



# **UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS  
SUPERIORES CUAUTITLÁN**

**CREAR UNA SERIE DE CORTOMETRAJES DE UN  
MINUTO EN TÉCNICA STOP MOTION SOBRE  
LOS TEMAS BÁSICOS DE LA ENSEÑANZA DE LA  
LENGUA ALEMANA PARA NIÑOS DE  
PREESCOLAR**

**TESIS  
QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL**

**PRESENTA:  
GRACE LUGO GRACIA**

**ASESOR: MAV. MARCO ANTONIO SANDOVAL  
VALLE**

**CUAUTITLÁN IZCALLI, EDO. DE MEX.**

**2013**



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**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 esta 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.





UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES CUAUTITLÁN

Coordinación de la Licenciatura en: Diseño y Comunicación Visual

OFICIO: NO. \_\_\_\_\_

ASUNTO: Asignación de Jurado

LIC. ARACELI HERRERA HERNÁNDEZ
JEFA DEL DEPARTAMENTO DE EXÁMENES PROFESIONALES
PRESENTE

Pongo a su disposición la relación de profesores, que la Dirección de la Facultad por mi conducto, ha designado como sinodales para el Examen Profesional del alumno (a):
Grace Lugo Gracia, con número de cuenta: 305047696
de la carrera de: Diseño y comunicación visual

Table with 3 columns: CATEGORIA, ANTIGUEDAD, SINODAL. Rows include PRESIDENTE, VOCAL, SECRETARIO, 1er. SUPLENTE, and 2do. SUPLENTE with corresponding names and dates.

Asesor (a): Marco Antonio Sandoval Valle

Coasesor (a):

Asimismo, comunico a usted que el (la) sustentante presentó a esta Coordinación su oficio de terminación de la prueba escrita, con el título: Crear una serie de cortometrajes de un minuto en técnica stop motion sobre los temas básicos de la enseñanza de la lengua alemana para niños de preescolar.

para titularse bajo la modalidad de: Tesis y examen profesional

Sin otro particular, aprovecho la oportunidad para enviarle un cordial saludo.

ATENTAMENTE

“POR MI RAZA HABLARÁ EL ESPÍRITU”

Cuatitlán Izcalli, Estado de México a 29 de enero de 2013.

Handwritten signature of MAV Edgar Osvaldo Archundia OF

Nombre y firma

Coordinador (a) de la Carrera

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO
ESTUDIOS SUPERIORES - CUAUTITLÁN

Handwritten signature of the student

Nombre y Firma alumno

Conozco y acepto jurado



El comité evaluador deberá atender el Art. 66 y realizar la evaluación oral siguiendo el Art. 70 del Reglamento de Exámenes Profesionales

\*\* El alumno cuenta con dos días hábiles para solicitar el cambio de sinodal

Este formato no será válido sin el sello y firma de Coordinación



*A todos aquellos que han influido personal o impersonalmente a la elaboración de cada aspecto de este proyecto.*



# ÍNDICE

Introducción.....	9
Resumen.....	13
1. La animación tradicional y su aplicación	
1.1. <i>Stop-motion</i> o animación cuadro por cuadro.....	15
1.1.1. Antecedentes del <i>stop-motion</i> .....	15
1.1.2. Concepción de la idea y preparación del guión.....	26
1.1.3. Técnicas para la creación de personajes.....	28
1.1.4. Proceso de fotografiado y producción.....	35
1.2. Los diferentes usos del <i>stop-motion</i> .....	40
1.2.1. Largometrajes y cortometrajes para niños en <i>stop-motion</i> .....	40
1.2.2. Programas de TV en <i>stop-motion</i> .....	48
2. Enseñanza de lenguas extranjeras en la infancia	
2.1. Etapas y desarrollo del conocimiento.....	55
2.1.1. Taxonomía para la enseñanza en la etapa preescolar.....	55
2.1.2. El constructivismo en la educación.....	61
2.2. Enseñanza de segundas lenguas.....	66
2.2.1. Organización de un programa lingüístico.....	66
2.2.2. Didácticas para la enseñanza de lenguas a niños.....	72
2.2.3. Creación de materiales didácticos para la enseñanza de lenguas.....	81

3. Metodología de Bruce Archer (Diseño de animaciones educativas para la enseñanza de lenguas extranjeras)	
3.1. Definición del problema (Dificultades para enseñar lenguas extranjeras a niños).....	89
3.1.1. Invención de personajes diseñados para permanecer en la memoria a largo plazo.....	89
3.1.2. Enseñanza de vocabulario extranjero a través de imágenes en movimiento.....	93
3.2. Obtener datos, especificaciones y retroalimentación (Público objetivo y decisiones de los temas y materiales para animación.....)	98
3.2.1. Datos sobre el público y el grupo de prueba.....	98
3.2.2. Escritura del guión de cada una de las animaciones.....	100
3.2.3. Elaboración de escenografías y marionetas para personajes finales.....	110
3.3. Análisis y síntesis para propuestas de diseño.....	112
3.3.1. Materiales empleados en la didáctica infantil.....	112
3.3.2. Otorgar a los personajes cualidades distintivas.....	115
3.3.3. Definir las expresiones y movimientos propios de cada personaje.....	119
3.4. Desarrollo de prototipos.....	122
3.4.1. Toma fotográfica.....	122
3.4.2. Edición de video y audio.....	125
3.4.3. Grabación y montaje de las pistas de audio.....	127
3.5. Preparar estudios y experimentación.....	129
3.5.1. Presentación de las animaciones a los grupos de niños de primaria.....	129
3.5.1.1 Niños con conocimiento de la lengua alemana y conocimiento previo del personaje Pyjamaus.....	129
3.5.1.2. Niños con conocimiento de la lengua alemana pero sin conocimiento previo del personaje Pyjamaus.....	132
3.5.2. Evaluación sobre el conocimiento adquirido de los temas propuestos en las animaciones.....	136

Conclusiones.....	139
Bibliografía.....	143
Anexos.....	149



---

# Introducción

A partir de la modernización de distintos medios de comunicación como la televisión y el internet, se ha permitido explotar ambos campos introduciendo programación dirigida a un público infantil con el fin de promover la enseñanza de diversos temas incluyendo el aprendizaje de segundas lenguas. La programación ha evolucionado en los últimos años de ser programas extranjeros que de manera indirecta mostraban paisajes y una parte de su cultura, a programas que con toda la intención, hablan del lenguaje, enseñando vocabulario y gramática, donde a veces es relacionada con imágenes representativas o haciendo una traducción de las palabras al idioma natal (según el país o región donde esté siendo proyectada dicha programación).

Con el tiempo, la necesidad de aprender un segundo idioma ha sido incrementada de manera significativa, principalmente el idioma inglés como segunda lengua, y con ella, los medios para la enseñanza de éste, considerando todas las edades y formas posibles de hacer atractiva la introducción a dicha enseñanza. El medio audiovisual, como material didáctico, se ha adaptado a los nuevos formatos de animación existentes y alternativos, así como a los programas dedicados a la elaboración de páginas web para que los conceptos se adapten a las diferentes necesidades de las generaciones; incluyendo medios interactivos para computadora, discos de audio y video y el uso de las páginas de internet.

En los últimos años, la elaboración de los programas de enseñanza multimedia ha incrementado notablemente, hasta el punto donde los niños están acostumbrados a escuchar una lengua diferente al español (en su mayoría anglicismos) en diversos medios de comunicación y a utilizar esos mismos vocablos del inglés dentro de su léxico. Con el éxito que obtienen diversos

---

programas lingüísticos dirigidos a niños, se producen cada vez más programas para enseñanza dirigida a diversos estilos de público, identificando las posibles necesidades y temas específicos que deberían integrarse.

Al tener una base de la creación de programas de enseñanza de lenguas extranjeras, diversas editoriales han generado programas de enseñanza básicos para su aprendizaje, abarcando temas relacionados con actividades cotidianas así como lenguaje y frases utilizados en posibles viajes hacia los países parlantes de las lenguas impartidas según los casos. Aunque estas guías son en su mayoría impresas a manera de libro o folletos acompañadas por discos de audio. Sin embargo, toda esta cantidad de material nuevo es casi en su totalidad para la enseñanza del inglés y resulta difícil conseguir material en otras lenguas que resulte apropiado y llamativo para los niños.

La enseñanza en escuelas públicas tiene como materia obligatoria en los últimos años, el inglés, materia que antes era propiamente impartida por las escuelas privadas, la oferta de dichas escuelas ha tenido que cambiar, promoviendo diferentes y mejores métodos de enseñanza. Por ello diversas escuelas ofrecen la enseñanza de una tercera lengua como lo es el francés, italiano o el alemán; aunque como ya fue mencionado, la posibilidad de conseguir material, incluyendo libros de texto y trabajo, resulta difícil si la cantidad que se requiere es alta y no existen suficientes en el mercado, aparte de poseer un precio elevado, mayor al que se podría estimar en libros de enseñanza del inglés. A diferencia de esta lengua, el alemán no es un idioma establecido como internacional, y los materiales que puedan llegar a adquirirse, en su mayoría no están planeados como material para estudiantes extranjeros y puede resultar más complejo su comprensión y relación con el idioma nativo.

El siguiente trabajo presenta una propuesta para la utilización de medios audiovisuales solucionados en animación tradicional de cuadro por cuadro a base de figuras creadas en plastilina, para la enseñanza específica de la lengua alemana, dirigidas a un público de estudiantes preescolares de habla española. Se ha tenido como público de prueba, grupos de primaria de una escuela en el Estado de México, la cual imparte una hora de alemán diaria desde los grados de maternal hasta 3° de secundaria. Se observaron los intereses de los niños hacia el aprendizaje de lenguas extranjeras y los diversos métodos empleados para la

---

asimilación de información a largo plazo con el fin de recopilar la información necesaria para elaborar las animaciones con respecto a los resultados obtenidos.

La investigación del primer capítulo del proyecto se divide en los antecedentes históricos de la animación tradicional, así como ejemplos, fechas, autores, aportes y evolución de ésta a través de los años. Posteriormente se habla sobre el uso de la animación en diversos medios como lo es la programación infantil, juvenil y adulta, los programas de enseñanza, la publicidad y el cine de animación; finalizando con la presentación de las técnicas y procesos utilizadas en la fabricación de figuras, escenarios, vestimenta y utilería para comenzar con el proceso de producción para un cortometraje. Retomando la metodología utilizada por la compañía *Sesame Workshop* desde 1972 en la enseñanza de vocabulario a través de animación cuadro por cuadro, se realizó una investigación sobre los métodos y distintas maneras de elaborar animación tradicional, la aceptación del público hacia esta técnica y la manera en que podría utilizarse para hacer que los niños tomaran interés en aprender temas y vocabulario por medio de la observación de una serie de 8 episodios no mayores a un minuto, que muestran los temas que los libros de enseñanza del alemán básico consideran primordiales, representados por figuras animadas. La selección de estos temas comprende el vocabulario de números, vocales, frutas, colores, animales, partes del cuerpo, localización y algunas figuras geométricas como elementos introductorios.

El segundo capítulo estudia al público objetivo, en éste caso estudiantes de etapa preescolar, con el fin de comprender la manera en que la mente aprende y desarrolla interés a factores externos, así como su interacción con los materiales didácticos empleados en la enseñanza, principalmente de lenguas. La investigación tiene bases en la metodología del constructivismo y la taxonomía de Bloom, métodos empleados en la escuela propia del grupo objetivo, para desarrollar programas que se ajusten a los estándares preestablecidos en la forma de educación implementada.

Finalmente, el tercer capítulo comprende la unión de ambos temas, explicando la manera en que la fabricación de diversos episodios solucionados en animación tradicional, ayudan a la formación educativa, permitiendo la enseñanza de lenguas extranjeras como parte de un programa educativo básico. Se busca

---

generar un equilibrio entre la estética y la funcionalidad de los diversos episodios para hacer de la apreciación de los videos, un hábito en los niños, el cual desarrollen continuamente, viendo dicho hábito como un acto lúdico y no precisamente obligado o con fines de aprendizaje forzoso.

Se describen de igual manera los argumentos, guiones y personajes que conforman la serie de animaciones, explicando la técnica para generar movimientos creíbles al reproducir las fotografías en una línea de tiempo y la manera de generar gestos y expresiones en los rostros que logren dar el mensaje comunicativo correcto hacia los espectadores sin la necesidad de diálogos extensos que reafirmen el aspecto y sensaciones de los personajes.

Se anexa a la investigación, el desarrollo de un personaje prototipo llamado *Pyjamaus* quien guía al estudiante por los diversos temas; a manera de protagonista o como mediador e imagen oficial del proyecto, realizando una previa investigación de personajes de series infantiles reconocidos mundialmente y la posible fabricación de éste con sus respectivas características físicas y emocionales que otorgarán originalidad y exclusividad al trabajo y que pretende crear un lazo afectivo entre el público y dicho personaje.

El proyecto ha sido estudiado y desglosado utilizando la metodología de Bruce Archer ya que ésta se ajusta de una manera más específica a una investigación definida y a una valoración práctica de los temas; esta metodología ha sido utilizada en diversos proyectos de Diseño Gráfico como Diseño Visual por lo que se decidió la elaboración y su probación de los cortometrajes con el personaje *Pyjamaus* a través de esta metodología.

---

# Resumen

El siguiente trabajo comprende la investigación sobre la enseñanza de segundas lenguas a niños, principalmente de edad preescolar, a través de material didáctico en la categoría de audiovisual y la propuesta a la elaboración de dicho material utilizando técnicas de animación tradicional como el cuadro por cuadro o mejor conocido como *stop motion* y la creación de un personaje protagonista para la serie animada que llevará por características diversos elementos basados en otros programas de enseñanza de lenguas y en programas infantiles europeos.

Todos los elementos a investigar se basan en una justificación con relación a una metodología del diseño y se plantea la probabilidad de poder implementar dicha materia con fines de enseñanza en diferentes lenguas aparte del inglés en la programación infantil y en el material didáctico que se encuentra actualmente en el mercado así como plantear la necesidad del estudio del diseño para la elaboración de proyectos audiovisuales y multimedia.

Ésta investigación busca demostrar cómo basándose en una metodología adecuada y partiendo del conocimiento de la comunicación audiovisual pueden lograrse resultados más acertados y específicos con respecto a la hipótesis de lo que se pretende lograr. Otro aspecto que promueve es el diseño no únicamente cómo medio publicitario sino la manera de poder involucrarlo con proyectos que aparentemente podrían parecer lejanos al tema como lo es la enseñanza a niños, pero haciendo la investigación de cómo esto ha tenido efecto en la diversa programación y diversos países a través de los años se puede relacionar fácilmente la utilización de medios multimedia, fotografía, modelado, dibujo, guión, edición, semiótica, entre otras disciplinas que forman parte del programa de estudios del Diseño y comunicación visual.

Los puntos a tratar en éste trabajo con respecto a la utilidad del son la definición del problema y el estudio e investigación del público específico, creación de personajes para proyectos audiovisuales, enseñanza a través del lenguaje visual, elaboración de guiones técnicos, selección de materiales para la animación tradicional, toma



fotográfica y edición digital así como resultados de experimentación en clases muestra con diversos grupos prueba.

---

# 1. LA ANIMACIÓN TRADICIONAL Y SU APLICACIÓN

## 1.1. *Stop-motion* o animación cuadro por cuadro

### 1.1.1. Antecedentes del *stop-motion*

El *stop-motion* es una técnica de animación también llamada animación cuadro por cuadro que busca retratar los fotogramas uno por uno con el fin de poder manipular el entorno que se captura para generar la ilusión de movimiento a través de acciones forzadas por la mano del hombre, pero que no es capturado por la cámara. “El *stop-motion* es la técnica que quizá embona mejor el sujeto en el arte de la animación. Usado principalmente para la captura y grabación de modelos en tres dimensiones.”<sup>1</sup> Comúnmente, para la elaboración de los personajes se utilizan materiales moldeables, tales como silicón, plastilina e incluso títeres articulados.

Existen muchas versiones sobre el origen exacto de la animación, al igual que varios inventos relacionados con el cine, la animación cuadro por cuadro data de mucho tiempo atrás, teniendo como inicio una serie de inventos y descubrimientos. Uno de los acontecimientos más relevantes del que se tiene

---

<sup>1</sup> “*Stop-motion* is the technique that perhaps best embodies the subject of craft in animation. Used primarily for the capture and recording of three-dimensional models.” En inglés en el original. Andrew Selby, *Animation in process*, p. 105.

---

referencia, fue gracias a Georges Méliès (1861 – 1938), quien en el año 1896 en la ciudad de París, utilizando una cámara “tomavistas” en medio de la Plaza de la ópera, se vio víctima de un contratiempo mientras grababa cuando la manivela quedó atascada, “su cámara colapsó por unos cuantos segundos.”<sup>2</sup> Al finalizar la cinta y reproducir el video, Méliès pudo observar como las imágenes cambiaban de manera inmediata, dando un efecto totalmente surrealista. Fue así como la idea de poder jugar con los tiempos y las imágenes fijas se hicieron una posibilidad dentro de la industria del cine. Posteriormente Méliès hizo uso de éste descubrimiento al cual llamó “paso de manivela”, en la elaboración de algunos largometrajes como *Le voyage dans la Lune* (Viaje a la luna) en 1902.

Pocos años después, Arthur Melbourne Cooper (1874 – 1961) hizo aparición en el mundo de la animación y la publicidad con lo que se considera “la primer película animada de todos los tiempos”<sup>3</sup> *Matches: An appeal* (Cerillas: Un llamamiento) en 1899 aproximadamente. Este cortometraje surgió como un video publicitario en Inglaterra patrocinado por la marca Bryant & May, con la finalidad de recaudar nuevamente capital para que la empresa pudiera subsistir durante los tiempos de guerra. El comercial consistía en una serie de fotogramas con una cámara de 35 mm sobre los cerillos de dicha marca, quienes se encendían uno



Fragmento de *Dreams of toyland*  
(Sueño de la tierra de juguetes; 1908).  
Birt Acres.

---

<sup>2</sup> “his camera jammed for a few seconds.” En inglés en el original. Barry Purves, *Basic animations* p.14.

<sup>3</sup> Giannalberto Bendazzi, *Cartoons 110 años de cine de animación* p.38.

---

por uno mostrando la eficacia del producto. Posteriormente, según Bendazzi, Melbourne realizó la perfección del uso de la técnica de la animación cuando comenzó a trabajar con Birt Acres, con quien logró producir sus propios filmes como *Dreams of toyland* (Sueños de la tierra de juguetes) en 1908.

Hubo quienes secuenciaron los primeros trabajos de este autor y comenzaron a implementar la técnica del paso de manivela para dar vida a películas, principalmente del género terror. Tal es el caso de Edwin Porter en América, quien utilizó dicho efecto en una escena de *Dream of a rarebit fiend* (Sueño de un extraño demonio) de 1906. El objetivo era mostrar una cama que cobraba vida y comenzaba a moverse estrepitosamente, la toma de los distintos fotogramas permitió, de una manera bastante realista, conseguir el efecto de un objeto inerte en movimiento.<sup>4</sup> Un año después, J. Stuart Blackton hizo uso total de la animación cuadro por cuadro para interpretar la actividad de una casa encantada en *The hounded hotel* (El hotel encantado) en 1907.

Hasta aquí la animación había sido usada únicamente para solucionar ciertas escenas fantásticas dentro de filmes más serios, “estas películas usaron stop-motion como un efecto especial pero la pura animación de títeres empezó a aparecer en algunos filmes de Ladislaw.”<sup>5</sup>

En Norteamérica la animación comenzaba a surgir en 1922 bajo la dirección de Walt Disney con la empresa Laugh-O-Gram Films, Inc. A diferencia de lo que había surgido en Europa, Disney realizaba animaciones en acetatos basándose principalmente en cuentos de hadas. En 1927 se creó el personaje de Oswald, el conejo afortunado<sup>6</sup>, el cual sería distribuido por Universal Pictures, sin embargo hubo problemas con el capital del rodaje y ya que los derechos de Oswald pertenecían a Universal Pictures y no a Disney, se asignó el proyecto de los cortometrajes del personaje a Walter Lantz, quien en 1940 creó la serie animada de *The Woody Woodpecker* (Pájaro Loco).

---

<sup>4</sup> Bendazzi, *op. cit.* p. 39

<sup>5</sup> “These films all used stop-motion as a special effect but the pure manipulation of puppets started to appear in such films as Ladislaw.” En inglés en el original. Purves, *op. cit.*, p. 16.

<sup>6</sup> *Oswald, the lucky rabbit* o el conejo afortunado es el primer prototipo de lo que posteriormente sería la versión final de *Mickey Mouse*.

---

Ladislaw Starewich (1882 - 1965), hombre de origen ruso dedicado a la elaboración de documentales sobre la naturaleza e insectos, Ladislaw combinó su pasión por la entomología y el cine cuando en 1910 comenzó a realizar un documental sobre los insectos en Lituania, utilizando escarabajos, a los cuales articuló para poder moverlos a placer, la pequeña animación fue llamada *The battle of the stag beetles* (La batalla de los escarabajos voladores) y fue nombrada por algunos de los espectadores como la primer película animada con muñecos, a pesar de que no fue realizada con fines de entretenimiento<sup>7</sup>. Ése mismo año, Ladislaw creó *Lucanus Cervus*, una cinta con 10 metros, debido a su longitud, ésta película fue considerada un largometraje, entrando a formar parte de la historia oficial del cine en tres dimensiones. Posteriormente aparecieron a la luz los largometrajes de *Stella Mars* en 1918 y *Le roman de renard* en 1937, dos de las películas en *stop-motion* o cuadro por cuadro más representativas en la historia de la animación.



Fragmento de *Le roman de renard* (El cuento del zorro; 1937). Ladislaw Starewich.

Poco tiempo después, el uso de la animación cuadro por cuadro con el uso de títeres, se extendió por Europa pero principalmente obtuvo un importante lugar en lo que antes era conocido como Checoslovaquia, hoy conocido como República Checa. Fue ahí donde surgieron innovaciones en cuanto a la

---

<sup>7</sup> Loc. cit.

---

realización de la técnica y los primeros estudios dedicados específicamente a su producción. Una de las principales innovaciones, fue el uso de títeres tradicionales, iguales a los que se utilizaban en los teatros guiñol. Estos nuevos personajes permitieron crear personajes autómatas con suficientes articulaciones para un mejor uso del movimiento dentro de las escenas, volviéndolos el recurso más utilizado en la creación de cortometrajes y largometrajes.<sup>8</sup>

La popularidad que alcanzaron estos títeres se debe a su valor histórico, pues la mayoría de las familias de las regiones de Europa central se dedicaron por generaciones a la elaboración de éstos mismos como manera de subsistir económicamente durante el periodo entre guerras. “Durante la opresión austro-húngara, los teatros de títeres atizaban la rebelión contra la germanización forzosa.”<sup>9</sup> Como los títeres formaban parte del folklor de Europa, éstos ganaron popularidad rápidamente en las pantallas, promoviendo de igual manera esta parte de la cultura Europea a distintos países, tanto de oriente como occidente. “Algo auténticamente estilizado podría ser comparado únicamente con el teatro oriental tradicional: Kabuki japonés; o la ópera china.”<sup>10</sup>

No obstante, no existía ninguna regla en cuanto a la elaboración del guión para este tipo de animación, por lo cual uno de los aspectos más utilizados era la propia improvisación y los accidentes que pudieran ocurrir enfrente de la lente de la cámara. Un ejemplo del uso de estas técnicas fue el polaco Feliks Kuczkowski 1884 – 1970) quien realizó los filmes *Flirt krzeszełek* (El coqueteo de las sillas) y *Luneta ma dwa kónce* (El telescopio tiene dos extremos) en 1917. “El trabajo fue la concretización de lo que él llamaba filmación visual, una especie de improvisación frente a la cámara.”<sup>11</sup>

Igualmente, en Polonia, surgieron más directores como Stainslaw Dobrzynski, Wodimierz Kowanko Stephan y Franciszka Themerson quienes aportaron el uso de diversas técnicas innovadoras como el collage, objetos animados y pintura

---

<sup>8</sup> Bendazzi, *op. cit.*, p. 165.

<sup>9</sup> *Loc. cit.*

<sup>10</sup> “*Something authentically stylized emerged which could be compared only to traditional oriental theater: Japanese Kabuki; or Chinese opera.*” En inglés el original, de una entrevista a Švankmajer. John Grant, *Master of animation* p. 7.

<sup>11</sup> *Idem.*, p.172.

---

directa sobre la película. El uso de estos materiales fue catalogado como el nuevo cine experimental, pero aún con la categoría de animación.

Las productoras cinematográficas no tardaron en hacer uso de la animación para crear efectos especiales en películas, tal como *King Kong* en 1933, dirigida por Merian C. Cooper y Ernest B. Schoedsack, donde se hizo uso del *stop-motion* para poder dar vida al gran rey de los simios, posteriormente hubo producciones que alcanzaron el éxito gracias al uso de esta técnica “pero fue Ray Harryhausen quien tomó la forma de los nuevos pesos con dos películas de las más vistas,”<sup>12</sup> *Jason and the Argonauts* (Jason y los argonautas) de 1963 y *Clash of the Titans* (Furia de titanes) de 1981. Posteriormente, en 1988 Will Vinton se incluiría con *Speed demon* (Demonio veloz) en la película de Michael Jackson *Moonwalker*, donde un conejo de plastilina aparece junto a Jackson retándolo a un baile.<sup>13</sup>

Entre los primeros animadores checos se encuentra Karel Dodal, quien creó las primeras películas animadas de su país en el año 1935. Otros animadores contemporáneos fueron Jiří Trnka, Eduard Hofman, Josef Vácha y el músico Václav Trojan. Éstos animadores crearon el primer estudio de animación, el cual tomó el nombre de *Bratři v triku* (Los hermanos sin camisa o La hermandad del truco), un estudio donde sólo trabajaban 6 personas. El estudio no se mantuvo en funcionamiento por mucho tiempo, durante la Segunda Guerra Mundial cerró, y los integrantes siguieron su camino en el mundo de la animación por su propia cuenta. Eduard Hofman se especializó en la elaboración de animaciones dedicadas a niños, tales son los ejemplos de los cortometrajes *Andelský Kabát* (La capa del ángel) en 1948 y *Papirové noční* (Papel nocturno) en 1949.

Sin embargo, el animador checo que logró tomar más fama dentro de éste periodo según Grant en su libro “Master os animation”, fue Jiří Trnka. A pesar de la gran competencia que generaba *Walt Disney*, este director logró apartarse de los cánones impuestos desde sus inicios en el *Bratři v triku*, donde llevó a la pantalla filmes como *Zasadil dedek repu* (El abuelo plantó la remolacha o Los animales y los bandoleros) en 1945, el cual se hizo acreedor a una mención en el festival de Cannes en 1946. Lo que Trnka aportó al cine de animación fue el crear

---

<sup>12</sup> “but it was Ray Harryhausen who took the form to new heights with two must-see films” En inglés en el original. Selby, *op. cit.*, p. 105.

<sup>13</sup> Vid Infra en Programas de TV en *stop-motion*

---

un cine de títeres no solamente para niños, sino también para el público adulto. Es aquí cuando el cine de animación comenzó a considerarse también como cine de autor, pues expresaba de manera personal ideas y una estética original basada únicamente en la opinión subjetiva del creador.

El cortometraje final de Jiří Trnka fue *Ruka* (La mano) en 1965, un filme de 18 minutos donde el director expresaba su postura ideológica ante el periodo llamado “La primavera de Praga”, un movimiento que buscaba modificar los aspectos totalitarios y burocráticos. Dicho cortometraje mostraba de manera literal una mano que ordenaba a un títere el crear una forma escultórica específica, creando así una muestra al impedimento del socialismo en Checoslovaquia. El cortometraje fue censurado por el gobierno durante veinte años, hasta que en los años 80 fue rescatado y remasterizado para su presentación.

Jiří Trnka falleció en 1969, con un funeral similar al final de “La mano”<sup>14</sup> donde recibió homenajes y discursos aclamando toda la trayectoria del artista y consagrándolo como uno de los iniciadores formales del cine de animación de títeres.

El legado de la animación checa quedó a manos del escultor y director Jan Švankmajer, quien estudió en *Prague Academy of Performing Arts (DAMU)*, interesado en la escultura, el modelado y la escritura surrealista, al graduarse en 1958, su primer trabajo fue al lado del titiritero Emil Radok en *Johannes doktor Faust* (Johannes, doctor Fausto) del mismo año, creando una serie de esculturas. En 1960 ingresó al *Semafor Theatre* donde conoció el teatro con máscaras, a partir de ese año concretó el interés por trabajar con éstas e implementar el uso de títeres al lado de su esposa Eva Svankmajerová, una pintora surrealista que contribuyó en la creación de escenografías de muchas producciones de Švankmajer.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup> En “La mano” el personaje muere y es despedido con un gran funeral donde es homenajeado y velado elegantemente.

<sup>15</sup> Grant, *op. cit.*, p.184.



Fragmento de *Ruka* (La mano; 1965).  
Jiří Trnka.

El uso de los títeres y máscaras se vio reflejado en su video *Don Šajn* (Don Juan) en 1970, un filme de 33 minutos, basado en la tradición europea del teatro con títeres, pero con el toque personal del autor, con actores caracterizados como títeres de gran tamaño. El cortometraje que siguió a “Don Juan” fue *Žvahlav aneb šatický Slaměného Huberta* (La ropa de paja de Hubert o Jabberwocky) en 1971, donde combinó la actuación y el *stop-motion* repetidas veces. Lo que prosiguió a estos primeros cortometrajes, fueron una serie de videos donde el propio autor manifestó sus conceptos a través del uso de la técnica de la animación combinada con la capacidad de Švankmajer para crear modelado y escultura.<sup>16</sup>

Al inicio de los años 70 surge una nueva etapa para la animación a la cual Bendazzi denomina como “la nueva ola de animación” pues es aquí donde se volvió notable la evolución en la producción de *stop-motion*. Entre esta nueva generación, aparecieron los gemelos Stephen y Timothy Quay, mejor conocidos como los hermanos Quay, quienes llegaron de Estados Unidos a Londres en 1969 para estudiar en el Royal College of Art, influenciados por muchos escritores y

---

<sup>16</sup> “These are pretty depressing messages that Švankmajer is conveying that dialogue between us is, at least in this stage of our development, impossible [...] to understand and adapt to those differences; only a featureless uniformity is acceptable to us.” En inglés en el original. Loc. cit.

