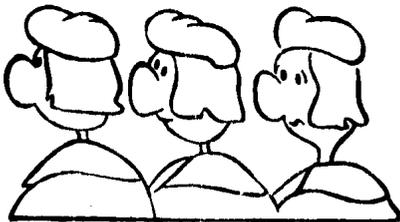
---

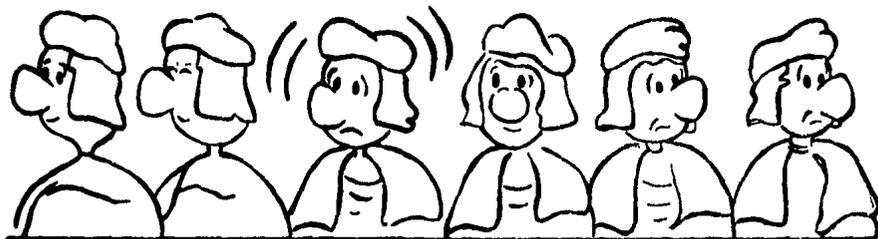
### Anticiparse a la Acción

Y recibe éste nombre, porque el animador trabaja adelantándose a la acción de su primer dibujo.

En éste tipo de animación, el animador calca un dibujo de otro con pequeñas variaciones, éste proceso es muy creativo, porque el animador decide cómo debe ser el movimiento siguiente mientras dibuja.

Podemos ver en ésta ilustración una serie de Dibujos realizados por éste método, que fuera utilizado en la Cápsula Educativa de Cristóbal Colón.



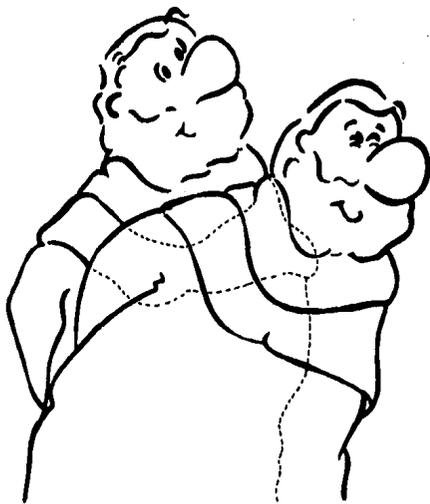


---

El segundo método es:

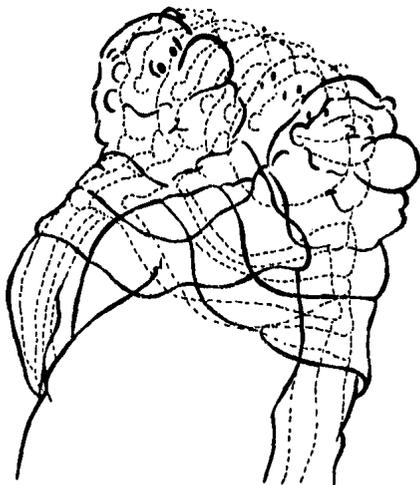
**Pose por Pose.**

En este método, el animador planea el movimiento que se va a realizar. Dibuja primero las posiciones extremas (como podemos ver en la siguiente ilustración) el principio y el fin y algunas posiciones claves.



---

Este tipo de animación facilita el trabajo porque permite relacionar y hacer consideraciones del movimiento. Además permite tener una continuidad más exacta, la cual facilita que varios animadores trabajen las escenas posteriores a una escena "x", tomando en cuenta únicamente el dibujo final, sin tener que esperar a que se termine la secuencia completa tal y como se ve en la siguiente ilustración.



---

Generalmente ambos métodos se combinan y la escena se planea en partes y se da un cierto margen para la improvisación creativa, lo cual le da espontaneidad al movimiento. De ésta manera, se reallizaron los movimientos de la Cápsula Educativa de Cristóbal Colón.

El tipo de Anticiparse a la acción, rara vez trabaja en continuidad cuando se trabaja en perspectivas forzadas, porque se pierde la relación entre el fondo y el sujeto que realiza la acción. La anima-

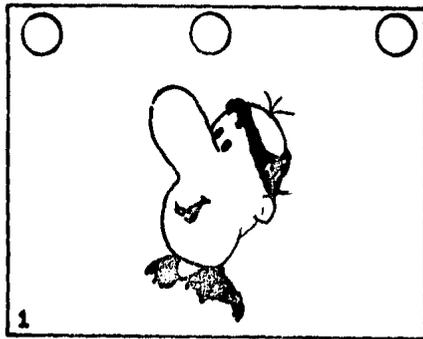
ción de Pose por Pose, debe trabajarse cuidadosamente para que sea lo suficientemente clara, espontánea y comunicativa. Además de que permite saber cómo será el movimiento antes de que éste esté terminado.

