



2001

# UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MEXICO

---

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

“ La Animación, como Complemento en  
el Aprendizaje de los temas Relacionados  
con México, en los Niños de Primer Grado  
de Primaria”

Tesis  
Que para obtener el título de:  
Licenciado en Diseño Gráfico

Presenta:

*Aurora Espinosa Pérez*



Director de Tesis: Lic. Manuel López Monroy

México, D.F., 2001



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 AUTONOMA DE MEXICO  
ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLASTICAS

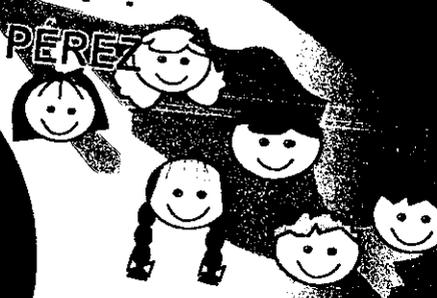


"La animación, como complemento  
en el aprendizaje de los temas relacionados  
con México, en los niños de primer grado  
de primaria"



**T E S I S**  
QUE PARA OBTENER EL TITULO DE  
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO  
PRESENTA:  
AURORA ESPINOSA PÉREZ

MEXICO, D.F., 2001



**Este trabajo es un pequeño homenaje a mis padres:**

**Aurora Pérez García y Sergio Espinosa Morgado**

**Mami:** El cariño que le tienes a tu vocación, me inspiró a hacer esta animación, y a saber que se puede hacer mucho por la educación primaria.

**Papi:** Por inculcarme ese amor que le tienes a la cinematografía y hacerla parte de mi vida..

**Gracias por todo lo que me han enseñado,  
y gracias infinitas por saber ser mis padres.**

Con agradecimiento y respeto a mis profesores:

**Manuel López Monroy**

**Abel Sánchez**

**Jorge Alvarez**

**Armando Durán**

Con muchísimo cariño a mis hermanas:  
**Edelmira y Jacarnda Espinosa Pérez**  
Por estar conmigo siempre  
y por creer en mí.  
Nunca van a dejar de sorprenderme,  
Las adoro.

A mi sobrina:  
**Karla Daniela,**  
Por el nuevo significado  
que le diste a mi vida...  
¡ Es padrísimo ser tu tía !

A mis amigos:  
Por enseñarme el valor de la amistad  
incondicional,  
**Rosy Rangel López**  
**Oscar García Benavides**  
**Areli Jiménez Ramírez**  
por tantas carcajadas juntos  
y por poder decir....  
¡Lo hice!

A mis primos:  
**Mony, Vero, Tany, Oly,**  
**Artur, Rolis, Ale y Ricky**  
No sería la misma sin ustedes,  
los quiero mucho.

# INDICE

---

## INTRODUCCIÓN

### CAPITULO 1.

#### BREVE HISTORIA DE LA ANIMACIÓN

- 1.1 Historia de la animación mundial..... 3-17
- 1.2 Desarrollo de los dibujos animados en México (1929 - 1998)..... 18-29

### CAPITULO 2.

#### LA ANIMACIÓN COMO MEDIO DIDÁCTICO EN LOS NIÑOS DE SEIS AÑOS

- 2.1 Características generales de los niños de seis años..... 32-33
  - 2.1.1 Importancia y beneficios de los medios audiovisuales en la educación..... 34-36
- 2.2 Teorías de educación aplicables a los medios audiovisuales..... 37-39
- 2.3 Proceso de planeación de la propuesta audiovisual basada en los autores Jerry Mac.Linker y John Haney..... 40- 49
- 2.4 Beneficios que aporta la animación didáctica en el aprendizaje de los niños de primer año de primaria..... 50- 53

2.5 Situación actual de la animación educativa en México ( 1996-2000).....	54-57
---	-------

### **CAPITULO 3.**

#### **PROCESO DE ANIMACIÓN DE LA PROPUESTA**

3.1 Diferentes técnicas de animación.....	61-62
3.2. Elementos del diseño gráfico que se utilizaron para la realización de la propuesta de animación; "México, mi país" .....	63-68
3.3. Procedimiento para la realización del corto animado "México,mi país".....	69
3.3.1 Sinopsis .....	70
3.3.2 Guión literario .....	71-72
3.3.3 Proceso del dibujo de la propuesta .....	73-77
3.3.4 Hojas de exposición .....	78-79
3.3.5 El sonido .....	80
3.3.6 Story Board .....	81-93
3.3.7 Filmación de la propuesta .....	94-95
3.3.8 Armado final de la propuesta .....	96-97
3.4. Conclusiones del resultado de la animación, en la escuela .....	98-110
Conclusiones.....	111-112
Bibliografía.....	114-117

## INTRODUCCION:

DESDE SIEMPRE TUVE LA CURIOSIDAD DE SABER COMO SE HACEN LAS PELICULAS DE DIBUJOS ANIMADOS, COMO LOGRAN LOS REALIZADORES CREAR AMBIENTES Y PERSONAJES TAN REALES Y MAGICOS, QUE PARECE QUE EXISTEN EN ALGUN LUGAR. CREO QUE CON ESTE TRABAJO LO ENTENDI, Y A LA VEZ CONOCI EL ESFUERZO Y LA DEDICACION CREATIVA QUE HAN REALIZADO CIENTOS, MILES, DE PERSONAS A TRAVES DEL TIEMPO PARA CREAR JUNTOS LA HISTORIA DE LA ANIMACION MUNDIAL.