---

artistas, entre ellos Jan Švankmajer,<sup>17</sup> entrando en el mundo de la animación produciendo *Nocturna Artificialia* en 1979. Su estilo de animación se hizo característico por sus ambientes lúgubres, sus personajes totalmente deformes, enorme expresividad y la definición en los detalles, por lo cual no fueron ajenos a numerosas críticas, pues su forma anti narrativa generaba complejidad en el entendimiento del guión y una gran desconcertación por la cantidad de imágenes incomprensibles. Sin embargo, los hermanos Quay siempre defendieron su originalidad y justificación. “Nos interesan temas como lo cotidiano o los apuntes a pie de página. Es este último el que abre inevitablemente todas las puertas de la imaginación.” Estos son hermosos mensajes depresivos que Švankmajer convoca al dialogo entre nosotros, al menos en esta etapa el desarrollo es imposible [...] para entender y adaptarlo a esas diferencias; sólo una protagonista uniforme es aceptable a nosotros.”<sup>18</sup>



Fragmento de *The death of Stalinism in Bohemia* (La muerte del Stalinismo en Bohemia; 1990). Jan Švankmajer.

---

<sup>17</sup> A quien dedicaron el video *The cabinet of Jan Švankmajer* en 1984, el cual es un homenaje a sus creaciones.

<sup>18</sup> Bendazzi, *op. cit.*, p. 272.

---

Posteriormente, el cortometraje de animación retomaría los temas políticos sin alejarse de la postura fantástica que había adquirido. En 1989, después de la caída del comunismo en Checoslovaquia, Švankmajer y muchos otros artistas checos, tomaron conciencia de la situación, explotando sus habilidades artísticas, creando una manera de expresión hacia el régimen político. De ahí surge *The death of Stalinism in Bohemia* (La muerte del Stalinismo en Bohemia) en 1990, donde Švankmajer fue abordado por la BBC, donde afirmaban que su video contenía un mensaje con propaganda política, cosa que el director negó: “Nunca pretendí que eso fuera algo como propaganda.”<sup>19</sup>, señaló. Sin embargo la animación ya comenzaba a tomar temas más allá de la estética y la ilustración de historias, a partir de diferentes hechos políticos y sociales; el *stop-motion* tomaba referencias de eventos cotidianos los cuales representaban con el uso de títeres e incluso cualquier objeto que pudiera interpretar la situación de manera metafórica.<sup>20</sup>

El uso de diferentes materiales se popularizó, ya no era indispensable el uso de figuras humanas o animales, el animador comenzaba la búsqueda de sus propios materiales para realizar cortometrajes. Švankmajer, por ejemplo, declaró y defendió su gusto por el uso a ciertos materiales aparte de los títeres: “Yo prefiero objetos que a mi manera de pensar tienen una vida interior [...] Los objetos ‘cargados’ de esta manera son susceptibles bajo la condición de abandonar su condición y entregar su contenido.”<sup>21</sup> Incluso los objetos más extravagantes eran utilizados como complemento o parte de la escenografía e incluso jugaban el rol de personajes principales dentro de las temáticas como en el caso de *Meat love* (Amor de carne) de 1989, interpretado por dos cortes de carne quienes protagonizan una dramatización romántica.

La evolución en la técnica y práctica de la animación avanzaba de manera rápida por toda Europa, sin embargo América comenzó a destiempo la elaboración de películas en animación cuadro por cuadro, los proyectos iniciaron principalmente como cortometrajes y largometrajes de gran producción, con la participación de

---

<sup>19</sup> “*I never pretended that it was anything more than propaganda*” En inglés en el original en una entrevista a Švankmajer. Grant, *op. cit.*, p. 185.

<sup>20</sup> *Vid The ossuary and other tales (El osario y otros cuentos)* Jan Švankmajer Kino 2006 en DVD

<sup>21</sup> “*I prefer objects which to my way of thinking have their own interior life [...] Objects “charged” in this way are the susceptible under certain conditions of delivering up their contents.*” En inglés en el original en una entrevista a Švankmajer. Grant, *op. cit.*, p. 186.

---

animadores como Art Clokey, creador de *Gumbasia* y el personaje Gumby en 1950, Will Vinton, creador de *Mountain music* (La montaña de la música) en 1975 y *A Christmas gift* (Un regalo de Navidad) de 1980, pero mejor conocido por sus programas para televisión que se basaban en la animación con plastilina, mejor conocida como *claymotion*; se encuentra también Nick Park, creador de *A grand day out* (Un gran día) de 1989 y *Chicken run* (Pollitos en fuga) del 2000, Tim Burton, creador de *Tim Burton's nightmare before Christmas* (El extraño mundo de Jack) de 1993 y *The corpse bride* (El cadáver de la novia) del 2005 y Henry Selick, creador de *James and the great peach* (Jim y el durazno gigante) de 1996 y *Coraline* en el 2003.<sup>22</sup>

La animación bidimensional se ampliaba con empresas como Hanna-Barbera Productions, Inc. Un estudio estadounidense fundado en 1957 por los directores de Metro-Goldwyn-Mayer, William Hanna y Joseph Barbera, quienes crearon series como Los Picapiedra, Los Supersónicos, Huckleberry Hound, El oso Yogi, Scooby-Doo, entre otras. En 1992, la compañía Turner Broadcasting compró la compañía con el fin de presentar sus dibujos animados por el canal de televisión por cable Cartoon Network, logrando que la animación se colocara en un nivel mayor de audiencias puesto que era la primera vez que un canal presentaba únicamente series animadas.

Posteriormente surgieron animadores independientes de escasos trabajos dedicados a la creación de programas para televisión con el recurso de la animación en plastilina como el programa para el canal MTV llamado *Celebrity deathmatch* (Encuentro mortal de celebridades) creado en el 2003 por Eric Fogel, el cual consistía en una parodia de los programas de luchas, con la diferencia de que éste programa presentaba distintas celebridades, personajes históricos e incluso políticos, los cuales se enfrentaban en un combate físico.<sup>23</sup>

En la actualidad, gracias a la facilidad de adquisición del equipo necesario, se encuentran muchos cortometrajes independientes de distintas partes del mundo que usan el recurso de la animación con distintos fines. Si bien éstos no siguen la tradición de los primeros cortos, los temas que expresan van desde

---

<sup>22</sup> Vid Infra en Largometrajes y cortometrajes para niños en *stop-motion*

<sup>23</sup> Vid Infra en Programas de TV en *stop-motion*

---

acontecimientos históricos hasta la temática contemporánea, generando una especie de documento cuya técnica sigue evolucionando.

### 1.1.2. Concepción de la idea y preparación del guión

La escritura del guión no requiere ser extensa, se considera que la cantidad debe ser relativa a la duración del video. La animación suele ser corta, por lo que se escribe un minuto por hoja; esta cantidad permite escribir lo necesario para ser entendible para el resto del elenco con quien se trabaja. “Si hay otras personas en el proyecto, tenga en cuenta que lo que ha escrito no será lo que finalmente se verá en la pantalla”<sup>24</sup>

La claridad en el guión se vuelve vital cuando el video requiere de mayores recursos, como la implementación de audio y voces. Al trasladar la idea a los actores de doblaje para generar las voces, es preferible que se cuente con referencias visuales limitadas, y ser específico en la redacción del guión, al ser animación, éste requiere mayor precisión y comprensión de la idea general. “Es posible realizar películas sin diálogo pero aún así necesitará contar con un guión que describe todos los cambios de escenario, además de las instrucciones de cámara y escena.”<sup>25</sup>



Cuadro de *storyboard* de *Tim Burton's the corpse bride* (El cadáver de la novia; 2005). Tim Burton.

---

<sup>24</sup> Purves, *op.cit.*, p. 22.

<sup>25</sup> Purves, *op.cit.*, p. 23.

---

El siguiente paso después del guión es la elaboración de un *storyboard*, el cual es una serie de dibujos a manera de boceto que representan las escenas que se verán en pantalla, el uso de un *storyboard* permite mostrar de manera más concreta la intención y movimientos de los personajes, uso de escenarios e incluso los movimientos de cámara aunque estos no son especificados de manera escrita, únicamente de manera visual. Los movimientos de cámara en la animación al igual que en el cine convencional, son importantes pues crean variedad de imágenes que resultan atractivas al espectador pues evita la monotonía y generan interés en la historia, así como énfasis en ciertas expresiones y escenas que pueden ser afirmadas sin necesidad de diálogo alguno.

Se hace énfasis en el cuidado de la línea de tiempo para las imágenes antes y después de cada escena, ya que la secuencia permitirá una lógica en la historia y acciones de cada personaje, el *storyboard* permite tener presente en todo momento la historia contada a base de imágenes en una secuencia de orden.

Al trasladar las ideas al papel, se enfatizan ciertos rasgos característicos donde dependiendo de la complejidad de la escena, será la complejidad del dibujo, con la intención de ser lo más específico pues en la animación de cuadro por cuadro no existe la forma de corregir errores a menos que se repita toda la acción o incluso toda la escena. La animación demanda mayor precisión, ya que cada fotograma resulta indispensable, al errar en uno de ellos, la secuencia pierde lógica y credibilidad. La elaboración del guión reducirá la probabilidad de error al entrar en el proceso de fotografiado y permitirá especificar los movimientos de cámara y dejar concretado cada detalle desde un principio. Por ello la previa elaboración de un *storyboard* permite identificar las fallas o hacer correcciones previas antes de la producción lo que facilita la modificación de la idea sin tanta complejidad y de una manera más económica.

Existen diversos formatos para la elaboración del *storyboard*, uno de ellos es en hojas de gran formato divididas en pequeños recuadros en escala de pequeñas pantallas, a cada movimiento de cámara se le concede un recuadro o bien, otro formato consiste en colocar cada fotograma en tarjetas individuales para ser fácilmente colocadas en una superficie, donde podrán ser cambiadas de lugar y modificadas de manera rápida.

---

Se tiene un paso más en la pre producción aunque no es un paso obligado en el proceso, sin embargo facilita el entendimiento del proyecto, éste es llamado *Animatics* o *storyboard* en video, el cual consiste en filmar o fotografiar los recuadros dibujados en el *storyboard* deduciendo el tiempo de cada toma, para unirlos y proyectarlos a manera de video, con las voces sobre puestas para tener de manera física la distribución de tiempos otorgados para cada escena.

### **1.1.3. Técnicas para la creación de personajes**

Como cualquier idea, los personajes se conciben por principio en la mente del creador para pasar inmediatamente al boceto sobre papel. El dibujo es el medio más factible para poder corregir y plasmar la idea, a diferencia de la conceptualización como imagen mental, la imagen sobre papel permite reafirmar los detalles del personaje y evitar perder algunas ideas en el transcurso del proceso creativo, además el dibujo puede ser corregido y modificado con facilidad.

Existen dos conceptos que suelen utilizarse en la realización de personajes, uno de ellos son los arquetipos, también conocidos como “personajes universales”,<sup>26</sup> héroes y villanos reconocidos en cualquier cultura, los cuales juegan roles específicos en las tramas y diferencian notablemente los conceptos del bien y el mal. El segundo concepto son los estereotipos, quienes son personajes sujetos a diversos condicionamientos los cuales los mantienen unidos a “áreas específicas”<sup>27</sup> y personalidades características que es fácil encontrar en los distintos núcleos sociales sin importar el sector seleccionado.

Según Patmore, resulta importante otorgar a cada personaje una personalidad definida, una historia y rasgos psicológicos y físicos distintivos, sin importar si

---

<sup>26</sup> Patmore, *op. cit.*, p. 16

<sup>27</sup> *Loc. cit.*

---

éstos son personajes con poca aparición o personajes principales, cada uno aporta parte de la secuencia y coherencia a la historia, además de crear vínculos con el diverso público, permitiendo que pueda existir alguna personalidad con la que el espectador se sienta identificado.

La expresividad del rostro, en la animación resulta el factor que determinará las emociones a lo largo del rodaje. El objetivo del animador recae en lograr la transmisión de dichos sentimientos a través del movimiento facial y corporal. “Tu objeto en cada instancia es mostrar una impresión pantomímica de los sentimientos de los personajes – ¿Por qué se mueve como lo hace?”<sup>28</sup> Ésta pregunta se responde de manera no verbal al comprobar que el personaje ha logrado crear algún interés en la forma de actuar, especulando la intención de sus actos. Los ojos aportan la mayoría de la carga expresiva, cuando los personajes carecen de movimiento facial, el *close-up* no suele ser utilizado y es sustituido por el lenguaje corporal pues el rostro inmóvil carece de mensaje suficiente y puede generar monotonía o poco entendimiento en la secuencia del filme. La mayoría de los personajes tienen un pre estudio donde se diseñan sus diferentes modificaciones al rostro según las expresiones, y la tensión de los cuerpos con diversas actitudes. Uno de los directores que se ha valido de este estudio es Tim Burton, quien recurrió a medios computarizados para obtener de manera más exacta las diversas expresiones que se utilizarán a lo largo del rodaje.

Los rostros se solucionan comúnmente utilizando plastilina y ojos de vidrio o plástico; el material del rostro debe prestarse a ser modificado constantemente para las diferentes tomas, se suelen tener rostros de repuesto pues los éstos son reesculpidos constantemente con cada modificación de expresiones y dañan su estructura. “La expresión viene principalmente de los ojos y cejas, así como algunos parpadeos y el sensacional uso del lenguaje corporal y el ritmo.”<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> “Your object in each instance is to show a pantomimic impression of the character’s inner feelings – why it moves as well as how?” En inglés en el original. Beiman Nancy Beiman y Lynn Johnston, Animated performance: Bringing imaginary animal, human and fantasy characters to life, p. 20

<sup>29</sup> “Expression comes mainly from his eyes and eyebrows, as well as some well-timed blinks and a sensational use of body language and rhythm.” En inglés en el original. Purves, op. cit., p. 30.



Elaboración de marionetas a base de hule espuma (Nick Hilligoss, 2005)

El estudio de las facciones y vistas de los personajes llegan a generar cuadernos completos dedicados al boceto para cualquier situación o posición que pudiera ser necesaria, con el fin de que la práctica en el dibujo, pueda dar una amplia variedad de conocimiento anatómico sobre los personajes, sin que llegue a importar el que sean humanos, animales u otros artículos; al dibujo es necesario generarle escorzos, rotarlo y darle distintos ángulos y perspectivas para poder conocer cada elemento que lo conforma. Purves considera el momento de realizar el *stop-motion* como la etapa más sencilla, pues al tener una marioneta en tres dimensiones no habrá necesidad de generar nuevamente la imagen como en el caso de la animación a dos dimensiones, pero el tener la referencia en papel desde el principio evita dudas sobre algunos movimientos posibles y el uso de tiempo extra, estando en la etapa de producción corrigiendo errores. Un método posible puede ser el recurso de la fotografía en vez del dibujo pues se pueden utilizar las figuras previamente creadas para la animación, al eliminar la tercera dimensión, la visión fija únicamente un dibujo bidimensional que funciona como una base o una calca para redibujar a los propios personajes con sus propias características, incluyendo el método de la rotoscopía, el cual consiste en filmar movimientos reales y recrear los dibujos usando como base al modelo en movimiento que fue plasmado en los diferentes fotogramas de la cinta, permitiendo un movimiento más creíble en un tiempo real.

---

En las producciones de animación más complejas, el movimiento de la boca resulta esencial si se introduce voz; en la animación de *stop-motion* tradicional, el uso de ésta nunca formó parte esencial de las tramas, se pueden ver .por ejemplo, distintos cortometrajes de Jiří Trnka, en los cuales los personajes poseen una boca pero sin embargo no hacen uso de ella en todo el filme, utilizando únicamente la expresión corporal. En la animación de dibujo lineal resulta ser más importante el poder tener una referencia del diálogo entre los personajes pues el dibujo bidimensional resulta menos expresivo por sí solo a diferencia de la marioneta tridimensional. “El diálogo suele trabajar con la acción del cuerpo. Agregar bocas al último. Nótese que el mismo diálogo hace hincapié o tiempo diferente dependiendo en la emoción del personaje o actitud.”<sup>30</sup> Ambos movimientos, tanto corporal como facial se combinan dentro del tiempo estipulado; el diálogo funciona mejor cuando el movimiento influye pues este mantiene el personaje con mayor dinamismo dándole mayor fuerza; al igual que en la vida cotidiana, no es común escuchar un diálogo completo sin el uso del acompañamiento con las manos y la generación de gestos.

El proceso requiere la observación a la gente, ésta resulta importante para tener una idea más realista del movimiento natural de los cuerpos al caminar y realizar diversas actividades cotidianas. “Ésta es una de las actividades más placenteras del proceso creativo, y tan importante como sentarse ante el tablero de dibujo o el ordenador.”<sup>31</sup> Al tener noción del movimiento corporal, se procede a crear una serie de dibujos que muestren paso a paso los cuadros que conforman las distintas acciones que generarán escenas y posteriormente la historia. Cada movimiento se planea para ser dividido en 24 fotogramas por cada segundo escrito, ésta escala puede variar según el gusto o necesidad de cada animador<sup>32</sup>.

Otro aspecto que Patmore considera esencial y el cual permite la credibilidad de la animación, es la investigación o documentación, ésta permite tener una referencia histórica y geográfica, así los detalles permiten una visión más creíble aunque se agreguen detalles imaginativos y elementos modernos. El

---

<sup>30</sup> “*The dialogue should work with the body action. Add mouths last. Note that the same dialogue may be emphasized or timed differently depending on the character’s emotion or attitude.*” En inglés en el original. Beiman, Animated performance: Bringing imaginary animal, human and fantasy characters to life, p. 33.

<sup>31</sup> Patmore, op. cit., p. 17.

<sup>32</sup> Vin infra en Proceso de fotografiado y producción

---

acercamiento con detalles y escenas situadas en un espacio y tiempo documentados en la realidad, es más acercado a la lógica y memoria del espectador.

Por otro lado, el representar un género específico (masculino o femenino) a los personajes puede no ser un punto esencial, dependiendo de lo que se esté planteando en el guión, existen casos donde un personaje asexuado funciona de manera adecuada y evita el tratar ciertas características que implican manipular algunos comportamientos que estipula cada género. En la opinión de Beiman, cuando se habla de personajes que son animales, es más sencillo evitar la asignación de géneros, creando personajes que se adecuan al gusto del público en general. Es notable la diferencia en el género en el movimiento de la caminata, postura y actitudes que diferencian a los personajes masculinos y femeninos, al especificar alguno de éstos se deberá seguir cierto patrón de modalidades que pueden modificar la idea original del guión y la propia historia. De no ser éste el caso, y tratar con géneros específicos en los distintos personajes es importante generar la observación en el movimiento del cuerpo y la vestimenta, ya que ésta es un patrón que marca claramente diferencia en los géneros, por la estructura ósea y los cortes y adornos que conlleva el vestuario. Aunque los estereotipos en la ropa femenina y masculina ya no son tan marcados como lo eran años atrás, la selección de vestimenta ayuda a especificar una época, región e incluso condición social de los personajes.



Movimiento de vestuario según la acción del personaje. Fragmento de *Tim Burton's the corpse bride* (El cadaver de la novia; 2005) Tim Burton.

---

Puesto que el *stop-motion* se trabaja por fotogramas separados, es importante generar manualmente la simulación en el movimiento de las telas en caso de no ocupar tela real y mostrar la secuencia que generan al realizar movimientos bruscos, con el fin de proteger el realismo del video.

“Una de las atracciones del *stop-motion* es que el animador maneja algo muy físico que se mueve en un espacio concreto, reaccionando con espontaneidad a la luz, foco y profundidad.”<sup>33</sup> La cuestión de las sombras se genera de manera natural sin necesidad de ser dibujadas aparte como en cualquier otro tipo de animación, los personajes reaccionan a la luz dando mayor credibilidad al juego de las luces y sombras, ya sean naturales o artificiales, embonando adecuadamente con la interacción del escenario. Sin embargo resulta de gran importancia el tener cuidado con el evitar que en un fotograma aparezca una sombra ajena a las debidas, ya que la secuencia se verá notablemente alterada y resaltará inmediatamente a la vista. Algunas ocasiones estas sombras pueden ser producidas por el animador, la cámara o las lámparas utilizadas aunque también existe la posibilidad del cambio de luz accidental el cual modificará los tonos de uno o varios fotogramas, interrumpiendo la secuencia de la animación.

El material influye considerablemente en la iluminación e intensidad de las sombras, así como en la flexibilidad de las articulaciones. Cuando la animación está realizada a base de títeres, éstos son realizados generalmente a mano, ya sea plastilina, madera, látex o silicón. “El silicón fue sobre todo el mejor para nuestro propósito [...] Es durable y lo más importante, traslúcido, absorbe mucha luz al igual que lo hace la piel.”<sup>34</sup> La intervención de la mano del hombre en la elaboración de los personajes permite controlar mejor los detalles, contrastes y sombras internas de cada objeto. En la experiencia de Chris Lavis en la elaboración del cortometraje *Madame Tutli Putli*, un factor igualmente importante depende de la calidad de la cámara, ya sea fotográfica o de video, permite que se capten los colores y texturas en cada toma, lo cual da una alta calidad a los proyectos, más cuando los personajes y escenarios son ricos en

---

<sup>33</sup> “*One of the main attractions of stop-motion is that the animator is handling something very physical that’s moving in a concrete space, reacting with spontaneity to light and focus and depth.*” En inglés en el original. Purves, *op. cit.*, p.26.

<sup>34</sup> “*Silicone was by far the best material for our purpose [...] It’s durable and most importantly, translucent. It eats light in much the same way skin does.*” En inglés en el original en una entrevista a Chris Lavis. Selby, *op. cit.*, p. 139.

---

detalles. “El aspecto artesanal de las cosas parte de una fuerza inexplicable. Puedes sentirla al ver la concentración de los animadores cuando mueven las figuras, su fuerza se queda plasmada [...] y creo que nadie habla de eso porque no es literal.”<sup>35</sup>



**El personaje de madame Tutli-Putli fue creado con vaciado de silicón sobre armadura**  
Fragmento de *Madame Tutli-Putli* (2007). Clyde Henry Productions.

Al crear personajes para animación tradicional se debe tener en consideración la necesidad de la movilidad en las facciones y las articulaciones, para solucionar ambas cuestiones se fabrica un esqueleto o armadura de alambre y madera balsa para dar soporte interno, se utilizan articulaciones esféricas para permitir un movimiento libre y se procede a recubrir la estructura con plastilina o látex, se suele obviar la sección del cuerpo en caso de que el personaje lleve ropa, en ese caso la propia tela recubrirá esas secciones sin necesidad de utilizar más material. Si los personajes son objetos cotidianos o títeres prefabricados, el movimiento se limita a los que el artículo pueda permitir, a menos que sea posible el introducir una estructura básica de alambre para mantener estáticas algunas posturas y que sea posible tomar una serie de fotografías.

---

<sup>35</sup> Tim Burton, *Tim Burton por Tim Burton*, pp.190-191.

---

#### 1.1.4. Proceso de fotografiado y producción

Para comenzar con un proyecto de animación se requiere el equipo adecuado, principalmente una cámara de video o fotografía con la suficiente capacidad para almacenar bastantes fotografías o fotogramas, un trípode que evite el movimiento de la cámara (y con ello evitar el movimiento entre las tomas) con el fin de generar una serie de tomas continuas similares, así mismo, es recomendable un equipo de iluminación el cual se utiliza para evitar alteración en las sombras, la luz natural puede no ser útil pues genera constantemente cambios que alteran el color y las sombras de los elementos dentro de las diversas tomas, un equipo de cómputo y algún programa de edición básica de video.

Debido a la cantidad de material que se requiere, se previene el espacio necesario para los escenarios; el material que se utiliza es libre, aunque se cuida que éstos sean robustos, para poder permanecer en pie el tiempo que lleve realizar toda la producción. Según el libro *Animation in process*, dependiendo de la complejidad, el tiempo de filmación puede variar, así que los materiales empleados deberán ser resistentes para los posibles accidentes que la escenografía pueda presentar como los golpes, la decoloración o deformación. Es requerida también, una superficie que asegure el menor movimiento posible en la construcción ya que el movimiento más mínimo genera cambios brusco entre cada toma, produciendo una alteración en la línea de tiempo.

Al igual que en la elaboración de escenografías para cine o teatro, se realiza una construcción completa y a base de los movimientos de cámara, se enfoca únicamente la sección necesaria para cada escena. “Si sus muñecos son particularmente frágiles o más gruesos o abultados en la parte superior, tal vez necesite incorporar cortes ranurados para que los muñecos puedan mantenerse erguidos.”<sup>36</sup>

---

<sup>36</sup> Selby, *op. cit.*, p. 37.

---

Como en cualquier tipo de animación, lo que asegurará un movimiento real dependerá de cada fotograma, ya que cada uno deberá tener una secuencia lógica para que al ser reproducidos a tiempo real, no haya espacios que aparenten un movimiento entrecortado. Así mismo se debe cuidar que los fondos permanezcan estáticos, al igual que los elementos que se utilizan como escenografía. “Cada fotograma se conecta con uno previo, en términos de composición, movimiento, color y encendido, permite la mejor y más creíble secuencia de animación.”<sup>37</sup> Por lo que se debe dar el mayor movimiento posible a los personajes, no únicamente a las piernas para generar desplazamiento, sino a todos los movimientos involuntarios que esto provoca a todo el cuerpo.

La animación requiere que todas las secuencias sean terminadas, que cada movimiento inicie y concluya para que las secuencias puedan tener mayor lógica y énfasis sin importar que las tomas sean breves. Barry Purves propone que para poder generar el dinamismo en las escenas se requiere tomar dos cuadros por cada movimiento si se usa una cámara de video y para el uso de cámara de fotografía digital, se sugiere tomar dos fotografías por cada uno de los movimientos empleados o sencillamente duplicar cada fotografía en el proceso de edición. Esto genera intervalos de tiempo más adecuados que dan a los movimientos más cordura según la velocidad que se maneje. No existen reglas concretas sobre la cantidad de fotografías requeridas para generar una animación, resulta ser muy variante y personal la decisión de fotogramas ocupados donde también influye la aceleración y pausas que requiera cada escena, por lo que se puede jugar con la cantidad y duración empleados.

En el caso de utilizar movimientos de cámara como zoom y tomas panorámicas, resulta más conveniente el que sean escenas donde los personajes y objetos estén inmóviles para que lo único que deba tener movimiento sea la cámara. Las escenas con el uso de estos movimientos resultan con el doble de complejidad que en las tomas con personas, pues se debe sincronizar ambas actividades, personajes y cámara, sin que pierdan coherencia. De lograrse dicha sincronización, el resultado genera una similitud a la realidad que permite un atractivo dinamismo a la toma. Si se usa una segunda cámara para retratar la

---

<sup>37</sup> “The more a frame connects to the previous one, in terms of composition, movement, color and so on, the better and more credible the flow of the animation.” En inglés en el original. Barry Purves, Basic animation: Stop-motion, p.20.

---

misma locomoción, pero desde otro ángulo, se puede jugar más con las tomas para dar más dinamismo a la filmación en la pantalla.

En el cine, la cantidad de fotogramas siempre es la misma y no resulta necesario el crear pruebas para determinar el número más conveniente, pues a diferencia de la animación, las cámaras de cine filman una escena en movimiento y éstas se dividen en pequeños fotogramas dentro de la cinta; en la animación se recurre a tomar muchos fotogramas para posteriormente reproducirlos como una escena en movimiento. Según el libro *Basic animation: Stop-motion*, la velocidad estimada para la reproducción de fotogramas es la misma que en el cine, una serie de 24 fps (fotogramas por segundo), aunque en algunas animaciones ésta varía dependiendo de ciertos movimientos o de la manera en que se quiera presentar la escena, lo cierto es que se debe manejar un estándar de velocidad dentro de la misma toma para evitar cambios drásticos que pongan en duda el realismo de la escena.



Proceso de fotografiado en escenas con movimiento de cámara para *Coraline* (2009). Henry Selick.

---

“Otra técnica que utiliza el *stop-motion* con personas reales es la pixilación. No parece haber ningún origen conocido para su nombre o sobre la forma en que se relaciona con el método.”<sup>38</sup> En esta técnica no es obligatoria la toma de los 24 cuadros por segundo, puede disminuir hasta 12 cuadros dando un efecto parecido a las películas de cine mudo, donde la velocidad es más rápida que en las películas actuales; normalmente esta técnica es utilizada para escenas de comedia o bien, cuando se está animando un objeto y en la misma escena está el recurso de personas que a su vez deben seguir su movimiento para que ambas se relacionen.



Efecto de pixilación en *Mina de dulce* (2008)

Para facilitar la explicación del uso correcto de los tiempos, existe una fórmula llamada “La fórmula del intervalo”<sup>39</sup> que menciona tres fases importantes para deducir tiempos y fotogramas necesarios, propone una operación donde se aplica el tiempo corriente (24 fps.) multiplicado por velocidad de cuadro por segundo igual al total de cuadros.

---

<sup>38</sup> Selby, *op. cit.*, p. 42.

<sup>39</sup> *Loc. cit.*

---

Ejemplo de esto es: 24 fps. x 10 segundos = 240 cuadros

El resultado puede variar si cambian los frames por segundo (fps), en ocasiones éstos se pueden modificar a 12, 15, 18 o 30 fps dependiendo de la velocidad que se requiera en la escena.

Lo cual es el tiempo final de la escena, si se pretende que sus movimientos sean coherentes y lleve a una apreciación de movimiento en tiempo real, de esa manera el subconsciente asume fácilmente la ilusión de personajes u objetos con vida propia.

Una extensión del *stop-motion* es el *Bullet-time* empleada por primera vez por John Gaeta en *Matrix* en 1999, donde se observan las tomas en distintos ángulos de una escena suspendida en el tiempo. “Esta técnica emplea también una serie de imágenes fijas, pero a diferencia del paso de tiempo, que se emplea para comprimir el tiempo, se emplea para expandir el tiempo de modo tal que una fracción de segundo dura varios segundos mientras que la cámara parece moverse alrededor de la acción.”<sup>40</sup> No es una técnica muy utilizada pues la cantidad de equipo es grande y se requieren producciones de gran presupuesto y a pesar de que no es animación propiamente, utiliza la misma idea de fotografía secuenciada y dio pie a nuevas técnicas creativas para la secuencia fotográfica.

---

<sup>40</sup> Selby, *op. cit.*, p. 43.

---

## 1.2. Los diferentes usos del *stop-motion*

### 1.2.1. Largometrajes y cortometrajes para niños en *stop-motion*

Al inicio de los orígenes la animación se comenzó a trabajar con la idea de un público infantil, ya que muchas animaciones se basaban principalmente en cuentos populares y eran adaptados con el uso de marionetas con aspecto animal o el uso de muñecos o títeres.<sup>41</sup> Hoy en día no toda la animación está dedicada a niños y jóvenes, pero estos siguen abarcando un público amplio.

Arthur Melbourne creó los primeros videos dedicados al público infantil con el rodaje de *Dreams of Toyland* (Sueños de la tierra de juguetes) de 1908 donde muestra el sueño de un niño quien imagina la ciudad habitada únicamente por juguetes. Melbourne hizo uso de verdaderos juguetes para realizar sus secuencias. Posteriormente creó *Noah's Ark* (El arca de Noé) y *Cinderella* (Cenicienta) basada en el cuento popular europeo.