Y una vez que se ha comprobado que la acción de los dibujos está perfectamente sincronizada con el sonido, pasarán los bosquejos a otros departamentos en donde se llevará a cabo el trabajo de trazar en limpio con lápiz. Y ya hechos éstos se llevarán a otro departa-

---

mento, para que puedan ser trazados con tinta, en hojas de celuloide o acetato.

Se pintan en el reverso; conteniendo la figura en sus distintas fases de movimiento o animación.



---

Colocado el celuloide con la figura del personaje encima del fondo, es finalmente fotografiado.



---

Por cada segundo de acción, es preciso realizar 24 cuadros por segundo. Las imágenes se sincronizan con el sonido para completar la ilusión de realidad, y generalmente se realiza en color.

La acción de una Cápsula Educativa se basa enteramente en el acompañamiento de la música, por lo que pasa a ser parte inseparable de la película.

Al igual que los fondos son de gran importancia para hacer la ambientación y ubicación de los personajes en las escenas.

En el caso específico de esta Cápsula Educativa, el plan a seguir fué:

- 
- 1.- Escribir el guión.
  - 2.- Diseño de personajes.
  - 3.- Guión Visual o Story Board.
  - 4.- Elaboración de bocetos de los movimientos principales.
  - 5.- Bocetajes de movimientos secundarios.
  - 6.- Dibujos de fondos.
  - 7.- Rectificación de los movimientos.
  - 8.- Dibujos sobre acetatos.
  - 9.- Revisión de los movimientos en acetato.
  - 10.- Filmación.
  - 11.- Enviar rollos al laboratorio.
  - 12.- Doblaje.
  - 13.- Mezcla de sonidos e imágenes.

## Personajes que participaron en la Cápsula Educativa

---





---

## Dibujos Animados

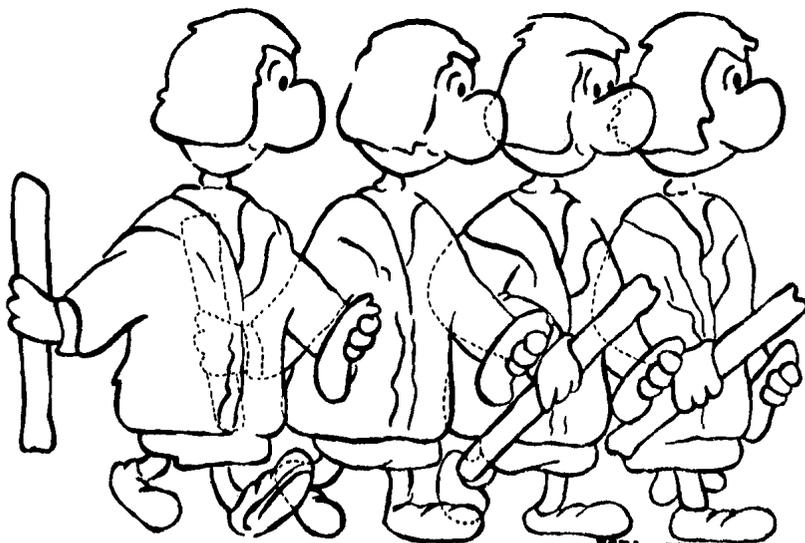
**Serie de dibujos en las diferentes fases que componen un movimiento; fotografiados uno a uno, y proyectados en forma sucesiva, y eso es lo que le dá acción y vida a la animación.**

**Siendo éste un efecto de cinematografía, el cual se logra por medio de ello.**



---

# Animación Total



ESTA TESIS NO DEBE  
SALIR DE LA BIBLIOTECA

---

## Aminación Parcial



---

### **Animación Total**

Es aquella en el cual el personaje se mueve en su totalidad y en armonía, sin omitir ningún movimiento de la acción, que se tiene que efectuar. La animación total es un trabajo intenso, porque se tienen que realizar una serie de dibujos; siendo un tipo de animación muy completa, y ésta hace que la labor se realice con una alta calidad técnica.