ESTE TRABAJO ES UNA PROPUESTA DE ANIMACIÓN, PORQUE CREO QUE ESTA NOBLE TECNICA, PUEDE HACER QUE EL APRENDIZAJE SEA MÁS PLACENTERO Y AGRADBLE.

TAMBIEN ESPERO QUE EL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN QUE REALICE DEL CINE ANIMADO EN MÉXICO, SEA UTIL PARA ACUMULAR DATOS DE LO QUE SE HA HECHO EN NUESTRO PAIS, YA QUE DESAFORTUNADAMENTE NO HAY UN LIBRO QUE ESTE ESPECIALIZADO EN ESTE TEMA.

ESTA TESIS SE DIVIDE EN TRES CAPITULOS:

- EL PRIMER CAPITULO; ES LA RECOPILCION DE DATOS DEL CINE DE ANIMACION QUE SE HA REALIZADO EN MÉXICO. DESDE 1929 A 1998.
- EL SEGUNDO CAPITULO; ES LA PROPUESTA DE LA ANIMACIÓN COMO UN RECURSO AUDIOVISUAL ADECUADO PARA COMPLEMENTAR LOS OBJETIVOS DE LA OCTAVA UNIDAD DEL LIBRO INTEGRADO DE PRIMER AÑO DE PRIMARIA DE LA SEP.
- EL TERCER CAPITULO; ES LA REALIZACIÓN DE LA ANIMACIÓN, "MEXICO MI PAIS".

ME PERMITO PRESENTAR ESTA TESIS, CON EL ANHELO DE QUE LLEGUE A SERVIR, LO QUE INVESTIGUE Y APRENDI EN LA REALIZACIÓN DE ESTE TRABAJO, Y CON LA ILUSION DE SUPERARME PROFESIONALMENTE, DIA A DIA.



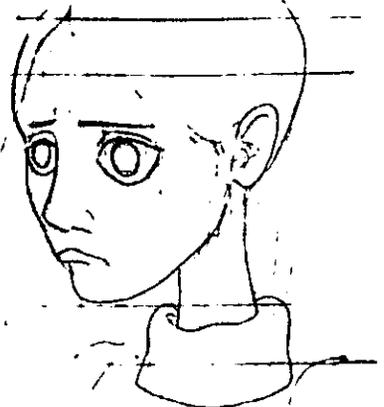
**CAPITULO**

**1**

*Breve Historia  
de la Animación  
mundial y nacional*



8F (2W)



## BREVE HISTORIA DE LA ANIMACIÓN:

Algunos artistas con afán de reproducir el movimiento siguieron caminos diversos, utilizando simplemente sus manos y las sombras que ellas proyectaban. Hombres de épocas remotas inventaron "*Las sombras chinescas*" (que según estudios, no nacieron en China sino en la Isla de Java). A partir de este momento se dio vida al teatro de sombras, que procedentes de Oriente se popularizaron en Alemania y Francia. Estas sombras eran reproducidas como imágenes en movimiento en una pared o lienzo.



Fig. 1. Sombras Chinescas

Estos juegos de sombras se pueden considerar como ensayos para posteriormente lograr imágenes animadas con la finalidad de tener recreo o distracción.

Otros autores manejan como el primer invento de lo que mucho tiempo después se transformaría en el principio de la animación, al creado por *Titus Lucretius* en el año 57 antes de Cristo.

"Sobre hojas de cuero sumamente delgadas, se dibujaban cuadros o escenas, que accionándose por un mecanismo dejaban al agitarse o sucederse rápidamente la sensación de movimiento en la retina humana. Este aparato rudimentario se cita en el tratado de *Natura Rerum*." 1

En el año de 1640 el Jesuita Alemán *Athanasius Kircher* crea la "*Linterna mágica*" y que un físico Danés rebautizó con el nombre de "Linterna terrorífica" por sus fantasmagóricas proyecciones que la gente recibía con gran asombro.

"En 1897 los campesinos rusos de Nijni-Novgorod toman por brujo al operador *Felix Mesguich* empleado de Lumiere porque hacía aparecer la imagen del Zar sobre una tela blanca." 2

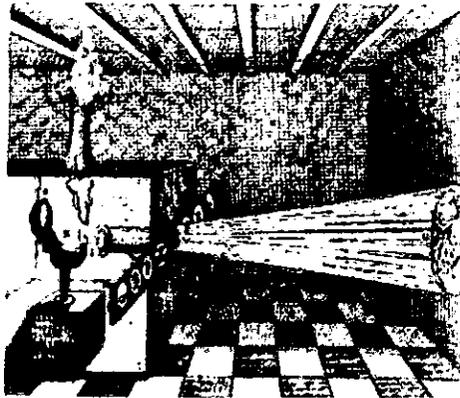


Fig. 1.2. La linterna mágica

La aspiración milenaria del hombre no podía convertirse en una realidad completa hasta que su caudal de conocimientos científicos fuese tal que permitiera dar el salto que media entre el mito y el invento. Este salto se produjo en sucesivas etapas.

El estudio realizado por el doctor inglés *Peter Mark Roget* en el año de 1824 presenta una tesis sobre la "*Peristencia retiniana*" que fue el primer estudio científico del fenómeno de la ilusión del movimiento. El doctor Roget realiza, con este principio, una serie de juguetes y pasatiempos ópticos entre los cuales destaca "*el Thaumatrope*" (prodigio giratorio). Este consistía en un disco sobre el cual se veía de un lado una jaula y del otro un pájaro, haciendo girar con rapidez el disco, mediante la ayuda de dos hilos se producía la ilusión, aunque imperfecta, de que el pájaro se hallaba dentro de la jaula.