Ladislav Starewich, quien se menciona en los antecedentes, comenzó con sus animaciones para niños con *Le roman de renard* (El cuento del zorro) de 1930, una cinta de 2100 metros y *The mascot* (La mascota) de 1934, donde sus personajes eran animales humanizados y expresivos rostros, de historias basadas en cuentos, las cuales eran únicamente ilustradas por la animación del artista. En República Checa, Eduard Holfman, después de salir del *Bratři v triku* en 1948, se dedicó únicamente a los filmes infantiles, creando *Andelsky Kabát* (La capa del ángel) y *Papirové nocturno* (Papel nocturno).

Llegando los años 80, la animación dio un giro considerable, pues las productoras empezaban a interesarse en invertir en la elaboración de largometrajes de *stop-motion*, ya no con muñecos o títeres tradicionales sino muñecos especializados de estructura metálica y cuerpo de silicón, que permitieron movimientos completamente reales, además de escenarios a escala de mejores calidades. Jules Bass y Arthur Rankin Jr. fundadores de la compañía norteamericana Rankin/Bass, mejor conocida por sus programas especiales en

---

<sup>41</sup> Vid supra en Antecedentes del *stop-motion*

---

temporadas navideñas, estrenaron en Estados Unidos la película *Pinocchio's Christmas* (La Navidad de Pinocho) en 1980, una adaptación de la historia original italiana *Pinocchio* de Carlo Lorenzini, donde el personaje Pinocho debe salvar la Navidad y regresar a casa. Anterior a esta película, habían filmado *Rudolph the Red-Nosed reindeer* (Rodolfo el reno de la nariz roja) de 1964, pero no fue hasta el lanzamiento de *Pinocchio's Christmas* cuando Jules y Arthur se involucraron en más proyectos navideños utilizando diferentes técnicas pero principalmente el *stop-motion*.

Sin embargo la animación cuadro por cuadro alcanzó el auge con Tim Burton, quien con ayuda de la producción de los estudios Walt Disney, logró sacar a la luz los primeros filmes de animación en tres dimensiones con mayor producción y elenco que lo que se había presentado anteriormente. En 1982 se presentó *Vincent*<sup>42</sup>, un cortometraje de 6 minutos en blanco y negro que muestra a un niño llamado Vincent Malloy, quien sueña ser el actor de películas de terror, Vincent Price. Con su narración en prosa y la auténtica voz del actor, el cortometraje logró reconocimiento a pesar de la desaprobación de la productora. Con la aclamación de *Vincent*, Burton continuó sus bocetos para sus siguiente proyecto, esta vez un largometraje solucionado en su totalidad por animación cuadro por cuadro.



Fragmento de *Vincent* (1982). Tim Burton.

---

<sup>42</sup> Burton, *op. cit.*

---

Después de varios años, la productora Disney aceptó comenzar la grabación de *The nightmare before Christma* (La pesadilla antes de Navidad) pero la compañía decidió dar el crédito total a Tim Burton para evitar la posible crítica, ya que el uso de una técnica diferente a la animación por acetato estaba catalogada como animación experimental. En 1993 se estrenó la película con el nombre *Tim Burton's the nightmare before Christmas* (La pesadilla antes de Navidadde Tim Burton o El extraño mundo de Jack, en España), un largometraje de 110 minutos a color basada en un poema del propio Burton, donde narra la historia de Jack Skellington, el rey calabaza y su intento por llevar la Navidad a la ciudad de Halloween. Esta animación llevó 3 años de producción, doscientos personajes y 400 caras desmontables para el personaje de Jack, con el fin de mostrar diferentes expresiones y generar la sensación de habla.<sup>43</sup>

Con la aceptación del filme en *stop-motion*, Tim Burton siguió su carrera de cineasta especializándose en animación tradicional como recurso para efectos especiales y para filmes completos como en el caso de *Tim Burton's corpse bride* (El cadáver de la novia de Tim Burton) del 2005, una historia basada en un cuento ruso donde el joven Victor desposa accidentalmente a un cadáver, entrando al mundo de los muertos. En esta etapa, Burton no trabajaba más con Disney sino que se unió a los estudios de Warner Brothers. A pesar de ello el



Fragmento de *Tim Burton's Nightmare before Christmas* (La pesadilla antes de Navidad; 1993). Tim Burton.

---

<sup>43</sup> Vid. Extracto de la entrevista al elenco de Tim Burton's *The nightmare before Christmas* en el *making off* de la versión en DVD.

---

elenco que había trabajado anteriormente con Burton, siguió participando con él como en el caso de Danny Elfman, creador de la música en diversos filmes del director. Incluso las historias románticas e inocentes permanecieron vigentes como género en los trabajos del cineasta pues el público infantil continuaba siendo el público objetivo. “El cadáver de la novia” se volvió una de las películas con mayor producción por la creación de dos tipos de escenarios, el escenario de la tierra de los vivos y el de la tierra de los muertos, por lo que se recurrió a trabajar con dos grupos para la elaboración de maquetas y personajes.<sup>44</sup>

Un contemporáneo de Tim Burton fue Henry Selick, quien fue a su vez director de “La pesadilla antes de Navidad”, sin embargo, Selick fue más reconocido por su filme *James and the great peach* (Jim y el durazno gigante) de 1996, aún bajo el apoyo de Disney, Henry Selick y Tim Burton colaboraron para el rodaje de esta cinta, donde Jim, un niño de 7 años queda huérfano y se ve obligado a vivir con dos de sus tías. Tras su tristeza, una araña lo invita a un viaje dentro de un durazno gigante que comienza a crecer en el jardín. En esta película se aprecia cómo se separa la realidad de la ficción, ya que la película comienza con actores y al emprender el “viaje” dentro del durazno, la película se torna en animación hasta su final, donde la secuencia con actores regresa únicamente para dar la conclusión del filme. La animación ganó distintos premios como el Grand Prix por la mejor adaptación a película animada, el KCFCC (Kansas City Film Critics Circle) por la mejor película animada y el Young Artist por mejor película para toda la familia y por animación o efectos especiales.

Después del lanzamiento de “Jim y el durazno gigante” la animación se tornaba como un medio para el entretenimiento infantil y se apartaba de los temas controversiales y políticos<sup>45</sup> como en la época de la animación en República Checa, sin embargo Disney no volvió a producir películas con animación de *stop-motion*, y fueron otras productoras quienes se interesaron por la búsqueda de diversos artistas que se especializaran en la técnica.

En el año 1997, los estudios Aardaman hicieron colaboración con los estudios DreamWorks, fundados por Steven Spielberg, David Geffen y Jeffrey

---

<sup>44</sup> Vid. Extracto de la entrevista a Carlos Grangel, diseñador de personajes en Tim Burton’s *The Corpse Bride* en *Dentro de los dos mundos* en la versión en DVD.

<sup>45</sup> Grant, op. cit.

---

Katzenberg, proponiendo el financiamiento de un largometraje en técnica de *stop-motion*, hasta que en 1999 ambos estudios decidieron colaborar en la creación de cuatro películas, una de ellas: *Chicken run* (Pollitos en fuga) en junio del 2000. “DreamWorks no tenía la intención de hacer *Chicken run*, dirigida por Nick Park y Lord, se puso en marcha con el tipo de fanfarria de Hollywood reservada sólo para éxitos de taquilla. La técnica de plastilina en *stop-motion* era novedad para la primer aparición y fue la razón de las críticas a su primer vista.”<sup>46</sup>

“Pollitos en fuga” ganó diversas críticas por el empleo de la plastilina como material y por el hecho de que fuesen animales parlantes, detalle que se volvía atractivo al público joven. Sin embargo ahora “son considerados las mejores figuras de animación en la historia.”<sup>47</sup> Posteriormente, aún con la asociación de DreamWorks, lanzaron *The curse of the Were-Rabbit* (La maldición del hombre-conejo o La maldición de los vegetales, en España) en el 2005, con la aparición de los personajes de Nick Park, Wallace y Gromit. La película siguió la técnica del *clay-motion* (animación con plastilina) con poca intervención de otros materiales como vidrio para los ojos de los personajes y algunos detalles de los escenarios.

En el 2009, Henry Selick regresó a la elaboración de filmes solucionados en animación y creó una nueva película en *stop-motion*: *Coraline*, una adaptación del libro del escritor británico Neil Gaiman, donde Coraline es una niña que al mudarse de casa encuentra una puerta secreta que la lleva a una forma alterna de su vida donde todos los personajes poseen botones en vez de ojos. Gaiman pretendía lanzar su historia a la pantalla desde que la historia fue publicada en el 2002, tras una búsqueda de candidatos eligió a Selick como el director del rodaje.<sup>48</sup>

---

<sup>46</sup> “*This was a mistake DreamWorks had no intention of making Chicken Run, directed by Nick Park and Lord, was launched with the kind of fanfare Hollywood reserves for only its predicted blockbusters. The technique of stop-motion clay animation was novel for a commercial animated feature and this was what the movie critics first saw.*” En inglés en el original. *Idem.*, p.175.

<sup>47</sup> Grant, *op. cit.*, p.175.

<sup>48</sup> *Vid.* Extracto de la entrevista a Neil Gaiman en *Coraline* en la versión en DVD.

---

Selick intentó no despegar el guión de la versión escrita original y para la creación de personajes se despegó de la ilustración tradicional americana, por lo que se basó en las ilustraciones del japonés Tadahiro Uesugi, quien estaba fuertemente influenciado en la época la ilustración americana de los 50's y 60's <sup>49</sup>, ésta idea fue la que delimitó la paleta de colores y el diseño de personajes en la película, dándoles un toque distinto a lo que se había visto en animaciones anteriores. “Cuando haces humanos en animación, creo que es un peligro cuando intentas hacerlo realista. Lo más cercano que se pueda llegar a la realidad, lo más notable de las diferencias son entre lo real y la animación y a la gente no le gusta eso. Es una cuestión delicada. Estilizas, exageras cosas en el diseño del personaje.” <sup>50</sup>



Fragmento de *The curse of the Were-Rabbit* (La maldición del hombre-conejo; 2005). Dream Works/Nick Park.

“Coraline” fue una de las primeras películas en donde se hizo uso de la computadora para solucionar ciertos efectos, como en el caso del crecimiento de algunas flores dentro de un jardín; para facilitar el trabajo se animó una sola

---

<sup>49</sup> Vid. Extracto de la entrevista a Henry Selick, en *Coraline* en *Diseño inspirador: Diseño del personaje y dirección artística* en la versión en DVD.

<sup>50</sup> “When you’re doing humans in animation, I think there’s a danger when you get too realistic. The closer you get to real, the more noticeable the differences are between real and animation and people don’t like it. It’s a delicate thing. You do want to stylize, you want to exaggerate things in the character designs.” En inglés el original del extracto de la entrevista a Henry Selick, en *Coraline* en *Diseño inspirador: Diseño del personaje y dirección artística* en la versión en DVD.

---

flor y gracias al uso de la computadora se pudo reproducir la imagen cientos de veces dando el efecto de un jardín completo, también la tecnología intervino en el uso de fondos computarizados para efectos que resultaban imposibles utilizando únicamente la fabricación manual de objetos y escenografías. Posteriormente, el uso de la computadora facilitó la elaboración de fondos, efectos e incluso del diseño de personajes y movimientos.

En el 2006 Suzie Templeton adaptó el cuento de *Peter and the wolf* (Pedro y el lobo) de Prokofiev en una cinta de 32 minutos musicalizado con orquesta. El equipo de producción realizó utilizó una técnica jamás empleada, basándose en una animación 3D de los propios personajes. “Suzie diseñó cada personaje y realizó una sección animación de la película para propósitos de mercadotecnia.”<sup>51</sup> Para la película se utilizó el programa Autodesk Maya creando el *story-board* animado y el diseño de personajes, obteniendo una animación digital con el único proposito de referencia para trabajar las secuencias manuales con los títeres.



Fragmento de *Peter and the wolf* (Pedro y el lobo; 2006). Suzie Templeton.

---

<sup>51</sup> “Suzie also designed the main characters and did an animatic section of the film for marketing purposes” En inglés en el original. Selby, *op. cit.*, p. 127

---

En el 2007, la compañía Clyde Henry Productions integrada por Chris Lavis y Maciek Szczerbowski, presentó un cortometraje de 20 minutos llamado *Madame Tutli-Putli*, nominada por la Academy Award por el mejor corto animado. “La National Film Board de Canadá describe a *Madame Tutli-Putli* como una película que toma al espectador como un hilarante diario existencial.”<sup>52</sup> El personaje fue creado con silicón, un material que se popularizó en la elaboración de los títeres para animación alrededor de los años 80; y en cambio, la escenografía fue construida manualmente a base de diversos objetos que Chris y Maciek encontraron en sus casas, estudio e incluso la basura y objetos abandonados<sup>53</sup>.

El vestuario fue diseñado por Lea Carlson basándose en la vestimenta de la actriz Laurie Maher para diseñar la ropa de la propia *Madame Tutli-Putli*. El personaje adoptó la vestimenta y los movimientos de Laurie, influyendo intencionalmente en la personalidad y el aspecto emocional, dando a la película un enfoque distinto del personaje e incluso a la trama.<sup>54</sup>

Debido al incremento considerable de empresas dedicadas a la elaboración de animación, surgieron alrededor del mundo distintas propuestas y animaciones dirigidas desde el público infantil e incluso hasta el juvenil y adulto, estelarizando programas de televisión y anuncios comerciales.

---

<sup>52</sup> “The National Film Board of Canada describes *Madame Tutli-Putli* as a film that takes the viewer on an exhilarating existencial journey.” En inglés en el original. *Idem.* p. 139.

<sup>53</sup> *Loc. cit.*

<sup>54</sup> *Idem.*

---

### 1.2.2. Programas de TV en stop-motion

El uso de la animación cuadro por cuadro para televisión, ha sido menos común que su uso para cortometrajes y largometrajes, generalmente se ha utilizado como pequeñas animaciones utilizadas como complemento para otros programas. Al principio eran totalmente utilizadas con fines de educación infantil mostrando diversos temas, posteriormente comenzó a utilizarse con fines de entretenimiento para el público juvenil y adulto.

Un ejemplo de los primeros creadores de animación educativa es Arthur “Art” Clokey quien fue el creador del personaje norteamericano conocido como *Gumby* (Gomoso, en España) una figura de plastilina verde que protagonizaba un programa educativo; Clokey se caracterizó por su serie de programas televisivos infantiles, protagonizados por los personajes: Gumby, Pokey, Prickle, Goo y los “cabezas de bloque” J y G.<sup>55</sup> Art Clokey se basó en el uso del *clay-motion* o plastimación para la creación de su personaje y sus compañeros, quienes se dieron a conocer en 1950, pero fue hasta 1953 cuando el personaje de plastilina, apareció en un programa como una animación llamada *Gumbasia*, un cortometraje de 3 minutos que utilizaba un estilo llamado “principio kinestésico” o “masaje de las células de los ojos”, una serie de movimientos de cámara que permitían que la mirada de los personajes tuviera mayor carga de expresividad.

*Gumby* se volvió una serie de la cadena NBC en 1957, el personaje fue modificado y ensanchado con el fin de tener más resistencia y soporte, su programación incluía temas variados y educativos, así como entrevistas a diversas personas de los medos y juegos interactivos.

---

<sup>55</sup> Mdz, “Google celebra a Art Clokey y su animación”, en El Universal. México, 12 de octubre, 2011, año XCV, t. 11, núm. 20467, p. 18.



**Gumby o Gumbosito, personaje creado por Art Clokey en 1950.**

Por las mismas fechas surgieron nuevas compañías que producían animaciones infantiles, las cuales aparecían como complementos en algunos programas de televisión. En 1960 se formó la compañía Videocraft International dirigida por Arthur Rankin y Jules Bass<sup>56</sup>. Ambos animadores usaron *stop-motion* para sus producciones en Japón llamadas *Animagic* producidas por Tadahito Mochinaga. Posteriormente, en 1972 se creó el estudio *Top Craft* por Toru Hara, acreditado por Rankin y Bass en varias de sus producciones.

El dúo Rankin y Bass, formalizó su estudio en Toronto, supervisados por la CBC (Canadian Broadcasting Corporation) especializándose ya no sólo en pequeños episodios y cortometrajes, sino en largometrajes para televisión como *Rudolph the red-nosed reindeer* (Rodolfo el reno de la nariz roja) de 1964, *The Little drummer boy* (el pequeño tamborilero) de 1968, *Frosty the snowman* (Frosty el hombre de nieve) de 1969, *Santa Claus is comin' to town* (Santa Claus viene a la ciudad) de 1970, *Here comes Peter Cottontail* (Ahí viene Pedro cola de algodón) de 1971, *The year without Santa* (El año sin Santa) de 1974 y *Pinocchio's Christmas* (La navidad de Pinocho) en 1980. Posteriormente Rankin y Bass crearon más películas para televisión con temas diversos y continuaron el trabajo con diferentes tipos de animación y producciones de películas.

---

<sup>56</sup> Vid supra en Largometrajes y cortometrajes para niños en *stop-motion*.

---

Uno de los estudios que logró mayor producción y reconocimiento de trabajos fueron los estudios Aardman Animation, fundados en 1972 por David Sproxton y Peter Lord, quienes ya se dedicaban a crear animaciones de *stop-motion* “caseras”. Aardman Animation envió sus videos a la BBC donde fueron aceptados y comisionados para crear dos series de televisión para público adolescente, creando así *Vision on* (Visión encendida), estelarizada por Tony Hart, un niño que estimula su creatividad enseñando pintura y sus técnicas. En 1976 se creó otro personaje llamado *Morph*, quien originalmente apareció en *Vision on* pero posteriormente se mostró en la serie *Take Hart* (Toma un ciervo)<sup>57</sup>.

En 1978 presentaron a la BBC otros dos programas escritos de manera formal: *Down and out* (Abajo y afuera), y *Confessions of a foyer girl, chanel four* (Confesiones de una recepcionista, anal cuatro), los cortometrajes de Aardman gustaron de tal manera que fueron contratados para crear una serie de cortometrajes similares, salió a la pantalla *Conversation pieces* (Piezas de conversación) entre 1982 y 1983, seguida por la serie *Lyp synch* (Sincronizador de labios) de 1989 a 1990 y *Creature Comforts* (Comodidades de una creatura) en 1989, dirigida por Nick Park, el cual ganó un Oscar por mejor cortometraje.

La serie *Take Hart* comenzó a recaudar una significativa audiencia adulta. La BBC acordó comisionar a Aardman una serie de 26 cortometrajes de 25 minutos.”<sup>58</sup> La serie se llamó *The amazing adventures of Morph* (Las fabulosas aventuras de Morph) de 1981, una serie creada especialmente para niños pero la cual recibió buenas críticas del público adulto. Gracias a éste personaje, Aardman Animation logró reconocimiento ante distintas televisoras y productoras.

Nick Park se unió a Aardman Animation con un proyecto personal llamado *A grand day out* (Un gran día) de 1989, con la presentación de sus personajes Wallace y Gromit. En la película, los personajes tratan de decidir el lugar ideal para unas vacaciones, las cuales se desarrollan sobre la luna en busca de queso. El cortometraje de 22 minutos fue nominado al Oscar por mejor animación, lo que hizo que Hollywood se interesara en dicho estudio y colaboraron con el

---

<sup>57</sup> Grant, *op. cit.*, p. 172.

<sup>58</sup> “*Take Hart* began to pick up a significant adult audience. The BBC accordingly commissioned from Aardman a series of 26 live-minute shorts.” En inglés el original. *Loc. cit.*

---

productor canadiense Jake Elberts conocido por ser el fundador de la compañía Coldcrest.

Wallace y su perro Gromit, aparecieron en más películas para televisión como *A close shave* (Una afeitada al ras) de 1995, la cual ganó un Oscar por mejor cortometraje, *The wrong trousers* (Los pantalones incorrectos), *Cracking* (Agrietamiento) y *A matter of loaf and death* (Una cuestión de pan y muerte).

La animación cuadro por cuadro llegó a la participación en comerciales y anuncios informativos con mayor frecuencia a la que ya había tenido a principios del siglo 20 con Arthur Melbourne Cooper<sup>59</sup>. Will Vinton fue el animador que llevó la técnica a la publicidad por televisión con la creación de comerciales para diversas marcas reconocidas, Vinton comenzó a trabajar en colaboración con la compañía Northwestern en San Francisco y Odyssey Productions en Portland, Oregon creando *Closed Mondays* (Lunes cercanos) en 1974 quien ganó el Oscar al mejor corto animado en 1975. Ése mismo año, Vinton produjo *Mountain Music* (La montaña de música). “Éste corto tuvo tanto impacto visual que probablemente no ha sido logrado por otros significados, como el paisaje fluye y muta respondiendo a un grupo de músicos quienes interpretan igualmente cambios de una reedición de *hard rock*.”<sup>60</sup>

Otras creaciones de Vinton fueron *Dinosaur* (Dinosaurio) en 1980, grabada con voces de niños, *A Christmas gift* (Un regalo de Navidad) del mismo año, *James Weldon Johnson's The creation* (la creación de James Weldon Johnson) en 1981 con la colaboración de Joan C. Gratz, mismo creador de los personajes y nominado al Oscar.

*Mountain Music* fue re hecho para crear un comercial de televisión promocionando la serie *The California raisins* (Las pasas de California) en 1986, también se filmó *Meet the raisins* (Conoce a las pasas) en 1988 y *The raisins sold out!* (;Las pasas se agotaron!) en 1990. Sin embargo el primer comercial de Vinton fue en 1975 para la marca Pacific Mountain Pears y Rainier Ale, haciendo de la técnica del *clay-motion* una manera popular de hacer comerciales.

---

<sup>59</sup> Vid. *Infra* en Antecedentes del stop-motion.

<sup>60</sup> “*This short has a visual impact that could probably not be achieved by any other means, as the musicians whose performance likewise shifts from a simple folk rendition to hard rock.*” En inglés el original. Grant, *op. cit.*, p. 194.

---

Posteriormente trabajó en *Levi's Youthwear* (Ropa juvenil Levi's) en 1978 y fue hasta 1981 con *Benjamin Franklin Saving & Loan* (Benjamin Franklin ahorro y préstamo), donde Vinton fue aclamado por su trabajo con la animación a base de plastilina<sup>61</sup>. Realizó diversos trabajos para Kentucky Fried Chicken, Purina, Domino's Pizza, NFL (National Football League), M & M's, Nintendo, Nike, Coca Cola y Nissan.



**Will Vinton con los personajes de *The California Raisins* (1988).**

Will Vinton creó también una serie de 3 cortometrajes teatrales de 27 minutos: *Martin the cobbler* (Martin el zapatero) en 1976, basado en una historia de León Tolstói, *Rip Van Winkle* (Descanse en paz Van Winkle) en 1978, basado en una historia de Washington Irving y *The little prince* (El pequeño príncipe) en 1979 basado en una historia de Antoine de Saint-Exupéry. Los estudios Will Vinton dedicaron su trabajo a la publicidad y establecieron su compañía en los estudios CGI realizando animación de *clay-motion* con una gran cantidad de colaboradores.

En mayo de 1986 se presentó en la televisión otro programa en animación para niños llamado *Pingu*, una serie de origen suizo creada por Otmar Gutmann y escrita por Silvio la cual trataba acerca de la vida de una familia de pingüinos, la serie contenía temas como la solidaridad, el juego, los modales, entre otros

---

<sup>61</sup> Loc. cit.

---

temas generales dedicados a la educación preescolar. Con ésta serie, la animación en *stop-motion* se separaba temporalmente del auge publicitario que había adquirido en los últimos años. La serie de *Pingu* obtuvo un éxito peculiar debido a una característica inusual pues el lenguaje que manejaban, no era ningún idioma específico, sino una mezcla de italiano y palabras inversas, que fue llamado *pinguish*, el idioma de los pingüinos; dicho lenguaje ficticio fue creado por Carlo Bonomi. *Pingu* fue transmitido en Latinoamérica por la televisora alemana Transtel Cologne, la cual hoy forma parte de la Deutsche Welle, una de las televisoras alemanas más importantes. La serie llegó a las 6 temporadas aumentando a 13 personajes que conformaban la serie, cada uno con su historia y papel específico.



*Pingu*, personaje creado por Otmar Gutmann en 1986.

En 1998 apareció en la cadena MTV, la serie animada en *clay-motion*, *Celebrity deathmatch* (Lucha a muerte de celebridades) creada por Eric Fogel,<sup>62</sup> la serie presentaba un ring de lucha donde actores, cantantes, bandas, políticos y demás celebridades combatían a muerte. Ésta parodia de lucha era presentada por Jonny Gómez y Nick Diamond, los dos presentadores que aparecían en todos los episodios. La serie de 20 minutos llegó a los 103 episodios y fue cancelada en el 2003 y regresó al aire en el 2006 en el canal MTV2. *Celebrity deathmatch* condujo

---

<sup>62</sup> Vid supra en Antecedentes del *stop-motion*.

---

la animación a un público más grande donde el objetivo ya no era la cuestión educativa, sino un entretenimiento que se ajustara a los temas de la época y donde la censura ya no comprendía un problema a tratar puesto que las televisoras que producían éste tipo de programación eran específicamente para público adulto.



**Jonny Gómez y Nick Diamond,**  
presentadores de la serie de MTV  
*Celebrity deathmatch* (1998).

Con la aparición de la animación digital, los programas en *stop-motion* fueron siendo más escasos, sin embargo su uso publicitario retomó la técnica. Algunas marcas y empresas mexicanas que han recurrido a la animación en plastilina para anunciar ciertas marcas son la bodega comercial Aurrera, con su serie de comerciales estelarizados por “Mamá Lucha”, y la marca de productos comestibles La Fina con su comercial “La Fina sal y limón”, protagonizados por un chile y un limón vestidos como luchadores. Ambos comerciales recurren al tema de la lucha libre mexicana y a la técnica del *clay-motion* para interpretar las tramas de sus respectivos anuncios publicitarios.

---

## 2. ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS EN LA INFANCIA

### 2.1. Etapas y desarrollo del conocimiento

#### 2.1.1 *Taxonomía para la enseñanza en la etapa preescolar*

En los niños, la etapa preescolar abarca de los 3 a los 7 años de edad, periodo en el que cursan *kindergarten* (jardín de niños) y parte de la educación primaria, aproximadamente del primero al segundo año. “En esta etapa las estrategias no gozan de una planificación interiorizada de pensamiento en su nivel pre operacional–intuitivo.”<sup>63</sup> En esta etapa, la manera de enseñanza implica estrategias basadas en ensayo y error generados por un aprendizaje intencional y accidental. La práctica repetida e intencional debe ir dirigida a la comprensión, ya que de lo contrario, si la práctica es repetida pero de escaso aprendizaje, los resultados de la estrategia no cumplirán los objetivos planteados.

En esta etapa conocida como pre operacional se establece al niño un problema, que se traduce como una situación cotidiana; el problema provocará al niño actuar de cierta manera, donde se evalúa dicha situación y se retiene la información necesaria. Esta información se adecua y regula para generar un resultado, ya sea correcto o erróneo. La etapa denominada como ensayo y error es un proceso que actúa en repetidas ocasiones con el fin de retener mejor la información, por ello no es posible pasar de una etapa de aplicación como

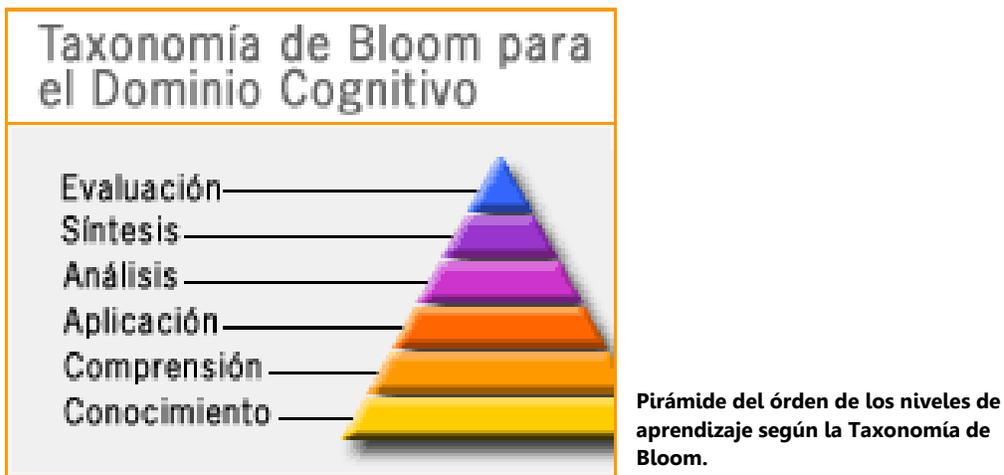
---

<sup>63</sup> Hilda Zubiría, El constructivismo en los procesos de enseñanza, p. 69.

---

sugiere la taxonomía de Bloom, donde el estudiante aplica las destrezas adquiridas a cualquier situación nueva que sea presentada. “La taxonomía de Bloom guió a los educadores durante más de 40 años. Se considera uno de los textos educativos más significativos del siglo XX.”<sup>64</sup>

Este sistema de clasificación ha estado en vigencia desde 1948, proponiendo un sistema que abarca tres aspectos fundamentales en el aprendizaje: el cognitivo, afectivo y psicomotor. Por ello la estructura de la taxonomía abarca desde los temas más sencillos hasta los más complejos, para concluir en la evaluación del conocimiento con una serie de diversas actividades. Las técnicas que se asocian al pensamiento crítico suelen ser seriales, con estructura orientada a metas específicas. “Algunos autores consideran que el dominio cognitivo de la taxonomía de Bloom puede usarse para establecer acciones didácticas orientadas a favorecer el pensamiento crítico.”<sup>65</sup>



Los niveles que propone Bloom son acumulativos, esto quiere decir que, como ya fue mencionado, cada uno varía en su complejidad comenzando del nivel más bajo y ascendiendo al mayor con el paso del tiempo para poder generar un andamiaje o base sólida evitando únicamente la imitación, se aplica éste entendimiento a situaciones diferentes para crear un proceso que permita resolver nuevos problemas. Se incluyen actividades conocidas como multi

---

<sup>64</sup> Anita E. Woolfolk, Psicología educativa, p. 435.

<sup>65</sup> Agustín Campos Arenas, Pensamiento crítico: técnicas para su desarrollo, p.53.

---

sensoriales que guían al estudiante progresivamente y de forma ascendente a los siguientes niveles de taxonomía, al hacer uso de diversas percepciones sensoriales en el niño, se evita la exposición de información monótona.

La primera etapa de dicha taxonomía es la etapa del conocimiento, donde se recuerda la información previa, se reconocen los hechos, fechas o nombres. En esta etapa el niño logra escribir, describir, enumerar, seleccionar, nombrar, decir y definir el tema. En seguida se produce la etapa de la comprensión, etapa donde se comienza a entender la información aprendida y la información se presenta buscando causas y consecuencias a las acciones. Hasta este nivel, el niño logra clasificar, describir, explicar, dar ejemplos, exponer, resumir e ilustrar las situaciones que ha comprendido. La tercera etapa que finaliza el conocimiento de la etapa preescolar es la aplicación, donde ya es posible aplicar los conocimientos para resolver cualquier situación o problema que se presente. El niño es capaz de calcular, determinar, establecer, solucionar, resolver y aplicar la información.