Aquí se puede apreciar una secuencia realizada con animación total.

### **Animación Parcial o Limitada**

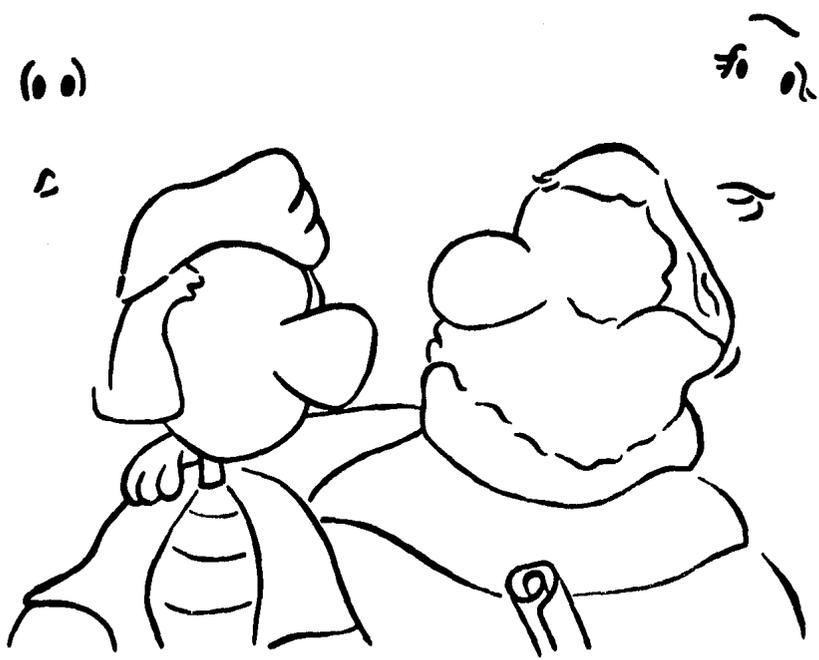
Es el tipo de animación en la cual se mueven únicamente ciertas partes de un personaje en un mínimo "x" de cuadros (1, 2, 3, o más). Aquí se muestra un ejemplo de ello.

La mayor parte de los programas para niños están realizados a base de animación limitada, cuando planean sus películas; los directores de animación limitada, tratan de utilizar los acetatos ya hechos de cualquier manera posible.

La Animación Limitada permite el uso de ciclos (repetir determina-

---

dos acetatos para volver a ejecutar un movimiento específico. En este tipo de animación, los dibujos se repiten programa a programa. Esta Cápsula Educativa se realizó combinando las técnicas de Animación por medio de recorte y animación limitada, en acetatos; también se realizó animación total con algunos personajes. En la Animación por recorte, se hicieron algunas partes móviles y los personajes fijos; las partes móviles se fueron moviendo poco a poco, para dar la sensación de movimientos (ver ilustraciones de tales secuencias)



---

La Animación existe en varios niveles y se habla en diferentes idiomas, crea expectación y curiosidad. El ver moverse objetos o figuras que deberían estar inanimados, verlos relacionarse con la música, oírlos hablar, dan a la animación un toque mágico.  
(Kit Laybourne)

Guía para la elaboración de un  
guión técnico para un programa  
de Audio Visual  
Por: Arq. Rafael Medina Esquivel  
Universidad Autónoma de  
Guadalajara

Enciclopedia Universitas  
Tomo No. 1

Disney Animation  
The Illution of life  
Por: Frank Thomas and  
Ollie Jonh Ston.  
Ed. ABBEVILLE Press Pub.

Así se hacen las Películas de dibujo.  
Por: Ed. Parramon Ediciones

Serie: "Foto - Como hacerlo"

Cinematografía técnico práctica  
Instituto de Artes y Ciencias  
Cinematográficas  
Calf. EVA, Hollywood  
Reg. 1949

Animation  
Por: Preston Bleir  
Ed. Walter Foster

---

**La realización cinematográfica**  
por: Simón Fedman.  
ed. Gedisa  
Colección Serie Práctica.

**The Animation Book**  
Por: Kit Lay Bourne  
Ed. Crown.

**The World of Animation**  
Por: Da Silva Raul  
Eastman Kodak Company 1979