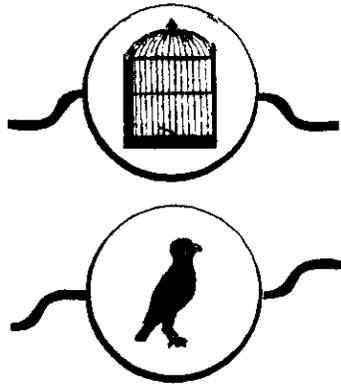


Fig. 1.3. Thaumatrope

"La ilusión de movimiento que caracteriza al cine se basa en la inercia de la visión, que hace que las imágenes proyectadas durante una fracción de segundo en la pantalla no se borren instantáneamente de la retina. De este modo una rápida sucesión de fotos inmóviles proyectadas discontinuamente, son percibidas por el espectador como movimiento continuo." 3

En el año de 1833 El físico Belga Joseph Plateau ideó un aparato de nombre "*Phenakistiscope*" su invento consistía en hacer girar un disco con figuras dibujadas que se vieran a través de unas ranuras de otro disco. El espectador veía pasar rápidamente las figuras observando así la ilusión de movimiento.

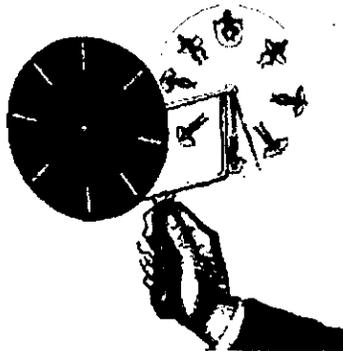


Fig. 1.4. Phenakistiscope

El americano George Horner, en 1834, trata de perfeccionar el "*Phenakistiscope*" creando el "*Zoótrofo*", con el mismo principio pero en forma de cilindro.



Fig. 1.5. Zoótrofo

"*Emile Reynaud* perfecciono el *Zoótrofo* mediante el uso de un tambor de espejos (praxinoscopio) y tras sucesivas mejoras consiguió proyectar sus imágenes, por reflexión, sobre una pantalla. Exhibió su teatro óptico, utilizando bandas dibujadas y coloreadas por el mismo y en 1892 inició en el Museo Grevin de París, la proyección sobre pantalla de sus celebres "*Pantomimas Luminosas*". A Reynaud pertenece la paternidad de los dibujos animados."4

En 1889 el norteamericano Tomás Alva Edison, introdujo la "*película de celuloide*" con perforaciones para su arrastre, soporte de 35 milímetros de anchura, esta era flexible, transparente, resistente y recubierta de emulsión fotosensible. El tamaño de esta película será el que el cine adoptará universalmente como formato *standard*.

Los hermanos *Lumiere*, crean "*El cinematógrafo*" aparato que es a la vez "*tomavistas*" y proyector, es patentado en 1895 y finalmente el 28 de diciembre del mismo año ofrecen la primera sesión pública en la capital francesa. Proyectando "*La salida de los obreros de la fábrica Lumiere*";

Los hermanos *Lumiere*, veían al cine como un instrumento de investigación científica, con escaso porvenir comercial y orientaron su producción hacia sencillas cintas documentales, como "*Riña de niños*", "*La partida de naipes*", "*El mar*", etc.



Fig.1.6. "La salida de los obreros de la fábrica Lumiere"

El francés *Georges Melies* aplica los primeros trucos al cine, al principio era un imitador del cine de los *Lumiere*, luego habría de revelarse con personalidad propia, su primera obra en 1896 "*La partida de cartas*" después vendría "*Fausto y Margarita*", "*Viaje a la luna*", "*20.000 leguas de viaje submarino*" "*El reino de las hadas*"

"Melies aportó al cine invención, gracia y poesía. Consolidó de ese modo, los cimientos de la pantalla y abrió la puerta a innumerables sugerencias." 5



Fig. 1.7. El reino de las hadas

"En *Brighton*, una playa de moda varios fotógrafos profesionales habían sido iniciados en los secretos de la fotografía animada por *Friese-Greene*. Con paciencia e ingenio construyeron sus propios equipos y sus nombres han pasado a la historia formando lo que el autor *George Sadoul* a llamado la escuela de *Brighton*. Entre ellos destacan: *G. Albert Smith*, *James Williamson* y *Alfred Collins*." 6

*Smith* en 1897 aplicó un nuevo invento al trucaje fotográfico, la sobreimpresión.

*Williamson* en 1899 muestra varios planos sucesivos, *travellings* en sus filmes,

"La cámara ya no es el observador inmóvil de *Melies*, sino un ojo nervioso que salta de un punto de vista a otro." 7

Así como también sus filmes llevan un proceso narrativo que después será patrimonio cultural de todo el cine de aventuras.

*Collins* en 1903, especialista en filmar persecuciones cómicas, utiliza en el film *"Marriage by motor"* el travelling de dos coches que se persiguen y alterna sus puntos de vista respectivos (plano y contraplano)

En la movilidad de la cámara y la aparición de un rudimentario montaje en estas cintas inglesas prelude el nacimiento, no lejano, de una narrativa cinematográfica.