En la etapa preescolar no se abarcan las últimas categorías pues la mente de los niños no está del todo desarrollada para generar un análisis hacia las situaciones, proponer nuevas maneras de crear o evaluarse por sí mismos bajo juicios propios basándose en el pensamiento crítico.

Según el modelo de pensamiento crítico planteado por Huit en 1998, se establece que una nueva creencia o idea que genere el niño, conlleva al conocimiento a través de imágenes las cuales dependen de la disposición del niño para tomar alguna acción que emite una conducta específica. En este punto comienza una retroalimentación de información que desarrolla el conocimiento a partir del procedimiento y da pie a confirmar la creencia previa a través de estímulos.<sup>66</sup>

Dicho pensamiento se cataloga como un proceso auto dirigido, auto disciplinado y auto monitoreado, se caracteriza porque formula preguntas claras, recoge y evalúa la información relevante, organiza los pensamientos y los resume coherentemente, anticipa consecuencias a acciones alternativas, encuentra

---

<sup>66</sup> Vid. Figura 1: Modelo de Pensamiento Crítico y sus Modificaciones. Campos, *op. cit.*, p. 49.

---

similitudes y analogías, aplica técnicas de solución y llega a conclusiones o soluciones.

Existen muchas situaciones dentro de un salón de clase en las que la taxonomía y el pensamiento crítico son aplicables, aunque principalmente se debe conocer el comportamiento de los estudiantes, pues eso determinará si son del todo aplicables los métodos que se pretenden utilizar. “El comportamiento del estudiante revela a nivel de complejidad en el cual ocurre el proceso mental. Cada vez que el cerebro tiene la opción de resolver un problema en dos niveles de complejidad, generalmente escoge el menos complejo.”<sup>67</sup>

A pesar de que el cerebro hace uso de los sentidos como guía de aprendizaje, “dichos sentidos no contribuyen de manera equitativa a nuestra base de conocimiento.”<sup>68</sup> El desarrollo de preferencias a ciertos sentidos crea la modalidad sensorial la cual interviene en la manera en que el estudiante recauda la información, generando categorías de aprendizaje, ya sean visuales, auditivas o kinestésicas.



Palabras relacionadas con cada categoría de aprendizaje según la prueba VAK (visual, auditivo o kinestésico).

En el estudio cognitivo de la educación se considera a la modalidad visual como el recurso de mostrar los objetos a través del dibujo, el juego y la imitación del modelo para generar la repetición y creación de frases sencillas. En los registros perceptivos se genera la asociación figura-fondo, seriación de tamaños, forma, colores y texturas. La modalidad auditiva abarca como complemento a lo visual, dedicándose a la correcta pronunciación de los fonemas, la acentuación y la

<sup>67</sup> Sousa, Cómo aprende el cerebro: una guía para el maestro de clase, p. 273.

<sup>68</sup> Sousa, op. cit., p. 58.

---

modulación de voz para generar posteriormente una imagen mental del audio recolectado. En cambio el estudio meta cognitivo emplea la modalidad kinestésica, donde participan los juegos de rol, la autoevaluación a través de material didáctico estructurado y la enseñanza a otros niños a través de situaciones diversas consideradas como juegos. “El objetivo educativo de las estrategias de aprendizaje para la cognición y meta cognición se refiere a que los estudiantes puedan asumir un rol activo, consciente y auto regulador en la construcción de su conocimiento.”<sup>69</sup>

La educación de los últimos años se ha conducido principalmente por ésta última modalidad pues la etapa psicomotora en el aprendizaje infantil es relacionada con la educación física y por lo tanto a la kinestesia pues se emplea el uso de percepciones básicas, movimientos y actos reflejos, requiere generar el conocimiento a través de técnicas, donde el niño pueda moverse y hacer uso de su cuerpo como referencia para comprender algunos temas. En esta etapa el cerebro tiene mayor sensibilidad a los cambios estructurales para la adquisición de habilidades. “Estas habilidades se vuelven una parte tan integral del individuo que son difíciles de cambiar más adelante en la vida.”<sup>70</sup>

Sin embargo el conocimiento enfocado a la etapa afectiva, la cual se considera también como el dominio de la respuesta emocional. “Al nivel más bajo, el estudiante tan sólo pondría atención a cierta idea. En un nivel más alto, el estudiante adoptaría una idea o un valor, y actuaría de forma consistente con dicha idea.”<sup>71</sup> Los niños reaccionan a aquello que les agrada y con lo que se sienten a gusto.

El niño genera dos aspectos que permiten su desarrollo educativo en donde interfieren las diversas etapas mencionadas, se refiere al autoconcepto y la autoestima. El autoconcepto implica una autoevaluación constante a distintas situaciones verbales y no verbales. “Los niños pequeños suelen valorar el autoconcepto con base en su propia mejoría a lo largo del tiempo.”<sup>72</sup> En cambio, el segundo aspecto plantea que “los estudiantes con una autoestima más alta,

---

<sup>69</sup> Zubiría, *op.cit.*, p. 62.

<sup>70</sup> Sousa, *op. cit.*, p. 97.

<sup>71</sup> Woolfolk, *op. cit.*, p. 436.

<sup>72</sup> *Idem.*, p.72.

---

tienen [...] mayores probabilidades de lograr el éxito en la escuela; aunque la fuerza de la relación varía mucho, dependiendo de las características de los estudiantes y de los métodos de investigación utilizados.”<sup>73</sup> Por ello surgen maneras de promover el desempeño de los estudiantes dentro del aula de clases, que reconocen los logros y esfuerzos adquiridos en cierto tiempo delimitado y también programas que fomentan el respeto entre los propios alumnos evitando la agresividad dentro del grupo.

Para tener un balance entre los distintos casos posibles de niños dentro de un grupo se crea el agrupamiento o emplazamiento por habilidades. La manera más común es la jerarquización por grados escolares, los cuales se dividen por años, 3 para la educación preescolar, 6 para la educación primaria y 3 para el nivel de secundaria. Existen opciones alternativas en algunas instituciones como considerar un grupo regular y otro de alto rendimiento, esta clasificación es utilizada comúnmente para materias como lectura, matemáticas e idiomas. Sin importar el nivel al que se aplique, el seguimiento de una taxonomía y el uso del pensamiento crítico resultan necesarios para crear un programa que permita una evaluación por niveles.

Se han aplicado diversos procedimientos en la enseñanza con el fin de cumplir las diferentes etapas del conocimiento. Principalmente se delimita el tema que se enseñará a base de lectura o escritura, el siguiente paso es comprender dicha información, con la cual se obtienen significados o definiciones y son relacionados con la parte emotiva. Al llegar a las conclusiones se generan preguntas relacionadas con la formulación e interpretación de los resultados y al proceder a evaluar se generan las alternativas y consistencia de la información para generar una solución.

---

<sup>73</sup> Woolfolk, *op. cit.*, p.73.

---

### 2.1.2 El constructivismo en la educación

El constructivismo es una escuela de pensamiento dedicada al estudio de la relación existente entre el conocimiento y la aplicación a la realidad en base a la construcción de significados que el individuo forja a través de lo que encuentra en su entorno, “donde la capacidad para imitar o reconocer, literalmente la realidad resulta inexistente, contando únicamente con la construcción de modelos de proximidad”<sup>74</sup> haciendo uso del lenguaje como instrumento de conocimiento para la interpretación. Considerado como un paradigma del saber y la adquisición del conocimiento puesto en práctica en situaciones reales, las cuales generan una construcción del desarrollo de la capacidad de reconocer o imitar mediante el proceso de comunicación oral y gráfica.

Jean Piaget es uno de los fundadores de la escuela del constructivismo; literato y pedagogo quien planteó que la lógica comienza a desarrollarse antes que el lenguaje y se genera a través de acciones sensoriales y motrices como medio de desarrollo. En el área de pedagogía establece al constructivismo como la necesidad de entregar al alumno las herramientas necesarias para que éste cree su propio procedimiento para resolver diversas situaciones.

Piaget concentró sus estudios en la investigación sobre la adaptación y evolución de ciertas especies concordando con las teorías de Charles Darwin. Posteriormente, en los tiempos de la Primera Guerra Mundial, centró sus análisis sobre la investigación infantil. En dichos estudios, Piaget promueve el dominio de la lengua, la cual permite al alumno expresarse en su medio cultural y lograr “nuevas formas de comportamiento interpersonal e intra personal que repercuten en su propio equilibrio.”<sup>75</sup> El constructivismo trata de explicar la relación entre el sujeto cognoscente, o sea el estudiante y el objeto de conocimiento a través de la motivación dentro de los diferentes aspectos de su vida sociocultural, esclareciendo así el aspecto de conocimiento a tratar.

---

<sup>74</sup> Zubiría, *op. cit.*, pp. 16-17.

<sup>75</sup> Zubiría, *op. cit.*, p. 24.



**Las cinco dimensiones del aprendizaje. Marzano *et. al.***

“Se ha dicho varias veces que la concepción constructivista no es en sentido estricto una teoría, sino más bien un marco explicativo que partiendo de la consideración social y socializadora de la educación escolar, integra aportaciones diversas.”<sup>76</sup> La consideración de la aplicación de las técnicas constructivistas es diagnosticada según la forma de trabajo dentro de un grupo, decidiendo si dichas técnicas funcionan adecuadamente y cumplen los cometidos estableciendo una serie de juicios.

El constructivismo se considera una rama del cognitivismo pues ambas teorías proponen el aprendizaje como procesos mentales internos, las diferencias de las teorías cognitivas tradicionales radican en considerar a la mente como una herramienta aplicable en el mundo real mientras que el constructivismo considera la mente como un filtro de información cotidiana para producir su propia realidad. Sin embargo existe una relación de aprendizaje como una actividad de relación donde se asimila nueva información gracias a la creación de analogías.

El objetivo de una enseñanza constructivista es la adquisición por parte del alumno, de un aprendizaje duradero y significativo, partiendo de su propio conocimiento, reglas y modelos mentales para dar sentido y significado a nuevas experiencias, conceptos y acciones. “Es en definitiva alterar el conocimiento

<sup>76</sup> César Coll, Constructivismo en el aula, p. 8.

---

lingüístico anterior, para producir una reorganización y así generar estructuras nuevas”.<sup>77</sup>

Dentro del salón de clases y dentro del ámbito familiar se entra en contacto con una cultura determinada, la educación escolar permite el desarrollo social promoviendo la actividad mental constructivista de cada alumno, creándole individualidad en un grupo social específico, mientras que la familia enseña valores, comportamientos y aspectos cruciales en la educación que permiten el aprendizaje activo en el niño.

La escuela hace accesible al alumno a distintos aspectos culturales en el desarrollo personal, inserción social y relación interpersonal y motriz, las cuales intervienen en la forma en que el alumno aprende, éstos agentes culturales se vuelven piezas para la construcción personal dentro del desarrollo educativo, enseñando y aprendiendo a construir. “El aprendizaje contribuye al desarrollo en la medida en que aprender no es copiar o reproducir la realidad.”<sup>78</sup> Los significados acercan al alumno a un nuevo aspecto que en las acciones cotidianas es fácil de interpretar con los significados que se poseían con anterioridad, haciendo perceptible las nuevas situaciones y posible el modificarlas para ser integradas al aprendizaje significativo.

La participación del alumno en la concepción constructivista requiere su disponibilidad y conocimiento previo donde únicamente el profesor es un mediador en el proceso educativo y cultural, limitando la incidencia a las capacidades cognitivas. El alumno se vuelve capaz de responder a nivel general preguntas concretas partiendo de una naturaleza social e incluyendo conceptos diversos. En el caso del profesor, se generan marcos explicativos para analizar y fundamentar decisiones en el momento de la planificación de temas a enseñar, creando una reflexión y toma de decisiones, que bien puede ser compartida para que genere un trabajo en equipo y las experiencias sirvan como referentes a nuevos sistemas de enseñanza.

---

<sup>77</sup> Vid. Marcos Roman Prieto, El constructivismo aplicado a la enseñanza de lenguas extranjeras, Alemania, Verlag für Akademische Texte, 2007, p. 8.

<sup>78</sup> Coll, op. cit., p 16.



**Alumnos en una clase de la lengua alemana en 5° de primaria.**

“Del mismo modo que consideramos que en el aprendizaje intervienen los aspectos de tipo afectivo y relacional, y en general todo aquello que suele incluirse en las capacidades de equilibrio personal.”<sup>79</sup> Al atribuir significados, se habla de un proceso que moviliza el nivel cognitivo, aportando esquemas de conocimiento para identificar un nuevo contenido de aprendizaje dando como resultado el contraste entre lo dado y lo nuevo.

Éste enfoque tiene la intención de comprender el significado de lo que el estudiante aprende, logrando un grado de comprensión aceptable. Esta percepción tiene dos variantes, el enfoque profundo, el cual tiene la intención de comprender, con una fuerte interacción entre el contenido, la relación de ideas, relación de experiencias y conceptos, relación de datos y conclusiones y por último la lógica de los argumentos. Por otro lado se encuentra el enfoque superficial, el cual tiene la intención de cumplir con ciertos requisitos de memoria, encarar tareas como imposición, crear ausencia de reflexión para no hacer posible el distinguir los principios de los ejemplos. Ambos enfoques se aplican como una manera de abordar las diferentes tareas y no al propio estudiante, éste no modifica su visión pero si se vuelve perceptible al uso de ambas maneras de catalogar en su tarea de aprendizaje.

---

<sup>79</sup> Idem., p. 26.

---

Los métodos de enseñanza favorecen a la dependencia donde se combinan el exceso de trabajo y la falta de tiempo. Los alumnos deben tener autonomía e implicarse en el aprendizaje a medida en que toman decisiones sobre la planificación del trabajo, de manera en que no es consiente el tiempo que se dedica a aprender, se vuelve una situación de cotidianidad.

Por ello al generarse un auto concepto, se incluye un conjunto de imágenes, juicios o conceptos a cerca del propio individuo, incluyendo aspectos corporales, psicológicos, sociales y morales que influyen directamente en el comportamiento y el autoestima. El aprendizaje de un nuevo contenido, es el producto de una actividad mental constructiva mediante la cual incorpora a su estructura mental significados y representaciones al nuevo contenido. Un aprendizaje es más significativo cuanto más relación existe entre lo que ya se conoce presentando un nuevo objeto de aprendizaje.

Gran parte de la actividad mental en el alumno consiste en movilizarse y actualizar conocimientos anteriores para entender la relación del nuevo contenido que permite establecer relación entre los significados. En la lógica de la concepción del constructivismo existen conocimientos previos respecto a un nuevo contenido o de lo contrario resulta imposible leer un nuevo concepto. Lo que permite la construcción de conocimientos y no de copia es la concepción de que aprender algo nuevo equivale a elaborar una representación personal del contenido dentro del aprendizaje. El alumno debe poseer destrezas que le permiten asegurar el control personal de sus conocimientos y sus procesos durante el aprendizaje.

---

## 2.2 Enseñanza de segundas lenguas

La enseñanza de segundas lenguas en la educación infantil no siempre fue obligatoria, sino que surgió con un carácter experimental en diversas comunidades autónomas europeas en 1996 incluyendo escuelas tanto privadas como públicas, con profesores con especialización o habilidad en lenguas extranjeras. A partir de los cursos impartidos entre 1997 y 1998, un aproximado de 62093 alumnos estudió un curso de una lengua extranjera, donde el inglés obtuvo una notable preferencia. Posteriormente las cifras de alumnos aprendiendo otras lenguas aumentaron con 20191 alumnos más.<sup>80</sup>

### **2.2.1 Organización de un programa lingüístico**

Los programas lingüísticos dedicados a la enseñanza de lenguas para etapa la preescolar deben integrar programas de alfabetización básicos a base de innovación en el método de enseñanza. Existen dos aspectos clave en la creación de dichos programas, el tiempo a considerar y el periodo en el que se comienza la enseñanza. “El periodo de la infancia es particularmente favorable a la asimilación de habilidades lingüísticas de naturaleza oral, y esto permite al niño adquirir el dominio de un medio de comunicación eficaz y de una sólida base para el desarrollo ulterior del dominio lingüístico.”<sup>81</sup> Al comenzar a temprana edad con el programa, se prosigue durante el resto del periodo escolar a adecuar los temas a la maduración adecuada del alumno.

La adquisición de una segunda lengua a temprana edad es limitada pero asegura la expansión del conocimiento en un tiempo futuro, el conocimiento se centra en automatismos orales, ya que la comprensión de literatura y la identificación con la cultura extranjera se producirán en una madurez intelectual más avanzada del alumno. Esta enseñanza puede comenzarse desde el jardín de

---

<sup>80</sup> Carmen Morales, La enseñanza de las lenguas extranjeras en España p. 89.

<sup>81</sup> Renzo Titone, Bilingües a los tres años, p. 7.

---

niños, aunque es considerable la importancia de que el alumno tenga cierto dominio de la lectura y escritura de su lengua materna, pues no se puede proceder al enseñar a leer o escribir a un alumno que aún no tiene el mecanismo básico de producir dichos aspectos en una primer lengua sin que se genere confusión y mezcla de ambas lenguas.

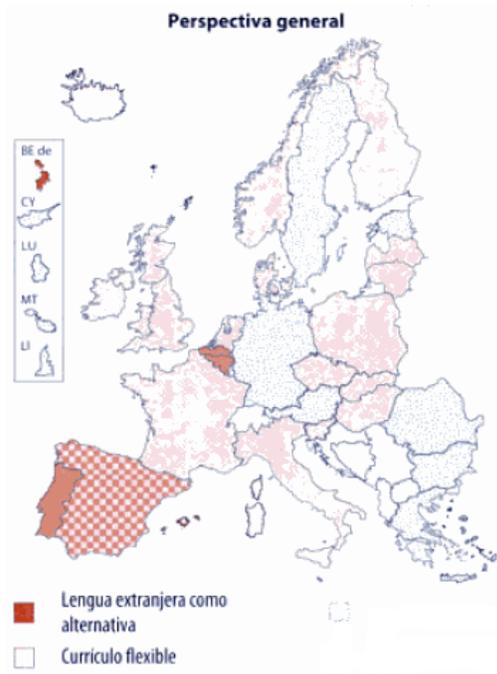
El aprendizaje de un segundo idioma enriquece otras partes de un programa escolar básico, tal como la educación artística, musical, literaria, geográfica y demás disciplinas sociales, ya que la lengua forma un complemento amplio que abarca diferentes áreas aparte de la gramática, creando un plano internacional, “la lengua es más que un simple sistema de reglas y actualmente se considera como un recurso dinámico para la creación de significado. En términos de aprendizaje, se distingue entre el conocimiento de reglas gramaticales y la capacidad de utilizar estas reglas con eficacia y propiedad para la comunicación.”<sup>82</sup>

En el caso de Europa, la enseñanza de segundas lenguas forma parte obligatoria de los programas de educación. En Alemania por ejemplo, la enseñanza de una segunda lengua se imparte desde los 6 años. En otros países como Bélgica, las segundas lenguas se imparten desde el primer año de primaria, pero se imparten actividades en otras lenguas desde los 3 años de edad, tales como juegos o canciones; y en Francia, la lengua extranjera o regional es obligatoria desde el último año de preescolar.<sup>83</sup> El éxito del programa a elegir depende de conocer los factores como la edad, el tiempo, presencia y preparación del personal docente, composición de las clases, métodos y materiales didácticos, la continuidad del programa y la regularidad que se establezca.

---

<sup>82</sup> Dulce Gibón, Lenguas y diseño, puntos de encuentro p. 28.

<sup>83</sup> Comisión Europea General de Educación, Cifras claves de la enseñanza de lenguas en los centros escolares de Europa p. 25.



**Perspectiva general de la enseñanza de lenguas extranjeras en Europa de la CEGE (2002-2003)**

La elección de la lengua a enseñar debe basarse en criterios concretos como su posible utilidad como medio de comunicación, ya sea en el presente o en el futuro y no como el valor de una lengua desde un punto de vista literario o cultural. Se determina el idioma de mayor importancia como segunda lengua y es posible el enseñar otra lengua al mismo tiempo, siempre y cuando se le otorgue una jerarquía menor. “Entre los segundos idiomas que pueden adquirirse, uno deberá ser dominante y, por lo tanto, ha de ser aprendido perfectamente, mientras que los otros podrán dominarse en menor medida.”<sup>84</sup> Según las estadísticas de la cantidad de alumnos que estudian lenguas extranjeras o segundas lenguas, los idiomas más recurrentes por número de estudiantes son el inglés con un 96.86% de alumnos de nivel primaria, seguido por el francés con un 2.77%, el 0.37% restante son lenguas no tan comunes en su enseñanza debido a la falta de instituciones que las impartan y el poco acceso a material didáctico impreso para su enseñanza; sin embargo entre ese porcentaje, la lengua alemana destaca en primer lugar con 0.22% de estudiantes,

<sup>84</sup> Titone, *op. cit.*, p. 8.

---

seguido por el italiano (0.02%), el portugués (0.04%) y el resto de las lenguas (0.09%).<sup>85</sup>

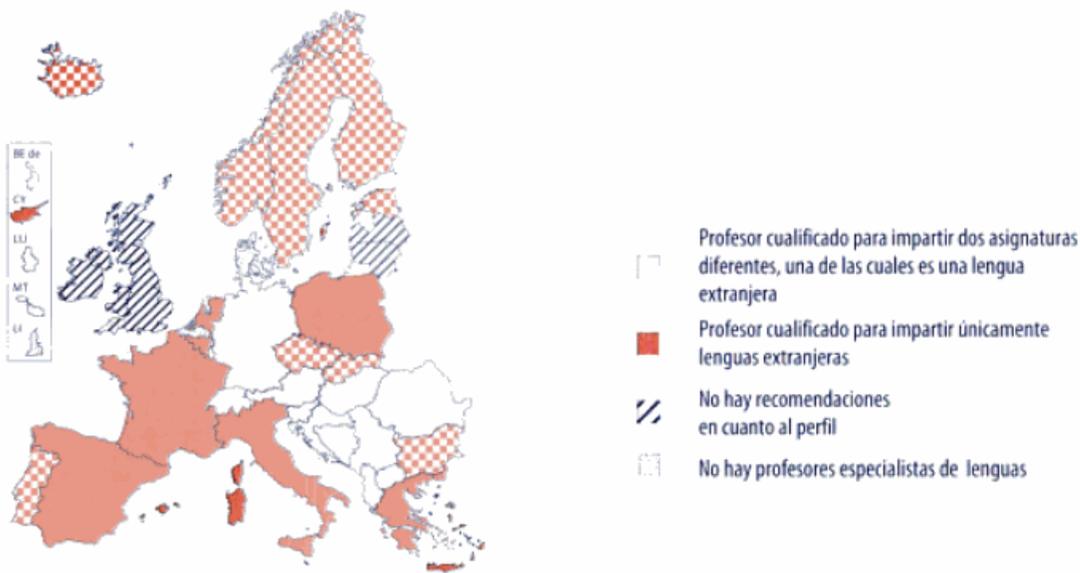
Para poder crear la intervención entre las distintas lenguas, la elección de profesores constituye una relación entre los conocimientos de la lengua materna y la lengua a enseñar así como el entusiasmo e improvisación propios de cada profesor, los cuáles generan dinamismo e interés hacia los alumnos por aprender otros idiomas. No es recomendable profesores nativos que desconozcan la lengua materna de los alumnos en un nivel básico, pues se desconoce la orientación metodológica típica y carece de las experiencias anteriores y cultura del grupo de alumnos. Así mismo, el profesor que conoce otros idiomas como segundas lenguas, debe cuidar la pronunciación de éstas mismas para producir y transmitir sonidos fonéticos correctos que evitarán errores posteriores en el habla de los estudiantes. “En todos los países, la formación inicial de los profesores especialistas o semi especialistas de lenguas extranjeras tiene lugar durante la educación superior y conduce, en la mayoría de países, a la obtención de una titulación universitaria.”<sup>86</sup>

El aspecto de la regularidad en la enseñanza debe lograr el tiempo necesario para impartir una segunda lengua, el cual radica como máximo en 10 horas por semana; sin embargo, en estudiantes más chicos son recomendables 30 minutos al día. Para estos estudiantes que apenas se inician en el aprendizaje, una cantidad de tiempo mayor podría ser motivo de constantes distracciones y el esfuerzo del niño se vería sometido a un gran trabajo, por el cual la memoria resulta poco eficaz. La enseñanza deberá impartirse como una actividad extracurricular y de carácter recreativo.

---

<sup>85</sup> Gráfico 2.1 Distribución del alumnado de educación primaria en centros públicos por idioma obligatorio en Morales, *op. cit.* p. 87.

<sup>86</sup> CEGE, *op. cit.*, p. 12.



**Grado de especialización de los profesores de lenguas extranjeras de educación primaria y secundaria en Europa. Datos de la CEGE (2002-2003)**

Existen procedimientos de carácter lúdico para iniciar a los estudiantes en el aprendizaje de una nueva lengua, primordialmente se expone a los niños en contacto con el idioma a manera de un proceso de inmersión. “En general, la asociación directa se produce entre la lengua y ambiente humano, o más exactamente, entre la lengua extranjera y el individuo que la representa como parlante o como maestro, de modo que la presencia de una cierta persona se convierte en un estímulo que determina un cierto tipo de reacción lingüística.”<sup>87</sup> El factor de absorción no constituye un factor de estabilización suficiente. El procedimiento sistemático debe incluir el juego como elemento didáctico, éste debe proporcionar elementos lingüísticos suficientes para que no quede únicamente como pretexto de diversión.

Con el fin de comenzar a definir un estilo cognitivo individual con dichas expectativas, se presenta como “la organización y las modalidades generales de funcionamiento de procesos para que cada sujeto adquiera y elabore la

<sup>87</sup> Titone, *op. cit.*, p. 14.

---

información sobre su entorno.”<sup>88</sup> Los programas se individualizan debido a que el cerebro de cada individuo tiene una forma personal de percibir, codificar y recuperar la información que le es presentada, lo que influye es el dominio visual y verbal de cada individuo para realizar esa percepción; los dos hemisferios del cerebro están especializados en puntos diferentes, mientras que el izquierdo se especializa en la preferencia verbal, analítica, abstracta, racional, temporal, digital y objetiva, el hemisferio derecho interviene en los elementos pre verbales, sintéticos, concretos, emocionales, espaciales, análogos y subjetivos.

El material lingüístico requiere una aproximación con la realidad de los alumnos, usando el vocabulario cotidiano que contenga elementos comunes, vincular intereses que puedan reproducirse y asimilar, dando prioridad a la audición y conversación de la nueva lengua incluyendo la culturización.



**Alumnos de nivel primaria,  
estudiantes de la lengua  
alemana en un festival cultural  
alemán.**

En la estructuración del contenido de los programas se requiere una selección del material lingüístico-cultural y sus criterios y formas de organización; los aspectos socioculturales propios de la lengua son enseñados paulatinamente a medida en que el estudiante adquiere una edad más avanzada y crea interés por

---

<sup>88</sup> *“l’organisation et les modalités générales de fonctionnement des processus par lesquels chaque sujet acquiert et élabore les informations sur son environnement”* En francés en el original. Paul Bogaards, *Aptitude et affectivité dans l’apprentissage del langues étrangères* p. 65.

---

estos temas. La elección de los términos depende del nivel psicológico, vida y situación del medio de enseñanza, así como experiencias y actitudes personales y familiares de los propios estudiantes.

“Las actitudes son aprendidas y al estar aprendidas, pueden ser enseñadas.”<sup>89</sup> Los estudiantes no poseen desde un principio las actitudes necesarias para el aprendizaje de una lengua, éstas mismas son modificables y con el tiempo, el alumno aprende a cómo cambiarlas. El distinguir dos voces, por ejemplo, genera cambios en actitud de participación activa y comunicación persuasiva. Gracias a ellas, el alumno puede vivir situaciones diferentes a las que había sido acostumbrado y generar creencias nuevas a partir del nuevo lenguaje, generando el dominio de éste mismo.

En estos primeros niveles de enseñanza, el objetivo es, más que el vocabulario, la comprensión y uso oral de estructuras básicas. Un vocabulario reducido permite la mejor asimilación de la información, al que se le irán agregando vocablos nuevos a medida que el programa evolucione, procurando que estas nuevas palabras constituyan también una amplia importancia. “Hay quienes proponen un criterio generativo o derivativo, que parte de las estructuras más elementales para llegar gradualmente a estructuras más complejas.”<sup>90</sup> Otros métodos proponen establecer situaciones y delimitar vocabulario a partir de su funcionalidad. Los temas situacionales se realizan mediante pequeños diálogos, representaciones, serie de preguntas o narraciones, procurando primordialmente despertar el interés en el alumno.

### **2.2.2 Didácticas para la enseñanza de lenguas a niños**

La enseñanza de lenguas coloca sus bases primordialmente en una competencia sistemática, la cual cubre el conocimiento y aptitud relacionada a base de niveles, incluyendo pronunciación, donde se estudia la fonética y fonología; la gramática donde se estudia la morfología, sintaxis y semántica.

---

<sup>89</sup> “...les attitudes sont apprises et, que, étant apprises, elles peuvent être enseignées.” En francés en el original. Bogaards, *op. cit.*, p. 56.

<sup>90</sup> Titone, *op. cit.*, p. 37.

---

“El lenguaje de un aprendiz de lenguas extranjeras quizá nunca es más interesante que cuando se equivoca. Cuando emite enunciados correctos y libres de errores, éstos nos dicen poco de lo que está sucediendo en su mente.”<sup>91</sup> La competencia permite que exista el error en la contestación y éste contiene información útil para la comprensión y análisis de los temas. Se parte del método directo propuesto por David M. Berlitz en el siglo XIX, el cual se adapta a las necesidades actuales de los estudiantes y métodos de enseñanza basado en el aspecto oral con el fin de que el alumno se asocie a la lengua a través de dibujos, permitiendo la interpretación del objeto a la palabra sin recurrir a la traducción. “Ante el predominio de la actividad oral, la lengua escrita pasó a un segundo plano. Para la adquisición de un vocabulario, no se estudiaban listas interminables de palabras, sino que cada vocablo nuevo se enseñaba con procedimientos intuitivos: gestos o señalando objetos.”<sup>92</sup>



**Cartel elaborado por estudiantes de la lengua alemana de 1° de primaria sobre el tema del rostro.**

La ayuda visual representa en la enseñanza actual un medio necesario pues se debe lograr la completa atención del estudiante para asegurar la asimilación del aprendizaje. En la etapa preescolar, los niños carecen de atención hacia métodos serios como la lectura o escritura. “La experiencia didáctica confirma ampliamente la convicción de que el mejor procedimiento para enseñar idiomas

---

<sup>91</sup> Keith Johnson, Aprender y enseñar lenguas extranjeras. Una introducción p. 101.