El francés *Emilio Courtet*, realmente conocido como *Emile Cohl*, había sobresalido como caricaturista, periodista y fotógrafo original, se dedicó a realizar cortos cómicos extendiéndose en el empleo de trucos cinematográficos, entre sus trabajos más importantes, esta *"Fantasmagorie"* en 1908 que consistía en un dibujo de transformaciones, donde un elefante se convertía progresivamente en una bailarina, también encontramos *"La pesadilla del fantoche"*, *"Las cerillas animadas"*, *"Los alegres microbios"*, *"Aventuras de un trozo de papel"*, entre otras.

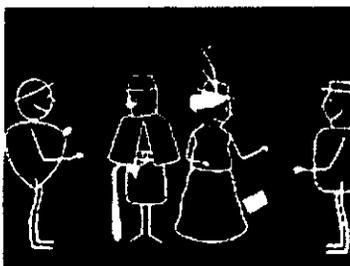


Fig. 1.8. La pesadilla del fantoche

En Rusia, en el año de 1910, el ruso *L. Starevitch* animó insectos muertos y después marionetas siendo el primero en utilizar esta técnica.

En Norteamérica, *Windsor Mac kay* crea a "*Gertie la dinosauria*" inspirado en el estilo de las historietas cómicas populares. Entre 1915 y 1920 crea y realiza el corto "*Happy Holigan*" y "*Katzenjammer*".



Fig: 1.9. *Gertie la dinosauria*

Poco después en los Estados Unidos, *Era Hurí* perfecciona decisivamente la técnica del dibujo animado al patentar en 1915 el uso de hojas transparentes de celuloide (cells) para dibujar las imágenes y poder sobreponerlas a un fondo fijo las partes en movimiento. Este modo inició una etapa de gran progreso en los dibujos animados.

"Entre los pioneros del dibujo animado destaca *John Stuart Blackton* el periodista y caricaturista quien funda la compañía *Vitagraph* con la participación de *A. Smith* dedicada a realizar animaciones de las cuales desatacan "*La estilográfica mágica*", "*Aventuras de un relato mágico*", "*Escenas de la vida real*", film realista que ha tenido notable influencia en las películas posteriores." 8

Mientras tanto los nombres de *Mac Kay* y *Mc Manus* siguen respaldando un recreo visual para los entusiastas del género.

"En 1916 el productor Estadounidense *J.R. Bray* lanzaba el primer Cartoon en color. "El cartoon" palabra inglesa de origen italiano que definiría estos films." 9

Los hermanos *Max* y *Dave Fleischer* dibujantes y caricaturistas Norteamericanos colaboran juntos en la pantalla y ambos llenan el periodo de 1920 a 1930 haciendo la serie de "*Koko el payaso*", pero dejando singularmente para la historia del cine, dos de las más famosas caricaturas o personajes del dibujo animado: "*Betty Boop*" y "*Popeye*".

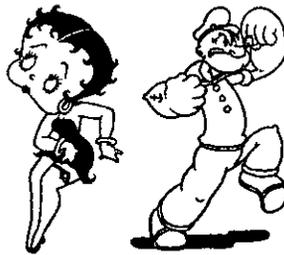


Fig. 1.10. Betty Boop y Popeye

El Australiano *Pat Sullivan* crea al "Gato Felix" en 1917 personaje animado que se divulgó también en historietas, sus películas incluyeron elementos como onomatopéyas y metáforas visuales.

En 1923 el caricaturista *Walter Elías Disney* inicia su carrera en Estados Unidos, con " *Los cuatro músicos*". El dibujante publicitario comienza a ser conocido con la serie "*Alice in cartoonland*" y "*Oswald el conejo*" (antecedente del raton miguelito)

En 1924 la Alemana *Lotte Reininger* realiza un film de sombras llamado "*Las Aventuras del príncipe Ahmed*" uno de los más asombrosos de este género.

La incorporación del sonido en el año de 1928 a los dibujos animados le va a permitir a Walt Disney crear Gags cómicos. El nombre del primer filme sonoro es, "*Steamboat*" donde se da a conocer al personaje "Mickey Mouse".

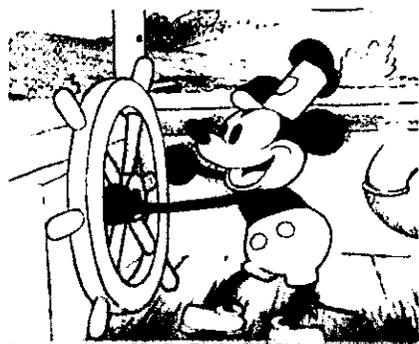


Fig. 1.11. Steamboat

"Al año siguiente *Disney* comienza una de las más celeberrimas series. Algo personal y genuino. Unos auténticos poemás plásticos. Son las "*Silly Symphonies*" (Sinfonías Tontas) que empiezan con el cartoon "*La danza de los esqueletos*" el éxito es absoluto. *Mickey* y estas sinfonías empujan al artista hacia la celebridad mayor." 10

Mientras que la animación en Norte América empezaba a ser reconocida como una alternativa más dentro del cine y la comunicación. En México también surge la inquietud de realizar animaciones. Los primeros trabajos animados que se registran, son desde 1926.

En 1932 se realiza el primer film a color "*Flores y arboles*", con el cuál *Disney* pasa a enriquecer su arte y su mecánica, su inventiva y su estética.

A partir del momento en el que *Disney* utiliza el color y empieza a mostrar el valor estético y funcional de los dibujos animados, estos adquieren una importancia y valorización indiscutible en los Estados Unidos y en el resto del mundo.

Por otra parte en Europa, el Checo *Jiri Trnka*, comienza su trabajo cinematográfico en 1936. Su primera película "*El regalo*" "A partir de ahora los países Eslavos van a contar abrumadoramente, por ser el cine de las naciones soviéticas el que cuide con preferencia el público de los niños y le dedique una gran atención a través de los dibujos y muñecos animados." 11

Checoslovaquia sigue a la vanguardia con la animación así como Francia y Estados Unidos.

En 1946 *Disney* prueba un nuevo ensamblaje con personajes reales y dibujados con el film "*Canción del Sur*".

Los Rusos desde 1936 se dedicaron más a esta actividad con animadores como *V. y S. Brumbergs* que crearon una institución de estudio para el cine infantil, en donde se realizaron cortos como: "*Caperucita Roja*", "*El gato con botas*", "*Los tres mosqueteros*", etc.

En 1937 La madurez de su compleja organización industrial le permitió a *Disney* abordar los primeros largometrajes de dibujos animados en la historia del cine. El primero de ellos fue "*Blanca Nieves y los siete enanos*"

A los que siguieron *"Pinocho"* y *"Fantasia"* en 1940, esta es considerada como una auténtica obra maestra, *"Dumbo"* 1941, *"Bambi"* 1942.

El cine animado Español realizó *"Garbancito de la Mancha"*, *"La Cenicienta"* y *"Erase una vez"* una de las pocas producciones que se realizaron en ese país en 1946.

En 1950 El Checo *Trnka*, realiza dos filmes notables con marionetas *"El ruiseñor y el emperador de china"* y *"El canto de la pradera"* en 1952 realiza *"Viejas leyendas Checas"*. No podemos dejar de mencionar el trabajo de países como Alemania Oriental, Francia, Bélgica y Gran Bretaña, que con muestras de talento e ingenio brillan con luz propia en la historia del cine de animación mundial.

Mientras Canadá en 1953 el artista *N.Mac Laren* realiza el film *"Vecinos"*. y *Grant Munro* realiza *"Hutt y Puff"*.

En el cine animado Francés, *Henri Gruel*, con el filme *"La Gioconda"* intenta hacer una abstracción e intelectualización del dibujo, dirigidos a un público minoritario.

El cine Japonés también crea filmes de recreo para los niños a base también de dibujos, muñecos y siluetas, como lo son *"El violín mágico"*, *"La fuente de la juventud"*, *"La serpiente blanca encantada"*, *"El Rey Mono"*.

En 1949 *Walt Disney* realiza una de las películas más bellas y clásicas del cine mundial *"La Cenicienta"*,

En 1953 *"Peter Pan"*, 1955 *"La dama y el Vagabundo"*

En 1959 produce la *"Bella Durmiente"* en 1961 *"101 Dalmatas"*, 1963 *"Merlin el encantador"*

En 1968 Gran Bretaña realiza la película *"El submarino amarillo"* Dirigida por *George Dunnis*, se llegó a decir que esta película fue una de las mejores de su época.

Italia realiza ese mismo año *"Vip, Mi Hermano Super Hombre"* de *Bruno Bozzetto*.

*Walt Disney* produce en 1967 *"El libro de la selva"* esta es la última película que interviene en persona.

1970 *"Los Aristogatos"* 1973 *"Robin Hood"*.

1973 Francia y Checoslovaquia hacen la película *"Planeta Salvaje"* de Reené Laloux.

1981 Estados Unidos realiza *"Heavy Metal"*

1982 Gran Bretaña produce *"El último Unicornio"* de Artur Rankin.

1983 Canadá realiza *"Rock e Rule"* de A. Smith

1985 España y Cuba, hacen la película *"Vampiros en la Habana"* de Juan Padrón.

El cine Japonés de los ochentas se le va a conocer con el término de *"Cine Manga"* y produce *"El castillo de Cagliostro"* 1980, *"Akira"* 1987, *"Pat Labor"* 1989, *"Roujin z"* 1990. Todas con un gran contenido de violencia y erotismo.

En la etapa de los ochentas, *Walt Disney* se preparó, adoptando nuevas tecnologías, olvidando un poco los filmes supermillonarios y conseguir así la realización de una película anual, tal vez modesta pero rentable, era 1987 y nadie sospechaba el éxito que vendría 3 años después con la *"La Sirenita"* relizada en 1990. Esta película es premiada con dos Oscars por banda sonora y canción, se usaron 11,000 fondos y más de mil colores diferentes.

1991 *"La Bella y la Bestia"* Esta es la primera vez que los objetos secundarios cobran vida, como el candelábro *"Lumiere"*, el reloj *"Din-Don"* y la tetera *"Potts"*. A partir de estas dos películas, *Disney* cambia el estilo de sus heroínas ahora son más "reales", expresivas y carismáticas ya no son las princesas frágiles e ingenuas de antes, ahora son más vivas, más seguras, y los héroes más musculosos, fuertes y veloces.

1992 *"Aladin"*, tiene dos Oscars como mejor banda sonora y mejor canción.

1994 *"El rey León"* , Esta es considerada la quinta película más millonaria de la historia del cine.

1995 *"Pocahontas"* Es un filme basado en una historia real y con tintes ecologistas.