<sup>92</sup> Camen Morales Gálvez, La enseñanza de lenguas extranjeras en España p. 58.

---

extranjeros a los niños en sus primeros años de escuela es el que se basa en forma preponderante en el juego.”<sup>93</sup> Los motivos radican en el estímulo del interés debido a que el juego resulta ser una actividad espontánea y absorbente que fija los hábitos expresivos combinándolo con el gozo.

Existen diversas técnicas y principios en la enseñanza de lenguas, las cuales involucran distintos aspectos relacionados al tipo de grupo con el que se enfrenta, basándose en la observación a las clases y a la aplicación de varios de éstos métodos para definir cuál de ellos funciona de manera más eficiente. “Los principios comprenden cinco aspectos para la enseñanza de lenguas segundas o foráneas: el profesor, el aprendiz, el proceso de enseñanza, el proceso de aprendizaje, y el objetivo del lenguaje/ cultura.”<sup>94</sup>

Según la Universidad de Oxford, los métodos posibles son: el método de la traducción gramatical, el método directo, el método audio-lingual, el método silencioso, la sugestión,<sup>95</sup> el aprendizaje de la comunidad lingüística, el método de la respuesta física total y el aprovechamiento comunicativo. Como sus nombres lo sugieren, cada uno aplica diferentes estrategias, sin embargo, es posible aplicar más de un método si la clase se presta para participar en diversas actividades. Para una enseñanza del lenguaje a través de procesos multimedia, el método posible a aplicar es el proceso audio-lingual, en el cual los alumnos aprenden un diálogo o una serie de vocabulario a base de la repetición y posteriormente se aplican a juegos de rol. El proceso inicia desde el escuchar atentamente las palabras incluyendo su pronunciación y de ser posible, copiar los movimientos que realiza el profesor o los personajes en pantalla a manera de mímica, si el vocabulario se presta a ello. El proceso logra éxito cuando los estudiantes logran aplicar las palabras o diálogos en su propio contexto con frases diferentes. “El profesor escucha y puede decir cuáles estudiantes están luchando y podrían necesitar mayor práctica.”<sup>96</sup>

---

<sup>93</sup> Titone, *op. cit.*, p. 84.

<sup>94</sup> “*The principles involve five aspects of second or foreign-language teaching: the teacher, the learner, the teaching process, the learning process, and the target language/ culture*” En inglés en el original. Diane Lars-Freeman, *Techniques and principles in language teaching*, p. xi.

<sup>95</sup> “*Suggestopedia*” En inglés en el original.

<sup>96</sup> Lars-Freeman, *op. cit.* p. 33.

---

De cualquier manera, sin importar el método que vaya a ser empleado, se requiere formular una serie de preguntas que establecerán objetivos y evaluarán los resultados. Las preguntas a considerar según Lars-Freeman son:

1. ¿Cuáles son las metas de los profesores que usan el método?
2. ¿Cuál es el rol del profesor? ¿Cuál es el rol del estudiante?
3. ¿Cuáles son algunas características del proceso de enseñanza/aprendizaje?
4. ¿Cuál es la naturaleza de la interacción estudiante-profesor? ¿Cuál es la naturaleza de la interacción estudiante-estudiante?
5. ¿Cómo es la sensación de los estudiantes al respecto?
6. ¿Cómo es visualizado el lenguaje? ¿Cómo es visualizada la cultura?
7. ¿Qué áreas del lenguaje son enfatizadas? ¿Qué aspectos del lenguaje son enfatizados?
8. ¿Cuál es el rol del lenguaje de los estudiantes nativos?
9. ¿Cómo complementa la evaluación?
10. ¿Cómo responde el profesor hacia los errores de los estudiantes?

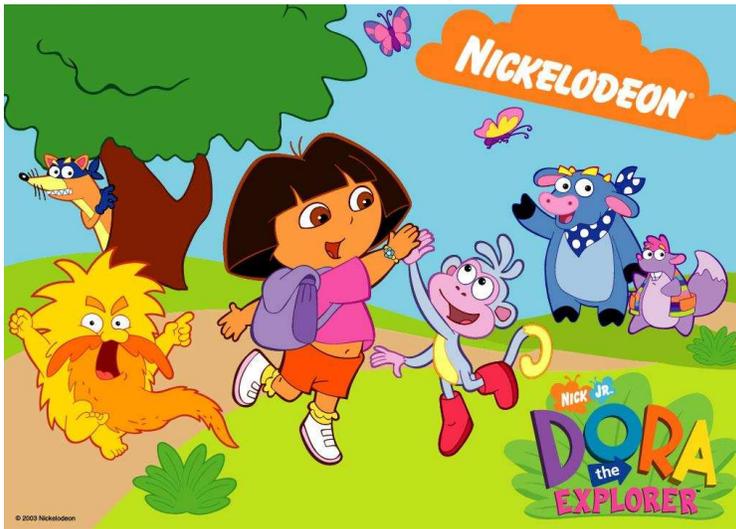
Las respuestas de dichas cuestiones son agregadas al entendimiento de cada método para definir la funcionalidad de cada uno en distintas áreas o con diversos estudiantes con los que conforman los grupos.

El objetivo de éstos principios busca principalmente, formar en la mente de los alumnos la idea de que el lenguaje extranjero es un medio de expresión que existe independientemente de una lengua nativa. Se enseñan los elementos interesantes del vocabulario a través del juego de rol o interpretación de circunstancia con una selección de estructuras de uso común y conocimiento cultural. Las situaciones didácticas nacen del propio ambiente de los niños a base de una organización del programa.

Las maneras más comunes en que se enseña una segunda lengua a una gran cantidad de estudiantes, en su mayoría niños, son con las publicaciones escritas e ilustradas de libros de trabajo y los programas de televisión. Entre las series televisivas de dibujos animados que se proponen la enseñanza de lenguas es *Dora the explorer* (Dora la exploradora) estrenada en el canal Nickelodeon en el 2000; en su versión original en inglés, el programa enseña español a niños de

---

habla inglesa, en México fue adaptado para ser a la inversa. La serie enseña vocabulario básico y oraciones sencillas que toman parte de la trama del episodio, dejando intervalos de tiempo donde los personajes preguntan a los televidentes y los silencios dentro del episodio son pensados para que los niños contesten según lo aprendido, al final de la pregunta se muestra la respuesta correcta, todo esto para permitir que el programa sea interactivo y el espectador se pueda sentir parte de la trama y los personajes.



*Dora the explorer* (Dora la exploradora) es una serie de Nickelodeon que enseña inglés a los niños.

La mayoría de los programas de curso de enseñanza de lenguas están planeados con la duración de un año, existen casos donde el año es dividido en dos semestres y la división de temas puede darse en dos partes partiendo de los temas más básicos con poca estructura gramatical. Con los años posteriores, el curso recibe la misma estructura generando la complejidad de los temas, avanzando según el programa de cada institución. A final del primer periodo los niños conciben una idea genérica entre singulares y plurales así como la diferencia de géneros y algunos verbos comunes, al terminar el siguiente periodo los niños poseen un sentido más específico de la palabra y son capaces de diferenciarlas; a éste nivel los niños son capaces de realizar pequeñas interpretaciones con el vocabulario y la noción adquiridos. Posteriormente pueden ser introducidas diversas canciones al programa, que faciliten la comprensión del vocabulario y las diferentes festividades que se celebran durante el año; así mismo, los juegos evolucionan conforme al nivel, de ser

---

pequeñas interpretaciones y juegos de vocabulario, a ser recreaciones de la vida real adaptadas al vocabulario y estructuras gramaticales.

Las películas y caricaturas en el idioma enseñado son otro aspecto de recreaciones de la vida cotidiana e incluso de la cultura e los países de la lengua seleccionada y resultan eficaces pues los medios audiovisuales permiten una interacción con el audio, ilustrado con imágenes agradables a la etapa infantil, a medida que la lengua se vuelve más compleja, el tipo de medios audiovisuales debe evolucionar a medida que lo hace el programa.

La organización Sesame Workshop, creadora del programa *Sesame Street* (Plaza Sésamo), maneja su propia metodología en cuanto a la educación a través de medios audiovisuales, los cuales se han modificado con el tiempo y dependiendo de la región del mundo donde es proyectada, basándose en el informarse, mejorar, medir y repetir. “Descifrar el código de enseñanza es un proceso continuo. Y en colaboración con: educadores, productores e investigadores trabajando juntos para explorar, evaluar y refinar antes de que los proyectos lleguen a las estaciones y a las manos impacientes. ¿El resultado? Programas y materiales que son ricos y extraordinariamente efectivos.”<sup>97</sup> Su programa y sus cortometrajes en animación se caracterizan por no desligarse de dicha metodología y poder innovar para ser atractivos a los espectadores a manera de que las generaciones cambian y las exigencias del público y de la educación evolucionan.

---

<sup>97</sup> *“Cracking the code of learning is a continuous process. And I collaborative one: educators, producers, and researchers all work together to explore, test, and refine before projects hit airwaves and eager hands. The result? Programs and materials that are richly engaging and extraordinarily effective.”* En inglés en el original en Sesame workshop, “Our research model”, [en línea]. Agosto 2008. Disponible en la web: <http://www.sesameworkshop.org/how-we-work/our-research-model.html>



**Sesame street (Plaza sésamo) enseña con animación y marionetas, vocabulario, números y temas diversos.**

La complejidad en el uso de dichos medios resulta cuando los complementos visuales para la enseñanza de ciertos idiomas son escasos en el mercado por lo que se recurre a la improvisación o adaptación de materiales como los juguetes, artículos representativos del país, fotografías y visitas a diferentes lugares, tales como tiendas, zoológicos, granjas y cualquier lugar que permita la visualización real de aspectos dentro de la enseñanza del vocabulario. A diferencia de los objetos que son estáticos, aquellos que pueden ser manipulados por las manos de los niños ayudan a facilitarles el habla; bajo el aspecto de movimiento, las escenas representadas con mímica constituyen un modo eficaz de hacer comprender los significados y hacer practicar las estructuras lingüísticas, pues satisfacen directamente la necesidad de conocimiento y acción propia de los estudiantes. La diversidad del contexto y del vocabulario permite una amplia variedad de ejemplos donde los niños utilizan frases modelo, las cuales generan confianza al hablar por sí solos y brindan la asimilación. El uso frecuente de los modelos llega a producirse de manera automática. Un caso de animación a base de mímica es Pocoyó, una serie española creada por David Cantolla, Luis Gallego y Guillermo García Carsi en el 2005, ésta fue producida por Zinkia Entertainment.

---

Cada episodio muestra a un niño de edad preescolar, el cual descubre su entorno a base de la interacción, el personaje carece de voz y expresa todas sus emociones a través de la mímica y los gestos, únicamente acompaña una voz *en off* la cual da un seguimiento a la narración.



**Pocoyó es una animación en 3D para alumnos de edad preescolar.**

Como última fase, la lectura y escritura se presenta en los programas lingüísticos como ampliación del vocabulario y como noción de la formación de estructuras, permitiendo la cuestión de la mejora en los aspectos ortográficos al trasladar la idea al papel, comenzando por transcripción de textos en el idioma. Al dominar el aspecto de la escritura, la elaboración de exámenes impresos resulta un medio factible para la evaluación. Un ejemplo es el programa de televisión *Word World* (mundo de palabras) es una serie creada por Dan y Jacqueline Moody, patrocinada por el Departamento de Educación de los Estados Unidos de América como parte del programa *Ready to learn* (Listo para aprender), una iniciativa de alfabetización para niños de 3 a 7 años y muestra aparte de vocabulario la manera de escribir el nombre de los objetos, haciendo que el cuerpo de cada personaje y otros objetos adopten la forma de las letras que conforman su nombre en inglés. El programa está traducido en 10 idiomas pero el objetivo central es la enseñanza oral y escrita de la lengua inglesa, respetando la entonación de las palabras y nombrando las letras en la misma lengua al momento del deletreo.

---

Finalmente, los niños deben verse expuestos a aplicar los conocimientos adquiridos alrededor de todo el curso en situaciones donde se enfrenten a la cultura, habitantes o a uno de los países hablantes de la lengua enseñada. El encuentro con niños de la misma edad propios del país o amistades por correspondencia constituyen fuertes incentivos para que los estudiantes tomen el gusto por una lengua extranjera y consideren la importancia y beneficios de aprenderla.



**Niños mexicanos de 6° de primaria hacen un viaje grupal a Alemania para aplicar conocimientos.**

Algunas animaciones infantiles de origen alemán muestran un poco de su cultura y paisajes representativos, los cuales también pueden ser incentivos para la estimulación y el conocimiento previo de los países de habla germana. El canal Kika (Kinderkanal) es uno de los destinados netamente a la programación infantil con una extensa lista de programas nacionales e internacionales destinados para diferentes edades, comenzando desde los 3 años. Dicho canal puede ser visualizado en línea con el listado en orden alfabético de series y animaciones al aire.<sup>98</sup>

---

<sup>98</sup> El canal en línea de Kika puede ser encontrado en el sitio:  
[http://www.kika.de/scripts/fernsehen/a\\_z/index.cfm](http://www.kika.de/scripts/fernsehen/a_z/index.cfm)

---

### 2.2.3 Creación de materiales didácticos para la enseñanza de lenguas

“Llamaremos materiales didácticos a los instrumentos que auxilian a los estudiantes en el desarrollo de las habilidades lingüísticas y comunicativas. Su función es promover el aprendizaje de la lengua y, mediante su autenticidad, dar a conocer aspectos socioculturales.”<sup>99</sup>

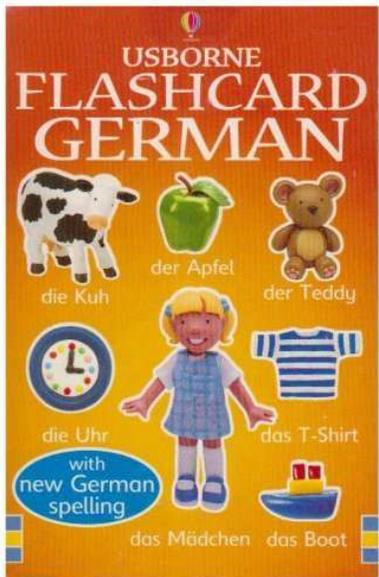
Los auxiliares visuales son un cierto tipo de imágenes que pueden ser reproducidas por distintos medios, las cuales responden a la función de los objetivos de enseñanza en cualquier momento, el esquema indica los roles de los temas en la lengua extranjera, donde partiendo de la percepción visual y los conocimientos adquiridos, se permite el descubrimiento lingüístico. Estos materiales surgen como facilitadores del proceso de enseñanza-aprendizaje aplicado para crear un impacto mayor en el estudiante.

Los materiales didácticos permiten acercar al estudiante con la variedad de usos de la lengua como instrumento de comunicación, intervenida por la definición de elementos verbales y las equivalencias sistemáticas articulables. En el caso de los medios audiovisuales, se permite la relación auditiva con la imagen, permitiendo que “el alumno se exponga a esta realidad de un encadenamiento prosódico y que se familiarice también con el ritmo, la entonación y los sonidos [...] hablados en enunciados completos.”<sup>100</sup> También funcionan como una traducción palabra a palabra a base de las imágenes o sonidos sin la necesidad de utilizar el idioma nativo como traductor y forzando así al alumno a concentrar más su atención auditiva.

---

<sup>99</sup> Gibón, *op. cit.*, p. 144.

<sup>100</sup> “...l’élève soit exposé a cette réalité d’un enchaînement prosodique et qu’il se familiarise ainsi avec le rythme, l’intonation et les sonorités [...] parlé dans des énoncés complets. » En francés en el original. André Reboullet, *Guide pédagogique pour le professeur de français langue étrangère* p. 138.



**Material didáctico visual para enseñanza del alemán a niños de nivel preescolar.**

La elaboración de material didáctico consta de una serie de fases en cuanto a su diseño, comenzando con la planeación de éste, un análisis a las necesidades específicas del grupo al cual va dirigido, incluyendo la elección del idioma a enseñarse, la conformación del marco referencial, una lista de actividades que se incluirán y la presentación de un estudio piloto donde se evaluarán los resultados como un primer análisis. Posteriormente se realizan las modificaciones necesarias con el fin de su mejora y finalmente la utilización en los grupos y la evaluación final hacia el conocimiento adquirido posterior a la presentación. En base a la proyección de los videos de muestra, se puede deducir si el material y el concepto están generando una función trascendental en el conocimiento que pretende reforzarse, tomando en cuenta el aspecto de la enseñanza y el agrado hacia el material. Si alguno de los dos no funciona de manera adecuada al sacar un promedio de resultados, se realiza un estudio mayor y una encuesta para poder modificar algunos aspectos de los videos y lograr en una cantidad mayor de público el resultado del aprendizaje lúdico.

Dentro de la fase de elaboración, se contemplan ciertos rasgos que permitirán la enseñanza al nivel propuesto; se examinan los fundamentos lingüísticos y psicológicos del aprendizaje de una lengua extranjera, se definen los objetivos que promoverá el video, se establece contenido preciso de la materia para

---

seleccionar una metodología que se adecue a los objetivos y por último se elabora y se eligen los medios técnicos aptos para la presentación del trabajo finalizado. Los materiales requieren de una presentación que atraiga al público objetivo y una organización que permita el desarrollo sistemático conciso y claro del aprendizaje en los niños evitando que el alumno lo perciba como un medio aburrido o fuera de su contexto, por ello se recurre a la utilización de temas e imágenes actuales.

Una forma sencilla de comenzar la planeación es catalogar el tipo de material; los materiales didácticos se dividen en materiales auténticos, elaborados, comerciales y adaptados. Los auténticos son los cuales originalmente no fueron creados con fines de enseñanza sino que forman parte de la cultura de los diversos países, tales como postales, cuentos, fotografías, música y textos impresos o a través de la red; en cambio, los materiales elaborados son aquellos creados exclusivamente con métodos de enseñanza creados por los profesores según sus necesidades, entre éstos entran los rota folios, carteles, presentaciones y ejercicios diversos; los materiales comerciales son aquellos producidos por las editoriales, tales como los libros de texto, libros de trabajo, mapas, manuales de gramática y vocabulario, manuales de comprensión de lectura, carteles, hojas de trabajo, juegos, tarjetas o fichas para juegos de rol e instructivos diversos; finalmente los materiales adaptados, son los que han sido modificados y utilizados por los profesores como método de ayuda, entre ellos se encuentran diversos juguetes que se adaptan a las diversas lecciones o temas propuestas en el programa de enseñanza para lenguas extranjeras, algunos ejemplos son los títeres, los juegos de mesa (donde no se requiere un idioma en específico o puede ser adaptado a otra lengua como el memorama, los crucigramas, entre otros. En los últimos años se ha agregado otra categoría a los materiales, los medios digitales; tales como discos de DVD o CD, videos y películas, material auditivo para la comprensión y entrenamiento fonético, sitios en la red, materiales en línea y bancos de datos. Algunos de estos medios pueden ser catalogados también como adaptados pues muchas de las películas y dibujos animados, por ejemplo, que pueden ser utilizados como material, originalmente son creados en otros idiomas y las nuevas ediciones proporcionan la opción de los subtítulos o la traducción a otra lengua. Una compañía que ha traducido la mayoría de sus largometrajes es *Walt Disney Productions Inc.*,

haciendo internacional su producto a través de la traducción y adaptación de las voces y canciones a más de trece idiomas. Por lo tanto, dichas películas son en su mayoría reconocidas por muchas generaciones y se vuelve más fácil el entendimiento a una trama previamente conocida con personajes que no resultan ajenos.



Disco de audio para niños con los poemas de Johann Wolfgang von Goethe.

“Cabe aclarar que la preparación de materiales requiere de la realización de descripciones del material e instructivos para su uso, elaborados como propuesta para el personal docente.”<sup>101</sup> La aplicación de teorías cognitivas y constructivas promueve una mayor autonomía en el aprendizaje y la creación de recursos y materiales, éstos inducen al estudiante a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y ayudan a estudiar de forma autónoma conforme al estilo de aprendizaje y las exigencias propias. Los materiales deben ser auténticos en términos de texto, deben estimular la interacción con otros alumnos de la clase y permitir al alumno enfocarse en aspectos formales de la lengua, del mismo

<sup>101</sup> Gilbón, *op. cit.*, p. 30.

---

modo, deben motivarlo a desarrollar técnicas de aprendizaje y habilidades al aprender para estimular al alumno a aplicar las destrezas más allá de un salón de clases.

Mucho de este material puede ser publicado por las mismas editoriales que producen libros de texto y trabajo, sin embargo en el caso de algunas lenguas, el material resulta escaso por la poca demanda hacia el aprendizaje de éstas mismas, así que los profesores pueden recurrir a una elaboración propia de los materiales que se ajusten a sus expectativas. La elaboración es un proceso mediante el cual los asesores crean un material didáctico para su uso personal para promover la autonomía del alumno. El enfoque pedagógico está dirigido al aprendizaje específico, a alcanzar metas, y considerar los diferentes estilos de aprendizaje, al realizar los materiales, los profesores o asesores deben incluir referencias sobre la utilidad del material, que incluyan diferentes rutas para cubrir las diferentes necesidades a través de la imagen.

Una serie de imágenes referentes a un tema específico es capaz de sugerir una actividad cotidiana a través de personajes y diálogos en función de la comprensión, de tal manera que el estudiante podrá presentar el conocimiento, éstas imágenes son conocidas por visualizar globalmente la originalidad en el acto de la comunicación pues se dispone de una imagen más rica, auténtica y comprensible para forjar el enriquecimiento cultural y la adquisición lingüística a través de ésta.

La exigencia de un segundo idioma debido a los cambios de los temarios escolares ha producido que diversas compañías fabriquen materiales diversos para el aprendizaje de una segunda lengua, entre ellos se observa el método de la traducción y el método a través de imágenes y vocabulario. Una organización de material didáctico que utiliza el sistema de traducción es la editorial El triunfo, una empresa peruana compuesta por un grupo de profesionales y traductores dedicados a la investigación y difusión de idiomas bajo la conducción del Sr. Pedro Mendoza Y. Desde su creación en 1998, desarrolla proyectos de investigación y edición con la colaboración de traductores y profesionales en el área pedagógica<sup>102</sup> que se dedica a la enseñanza de lenguas a través de

---

<sup>102</sup> Idiomas el Triunfo, "Nosotros", [en línea]. 2011. Disponible en la web: <http://www.idiomaseltriunfo.com/index.php?idioma=1&m=11&sm=1&mu=Nosotros>

manuales que incluyen un disco y un juego de mesa; su metodología es enseñar lenguas extranjeras a hablantes del español, utilizando éste como referencia para hacer una relación con las palabras en el idioma natal y el extranjero centrándose en su mayor parte a la presentación de vocabulario utilizado en la cotidianidad. Únicamente el material dedicado a la gramática y a la conversación se encuentra disponible para la enseñanza del inglés. En cambio la compañía “El mundo de inglés de Disney” se centra en la utilización de diversos materiales, tanto impresos como digitales para crear diversas actividades lúdicas que se relacionan en su totalidad a los personajes y películas de Walt Disney, a través de un paquete con libros, juegos de mesa, videos y juegos digitales que se dividen en varios niveles aumentando su complejidad. El material es más completo pues abarca diversos medios y aún más importante, hay una relación afectiva entre los personajes y los estudiantes, creando un mayor interés en los niños por observar el material aunque no se tenga la idea obligada del estudio y aprendizaje durante las proyecciones o actividades lúdicas.

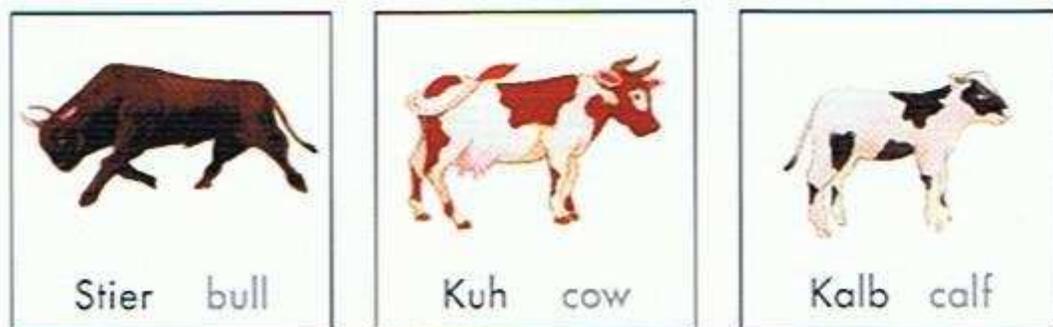
**Material adaptado a las diferentes lenguas.**



Si la lengua es desconocida, la propia imagen permite recrear una representación de una realidad conocida por el alumno, un reconocimiento a una traducción de la lengua materna a la comprensión de unidades lingüísticas. La representación visual de un contenido conocido permite la introducción y el recordatorio de las designaciones de la lengua extranjera para ser fácilmente identificada a través de la imagen, la comprensión resulta ser en un principio,

---

fácil e inmediata gracias a la asociación de un significado visual hacia un significado lingüístico. Los materiales son capaces de mostrar una diferencia progresiva que se relaciona con los contenidos lingüísticos y la organización en secuencia enfatizada en el desarrollo cognitivo.



**La imagen por sí sola es capaz de generar el concepto, la traducción es en ciertos casos necesaria y la imagen funciona como un reforzador del significado.**

“La imagen-traducción puede comprender una visualización de algunos aspectos culturales que superan el estricto contenido de la significación lingüística; esos elementos, que son suficientemente raros, son introducidos involuntariamente por el artista diseñador.”<sup>103</sup> La repetición de estas imágenes aporta la suficiente información para abordar una traducción o una interpretación; la metodología de los medios audiovisuales aborda la comprensión a través de percepción y el valor temático depende de la conversación.

Debe existir congruencia entre los materiales diseñados y la evaluación, se determinan los criterios de evaluación en concordancia con la manera de enseñar y las teorías de la didáctica de lenguas extranjeras como la importancia de los aspectos interculturales en la enseñanza de un idioma y la respectiva cultura. Otro aspecto de la evaluación refiere a la comprobación de la eficacia de

---

<sup>103</sup> “L’image –traduction peut comporter une visualisation de quelques aspects culturels qui dépassent alors le strict contenu de la signification linguistique ; ces éléments, qui restent assez rares, sont parfois introduits involontairement par l’artiste dessinateur. » En francés en el original. Idem. p. 145

---

los materiales y los proyectos mediante una comparación permanente de los resultados obtenidos. Cualquier material didáctico creado, sin importar el idioma al que corresponda, sirve como modelo y puede ser aplicado también a la enseñanza-aprendizaje de otras lenguas, aprovechando las investigaciones teóricas que preceden a la realización de un material.



### **3. METODOLOGÍA DE BRUCE ARCHER**

#### **(DISEÑO DE ANIMACIONES EDUCATIVAS PARA LA ENSEÑANZA DE LENGUAS EXTRANJERAS)**

3.1. Definición del problema (Enseñanza de lenguas extranjeras a niños a través de métodos audiovisuales)

*3.1.1. Invención de personajes diseñados para permanecer en la memoria a largo plazo*

En la etapa preescolar es importante crear personajes con los que los niños se sientan identificados, los cuales servirán de mediadores para guiar a los estudiantes por los diferentes temas de manera en que se sientan interesados.

---

“Cualquiera que sea el formato que elijamos para contar nuestra historia, nuestros personajes tienen que ser irresistibles, no importa cuál sea su aspecto.”<sup>104</sup>

Se toma a consideración la utilización del color, se manejan paletas de colores primarios tal como lo son el azul, amarillo y rojo, agregando una paleta secundaria, con los colores anaranjado, verde y violeta. El uso de la paleta mencionada debe ser de tonalidades brillantes y llamativas las cuales atraen la atención de los niños, sin embargo la presentación de formas es igualmente esencial; los niños suelen verse atraídos por personajes a los que son capaces de reproducir, ya sea a manera de dibujo o de forma tridimensional, los personajes formados a bases de figuras sencillas capturan la esencia de una creación hecha por los propios niños, una de las razones por las que los personajes pueden crear un lazo amistoso con el público.

Para la creación de éstas formas básicas es más común el uso de materiales como la plastilina y arcillas de modelaje que el uso de silicones, la plastilina permite un trabajo más artesanal y mayor detalle de la elaboración manual. “Hay un pequeño punto en el esculpir un glorioso títere detallado, o escenarios y escenarios, enfatizando todas las texturas con una gran uniformidad frente a la iluminación. El personaje comienza a lucir como una caricatura.”<sup>105</sup> Aunque a diferencia de las animaciones con otros materiales, la arcilla debe ser cuidadosamente esculpida con cada escena o movimiento brusco para mantener su forma y textura original.

---

<sup>104</sup> Chris Patmore, Curso completo de animación, los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa, p. 16.

<sup>105</sup> “There’s little point in sculpting a gloriously detailed puppet, or sets and backgrounds, then flattering out all the textures with very dull uniform front lighting. The character would then start to look like a cartoon.” En inglés en el original. Barry Purves, Basics animation: stop-motion, p. 25.



**Ejercicio de creación de figuras con plastilina para niños de 1° de primaria.**

El éxito de un personaje no radica del todo en su perfección, sin embargo requiere credibilidad en sus gestos, peso, balance, solidez, proporción y silueta. “Haz figuras con la suficiente acción la cual sea suficiente para mostrar que figura tienes en mente.”<sup>106</sup> Reduciendo la creación a la simpleza. Al recrear objetos inertes o animales como personajes, se recurre al uso de gestos humanos para dar la sensación de un objeto animado que es capaz de tener interacción con otros dentro de las distintas escenas. La claridad de las acciones recae en el entendimiento de la estructura ósea y musculatura que afectan en los movimientos del ser humano y animales en sus acciones cotidianas, para tomarlas como referencia en las distintas actividades. “Los personajes populares están basados en la gente de diario para dar fuerza reconocida en el trato humano. Ellos representan características familiares.”<sup>107</sup> Diversos personajes animales conocidos de las películas son reconocidos por las actitudes humanas que poseen y no tanto por el animal al que representan.