1996 *"El jorobado de Notre Dame"* Con un millón de horas de trabajo en esta película, *Disney* toca por primera vez el tema del sexo y xenofobia.

1997 *"Hercules"*, inspirada en la leyenda Griega, satiriza la mercadotecnia.

1998 *"Mulan"* Donde exalta las virtudes de la mujer china

1999 *"Tarzan"*, *"Toy story"* En coproducción con Pixar, marca el comienzo de una nueva era con infinitas posibilidades. Siguiendo *"Bichos"* y *"Toy Story 2"*

2000 *"Dinosaurio"* Donde es usada la tecnología de punta la combinación de multimedia y paisajes naturales, dando una nueva técnica al cine de animación.

Esta información se encuentra en la página web:

<http://www.step.es/agalvez/walt-disney.htm>

No podemos dejar de mencionar el cine animado de *Tim Burton*, que es sin duda uno de los cineastas mas extraños y originales de los últimos años. Un Ejemplo es la cinta *"El extraño mundo de Jack"* 1993, Dirigida por *Henry Selick*.

1996 Produce *"Jim y el durazno gigante."*

<http://search.yahoo.com/search=tim+burton>

Actualmente *Walt Disney* ya no representa la única opción de películas animadas de largometraje, ahora están compitiendo en el mercado, la Warner Brother un ejemplo es *"Space Jam"*, *"El mundo Cool"*.

20 th Century Fox *"Anastasia"*

*Dream Works* *"El rey de egipto"* y *"El Dorado"*.

La casa productora Inglesa *AARMAND*, con cortos como *"Wallas y Gromit van a la luna"*, *"Los pantalones apretados"* *"El confort de las criaturas"* de *Nick Park*. Actualmente realizó el primer largometraje en una coproducción con *Dream Works* y *Phaté* llamada *"Pollitos en fuga"*.

[www.argeniup.com.ar/pollitos en fuga/](http://www.argeniup.com.ar/pollitos%20en%20fuga/)

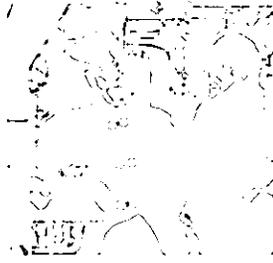


Fig 1.12. El submarino amarillo



Fig 1.16. Din-don y Lumiere, La bella y la bestia



Fig 1.13. Planeta salvaje



Fig 1.17. El confort de las criaturas



Fig 1.14. Vampiros en la Habana



Fig 1.18. Toys



Fig 1.15. El extraño mundo de Jack



Fig 1.19. Mulan

La animación a llegado a constituir uno de los aspectos más sugerentes y populares del cine. "El paralelo transcurrir del dibujo animado con el resto de la creación filmica, se debe a toda esa dedicación de hombres de todas las nacionalidades, que han comprendido el valor artístico del dibujo animado como medio de llegar a la sensibilidad de un público heterogéneo y no exclusivamente infantil". 12

## DESARROLLO DE LOS DIBUJOS ANIMADOS EN MÉXICO

Mientras las naciones Europeas y los Estados Unidos se veían terriblemente afectados por la Segunda Guerra Mundial, tuvieron la urgencia de limitar los recursos de la producción del cine. Este va a ser el motivo principal por el cuál la situación de la producción en México tenga auge.

El realizador de los primeros "intentos" de dibujos con movimiento en México en el año de 1929, fue un señor de apellido *Alcorta* y que aparece como uno de los productores iniciales de comerciales en México.

*Salvador Pruneda* intentó animar en el año de 1932 al personaje que años antes había hecho en tira cómica. "*Don Catarino y su apreciable familia*" logrando de ocho a diez segundos de dibujos en movimiento.

"Es curioso hacer notar que los primeros intentos de muñecos en movimiento que se hicieron en México no fueron con dibujos en posiciones sucesivas, sino que se realizaron con figuras articuladas de papel, que se iban moviendo, cuadro por cuadro, al ir siendo tomados por la cámara. Estas eran "producciones" de tres o cuatro segundos, que se utilizaron en los anuncios que corrían en las pantallas durante los "intermedios" en los salones de cine de esa época."<sup>13</sup>

En el año de 1936, varios dibujantes tuvieron la inquietud de descubrir el misterio de las "películas de muñequitos", ingeniándose las para realizar argumentos, dirigir las películas y determinar los diferentes movimientos, entre este grupo de gente entusiasta destaca el doctor *Alfonso Vergara Andrade*, él aportaba los ingresos que obtenía como médico. Con una vieja cámara Pathe, de manivela consiguió construir la primera cámara para animar cuadro por cuadro. "Las condiciones de trabajo eran verdaderamente precarias, se carecía del equipo más elemental, las hojas de papel de copia en que se dibujaban las sucesiones de movimientos se sujetaban con clips. Se trabajaba sobre unas mesas de madera que tenían una luz cuadrangular cubierta con un libro e iluminada con un foco, cuyo calor impedía trabajar algunas veces."<sup>14</sup>

En estas condiciones difíciles se produjeron casi cinco minutos de animación de *"Catita y Paco perico"* una pareja de cotorros dibujados en el mismo estilo que entonces se utilizaba para dibujar a *Mickey mouse* y *Minnie*.

El primer estudio de animación en México se llamó: **AVA-COLOR**.