En este caso, para la creación del personaje que protagoniza la serie de cortometrajes para la enseñanza de la lengua alemana a niños de preescolar, se eligió un diseño sencillo de ratón fabricado de plastilina en color gris y ropa

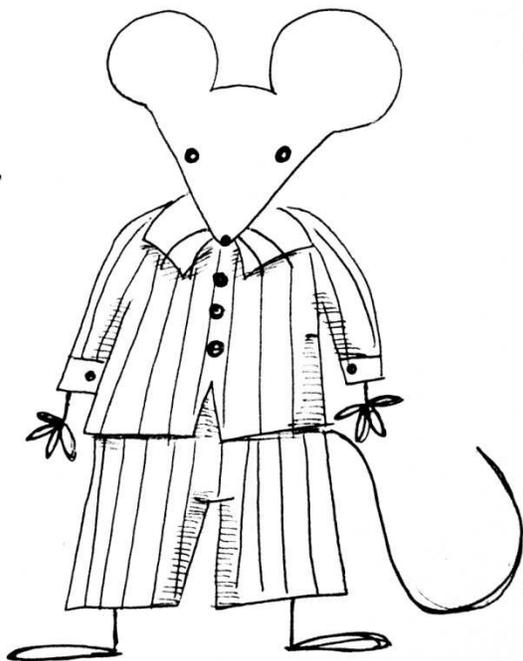
---

<sup>106</sup> “*Make figures with such action as may be sufficient to show what the figure has in mind*” En inglés en el original de los escritos de Leonardo da Vinci. Howard Beckerman, Animation: the whole story, p. 89

<sup>107</sup> Ídem., p. 101.

---

elaborada de tela a rayas, simulando el estilo de una pijama, fabricada a la medida del personaje, por ello llamado “Pyjamaus”, nombre que surge de las palabras alemanas *Pyjama* (pijama o ropa de noche) y *Maus* (ratón). La idea de un personaje animal es considerada a partir de la observación hacia un grupo de niños específicos, los cuáles mostraron mayor interés por el tema de los animales y una buena retención para memorizar sus nombres, en especial aquellos que se componen de una sola sílaba. El ratón está elaborado a base de figuras geométricas básicas, dos grandes círculos para las orejas y un triángulo invertido para la cabeza, la cual tiene únicamente dos pequeños hoyuelos como ojos y dos trozos de alambre en cada mejilla, los cuales simulan un par de bigotes.



***Pyjamaus***, personaje principal de la serie de cortometrajes para la enseñanza de la lengua alemana

El personaje de *Pyjamaus* representa un sencillo procedimiento para su elaboración, lo que permite que los estudiantes lo identifiquen con facilidad y se sientan atraídos y aptos para reproducirlo en sus libretas a manera de ilustración para la enseñanza de los diferentes temas del programa escolar, prestándose su imagen para ser manipulada y utilizada según la necesidad de los métodos utilizados para la enseñanza.

---

Aparte de la observación, el contar con un público específico con el que se evaluará el proyecto, resulta indispensable presentar los bocetos para conocer si la idea de los personajes se plantea atractiva desde un principio y cumple con los objetivos deseados para la enseñanza y de igual importancia que sean claros y entendibles para que cualquier compañía seleccionada pudiera darse a la tarea de elaborar los cortometrajes o reproducir las marionetas y escenografías.

Si el personaje logra mantenerse el suficiente tiempo en la memoria a largo plazo de los niños y resulta eficaz para cumplir los objetivos que se plantean, se puede proceder a elaborar el guión según la temática planteada e identificar los recursos y materiales que se emplearán a lo largo del rodaje, para comenzar a



hacer una búsqueda de material y relación de costos, incluyendo, en dado caso que sea necesario, si habrá algún equipo de trabajo que se especialice en varios de los aspectos del procedimiento de la marioneta y el rodaje.

---

### **3.1.2. Enseñanza de vocabulario extranjero a través de imágenes en movimiento**

Para la enseñanza coherente a través de medios audiovisuales se deben examinar los fundamentos lingüísticos y psicológicos del aprendizaje de una lengua extranjera y elaborar de manera controlada los diferentes documentos en base a las técnicas previamente seleccionadas para la presentación. La enseñanza audiovisual responde a los fundamentos metodológicos sólidos y a una definición estricta del rol que juega el elemento sonoro y el visual, “la imagen y la palabra reproducen e introducen a la clase acorde a una concepción del lenguaje y del informe que entretienen con la realidad.”<sup>108</sup>

La etapa preescolar consta principalmente de la enseñanza de vocabulario sobre los artículos de uso cotidiano en el contexto del estudiante así como estructuras básicas para oraciones descriptivas; el método para éste tipo de enseñanza se basa en la repetición continua de manera individual o coral junto con la interacción de los objetos que conforman el vocabulario seleccionado para mostrar una referencia visual y sensitiva. “Las expresiones lingüísticas que se harán aprender por medio del ejercicio intensivo pueden estar relacionadas con las fórmulas de cortesía, las respuestas habituales, las exclamaciones más comunes y las palabras que se intercalan usualmente en el discurso.”<sup>109</sup>

Los temas que han sido seleccionados para la creación de la serie de cortometrajes animados según el programa de estudios elaborado a base de la comparación con varios libros de enseñanza básica para la lengua alemana y aplicado a los alumnos participantes en la evaluación de éste proyecto son: la numeración del 1 al 10, las vocales con los ejemplos de posibles palabras con cada una de ellas, las frutas, los colores, los animales de la granja, las partes del cuerpo, las preposiciones con respecto a la localización y finalmente los nombres de algunas figuras geométricas. El vocabulario se presenta en diversos ejercicios catalogados como situacionales donde la cantidad de palabras no

---

<sup>108</sup> “...l’image et la parole reproduites et introduites dans la classe s’accordent à une conception de la langue et des rapports qu’elle entretient avec le réel.” En francés en el original. Reboullet, *op. cit.*, p. 154.

<sup>109</sup> Renzo Titone, *Bilingües a los tres años*, p. 36.

---

debe ser extensa, sin embargo debe ser repetida y utilizada a menudo para afianzar la comprensión de la palabra, de lo contrario resulta difícil la asimilación del concepto. Las estructuras gramaticales o ejercicios estructurales, se conciben a partir del vocabulario, utilizando básicamente frases que muestran la presentación y descripción propia y así mismo la de algunos animales y objetos.



Fragmento de *Wo es ist?*  
(2012).

Los contenidos que debe poseer un método de enseñanza se dividen en diversas categorías<sup>110</sup>; la primera son las intenciones y actos del habla como lo son los saludos, presentaciones, deseos, establecimiento de contacto social ofrecimientos y expresiones de agradecimiento; con el fin de incitar la aprobación, desaprobación, indiferencia, comparación, entre otras. La segunda es el contenido fonético y gramatical, que describe la pronunciación del alfabeto, entonación, ritmo y acento en el discurso hablado. La tercer categoría incluye el contenido léxico, que abarca alrededor de 1500 y 3000 palabras de vocabulario activo (vocabulario empleado para la expresión y descripción) y pasivo (vocabulario referido a textos literarios) dependiendo de la lengua.

“Mientras que los ejercicios llamados ‘situacionales’ apuntan a enriquecer el vocabulario y a llevar a un uso creativo del idioma, los ejercicios llamados ‘estructurales’ asumen la función precisa, y por lo tanto limitada, aunque

---

<sup>110</sup> Morales, *op. cit.* p. 131

---

esencial, de fijar los mecanismos morfosintácticos básicos, asegurados los cuales serán posibles también los ejercicios situacionales.”<sup>111</sup> El estímulo que iniciará la enseñanza está compuesto por la propia animación realizada, la pronunciación del vocabulario y el personaje principal llamado *Pyjamaus*<sup>112</sup>

Éste personaje, junto con las demás imágenes reproducidas reciben el nombre de auxiliares visuales, en éste caso para medios audiovisuales. La aparición de éstos auxiliares permite el sugerir posibles significados a los fonemas presentados sin necesidad del uso de la traducción o medios escritos, ya que la imagen muestra la representación de una realidad previamente conocida por los estudiantes, lo que genera distintos modelos de aplicación dependiendo las características del grupo de enseñanza. “Pero ésta diversificación a su empleo responde a una riqueza de funciones, dado los objetivos y de los principios a recordar todo a la hora.”<sup>113</sup>



Fragmento de *das Obst* (2012).

Entre el soporte visual y los elementos lingüísticos, se establece información directa evitando ambigüedad para una comprensión inmediata de términos

---

<sup>111</sup> Ídem., p. 43.

<sup>112</sup> Vid supra en Invención de personajes diseñados para permanecer en la memoria a largo plazo

<sup>113</sup> “*Mais cette diversification dans l’emploi répond à une richesse des fonctions, compte tenu des objectifs et des principes rappelés tout à l’heure.*” En francés en el original. André Reboullet, Guide pédagogique pour le professeur de français langue étrangère, p. 138.

---

aislados basados en la figuración de conocimientos adquiridos. Los conocimientos adquiridos permitan la facilitación del nuevo aprendizaje ya que los objetos son reconocidos inmediatamente sin ninguna complejidad y es cuestión de memorizar las diferentes pronunciaciones posibles. La imagen produce la función para algún otro ejemplo conocido en el vocabulario, generando un sistema de equivalencias.

La imagen presenta únicamente una simulación del lenguaje dentro de la comunicación para generar un diálogo teniendo como referencia únicamente el contexto. La recreación verbal impulsada por la imagen infiere en significados globales sustituyendo palabras y un lenguaje en concreto ya que se maneja una segmentación de imágenes y diálogo surgido de la actividad cotidiana en una lectura secuencial para la función de la comprensión y articulación. La equivalencia radica en una significación lingüística y la imagen simulada de una situación de comunicación.

El equipo encargado de la elaboración de la animación debe tener la información precisa y completa sobre las necesidades propias del video y no permitir únicamente la intuición de la significación; la imagen debe aportar suficiente información decisiva hacia una traducción exacta. Sin embargo, la imagen como un medio de definición a una situación precisa, y no a una sola palabra, debe contener índices visuales que permitan hacer hincapié en un término inmediato a partir de un juego de rol entre los personajes y los espectadores.

---

## 3.2. Obtener datos, especificaciones y retroalimentación (Público objetivo y decisión de los temas y materiales para cada animación)

### 3.2.1. Datos sobre el público objetivo y el grupo de prueba

Los videos están planeados para ser presentados a niños de una edad entre 5 a 7 años con conocimiento previo de la lengua alemana, sin embargo la posibilidad de que se apliquen para edades más avanzadas está abierta, siempre y cuando el público muestre interés a la lengua enseñada y al tipo de animación utilizada. “Si se habla de la enseñanza a principiantes, sería injusta la conclusión de que las técnicas audiovisuales se aplican solo a etapas tempranas del aprendizaje.”<sup>114</sup>

Los grupos con los cuales se han probado las versiones piloto de los videos son dos grupos de 1° año y 3° de primaria. Los grupos de 1° están formados alrededor de 20 y 25 alumnos en promedio con edades de entre 5 y 7 años; los grupos de 3° contienen la misma cantidad de alumnos entre 7 y 9 años de edad. Ambos grupos se encuentran en una escuela privada en Cuautitlán Izcalli llamada Colegio Latino Jesuita, la cual maneja la enseñanza de lenguas como “lenguas extranjeras” y no como “segundas lenguas”<sup>115</sup>. La escuela imparte la materia de la lengua alemana una vez por día con duración de una hora, en los niveles de *Kindergarten*, el tiempo se reduce a 30 o 40 minutos por día.

La mayoría de los alumnos que cursas el nivel de primaria poseen una trayectoria en la escuela que inicia desde el nivel de preprimaria, por lo tanto los alumnos están acostumbrados a escuchar la lengua alemana e identificarla tanto en el

---

<sup>114</sup> “*S’il a surtout été question ici d’enseignement à des débutants, il serait pour le moins abusif d’en conclure que les méthodes audio-visuelles ne s’appliquent qu’aux premières phases de l’apprentissage.*” En francés en el original. Reboullet, *op. cit.* p.146

<sup>115</sup> A diferencia de la enseñanza de una “lengua extranjera”, una “segunda lengua” se imparte en escuelas bilingües donde aparte de enseñar vocabulario y gramática, se enseñan algunas materias de tronco común en el idioma seleccionado. Las escuelas bilingües imparten la “segunda lengua” la mitad del día mientras que el método de “lengua extranjera” se imparte únicamente como una materia.

---

salón de clase como por parte de otros profesores que imparten la materia en la misma institución y alumnos de grados más avanzados, pues se promueve la interacción de los distintos niveles, ya sea de manera lúdica o como apoyo a la enseñanza del idioma.



**Alumnos de 3° de primaria  
estudiantes de la lengua  
alemana.**

La motivación para fomentar el aprendizaje de la lengua en los alumnos consiste en proporcionar la facilidad de un viaje en grupo a Alemania y Suiza cuando se termina el 6° grado de primaria; la condición del viaje requiere la acreditación de un examen que evalúa los conocimientos del lenguaje a un nivel A1 o A2, el cual incluye el poder comunicar tareas sencillas y habituales que requieren un intercambio simple y directo de información sobre actividades cotidianas con la utilización de expresiones y frases para describir términos sencillos y escribir mensajes breves relativos a necesidades inmediatas.<sup>116</sup> Muchos de los alumnos de grados básicos tienen hermanos o familiares que cursan grados mayores, lo cual forma parte de otra motivación en los alumnos que inician éste aprendizaje, así como un modelo y auxiliar que parece influir en la mayoría de los estudiantes al momento de realizar tareas o estudiar para las evaluaciones.

---

<sup>116</sup> Según la tabla de evaluación del Marco europeo común de referencia para las lenguas (MECR) del Consejo de Europa.

---

Ya que no se tiene aún un programa en concreto que se siga año con año, los videos pretenden poder abarcar los temas más recurrentes en los diversos libros de enseñanza del alemán a nivel básico con el fin de poder formar parte del proyecto de un programa que pretende abarcar los requerimientos de la enseñanza constructivista, como lo maneja la institución, y poder servir como un complemento aparte del libro, cuaderno y material didáctico establecido que se ajuste posteriormente a todos los niveles de complejidad en el idioma.

El espacio de proyección puede generarse dentro del salón de clase con el uso de un proyector o un reproductor al grupo completo o para ser reproducidos de manera individual en casa a manera de refuerzo. Los videos pueden presentar temas tanto nuevos como reiterativos, más es preferente su uso como estimulante de la comprensión de los temas previos, más que como iniciador a la enseñanza, la cual puede ser complementada si un profesor o una persona con conocimiento de la lengua toman el papel de mediador dando una explicación más amplia del tema.

### ***3.2.2. Escritura del guión de cada una de las animaciones***

La serie de videos que se propone consta de 8 cortometrajes, en los cuales se dividen los 8 temas a tratar. A pesar de que exista relación entre ellos, cada uno consta de un guión diferente y especificaciones que diferenciarán cada video. Para ellos es necesario constatar la idea previa que se desarrollará a través del rodaje y posteriormente traducirla a texto e imágenes anteriores a la fotografía que debe realizarse.

---

Los ocho guiones<sup>117</sup> elaborados deben trascender una misma línea para enfatizar una similitud que genere el concepto de una serie para televisión, haciendo uso de un personaje animado el cual aparece en varios de los cortometrajes, permitiendo al público generar una secuencia entre los distintos videos para que los niños puedan familiarizarse con el programa de medios audiovisuales. En cada guión debe darse la importancia necesaria al personaje sin sobresalir de las escenas importantes, como lo son las escenas que muestran específicamente el vocabulario y estructuras necesarias a comprender, sin exceder de 5 nuevas palabras para el vocabulario en cada tema con excepción del tema sobre la numeración del 1 al 10 en el cual se abordan y mencionan las diez cifras en cualquiera de sus dos versiones.<sup>118</sup> Siguiendo el temario y orden de dificultad, los temas se presentan y desglosan de la siguiente manera:

a) *die Zahlen von 1 bis 10* (Los números del 1 al 10)

En la primera versión para niños menores de 6 años:

Aparece una bola de plastilina en el centro del escenario en una toma en picada, la bola se transforma en el número 1 y una voz en *off* menciona su nombre con su pronunciación correcta; el número 1 se separa para formar dos bolas de plastilina de menor tamaño las cuales se transforman en el número 2 y es nombrado de igual manera por la voz. El mismo proceso continúa con los siguientes números en orden hasta llegar al número 10, posteriormente todo rastro de plastilina sale del escenario para dejar la superficie limpia.

En la segunda versión para niños mayores de 6 años:

Aparecen unas cartas de baraja inglesa sobre una mesa, éstas se revuelven y comienzan a repartirse y aparecer de manera consecutiva, comenzando con el

---

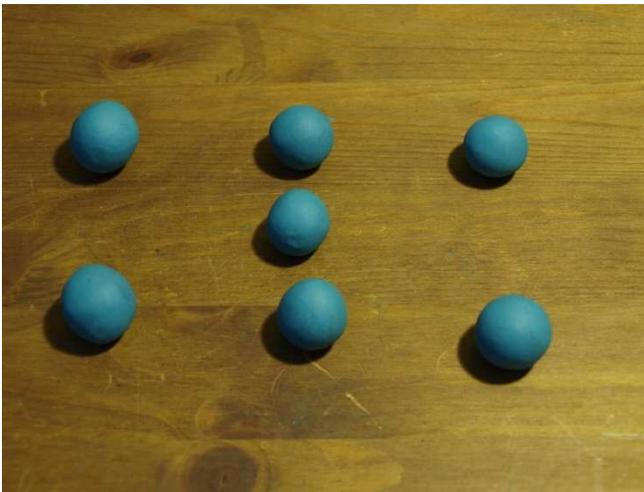
<sup>117</sup> Los guiones técnicos formales de los 8 cortometrajes se encuentran en la parte final del trabajo en el apartado de anexos. Vid. *Infra*. Anexos.

<sup>118</sup> El video tiene dos variantes puesto que una representa los números con objetos cuantificables, mientras que la segunda versión muestra el número abstracto. A los niños menores de seis años les resulta difícil comprender el número únicamente como signo, de lo contrario requiere objetos cotidianos que puedan contar, mientras que para los niños mayores, la relación de cantidad y número tiene una relación más lógica.

---

número 1 (en este caso un As) y hasta llegar a la carta con el número 10. Al aparecer cada carta, la acompañará un título que indica el número al que se refiere y la manera en que se escribe. Al terminar de formarse toda la numeración, aparecerá una mano que retirará todas las cartas de la mesa. Las cartas sobrantes se revolverán una última vez. Dichosos números con su nombre en alemán son:

1 eins (uno)	4 vier (cuatro)	7 sieben (siete)	10 zehn (diez)
2 zwei (dos)	5 fünf (cinco)	8 acht (ocho)	
3 drei (tres)	6 sechs (seis)	9 neun (nueve)	



Fragmento de *die Zahlen 1* (2012).



Fragmento de *die Zahlen 2* (2012).

---

b) *die Buchstaben* (Las letras)

Se presentan las letras vocales elaboradas de plastilina, las cuales entran caminando hacia el centro del escenario una por una para permanecer inmóviles mientras una voz en *off* pronuncia el nombre de cada una, inmediatamente se dice un ejemplo de un objeto cuyo nombre en alemán comience con dicha letra y aparece el texto en el costado superior derecho; la letra de arcilla adoptará en ese mismo momento la forma del objeto que ha sido mencionado como ejemplo, ésta permanecerá algunos segundos con movimientos laterales y saldrá de cámara girando para permitir la entrada a la siguiente letra por el lado contrario. Las letras y las frases utilizadas en la ejemplificación de cada una son:

A wie *Apfel* (como manzana)

E wie *Elefant* (como elefante)

I wie *Insel* (como isla)

O wie *Oma* (como abuela)

U wie *Uhr* (como reloj)



Fragmento de *die Buchstaben* (2012).

---

c) *das Obst* (Las frutas)

Aparece una canasta de diversas frutas elaboradas con plastilina, las frutas se incorporan consecutivamente en una posición que les permite ser mejor apreciadas por el espectador, inmediatamente aparecen ojos y boca en cada una y son mencionados sus respectivos nombres en alemán mientras aparece un texto en la parte superior de la toma con el mismo nombre. Por orden de aparición las frutas son:

*der Apfel* (manzana)

*die Birne* (pera)

*die Orange* (naranja)

*die Banane* (plátano)

*die Ananas* (piña)



Fragmento de *das Obst* (2012).

---

d) *die Farben* (Los colores)

Este es el primer cortometraje donde el personaje *Pyjamaus* hace aparición. El ratón animado porta un pijama color azul y distintas prendas extra representando cada color. En cada aparición se escucha una voz en *off* que emplea una frase descriptiva para señalar el color de dicha prenda según sea el caso, al mismo tiempo que el texto aparece centrado en la parte inferior de la pantalla. *Pyjamaus* sale de escena caminando y regresa por la misma dirección mostrando una prenda de color distinta a la anterior. El mismo proceso ocurre con colores distintos. El orden de colores y sus respectivas frases descriptivas son:

*der Schal ist blau* (La bufanda es azul)

*der Schal ist rot* (La bufanda es roja)

*der Hut ist gelb* (El sombrero es amarillo)

*die Socke ist weiß* (El calcetín es blanco)

*der Schuh ist schwarz* (El zapato es negro)



Fragmento de *die Farben* (2012).

---

e) *die Tiere auf dem Bauernhof* (Los animales de la granja)

Aparece una escenografía de una granja, cinco animales diferentes aparecen por los diferentes lados de la pantalla asomando únicamente sus cabezas, al llegar cada uno a su posición final una voz en *off* menciona el nombre con su respectivo artículo y se escucha su respectivo sonido y. En orden de aparición los animales son:

*die Kuh* (la vaca)

*das Schaf* (el borrego)

*der Esel* (el burro)

*das Schwein* (el puerco)

*der Hahn* (el gallo)



Fragmento de *die Tiere auf dem Bauernhof* (2012).

---

f) *der Körper* (El cuerpo)

El personaje *Pyjamaus* aparece en una sala de hospital donde saluda al público y comienzan una serie de acercamientos con la cámara a las diferentes partes y extremidades del cuerpo que serán presentadas. Al realizar el *close up* a cada una de ellas, una voz externa menciona el nombre de cada parte utilizando su respectivo artículo; aparece el texto de las diferentes extremidades distribuidas en distintas esquinas de la pantalla mientras una flecha señala la parte mencionada. En la última parte del cuerpo presentada se agrega la expresión *tut weh* que indica cuando existe dolor en alguna sección del cuerpo, mientras *Pyjamaus* soba la parte del cuerpo adolorida. En orden de aparición, las partes del cuerpo presentadas son:

*der Kopf* (la cabeza)

*die Nase* (la nariz)

*die Hand* (la mano)

*der Fuß* (el pie)

*der Bauch, der Bauch tut weh* (el estómago, el estómago duele)



Fragmento de *der Körper* (2012).

---

g) *Wo es ist?* (¿Dónde está?)

Aparece una mesa en medio del escenario, *Pyjamaus* entra a escena por el lado derecho mientras una voz en *off* pregunta *Wo ist Pyjamaus?*, el personaje se acerca a la mesa y comienza a colocarse en diferentes posiciones con respecto a ésta; cada posición será mencionada a manera de una frase completa que indique la posición del ratón. Después de la última frase, el ratón se despide haciendo uso de su mano hasta que la toma se corta. Por orden de aparición las frases son:

*Wo ist Pyjamaus?* (dónde está *Pyjamaus?*)

*Unter dem Tisch* (bajo la mesa)

*Vor dem Tisch* (delante de la mesa)

*Neben dem Tisch* (junto a la mesa)

*Hinter dem Tisch* (detrás de la mesa)

*Auf dem Tisch* (sobre la mesa)



Fragmento de *Wo es ist?* (2012).

---

h) *Geometrische Figuren* (Figuras geométricas)

El escenario inicia vacío, una cantidad de plastilina azul entra fluyendo por el suelo del lado derecho y toma la forma de una pirámide, ésta abre un pedazo de su masa para simular una boca y menciona su nombre y color. La masa fluye nuevamente por el suelo hacia el lado contrario, permitiendo que plastilina roja entre y tome la forma de una esfera, repitiendo la actividad de la figura anterior. Por último ambos colores de masa entran por lados distintos y forman un cubo con franjas rojas y azules, éste se presenta siguiendo el patrón de las dos figuras anteriores y permanece inmóvil hasta que la imagen se funde a negro. Las figuras y diálogos en orden de aparición son:

Pirámide: *das Dreieck ist blau* (el triángulo es azul)

Esfera: *der Kreis ist rot* (el círculo es rojo)

Cubo: *das Quadrat ist gestreift* (el cuadrado es rayado)



Fragmento de *Geometrische Figuren* (2012).

---

### 3.2.3. Elaboración de escenografías y marionetas para personajes finales

Al momento de realizar una escenografía a escala, debe considerarse en un principio el tamaño de los personajes, el espacio con el que se cuenta para realizar el montaje y los materiales empleados. La animación en técnica *stop-motion* permite la libertad de materiales en la elaboración de los escenarios al igual que en los personajes, ya sea como modelos bidimensionales en cartón y fondos coloreados o escenario tridimensionales elaborados con plastilina, resinas, silicones o artículos cotidianos adaptados para fondos. La selección del material recae en la estimación de costos y del tiempo necesario para completar las escenas con el fin de que los escenarios duren el tiempo necesario sin sufrir daños mayores en sus estructuras.<sup>119</sup> La diversidad de materiales permite el nivel de calidad y detalles deseados según la complejidad que presenten los personajes y demás elementos involucrados.

Para las distintas escenografías de la serie de cortometrajes se utilizan fondos pintados con diversas técnicas en cartón y papel ilustración recortados en forma de cubo, permitiendo la vista de tres paredes y suelo, dejando abierto el techo y la vista frontal para permitir la manipulación con las manos de los animadores y la vista necesaria para la rotación de la cámara. Los pocos elementos que constituyen los fondos deben simular los paisajes requeridos para cada situación, sin generar una distracción hacia las acciones que deben realizar los títeres. Algunas de las escenografías están complementadas por figuras decorativas a escala, como en el caso de algunos muebles.

Por el hecho de trabajar con material graso como la plastilina, se debe tomar en cuenta la facilidad que existe al ensuciar y dañar los materiales como el papel y el cartón o crear constante movimiento en la base de las estructuras por el propio peso de los personajes. También existe la posibilidad de volver frágil la estructura externa de las marionetas debido a los movimientos excesivos en las articulaciones durante las tomas, por lo que en la creación de los cortometrajes

---

<sup>119</sup> Vid. Chris Patmore, Curso completo de animación, los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa.

---

se utiliza una esqueleto o estructura interna de alambre con el fin de que los personajes tengan un apoyo que evite la deformación total de sus formas originales.



**Elaboración de la maqueta para *die Tiere auf dem Bauernhof*.**

Para el personaje de *Pyjamaus* se emplean esferas de poliestireno para los bordes más gruesos y alambre galvanizado previamente trenzado para generar la estructura, cortando principalmente en las esferas las secciones de la cabeza, tórax y pelvis, regulando la forma y tamaño a la proporción estimada, que en este caso es de un personaje de 15 cm de alto aproximadamente con la estructura ósea de un niño de 5 años. Ambos materiales resultan ser de fácil manipulación y larga durabilidad, lo que permite darle un uso constante durante un periodo largo de tiempo sin la posibilidad de que la estructura interna sea dañada con facilidad o debido al desgaste de uso. Las esferas de poliestireno expandido son unidas por el alambre y con éste mismo se forman las secciones más delgadas como los dedos y la cola del personaje, para ser posteriormente recubiertas por plastilina para modelaje y generando un volumen mayor en el cuerpo, principalmente en los pies, los cuales deben tener el tamaño y soporte necesario para cargar con la estructura completa del muñeco y así evitar la pérdida de la estabilidad. Los ojos son finalmente colocados con cuentas de

---

plástico negras. Por último, es añadida la vestimenta, la cual es fabricada con tela estampada o pintada a mano.



Detalles finales de *Pyjamaus*.

### 3.3. Análisis y síntesis para propuestas de diseño

#### 3.3.1. *Materiales empleados en la didáctica infantil*

Juan Jacobo Rousseau propuso una corriente naturalista en la educación donde propone la importancia de desarrollar las sensaciones del tacto, vista y oído en el material didáctico; a pesar de que el proyecto de cortometrajes para la enseñanza estimule únicamente el aspecto auditivo y visual, el ratón Pyjamaus y los demás personajes se crearán con artículos de uso común en la elaboración de material infantil. “Los materiales deben contribuir a que el niño florezca o se

---

desenvuelva física, síquica e intelectualmente,”<sup>120</sup> siendo accesibles a los sentidos de manera palpable para el desarrollo de la percepción y los recuerdos.

Por lo tanto las características que suelen presentarse en los materiales son el predominio de colores, en su mayoría colores primarios y secundarios,<sup>121</sup> texturas, las cuales pueden ser tocadas o en algunas ocasiones solo se muestran de manera pictórica con patrones diversos, formas geométricas y como último aspecto la capacidad de que el material sea plegable o transformable, con el fin de presentar un reto a quien lo utiliza. Faure lo explica como “un medio para ejercitar la destreza y los sentidos para precisar el pensamiento.”<sup>122</sup>



**Estrella cromática de colores primarios, secundarios y terciarios.**

Así como los materiales que favorecen el juego y los que sirven para experimentar, los audiovisuales crean estímulos a través de la vista, además de

---

<sup>120</sup> María Marta Camacho Álvarez, Material didáctico para la educación especial p.8

<sup>121</sup> Según la estrella cromática, los colores primarios son el amarillo, azul y rojo; en cambio los secundarios están formados de la mezcla de los primarios, creando anaranjado, verde y violeta.

<sup>122</sup> Idem. p.11

---

estimular el oído o ambos sentidos en conjunto. “La utilización racional, combinada de la imagen y del sonido, tiene una finalidad educativa e informativa, que producen en el receptor emociones e ideas, así como facilitan y hacen más ameno el proceso educativo”<sup>123</sup> ya que presentan el mensaje en forma clara, atrayente y concreta, ayudan a concretar el interés y atención, relacionan principios abstractos con objetos, situaciones y experiencias concretas y permiten transmitir de manera visual y auditiva, mensajes difíciles de expresar en palabras.

El doctor Leroy Ford postula que los medios audiovisuales no son por si mismos eficaces ni ineficaces del todo, puesto que su funcionamiento es a través de la capacidad del mediador y de la propia calidad del material en cuanto a los requerimientos necesarios que se necesitan y la posibilidad de tratar con los diferentes aspectos y características de cada alumno.

Siguiendo este estudio y observando el tipo de material que se les proporciona a los niños en las escuelas dependiendo de los niveles, los artículos utilizados para las escenografías y personajes, se reducen a papeles y cartones, pinturas, plastilinas de diversos colores, crayones y telas con diferentes texturas. Los artículos fuera de esta lista, son objetos que no forman parte de los personajes principales ni de artículos que aparezcan en un primer plano de la toma y sirven únicamente como complemento de un escenario.

Estos materiales cuentan con ciertas características que se adaptan a las necesidades e intereses propios de los estudiantes, “debe satisfacer las exigencias lógicas de un buen juguete, es decir, debe favorecer la actividad y la creación, ser interesante y formativo, así como incitar a la imaginación, estimular al niño a pensar, propiciar el uso del lenguaje y la comunicación de ideas.”<sup>124</sup> Ya que principalmente la plastilina abarca estas características, se vuelve la manera más sencilla de presentar un personaje y de ser manipulado tanto por el que elabora la animación como para los estudiantes que tienden a reproducir lo visto en pantalla utilizando el mismo material o algunos similares.

---

<sup>123</sup> Idem. p. 14

<sup>124</sup> Idem. p.18

---

Las ventajas de la televisión interactiva digital, según una investigación de Gallego en 1998, son que el espectador deja de ser un receptor pasivo para volverse un participante activo a través de información más actual y precisa, capacitación para una más activa adquisición de información y conocimiento con un incremento de la interacción en el proceso educativo y mayor facilidad de acceso, refuerzo de la capacidad de lectura, escritura, localización de información y la posibilidad de establecer un puente entre el hogar y la escuela. Puntos considerados en el caso del proyecto de *Pyjamaus deutsche lehre* (Pyjamaus enseñanza alemana) y respetando las consideraciones de respeto (donde el material es ofrecido al alumno teniendo en cuenta sus intereses y posibilidades de interacción), dosificación (que modera la suministración excesiva de material), el diseño (que procura que los personajes sean elaborados con un fin básico y funcional) y el material utilizado en la fabricación que resulte apropiado.

### **3.3.2. Otorgar a los personajes cualidades distintivas**

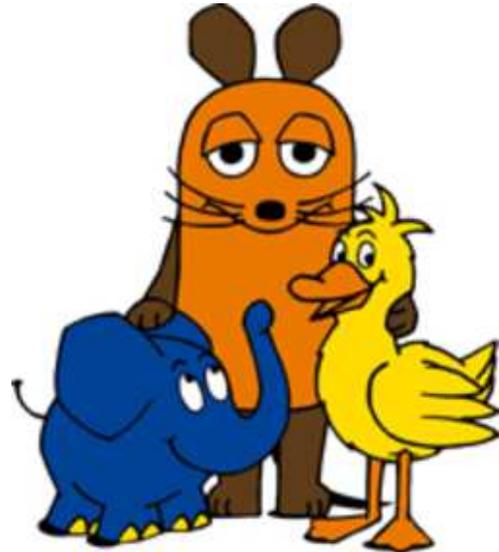
Los diversos personajes utilizados en esta serie de cortometrajes son variados y se ajustan al tema de cada episodio, por lo cual ninguno de los personajes hace alguna reaparición en episodios posteriores a excepción del ratón *Pyjamaus*. El resto de los personajes, como lo son las frutas, animales de granja o las figuras geométricas, conservan en común únicamente la característica del material de plastilina empleada para su elaboración y el mismo diseño de ojos de plástico movibles para generar la mirada y las expresiones faciales.

Las características seleccionadas para la fabricación de los personajes tienen como base un estudio sobre la programación educativa infantil, así como la



---

Personajes de *die Sendung mit der Maus* (el programa con el ratón; 1971).  
Dieter Saldecki.



Posteriormente en 1980, el dibujante Art Spiegelman creó una novela gráfica llamada *Maus. A survivor's tale* (*Maus. La historia de un sobreviviente*), una historia planteada en el contexto de la Segunda Guerra Mundial donde los personajes eran representados por ratones de nacionalidad alemana pero religión judía y los miembros del partido Nazi eran representados por gatos. El estereotipar los personajes con figuras animales surgió en este caso por el comentario del padre del escritor, cuando éste lo compara con la fama que había generado Walt Disney en los Estados Unidos con su personaje *Mickey Mouse*, el padre de Spiegelman estaba esperanzado a que la carrera de su hijo fuera guiada hacia la misma fama a nivel mundial.<sup>127</sup>

Siguiendo la selección de personajes empleada en éstos ejemplos por utilizar al ratón como un símbolo representativo de la propia cultura y la trascendencia de los personajes de Walt Disney, el personaje seleccionado para la serie de cortometrajes es también un ratón, el cual ha sido modificado para no generar ninguna comparación con los personajes descritos anteriormente, utilizados únicamente como una referencia de personajes los que el público infantil ha estado acostumbrado en diferentes generaciones y los cuales han generado una aceptación hacia éstos estereotipos. Otro factor considerado fue la afinidad y

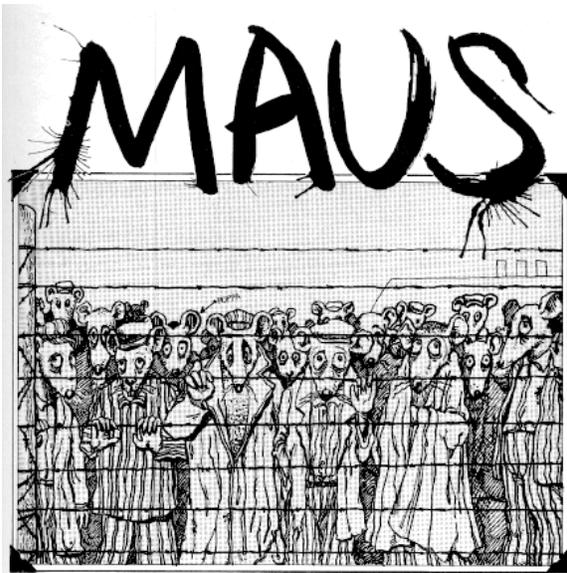
---

<sup>127</sup> Vid. Art Spiegelman, *Maus. Historia de un sobreviviente* México, Emecé, 2009 pp. 159.

---

agrado que estableció el público de prueba con relación a éste animal a diferencia de otros prototipos de animales que fueron presentados.

Aparte de la forma y rostro de los personajes, otro de los elementos que resultan distintivos es el uso de vestimenta, tal como prendas de ropa o accesorios sencillos los cuales se vuelven parte integral de la personalidad de los dibujos animados y marionetas; ésta vestimenta es capaz de delimitar una nacionalidad, nivel de vida e incluso un temperamento definido, o bien, pueda apartar al espectador de cualquier relación con los contextos conocidos y generar una neutralidad en el personaje, incluyendo el excluir la delimitación de un sexo. *Pyjamaus* posee un característico pijama de rayas blancas y azules, similar a los utilizados en los años 40 en algunas regiones de Europa y los Estados Unidos. La intención del uso de una vestimenta nocturna es generar un aspecto de tranquilidad e informalidad, aparte de buscar una mejor relación entre un nombre atractivo para el personaje y generar un juego entre las 2 palabras alemanas que constituyen el nombre.



Bocetos para los personajes de *Maus. A survivor's tale* (Maus. La historia de un sobreviviente; 1980). Art Spiegelman.

---

La presentación de dicho concepto ante estudiantes preescolares de la lengua alemana generó agrado y aceptación en cuanto a la forma y nombre del boceto del ratón, después de 3 días los estudiantes aceptaron al personaje como parte de las actividades cotidianas en la clase, siendo utilizado como ejemplo gráfico en el material visual de apoyo para la explicación de la mayoría de los conceptos y vocabulario nuevo.

### **3.3.3. Definir las expresiones y movimientos propios de cada personaje**

Sin importar la forma que tengan los personajes, se recurre a una previa investigación de posibles expresiones corporales que se verán relacionadas con las actividades que deberán realizar los personajes. En el caso de objetos inanimados, se recurre a hacer una asociación de posibles artículos o seres que asemejen la forma de los posibles movimientos.<sup>128</sup> En el caso de las frutas y las figuras geométricas que protagonizan algunos de los cortometrajes, se observó el movimiento de objetos esféricos y curvos sobre superficies irregulares para identificar la forma en que se balancean debido a su propio peso aunque no se genere un desplazamiento para así interpretar movimientos similares al momento de fotografiar.

En el caso de los personajes del video *Die Tiere auf dem Bauernhof*, se muestran únicamente personajes animales sin características humanas con el objetivo de mostrar el concepto auténtico de los animales de una granja. El trabajo de observación en éste caso es con base a cada animal que es presentado en el video, copiando una cierta cantidad de movimientos corporales y faciales para trasladarlos en la plastilina aunque algunos de los movimientos carecen de veracidad para crear una animación cómica.

---

<sup>128</sup> Vid. Nancy Beiman y Lynn Johnston, Bring imaginary animal, human and fantasy characters to life p. 105.



Fragmento de *die Tiere auf dem Bauernhof* (2012).

En cambio, con los personajes de rasgos humanizados, ya sean humanos en su totalidad, animales o criaturas fantásticas, se definen movimientos más apegados a los realizados en la cotidianidad basándose en una variedad de personas de distintas edades, complejiones y situaciones para ser usadas como modelos de referencia. Una opción consiste en utilizar como modelo a una persona con una complejión similar al personaje previamente diseñado, con el fin de simular movimientos más precisos, añadiendo posteriormente las características animales y del ser humano de manera homogénea, así como sus expresiones y actitudes. En algunos casos los personajes terminan por adoptar los gestos y la personalidad del personaje animado, lo cual puede ser conveniente pues el realismo y originalidad resultan mayores.

El crear este tipo de personajes humanizados pero de género animal, deriva en colocar al individuo en una postura vertical en únicamente dos puntos en lugar de la postura horizontal sobre cuatro puntos, lo que genera una notable diferencia en los movimientos completos al momento de un desplazamiento, ya que la caminata en dos puntos utiliza dos *beats* en cada paso entre la extremidad izquierda y derecha. En cambio, la caminata en cuatro patas requiere el doble de movimiento para poder intercalar las cuatro extremidades en un paso,

---

generando cuatro *beats* por cada paso.<sup>129</sup> La dificultad de realizar estos movimientos es mayor complicada pues se consideran varios puntos de articulación que deben tomarse en cuenta en cada fotograma.

*Pyjamaus* es diseñado únicamente para realizar un desplazamiento sobre dos puntos, lo que reafirma una actitud humanizada al desplazarse sobre un solo par de piernas. El adoptar dicha postura, obliga a dar cierta entonación a distintos puntos del cuerpo en cada movimiento, tal como en el caso de los brazos y hombros al momento de caminar o la forma de doblar la columna al adoptar ciertas posiciones y esfuerzos en algunos puntos de presión.



Personajes de los cortometrajes de enseñanza para la lengua alemana.

En el caso de los elementos ajenos a la estructura humana como las orejas y la cola, la referencia es propiamente de diversas clases de roedores (en su mayoría, ratones) para comprender los movimientos que se generan debido a ciertos reflejos, como el movimiento realizado por las orejas al escuchar sonidos en diferentes direcciones e intensidades o el utilizar la cola como un sensor capaz de ubicar el entorno y espacio existente dentro de un lugar limitado. No todas las acciones del personaje serán estrictamente documentadas pero las que

---

<sup>129</sup> Vid. Nancy Beiman y Lynn Johnston, Bring imaginary animal, human and fantasy characters to life p. 96.

---

logran adaptarse con la maleabilidad del material de elaboración, generan mayor detalle a las actividades.

Para la interpretación de algunas características representativa se realizó la observación en niños de cinco y seis años para imitar su proporción en cuanto a las extremidades, forma andar y moverse, pues el ratón debe poseer la concepción de un niño de dicha edad (sin especificar género); por lo cual los movimientos no resultan ser tan marcados, de lo contrario, se presenta una motricidad limitada y espontánea, así como escenas de juego y ludismo que interpreta el personaje.

## 3.4. Desarrollo de prototipos

### 3.4.1. Toma fotográfica

Los elementos necesarios para la elaboración de todas las animaciones planteadas para éste proyecto consisten en una cámara digital, un trípode, una mesa o base donde se montaran las escenografías, un espacio donde se permita la entrada de la luz natural suficiente, una lámpara de escritorio con luz blanca, placas de poliestireno expandido o papel en color blanco y negro que puedan ser utilizados como rebotadores,<sup>130</sup> los personajes de cada video y el guión o *storyboard* que muestre los pasos en orden que han de realizarse.

---

<sup>130</sup> En fotografía, placas plegables de distintos colores como blanco, negro, plateado o dorado que permiten rebotar o absorber la luz para que el objeto a fotografiar tenga un mejor balance en sus tonos.

---

El comienzo de las sesiones inicia con el montaje de la escenografía, que en este caso es un fondo pintado a mano que se pega a una pared o a una cara del espacio donde se realiza el montaje para posteriormente colocar sobre la superficie una textura que realice la función de suelo. Los artículos complementarios son colocados en diversas secciones de la escenografía para dar un complemento más dinámico a las imágenes bidimensionales que conforman la mayor parte de la escenografía.

La cámara se coloca utilizando el trípode con cabezal móvil a la altura necesaria para abarcar la mayor parte del fondo dentro del encuadre y a una distancia con la que el personaje aparezca de cuerpo completo dejando un margen de tolerancia entre cada extremidad para no sobrecargar el plano y que exista un buen espacio para permitir el desplazamiento de los personajes y demás elementos. Debido a las dimensiones de la escenografía, el desplazamiento de los personajes no puede ser mayor a un par de pasos, sin embargo, para generar un mayor dinamismo se emplean distintos acercamientos y ángulos de cámara moviendo únicamente el objetivo de la lente en la cámara. “Una solución sería comenzar la animación con un ángulo de cámara diferente”<sup>131</sup> y jugar constantemente con diferentes tomas o procurar el uso del zoom y desplazamientos de cámara, también conocidos como *til*.

Las tomas fotográficas se realizan con el uso de la iluminación natural y artificial, con la ayuda de lámparas. Los videos que utilizan la luz ambiente están pensados de esa manera ya que se desarrollan dentro de habitaciones donde la iluminación es precisamente la luz ambiente y esto permite mayor realismo en la generación del ambiente deseado como en el caso de *Wo es ist?*, *Der Körper*, *Geometrische Figuren* y *Die Farben*. Para ello se observa cómo cambian las condiciones del tiempo y la luz durante el curso del día, prestando especial atención a la naturaleza cambiante de las nubes a diversas horas del día y el efecto del viento si es que se realiza la animación en el exterior.<sup>132</sup> La hora seleccionada para esta serie de videos ha sido entre las 11:00 am y las 12:00 pm, observando que en los días anteriores a la toma fotográfica, la luz ha sido la correcta y el cielo ha estado despejado totalmente. Para mayor facilidad y

---

<sup>131</sup> Patmore, *op. cit.*, p. 41

<sup>132</sup> Patmore, *op. cit.* P. 43

---

control de la iluminación, los siguientes videos han sido realizados con la ayuda de las lámparas y rebotadores, pero basándose aún en la imitación de una iluminación natural.

En la realización de estos cortometrajes, no se exige el uso forzoso de 24 fotografías por segundo pues los personajes carecen de las articulaciones necesarias para generar un movimiento más realista, por lo que principalmente se realizan las tomas en un plano medio, evitando lo mayor posible, la tomas de las piernas y pies de los personajes, y como siguiente opción, la aceleración del tiempo de duración de fotografía; así el desplazamiento de los objetos es secuencial y evita pausas innecesarias entre fotografías, las cuales pueden tornarse poco agradables a la vista o consideradas como algún error en el proceso de elaboración, pues se pierde la realidad de las acciones.

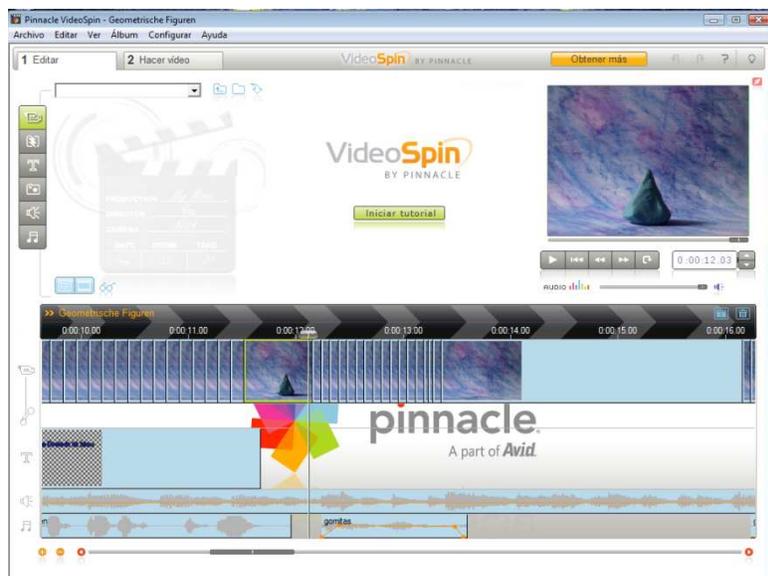
Al final de cada escena se revisan las diferentes fotografías en la cámara, recorriéndolas de manera rápida para crear una simulación de cómo se vería en la pantalla al momento de la edición y poder corregir o eliminar fotografías al momento o repetir toda la escena si esto fuera necesario, en caso del cambio drástico de la luz, la intervención de un artículo indebido o cuando se altera la posición del personaje, rompiendo la secuencia de algún movimiento. Preferentemente, las escenas han sido tomadas en orden, tal como lo establece el *storyboard*, para hacer más sencillo el proceso de transferencia de imágenes a una computadora y no mezclar las imágenes a escenas diferentes.

---

### 3.4.2. Edición de video y audio

La edición de los ocho videos se lleva a cabo utilizando la versión 2.0 del programa Pinnacle VideoSpin, un programa sencillo el cual se ha dejado previamente programado con el tiempo de duración de cada foto, el cual es de 0.05 segundos, tiempo que permanece constante en la edición de cada cortometraje, con el fin de evitar dar manualmente a cada foto el tiempo requerido. Sin embargo existen casos en donde el tiempo de duración ha sido acortado o alargado dependiendo de la exigencia del video; en los casos donde se ha reducido su tamaño es debido a que los movimientos deben surgir de una manera más fluida ya que de lo contrario la relación del tiempo no coincide con la acción de los personajes. La prolongación el tiempo es debida al énfasis que se requiere en ciertas imágenes, como en el caso de la aparición de títulos, los cuales explican el nombre del objeto señalado; en esos casos, el tiempo no excede de 5 segundos para dar tiempo de leer el título y observar la imagen pero sin llegar a la monotonía de la toma. En caso de encuadrar rostros y dar un tiempo largo, se recurre a fingir un parpadeo de los personajes valiéndose de una edición en dicha fotografía creada por algún programa de computadora, así se evita en lo mayor posible la imagen estática en el recuadro o la distracción hacia el objetivo central de la imagen.

**Ventana del programa Pinnacle, VideoSpin para edición de videos.**



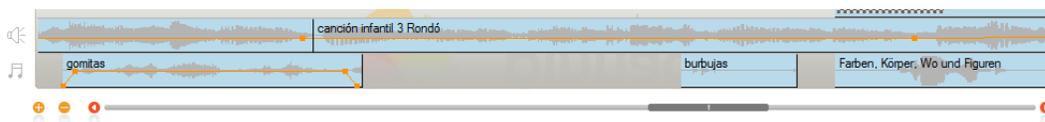
---

La inserción de títulos y créditos es creada únicamente de manera digital usando los patrones que propone el programa de edición, manteniendo una constante en la tipografía, tamaño de fuente y acomodo de los textos; la única variante resulta el color del texto, el cual cambia en relación con la gama cromática de los fondos en cada cortometraje para crear un contraste entre los colores y facilitar su lectura.

La animación cuadro por cuadro no hace mucho uso de las transiciones puesto que las fotografías deben reproducirse de manera rápida y secuencial, sin embargo se hace uso de una transición al momento de pasar del título a las escenas y de éstas a los créditos. Para esta acción se utiliza un fundido de salida a negro para evitar el cambio drástico entre las imágenes y el texto. Debido a la duración tan corta de las animaciones, la transición permite al espectador anticipar el final y dar énfasis a las escenas finales, la cuales contienen una síntesis o una evaluación con respecto al tema presentado.

Para la edición del audio se utilizan dos canales de audio, uno de ellos dedicado a los efectos de sonido y a la música de inicio y final, el segundo canal se utiliza para la voz que lee todos los títulos que aparecen en los cortometrajes, como el nombre del video y el vocabulario que se enseña. El objetivo de usar diferentes canales de audio, es mantener un mayor control en los niveles que se manejan para poder intercalar más de una pista de audio al mismo tiempo.

La grabación de la voz debe cumplir con los requisitos necesarios desde el principio para evitar dedicarle un mayor tiempo a su limpieza y edición. Si se evita la grabación de ruido y eco, resulta más fácil la inserción de la pista dentro del video y permite una mayor armonía con las pistas de audio adicionales a ésta.



**Barra de edición de audio del programa Pinnacle, VideoSpin.**

---

Los ocho proyectos de video son salvados como tipos de archivo AVI (Audio Video Interleave), éste formato permite una buena calidad de reproducción y es compatible con diversos reproductores de video. Así mismo, se pre ajustarán a un formato DV (Digital Video) para hacer eficaz la reproducción tanto en pantallas de computadoras como en la pantalla de televisión sin perder la calidad de imagen o audio y evitar la pixelación.<sup>133</sup> Como paso final, el proyecto se graba en un DVD (Digital Video Disc) y se separa en los ocho capítulos utilizando un menú de inicio con reproducción, selección de escenas e información e imágenes extra, donde aparece el índice, objetivo del proyecto, una breve reseña y recomendaciones de uso.

### **3.4.3. Grabación y montaje de las pistas de audio**

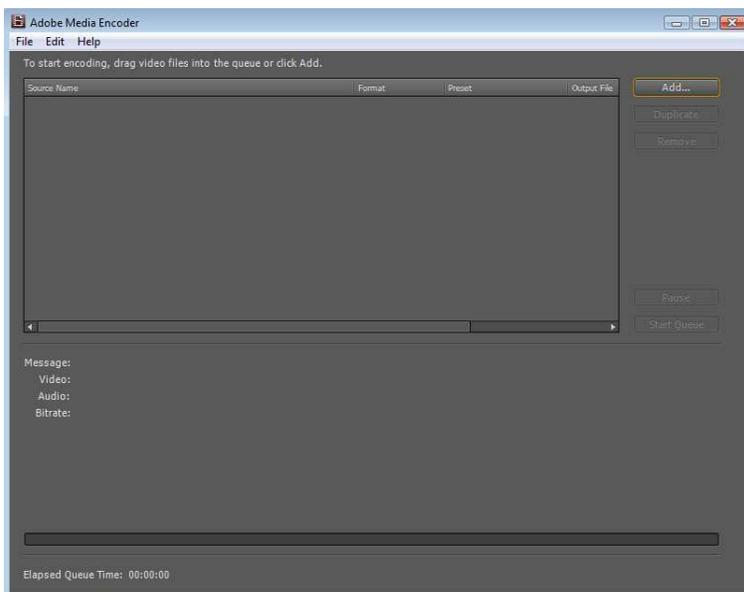
Los recursos necesarios en la grabación constan de un reproductor de audio con la función de grabación de sonidos, una cabina para grabación o un lugar con las características necesarias para evitar que aparezca eco en las grabaciones o sonidos ajenos a lo que se desea grabar y un programa de audio que permita editar y limpiar las grabaciones y cambiar su formato a uno que sea aceptado por los editores de video.

---

<sup>133</sup> Según la Real Academia de la Lengua Española, un pixel es una “superficie homogénea más pequeña de las que componen una imagen, que se define por su brillo y color”. Si dicha imagen tiene poca calidad y es agrandada, comienza a perder la forma y verse fragmentada en los diferentes pixeles que la conforman, llamando a esto *pixelación*.

---

Las pistas son grabadas en formato MPEG-4, un compresor digital de audio y video compatible con diversos reproductores en la web, discos compactos y aplicaciones de televisión. Cuando la pista está corregida y editada, se convierte a formato mp3 con el fin de ser leída y reproducida por el programa de edición de video, donde únicamente se modificarán los niveles de decibeles, o sea el volumen de los audios para intercalar la música y las grabaciones de manera consecutiva.



**Ventana del programa Adobe Media Encoder para conversión de videos.**

Los textos serán leídos por un profesor de alemán, el cual tiene experiencia en enseñanza a niños y en trabajos anteriores donde ha prestado su voz para medios audiovisuales debido a la buena pronunciación y tono de voz aptos para ser entendible a los estudiantes. Se realizan varias pruebas de audio y se graba por lo menos dos veces cada bloque de textos para no limitarse a una sola opción y evitar que, en caso de que la primera grabación no sea útil, repetir toda la sesión de grabación. Con dos o más grabaciones distintas, se tiene mayor material para generar una selección de las pistas según las condiciones de calidad o las necesidades del propio video.

En el primer canal de audio del programa, se colocaron las pistas de música que aparecen al inicio y final de cada animación, junto con los sonidos y

---

onomatopeyas correspondientes a las acciones de los personajes, tales como son los pasos, chillidos, risas, entre otros. El segundo canal queda dedicado a la inserción de la voz que explica cada palabra del vocabulario. En ambos canales se respeta el espacio de cada audio insertado y se crea una mezcla de los canales y de las pistas únicamente cuando se requiere acoplar dos o más audios en un mismo tiempo. Para ello se recurre al efecto de fundido de entrada y salida para introducir los textos de manera intermedia a las pistas de audio y sonidos de efectos, así no se escucha un corte forzado al comenzar o finalizar alguna de estas y no se genera ruido.<sup>134</sup>

## 3.5. Preparar estudios y experimentación

### ***3.5.1. Presentación de las animaciones a los grupos de niños de primaria***

#### *3.5.1.1. Niños con conocimiento de la lengua alemana y conocimiento previo del personaje Pyjamaus*

“Los objetivos generales para el ciclo elemental establecen que los alumnos deben adquirir un nivel básico de competencia en la expresión y comprensión de la lengua hablada y escrita para su uso en situaciones cotidianas como instrumento de comunicación, de tal manera que los alumnos reciban información básica acerca de las características fonéticas, estructuras y normas

---

<sup>134</sup> Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española, el ruido se considera como un “sonido inarticulado, por lo general desagradable” o “la interferencia que afecta a un proceso de comunicación”.

---

de interacción comunicativa que condicionan la lengua, así como los aspectos culturales de los países en que se habla la lengua y que puedan tener influencia en las situaciones sociales frecuentes.”<sup>135</sup>

La primera sesión para la presentación de los videos se limitó a cuatro de los cortometrajes *Wo es ist?*, *Die Farben*, *Der Körper* y *Geometrische Figuren*; los videos fueron proyectados dentro de la hora de clase a los grupos de 1º y 3º de primaria. Los alumnos reconocieron rápidamente el personaje de *Pyjamaus* y mostraron interés hacia las proyecciones, más aún en los temas que eran conocidos como en el caso del tema de los colores y las partes del cuerpo. En los grados menores no fue necesario explicar a los niños que debían repetir el vocabulario que presentaba la animación, la acción fue voluntaria en una gran parte del grupo y seguida por los demás alumnos.



**Proyección de videos a los alumnos de 1º de primaria en la clase de alemán.**

Los videos de mayor agrado fueron *Wo es ist?* y *Die Farben* debido a ciertas escenas que los niños consideraron graciosas como cuando *Pyjamaus* desaparece y aparece sentado encima de la mesa en el video que explica la localización, y también la escena donde se muestra al ratón con un sombrero amarillo, protagonizando el video sobre los colores. Ambas escenas provocaron risas en el público y generaban mayor atención, así como el deseo de repetir la

---

<sup>135</sup> Morales, *op. cit.*, p. 130

---

filmación; aspecto que resulta necesario puesto que una sola reproducción no bastó para que el conocimiento del vocabulario quedara del todo claro.

Las siguientes reproducciones hicieron uso de la memoria sobre los mismos temas y se fue creando una comprensión mayor, sin embargo el mediador entre los videos y los alumnos, estimulaba a los niños poniendo otros ejemplos relacionados con el tema o realizaba las preguntas antes de que el texto y el audio de cada cortometraje explicaran la acción que se iba presentando con el fin de relacionar los videos con los temas que ya habían sido estudiados o en su caso, vocabulario que estuviera ligado a conocimientos previos para generar mayor comprensión a los videos que trataban temas nuevos.

Otro aspecto que resultó llamativo, fue el uso de los materiales; los alumnos identificaron los materiales como la plastilina y la tela con la que los personajes estaban creados y por ello, causó asombro el imaginar cómo es que dichos materiales podían tener un movimiento propio. A todos los grupos se les explicó de manera breve el proceso de creación de las animaciones, sin embargo, cuando se mencionaba otro ejemplo de algunas animaciones en *stop-motion*, no generaban una relación tan estrecha puesto que los cortometrajes de *Pyjamaus* son más explícitos en el aspecto de su fabricación<sup>136</sup>.



**Proyección de los videos de *Pyjamaus*.**

---

<sup>136</sup> En los cortometrajes de *Pyjamaus* es fácil identificar los materiales usados y la intervención del uso de las manos para su modelado por la aparición de marcas, huellas digitales, costuras burdas en la ropa y marcas de pincel en las escenografías.

---

Los videos que fueron pensados para un minuto de duración, no resultaron suficientes para el público, de lo contrario parecieron cortos en tiempo por pretender ser considerados como un programa o una serie televisiva. Sin embargo, cabe recalcar que los cortometrajes están pensados para ser intercalados con otros medios educativos o como un complemento a los temas previamente vistos a manera de una síntesis. Por el formato breve de los videos y el público objetivo, no resulta conveniente la prolongación del tiempo pues se incluiría más vocabulario y sería más complicado llegar a una síntesis de todas las palabras empleadas, por el contrario se prefiere manejar una serie mayor de videos pero que no utilicen más de cinco palabras de vocabulario nuevo (con todo y el artículo correcto). El éxito del prototipo de los primeros ocho videos, darán pie al que se puedan elaborar posteriormente, más capítulos que abarquen más temas con una mayor complejidad según los grados a los que vayan a ser presentados.

### *3.5.1.2. Niños con conocimiento de la lengua alemana pero sin conocimiento previo del personaje Pyjamaus*

En una segunda presentación del material, se cambió la edad del público a niños de segundo de primaria con una edad aproximada de 6 a 7 años. Los niños se mostraron alegres al saber que la actividad del día sería en base a ver animaciones y prestaron atención a los cuatro cortometrajes que se presentaron. Este grupo de niños fue de 31 alumnos de una cantidad similar entre niños y niñas; ninguno de estos alumnos tenía conocimiento del personaje protagonista, sin embargo la mayoría ha llevado la materia de la lengua alemana por 2 años y los temas no son del todo desconocidos.

En esta ocasión, se le entregó el material al maestro de dicho grupo con la única instrucción de tener que fungir como mediador si él lo consideraba necesario y poder sentirse libre de ocupar las imágenes de los videos para cualquier referencia que quisiera remarcar, ya fuera pausando el video o al final de éste. El maestro tuvo un poco de dificultad al recurrir de manera inmediata a una

---

pregunta, por lo que el material debe ser visto por los profesores mucho antes de ser presentado ante el grupo y así de este modo, el mediador puede crear un plan de trabajo en función a los videos para saber de qué manera puede utilizarlos según su método de enseñanza. Al final realizó pocas preguntas al respecto, la mitad de los niños no participó dando respuestas y se mostraron un poco distraídos. Al entrar un profesor que ya tenía conocimiento del guión de cada cortometraje, fue más sencilla la formulación de preguntas, logrando seguir el dinamismo de la clase y no perder el objetivo de los temas tratados en los videos. Con ayuda de algunos recordatorios sobre algunas imágenes, se logró estimular la memoria de los niños para que un número mayor de alumnos lograra responder de manera acertada.