A base de estudiar los procesos de como se animaban las películas de *Columbia Pictures*, se descubrieron técnicas para animar más sencillas y un poco más económicas, una de las primeras animaciones que ahí se realizaron se llamó *"Los cinco cabritos"* que se realizó con un proceso llamado "cine-color", el maestro *Evaristo Tafalla*, fue quien musicalizó la cinta.

El doctor *Alfonso Vergara* se asoció con el productor y distribuidor, *Roberto Morales* y con *Antonio Chavira* realizando varias películas con temas e ideologías totalmente Mexicanas, como *"La cucaracha"*, *"Un jaripeo"* *"La vida de las abejas"*. En aquella época 1937-1939, destacan dos comerciales hechos para *Sal de uvas Picot*, que mostraba a una pareja de rancheritos *"Chema y Juana"* que creara el dibujante *Cesar Berra*, y realizados en la técnica más avanzada llamada Rotoscopia. Desafortunadamente el estudio **AVA-COLOR** suspende su actividad en 1940.

Poco después el español *Julián Gamoneda*, formo la compañía de producciones: **DON QUIJOTE** la cual pretendía hacer publicidad y cine de animación, se intentaron realizar cortos con los nombres de *"Una corrida de toros en Sevilla"*, *"El charro García"* de los que solo se realizaron unas escenas animadas. Por falta de seriedad, la compañía cerro sus puertas en poco tiempo.

En 1943 *Santiago Reachí* a través de **POSA-FILMS**, trajo a México un equipo de técnicos de animación, entre los que destacan; *Manuel Moreno*, *Rudi Zamora*, (Animador de *Walt Disney*) *Pete Burness* que venía del estudio de la *Metro Goldwen Mayer* y así juntos crearon el estudio llamado **CARICOLOR**.

Adaptaron el estudio desde muebles hasta cámaras, aquí se logró realizar *"Me voy de cacería"*, protagonizada por *"Pelón"* y un oso llamado *"Majestad"*. Creados por *Manuel Moreno*.



Fig. 1.20. "Pelón"

También se realizó *"Vacilón Azteca"* pero desgraciadamente la producción se quedó a medio proceso, al igual que *"Torero en quince días"*. *CARICOLOR* cierra en diciembre de 1945.

"La importancia de *Caricolor* en la historia del desarrollo de los dibujos animados en México es muy grande, pues los conocimientos, la experiencia y la técnica auténtica que adquirieron los animadores, es la parte del actual desarrollo de este arte en nuestro país. La semilla quedó sembrada en tierra muy fértil y que pronto habría de dar frutos". 15

Para el año de 1947 se establece: *CARICATURAS ANIMADAS DE MEXICO*. Donde un grupo de personas dirigidas por *Claudio Baña*, destacan los nombres de *Fernando Castro Leñero*, *Ricardo Fernández*, *Ernesto López Bocanegra*.

En este estudio se realizan, a pesar de que los recursos eran muy escasos; *"El reportero estrella"*, por desgracia el estudio se incendió en agosto de 1949.

El cineasta *Alfredo Ripstein*, contribuyó a la restauración del lugar y finalmente, se realizó el primer montaje de dibujos animados y acción viva que se producía en México, con la película *"El diablo no es tan diablo"*. Cinta en donde un mosquito animado hacía travesuras.

*CARICATURAS ANIMADAS* se extingue para el año de 1951, fecha en se iniciaba la producción de comerciales en México.

Se realizan varios comerciales con personajes animados u objetos animados, no precisamente dibujos, patrocinados por *Colgate-Palmolive*.

Poco después el maestro *Ernie Terrazas* creador de "*Pancho pistolas*" de la película "*Los tres caballeros*" de *Walt Disney*, llega a México inspirando a algunos animadores a seguir con su labor.

El maestro *Carlos Sandoval Bennett*, careciendo de medios económicos se lanzó a la aventura de animar canciones de *Cri-Cri* para un homenaje, trabajo que al autor *Francisco Gabilondo Soler*, no le agrado mucho.

En 1952 inicia sus actividades fílmicas, el estudio de dibujos animados llamado, "*Dibujos Animados, S.A*" Bajo la gerencia del señor *Richard K. Tompkins*, también gerente de los *Estudios Churubusco, S.A.* Quien auxiliado por el señor *Ernie Terrazas* y *Edmundo Santos*, obtienen un contrato con alguna de las secretarías del estado de gobierno de los *Estados Unidos*, para producir doce películas animadas de ocho minutos cada una.

"Si anteriormente se estaba haciendo animación "con las uñas" ahora se contaba con todos los elementos que una empresa de esta categoría y carácter necesitaran. Desde equipo mecánico hasta técnicos especializados. La persona que se encargó de reunir a todo el personal experimentado posible fue *Ernie Terrazas*, y pronto se corrió la voz entre los dibujantes mexicanos "de que ahora si hiba en serio." Pronto se reunieron los que ya tenían algunos conocimientos y muchos otros que se interesaban en la animación." 16

Se contó con todo el equipo para animar a la altura de los países como Estados Unidos y Francia, con instructores dispuestos a compartir sus conocimientos en este ámbito.

En este estudio se crearon personajes como; el gallo "*Manolín*", el burrito "*Bonifacio*" y el cuervo "*Armando Líos*" (Todos creados por *Ernie Terrazas*. En este estudio no solo se realizaron trabajos de animación sino que también se hicieron, comerciales de acción viva, doblajes, efectos especiales para cine, etc.

Este estudio en el que se aprendió bastante, sobrevivió hasta el año 1965.