**Diferentes profesores utilizan el material de *Pyjamaus* para adaptarlo a sus clases.**

Al igual que en el caso de los alumnos de primer grado, los videos carecían de la voz que menciona todas las palabras del vocabulario, sin embargo los niños leyeron voluntariamente los textos e imitaron algunas acciones del personaje. Algunos tiempos para los textos eran muy breves por lo que era difícil la lectura rápida; posteriormente se procederá a alargarlos pero introducir música de fondo para evitar una monotonía pero sin que interfiera con la claridad de la voz que menciona los textos leídos.

Al finalizar las reproducciones y las preguntas, se prosiguió a realizar una encuesta sobre los videos con el fin de saber si éstos habían sido de su agrado, si

---

eran entendibles y conocer algunas opiniones sobre lo que podría mejorarse en los videos. De los 31 alumnos, únicamente 6 respondieron que los videos no habían sido de su agrado puesto que los consideraron monótonos y aburridos, después comentaron que habían encontrado pocas acciones que les generaran risa y que la solución sería insertar más escenas cómicas en los videos.



**El material de *Pyjamaus* se utiliza en diferentes grupos y grados.**

Para finalizar y evaluar la presentación, se realizó un juego tomando como referencia el video *Wo es ist?* con el fin de dar ciertas órdenes a los niños que les indicaban colocarse en algún sitio con respecto a la mesa de cada uno. El juego utilizó el mismo vocabulario que el video y cuando se llegó a la orden *Auf dem Tisch* (sobre la mesa) se pidió que lo hicieran igual que el personaje, esto quiere decir sentados y no de pie como muchos intentaban hacerlo. Al preguntar a su profesor si este tema de la localización ya había sido visto, afirmó que ya se había presentado pero que sin embargo carecían los alumnos de un conocimiento total del tema, por lo que se consideró al video como de ayuda para reafirmar el tema que apenas estaba en una fase inicial dentro del conocimiento.

Los cuatro videos restantes se planearon en consideración a los resultados de esta encuesta, generando personajes más cómicos a consideración de estos niños y con escenas que muestran movimientos más bruscos pero que a su vez generan una mayor gracia en las animaciones. Para tener una mayor referencia

---

de la creación de éstos nuevos personajes, como en el caso de los animales de la granja, se tomaron aspectos de caricaturas recientes, las cuales son del agrado de la mayoría de los niños de las edades consideradas. Un aspecto es el tamaño de los ojos, los cuales son redondos y muy grandes, ocupando aproximadamente la mitad del rostro; de igual manera los cuerpos son bastante geométricos, simplificando su forma y evitando exceso de detalle en el cuerpo y las ropas de los personajes, fijando como única identidad algún aspecto exagerado como un bigote, el tamaño de las cejas o pestañas, labios, dientes, etc. Las escenas que posiblemente sean más atractivas, considerando lo que en ésta generación de programas se considera *chusco*, son caídas, movimientos exagerados de las extremidades u ojos y sonidos que acompañen a las acciones, por mencionar algunas. Los 5 animales de la granja fueron moldeados tomando en cuenta las características físicas, y en cuanto a las actividades que realizarán dentro de los videos, se procurarán hacer los movimientos un poco torpes con el fin de que su apariencia sea cómica pero sin perder el objetivo de cada video.



**Alumnos de 3° de primaria ven la proyección de *Pyjamas*.**

---

### **3.5.2. Evaluación sobre el conocimiento adquirido de los temas propuestos en las animaciones**

La manera de evaluar se divide en tres secciones, una de ellas es evaluar la memorización a corto plazo, en ésta sección se pregunta o realiza una actividad con respecto al tema después de la proyección de cada video; la evaluación no puede ser tan fiel pues se pretende que los conocimientos adquiridos queden en la memoria de manera permanente. A esta evaluación inmediata la mayoría de los niños contestan correctamente el 100% de los aciertos.

En la segunda sección se evalúa la memoria a largo plazo, la actividad o prueba se realiza semanas o meses después de la proyección. Si el tema no fue del todo claro al principio, resulta complicado que la mayoría de los niños recuerden y acierten correctamente. Para evitar dicho inconveniente, se debe recordar que las animaciones están pensadas como un material más dentro de la enseñanza y no un método autodidacta que funcione únicamente con la primera proyección sin la intervención de un mediador o ejercicios que la refuercen. El número de proyecciones del video en un tiempo indefinido no se considera con una cantidad específica, más bien depende de cada grupo y del profesor, el cual considerará a lo largo del curso si el material sirve de ayuda y si es necesario generar repetición en los temas para llegar a la síntesis y posteriormente la evaluación del conocimiento adquirido.

La tercera sección de evaluación entra dentro de las dos secciones anteriores pues se plantea la creación de los mimos 8 videos pero omitiendo la voz y los textos que indican el nombre de los objetos que se muestran dependiendo el tema. La idea fue propuesta por uno de los profesores que utilizó éste material, con el fin de que se reproduzca el video a medida que los niños sustituyen la voz original por la suya, identificando los objetos presentados. Esta actividad puede ser utilizada inmediatamente después de la proyección original o en un tiempo posterior a las proyecciones; en cualquiera de los dos casos, la evaluación mostrará que tanta información quedó registrada y si los alumnos son capaces de reproducir esa información únicamente con la referencia visual como ejemplo para contestar adecuadamente. Al integrar los videos a un disco que pueda ser reproducido por diversas personas, se integrará al final de las proyecciones

---

originales, los videos sin textos con el título de evaluación; éstas podrán ser usadas al acceder al apartado de evaluación dentro del disco y dependerá de los profesores la manera en que llevarán a cabo su evaluación con la ayuda de los videos, puesto no se establece ninguna instrucción concreta más que la orden de responder a las imágenes.



**Diferentes grupos del grado de 1° de primaria observan los diversos cortometrajes.**



---

## CONCLUSIONES

El prototipo de *Pyjamaus* obtuvo los resultados esperados en cuanto a la aceptación del público infantil y los profesores que imparten la materia de alemán, catalogándolo como un útil recurso para la enseñanza de vocabulario. Sin embargo la presentación de 8 videos de tan corta duración no cubre todo el programa del primer año, por lo que sería conveniente aumentar la cantidad de videos para el primer nivel, quizá dividiéndolo en dos volúmenes puesto que el primer nivel abarca la mayor cantidad de vocabulario, el cual es retomado en los niveles posteriores pero deben permanecer como las bases del programa.

Seguirá siendo necesaria la familiarización con *Pyjamaus* a través de imágenes, juguetes, carteles y cualquier otro medio que pueda ser empleado como material didáctico dentro del aula de clase, permitiendo a otros profesores hacer uso de él para no limitar solo a algunos grupos el recurso del personaje. Si el personaje y el proyecto se presentan posteriormente en otras instituciones y escuelas, primeramente deberá ser registrado el proyecto completo para evitar conflictos sobre el uso y los derechos del trabajo en curso.

De cualquier modo, antes de hacer públicas las proyecciones, se trabajará en más temas que puedan ampliar y enriquecer el trabajo, otorgándole a cada cortometraje mayor duración y elaborando material de autoevaluación más complejo que permita una mayor interacción con los espectadores para poder generar un criterio de evaluación más veraz y completo que permita que la información permanezca en la memoria a largo plazo, sin olvidar que el proyecto funciona únicamente como uno de tantos materiales posibles a utilizar, los

---

cuales requieren de un mediador para su uso y los cuales no están planeados para iniciar a una persona en la lengua o para el uso autodidacta del material, por lo cual no garantizan el resultado al ser utilizados de una manera diferente a la planteada.

Ya que conforme avanzan los niveles año con año la dificultad de la lengua aumenta, se pretende anexar también más temas a la nueva programación, que incluyan gramática aparte del vocabulario, cambiando la intención cómica de los videos, los cuales no deben perder la gracia pero deben ser más claros en cuanto a la introducción de los temas y ajustarse a las edades de los estudiantes conforme al incremento de los niveles. Será importante explicar estructura y sintaxis ya que la lengua alemana es estricta en ciertos casos donde la gramática cambia según el contexto de las oraciones, sin olvidar la representación gráfica de cada palabra utilizada durante las proyecciones.

Algunos elementos de audio serán modificados ya que uno de los problemas enfrentados en la edición de los videos fue la utilización de las pistas de audio, ya que se buscó únicamente música libre de derechos de autor la cual podía ser utilizada libremente con la única condición de dar crédito a la página de internet donde había sido encontrada. El inconveniente es que la cantidad de música que se ofrece es mínima y se corre el riesgo de poder encontrar dichos audios en algún otro trabajo. Por lo que para las siguientes grabaciones se buscarán músicos que puedan crear música original para el proyecto, incluso una pista que sirva como tema principal del programa. A sí mismo, los efectos de sonido serán elaborados según las necesidades de cada episodio para evitar utilizar material de páginas web.

Los episodios pilotos han abierto una posibilidad para mayor elaboración de material didáctico audiovisual para la enseñanza de lenguas diferentes al inglés donde abre un campo de trabajo amplio para diseñadores, animadores, escultores, artistas visuales, fotógrafos, lingüistas, pedagogos, entre otros. El diseño jugó la parte más importante pues basándose en su didáctica se realizó una investigación bastante clara del público objetivo y pudo decidirse el uso práctico y funcional de los materiales, la manera adecuada del proceso de producción que incluyó la elaboración de escenografías y modelado así como los procesos de fotografiado e iluminación. Por último el uso de programas de

---

edición audiovisual conforman el resultado final que ha de presentarse al público.

Las amplias ramas del diseño permiten juntar diferentes disciplinas que producirán un producto a un sector específico y basada la investigación en su metodología debe producir un menor rango de error en la evaluación y resultados del proyecto.

A continuación se presenta un listado de sugerencias sobre animaciones en diversas técnicas, las cuales han sido seleccionadas de manera subjetiva como parte importante de la evolución de la animación tanto experimental como comercial<sup>137</sup>, con el fin de ampliar los títulos, autores y técnicas conocidas en el estudio de la animación y programación para televisión.

**Título:** Angry Kid (Chico enojado)

**Año:** 1999-2002

**Técnica:** serie en stop motion

**Creador:** Aardman animations (Reino Unido)

**Título:** The old man and the sea (Eel viejo y el mar)

**Año:** 1999

**Técnica:** pintura al óleo sobre vidrio

**Creador:** Alexander Petrov (Rusia)

**Título:** Musik und Zaubereien (Música y hechicerías)

**Año:** 1921

**Técnica:** teatro de sombras

**Creador:** Lotte Reiniger (Alemania)

**Título:** El héroe

**Año:** 1993

**Técnica:** animación tradicional

**Creador:** Carlos Carrera (México)

**Título:** Mary & Max

**Año:** 2009

**Técnica:** stop motion

---

<sup>137</sup> El término refiere a aquella animación que ha llegado al cine o a la televisión por productoras y empresas no necesariamente independiente y que su objetivo es propiamente lucrativo.

---

**Creador:** Adam Elliot (Australia)

**Título:** The vampire show (El show del vampiro)

**Año:** 2004

**Técnica:** stop motion

**Creador:** Graco Films (México)

**Título:** The Sandman (El arenero)

**Año:** 1992

**Técnica:** stop motion

**Creador:** Paul Berry

**Título:** Krysář (El flautista)

**Año:** 1985

**Técnica:** stop motion

**Creador:** Jiří Barta (República Checa)

**Título:** Shaun the sheep

**Año:** 2007

**Técnica:** stop motion

**Creador:** Aardman animation (Reino Unido)

**Título:** Prežit svůj život / Teorie a praxe (Sobreviviendo a la vida / teoría y práctica)

**Año:** 2010

**Técnica:** recorte de papel

**Creador:** Jan Švankmajer (República Checa)

# BIBLIOGRAFÍA

Beiman, Nancy y Lynn Johnston  
*Animated Performance: Bringing imaginary animal, human and fantasy characters to life*  
Londres, AVA, 2010  
232 pp.

Bendazzi, Giannalberto  
*Cartoons, 110 años de cine de animación*  
España, Ocho y medio, 2003  
508 pp.

Burton, Tim  
*Tim Burton por Tim Burton*  
2a. ed. en español  
Trad. de Manu Berástegui y Javier Lago  
Prol. de Johnny Deep  
Introd. de Mark Salisbury  
Barcelona, Alba, 2002  
302 pp. Ilust. de Tim Burton

Camacho Álvarez, María Marta  
*Material didáctico para la educación especial*  
San José, Universidad Estatal a Distancia, 2004  
185 pp.

Campos Arenas, Agustín  
*Pensamiento crítico: técnicas para su desarrollo*  
Bogotá, Magisterio, 2007  
123 pp.  
(Aula abierta)

Carretero, Mario  
*Constructivismo y educación*  
8a. ed.  
Buenos Aires, Aique, 2004  
137 pp.

Coll, César et. al.  
*El constructivismo en el aula*  
18ª. ed.  
España, Grao, 2007  
184 pp.  
(Serie didáctica / Diseño y desarrollo curricular)

Delgado, Pedro  
*El cine de animación*  
Prol. de Ángel Blasco  
Madrid, JC, s.f.  
173 pp.  
(Imágenes, 28)

Drate, Spencer et. al.  
*Pure animation. Steps to creation with 57  
Cutting-Edge Animators*  
China, Merrell Publishers Limited, 2007  
175 pp. Ilust. de Spencer Drate y Judith Salavetz

Gilbón, Dulce et. al.  
*Lenguas y diseño, puntos de encuentro*  
Prol. de Ma. Eugenia Herrera Lima  
México, s.e., 2005  
337 pp.  
(Líneas de investigación en el Departamento de Lingüística Aplicada, 1)

Grant, John  
*Master of animation*  
España, Watson-Guptill publications, 2001  
203 pp

Johnson, Keith  
*Aprender y enseñar lenguas extranjeras. Una introducción*  
México, Fondo de cultura económica, 2008  
524pp.

Larsen-Freeman, Diane  
*Techniques and principles in language teaching*  
New York, Oxford University Press, 1986  
142 pp

Littlewood, William  
*La enseñanza comunicativa de idiomas, introducción al enfoque comunicativo*  
Trad. de Fernando García Clemente  
Madrid, Cambridge University Press, 2000  
91 pp.  
(Colección Cambridge de didáctica de lenguajes)

Morales Gálvez, Carmen  
*La enseñanza de las lenguas extranjeras en España*  
España, Ministerio de educación, cultura y deporte, s.f.  
209 pp.

Patmore, Chris  
*Curso completo de animación, los principios, práctica y técnicas de una animación exitosa*  
2a. ed.  
Trad. de Gerardo di Masso  
China, Acanto, 2004  
160 pp

Purves, Barry  
*Basic animation: Stop-motion*  
Londres, AVA, 2010  
199 pp.

Purves, Barry  
*Stop motion: passion, process and performance*  
EUA, Focus process, 2008  
346 pp.

Reboullet, André  
*Guide pédagogique pour le professeur de français langue étrangère*  
8a. ed.  
Introd. de Francis Debyser  
Francia, Hachette, s.f.  
215 pp.

Selby, Andrew  
*Animation in process*  
China, Laurence King Publishing, 2009  
175 pp.

Sousa, David A.  
*Cómo aprende el cerebro: una guía para el maestro en la clase*  
2a. ed.  
USA, Crowin press, 2006  
292 pp.

Woolfolk, Anita  
*Psicología educativa*  
9a. ed.  
Trad. De Leticia Esther Pineda Ayala  
Ohio, Pearson Educación, s.f.  
576 pp.

Zubiría, Hilda  
*El constructivismo en los procesos de enseñanza-aprendizaje en el siglo XXI*  
México, Plaza y Valdés, 2004  
110 pp.

---

Océano práctico, *Diccionario Español-Alemán Deutsch-Spanisch*. Barcelona, Océano, s.f.

---

Coraline y la puerta secreta (Coraline)  
Norteamericana  
Henry Selick, director  
Dakota Fanning, protagonista  
Laika Entertainment y Pandemonium LLC  
100 minutos

El cadáver de la novia de Tim Burton (Tim Burton's Corpse Bride)  
Norteamericana  
Mike Johnson y Tim Burton, directores  
Johnny Deep y Helena Bonham Carter, protagonistas  
Warner Brothers  
78 minutos

El extraño mundo de Jack de Tim Burton (Tim Burton's The nightmare before Christmas)

Norteamericana

Henry Selick, director

Danny Elfman, Chris Sarandon y Catherine O'Hara, protagonistas

Walt Disney y Touchstone pictures

110 minutos

El gabinete de Jan Svankmajer (The cabinet of Jan Svankmajer)

Checa

Keith Griffiths, Stephen Quay y Timothy Quay, directores

Kino on Video

13 minutos



# ANEXOS

Guiones técnicos para cada una de las animaciones en *stop-motion*

**die Zahlen von 1 bis 10 (los números del 1 al 10)**

Planos, ángulos y movimientos de cámara	Acciones del personaje	Iluminación	Música y sonidos
Plano medio	Aparece título de la animación al centro “Die Zahlen von 1 bis 10”	Iluminación cenital	Entra pista “música africana” Voz dice “Die Zahlen von eins bis zehn”
Plano general	Aparece una pila de cartas, la cual se despliega para hacer visibles todas las cartas	Iluminación cenital	Sonido de cartas barajándose
Plano medio	Aparecen unas cartas del lado izquierdo las cuales permanecen estáticas. En el lado derecho aparece la primer carta mostrando un As y un título en la parte inferior “1 eins”	Iluminación cenital	Voz dice “eins”
Plano medio	Aparecen las cartas siguientes encima de la primera con la numeración de manera	Iluminación cenital	Voz dice “zwei, drei, vier fünf”

	ascendente, cada una con sus respectivos títulos “2 zwei”, “3 drej”, “4 vier” y “5 fünf“		
Plano general	Aparece una pila de cartas, la cual se despliega para hacer visibles todas las cartas y posteriormente se forme nuevamente la pila	Iluminación cenital	Sonido de cartas barajándose
Plano medio	Aparecen unas cartas del lado izquierdo las cuales permanecen estáticas. En el lado derecho aparece la primer carta mostrando un As y un título en la parte inferior “6 sechs”	Iluminación cenital	Voz dice “sechs”
Plano medio	Aparecen las cartas siguientes encima de la primera con la numeración de manera ascendente, cada una con sus respectivos títulos “7 sieben”, “8 acht”, “9 neun” y “10 zehn“	Iluminación cenital	Voz dice “sieben, acht, neun, zehn“
Plano medio	Las cartas se apilan una encima de otra y una mano las	Iluminación cenital	

	recoge para sacarlas de cuadro		
Plano general	Aparecen una serie de cartas desplegada las cuales se agrupan para formar una pila	Iluminación cenital	Sonido de cartas barajándose
Plano general	Aparecen créditos finales	Iluminación cenital	Se desvanece pista “música africana”

**die Buchstaben, die Vokalen (Las letras, las vocales)**

<b>Planos, ángulos y movimientos de cámara</b>	<b>Acciones del personaje</b>	<b>Iluminación</b>	<b>Música y sonidos</b>
Plano general	Aparece título de la animación al centro “Die Buchstaben Die Vokalen”	Luz cenital	Entra pista “la flauta que hacía bailar” Voz dice “Die Buchstaben, die Vokalen”
Plano general	Entra una manzana por el lado izquierdo, permanece unos segundos y se desvanece	Luz cenital	Voz dice “A wie Apfel”
Plano general	Entra un elefante por el lado derecho, permanece unos segundos y se desvanece	Luz cenital	Voz dice “E wie Elefant”
Plano general	Entra una isla por el lado izquierdo, permanece unos segundos y se desvanece	Luz cenital	Voz dice “I wie Insel”
Plano general	Entra una abuela por el lado derecho, permanece unos segundos y se desvanece	Luz cenital	Voz dice “O wie Oma”
Plano general	Entra un reloj por el lado izquierdo, permanece unos segundos y se desvanece	Luz cenital	Voz dice “U wie Uhr”
Plano general	Aparecen consecutivamente las 5 vocales de	Luz cenital	

	izquierda a derecha Fundido a negro		
Plano general	Aparecen créditos finales	Luz cenital	Se desvanece pista “la flauta que hacía bailar”

**das Obst (las frutas)**

<b>Planos, ángulos y movimientos de cámara</b>	<b>Acciones del personaje</b>	<b>Iluminación</b>	<b>Música y sonidos</b>
Plano general	Aparecen al fondo dos tazas y una canasta Aparece título de la animación al centro "das Obst"	Iluminación lateral derecha	Entra pista "música cuento jazz" Voz dice "das Obst"
Plano general	Entra una manzana por el lado izquierdo y se coloca en un extremo izquierdo Aparece título inferior "der Apfel"	Iluminación lateral derecha	Voz dice "der Apfel"
Plano general	Entra una pera por el lado derecho y se coloca al lado derecho de la manzana Aparece título inferior "die Birne"	Iluminación lateral derecha	Voz dice "die Birne"
Plano general	Entra una naranja rodando por el lado derecho y se coloca al lado derecho de la pera Aparece título inferior "die Orange"	Iluminación lateral derecha	Voz dice "die Orange"
Plano general	Entra un plátano por el lado izquierdo, las demás frutas lo siguen con la	Iluminación lateral derecha	Silbido Voz dice "die Banane"

	mirada Plano general hasta que se coloca al lado derecho de la naranja Aparece título inferior “die Banane”		
Plano general	Entra una piña por el lado derecho tan cerca de la pantalla que luce desenfocada, se aleja de la pantalla hasta que luce enfocada y permanece en frente de las demás frutas Abre y cierra la boca Aparece título inferior “die Ananas”	Iluminación lateral derecha	Voz dice “die Ananas”
Plano general	Aparecen créditos finales	Iluminación lateral derecha	Se desvanece pista “música cuento jazz”

**die Farben (los colores)**

<b>Planos, ángulos y movimientos de cámara</b>	<b>Acciones del personaje</b>	<b>Iluminación</b>	<b>Música y sonidos</b>
Plano medio	Aparece título de la animación al centro “Die Farben”	Luz ambiente (lateral izquierda)	Entra pista “música de cuento”
Plano general	Pyjamaus juega con una pelota, deposita la pelota sobre un mueble y da la vuelta de frente hacia la cámara y saluda	Luz ambiente (lateral izquierda)	Chillido de ratón Voz dice “Hallo Pyjamaus” Sonido de rechinido para los pasos
Plano medio	Pyjamaus camina a la derecha hasta salir de toma, regresa por el mismo lado portando bufanda azul y viendo a la cámara	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonido de pasos Voz dice “der Schal ist blau“
Plano medio	Pyjamaus camina a la derecha hasta salir de toma, regresa por el mismo lado portando bufanda roja y viendo a la cámara	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonido de pasos Voz dice “der Schal ist rot“
Plano medio	Pyjamaus camina a la derecha hasta salir de toma, regresa por el mismo lado portando sombrero	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonido de pasos Voz dice “der hut ist gelb“

	amarillo y viendo a la cámara		
Plano medio Tilt hacia abajo	Pyjamaus camina a la derecha hasta salir de toma, regresa por el mismo lado viendo a la cámara y muestra un calcetín blanco en la mano izquierda	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonido de pasos Voz dice “der Socke ist weiss”
Plano medio Tilt hacia abajo	Pyjamaus muestra un zapato negro en la mano derecha	Luz ambiente (lateral izquierda)	Voz dice “der Schuh ist schwarz”
Plano medio Fundido a negro	Pyjamaus se despide con la mano izquierda	Luz ambiente (lateral izquierda)	Chillido de ratón
Plano medio	Aparecen créditos finales	Luz ambiente (lateral izquierda)	Se desvanece pista “música de cuento”

### die Tiere auf dem Bauernhof (Los animales de la granja)

Planos, ángulos y movimientos de cámara	Acciones del personaje	Iluminación	Música y sonidos
Plano general	Aparece una granja y título de la animación al centro “Die Tiere auf dem Bauernhof”	Iluminación lateral izquierda	Entra pista “canción infantil 1 primaria” Voz dice “Die Tiere auf dem Bauernhof”
	Entra una vaca por el lado derecho y llega al centro	Iluminación lateral izquierda	Sonido de vaca
Plano medio	Aparece título “Die Kuh”	Iluminación lateral izquierda	Voz dice “die Kuh”
Plano general	Entra un cerdo detrás de la granja	Iluminación lateral izquierda	Sonido de cerdo
Plano medio	Aparece título “Das Schwein”	Iluminación lateral izquierda	Voz dice “das Schwein”
Plano general	Entra un burro por el lado izquierdo	Iluminación lateral izquierda	Sonido de burro
Plano medio	Aparece título “Der Esel”	Iluminación lateral izquierda	Voz dice “der Esel”
Plano general	Entra una oveja detrás de un arbusto	Iluminación lateral izquierda	Sonido de oveja
Plano medio	Aparece título “das Schaf”	Iluminación lateral izquierda	Voz dice “das Schaf”
Plano general	Entra un gallo detrás de un árbol	Iluminación lateral izquierda	Sonido de gallo
Plano medio	Aparece título “Der Hahn”	Iluminación lateral izquierda	Voz dice “der Hahn”
Plano general	Entran todos los animales al mismo tiempo por el mismo lugar que la primera vez	Iluminación lateral izquierda	
Plano medio	Aparecen los nombres de cada	Iluminación lateral izquierda	Voz dice “die Kuh, das Schaf,

	animal consecutivamente Fundido a negro		der Esel, das Schwein, der Hahn“
Plano general	Aparecen créditos finales	Iluminación lateral izquierda	Se desvanece pista „canción infantil 1 primaria”

## Der Körper (el cuerpo)

Planos, ángulos y movimientos de cámara	Acciones del personaje	Iluminación	Música y sonidos
Plano general	Aparece título de la animación al centro “Der Körper”	Luz ambiente (lateral izquierda)	Entra pista “música alemana” y se desvanece
Plano general	Entra Pyjamaus por la derecha y voltea hacia la cámara saludando		Voz dice “Hallo Pyjamaus” Chillido de ratón
Plano medio Plano de detalle	Aparece texto “Der Kopf” señalando a la cabeza		Voz dice “der Kopf”
Plano de detalle a la nariz de Pyjamaus	Aparece texto “Die Nase” señalando a la nariz		Voz dice “die Nase”
Plano de detalle a la mano de Pyjamaus	Aparece texto “Die Hand” señalando a la mano		Voz dice “die Hand”
Plano de detalle a los pies de Pyjamaus	Aparece texto “Der Fuss” señalando al pie izquierdo		Voz dice “der Fuss”
Plano de detalle al estómago de Pyjamaus	Aparece texto “Der Bauch” señalando al estómago		Voz dice “Der Bauch”
Plano medio	Pyjamaus lleva ambas manos sobre su estómago Aparece texto “Der Bauch tut weh”		Chillido de ratón

	Regresa ambas manos a los costados del cuerpo		
Plano medio Fundido a negro	Aparecen créditos finales		Entra pista "música alemana" y se desvanece

**Wo es ist? (¿Dónde está?)**

<b>Planos, ángulos y movimientos de cámara</b>	<b>Acciones del personaje</b>	<b>Iluminación</b>	<b>Música y sonidos</b>
Plano general	Aparece título de la animación al centro “Wo es ist?”	Luz ambiente (lateral izquierda)	Entra pista “canción infantil 4”
Plano general	Entra Pyjamaus por la derecha hacia la mesa del centro	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonido de rechinado para los pasos Voz pregunta “Wo ist Pyjamaus?”
Plano medio	Pyjamaus se arrastra por el suelo hasta colocar la cabeza debajo de la mesa Aparece texto “Unter dem Tisch“	Luz ambiente (lateral izquierda)	Voz dice “unter dem Tisch“
Plano general	Pyjamaus se desplaza de costado hasta encontrarse de frente a la mesa Aparece texto “Vor dem Tisch“	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonidos de rechinado para los pasos Voz dice “vor dem Tisch“
Plano general	Pyjamaus se desplaza hacia la derecha y luego hacia atrás para colocarse al lado de la mesa Aparece texto “Neben dem Tisch“	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonidos de rechinado para los pasos Voz dice “neben dem Tisch“
Plano general	Pyjamaus se	Luz ambiente	Sonido de

	desplaza hacia la izquierda para colocarse detrás de la mesa Aparece texto "Hinter dem Tisch"	(lateral izquierda)	rechinido para los pasos Voz dice "hinter dem Tisch"
Plano general	Pyjamaus desaparece Pyjamaus reaparece sentado encima de la mesa y saluda Aparece texto "Auf dem Tisch"	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonido de burbuja reventada Voz pregunta "Pyjamaus, Pyjamaus?" Chillido de ratón Voz dice "auf dem Tisch"
Plano general	Aparecen créditos finales	Luz ambiente (lateral izquierda)	Se desvanece pista "canción infantil 4"

### Geometrische Figuren (figuras geométricas)

Planos, ángulos y movimientos de cámara	Acciones del personaje	Iluminación	Música y sonidos
Plano general	Aparece título de la animación al centro “Geometrische Figuren”	Luz ambiente (lateral izquierda)	Entra pista “canción infantil 3 Rondó”
Plano general	Entra masa azul por el lado derecho, al llegar al centro toma forma de pirámide	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonido de rechinado
Plano general	En la pirámide se forma una boca para hablar, aparece el título “das Dreieck ist blau” en la parte inferior	Luz ambiente (lateral izquierda)	Voz dice “das Dreieck ist blau”
Plano general	La pirámide se deshace y sale por el lado derecho dejando el escenario vacío	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonido de rechinado
Plano general	Entra masa roja por el lado derecho, al llegar al centro toma forma de esfera	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonido de rechinado
Plano general	En la esfera se forma una boca para hablar, aparece el título “der Kreis ist rot” en la parte inferior	Luz ambiente (lateral izquierda)	Voz dice “der Kreis ist rot”
Plano general	La esfera se deshace y sale por el lado derecho	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonido de rechinado

	dejando el escenario vacío		
Plano general	Permanece el escenario vacío y posteriormente aparece un cubo de franjas azules y rojas	Luz ambiente (lateral izquierda)	Sonido de burbuja reventada
Plano general	En el cubo se forma una boca para hablar, aparece el título “das Quadrat ist gestreift” en la parte inferior	Luz ambiente (lateral izquierda)	Voz dice “das Quadrat ist gestreift“
Plano general	El cubo se deshace y se desvanece poco a poco hasta dejar el escenario vacío	Luz ambiente (lateral izquierda)	
Plano general	Aparecen consecutivamente un triángulo azul del lado izquierdo, un círculo rojo del lado derecho y un cuadrado a rayas en la parte inferior; cada figura con su título debajo	Luz ambiente (lateral izquierda)	Voz dice “Dreieck, Kreis, Quadrat“
Plano general	Las imágenes de las figuras desaparecen y aparecen los créditos finales	Luz ambiente (lateral izquierda)	Se desvanece pista “canción infantil 3 Rondó“