"En el año de 1957 surgió el estudio *VALMAR, S.A.* financiado por el ingeniero *Gustavo Valdés* y el arquitecto *Jesús Martínez* y dirigido en lo artístico y en lo técnico por *Ernie Terrazas*.

Por sus amplias relaciones comerciales y financieras, el ingeniero *Gustavo Valdés* se conectó con *Producers Associates of T.V. Inc.*, de Nueva York y así *VALMAR* obtuvo un contrato para la producción de varias series animadas para la televisión de los Estados Unidos, a partir de 1959."17

Este estudio fue el más grande que ha funcionado en México con más de 170 empleados entre: artistas, técnicos y administrativos.

En 1959 el estudio *VALMAR* cambia de nombre a *GAMMA PRODUCTIONS. S.A. de C.V.* y se construyó un edificio especialmente para realizar el trabajo. Cabe aclarar que los contratos que se realizaban en estos estudios, era el de maquilar las series de dibujos animados para los Estados Unidos. Quienes mandaban el modelo y aquí se realizaba la animación de estos. "Podría catalogarse casi como "media animación," aunque muchas veces era preciso resolver situaciones técnicas muy complicadas. Para hacer funcionar debidamente esta fábrica de dibujos animados."18

Con cada corto se recibía el argumento dibujado (Story-Board) de los personajes bien definidos y la pista de sonido.

En esta etapa se maquilaron series como: "*Rocky y sus amigos*", "*Dudley, Cuentos de hadas desquebrajados*", "*Las fábulas de Esopo*". Para 1966 el contrato terminó.

En 1961, simultáneamente con *GAMMA* funcionaba *PRODUCCIONES OMEGA*, de *Fernando Ruiz*, la que producía anuncios para televisión.

Con motivo de la Olimpiada de 1968, *Fernando Ruiz* presenta en la televisión el corto animado de corte documental; "*El deporte clásico*". El cuál muestra la historia de los juegos Olímpicos, con duración de 24 minutos.

En 1969 *Carlos Sandoval* y *Leonel Araiza* elaboran un piloto de animación basado en la historia de "*Memín Pinguín*" siguiendo los argumentos de la señora *Yolanda Vargas Dulche*. Muestra de una animación de calidad totalmente a colores

perfectamente musicalizada, pero por limitaciones de carácter financiero y por supuestos problemas de tipo ideológico y de aspecto racial, el proyecto no logró ser apoyado, por consecuencia se desechó la idea.

Para 1972 el canal 13 presentó una pequeña serie de seis cortos de quince minutos de animación cada uno, se titulaba; "*La familia Telemiau.*" También realizada por *Fernando Ruiz.*

En ese mismo año *Juan Ramón Arana* realiza el corto animado "*JUAREZ*" como parte de la celebración del año de Benito Juárez.

En ese mismo año varios trabajadores de *GAMMA PRODUCTIONS*, unieron fuerzas y recursos creando así *KINEMA, S.A.* Todos ellos expertos en animación. Por sus relaciones en el medio publicitario y cinematográfico, este estudio, recién formado, logra conectarse con *Hanna-Barbera*, productores de animación a nivel mundial, obteniendo así un contrato para hacer en México todo el proceso (desde la planeación hasta la fotografía final a colores) de alguna de las series más importantes que entonces manejaba dicha productora de animación. Así desde 1973 hasta 1976, *KINEMA* estuvo produciendo la serie "*Los super amigos*".

Por ese tiempo en 1974 se iniciaba en el estudio de *Fernando Ruiz* la primera película de largometraje producida en México, "*Los tres Reyes Magos*" de *Adolfo Torres Portillo* Producida por *Conacine* y estrenada 1976.



1.21. Los Tres Reyes Magos

En los estudios *KINEMA* en 1975, se realiza la película de dibujos animados "*Los Supersabios*". Basada en una historieta de *Germán Butze*. En donde los personajes; "*Pepe*", "*Paco*" y "*Panza*" eran los protagonistas. Película que se estrenó en Junio de 1977.



Fig. 1.22 "Panza"

En 1975 *Carlos González Groppa* realiza el corto "*La odisea de los muñecos*".

En 1976 *Fernando Ruiz* inicia otra película de dibujos animados titulada; "*Pepina Oruga*" Pero por problemas financieros le retiraron el contrato, se terminó de realizar en España y poco después regreso a México con el nombre de "*Katy la Oruga*".

De 1976 a 1978 los estudios *KINEMA* vuelven a ser contratados por la productora *Hanna-Barbera*, para producir series como; "*El Fantasma Galopante*" y "*The Smmo*" (En México conocida como "*Globby*").

En 1978 la *UNICEF* produce una película de 60 minutos titulada; "*Los derechos del niño*" donde se invitó a animadores de 10 diferentes países, para contar con 10 diferentes técnicas de animación. México fue representado por *Fernando Ruiz*. La premiere de esta película fue en el festival cinematográfico de Cannes Francia, en 1979. Desafortunadamente esta premiere paso desapercibida en el ambiente cinematográfico de México.

*Juan Fenton* y *Marco Ornelas* en 1980 forman el estudio de animación *FILMOGRAFICS,S.A.* En el que se consiguió otro

contrato con *Hanna-Barbera* para producir otras animaciones para Estados Unidos, como; "*Los jóvenes picapiedra*", "*Astro y los perros espaciales*" y "*Gary Coleman*" ( Conocida en México como "*Las aventuras del ángel Levo*" ). El contrato se terminó en 1983. A partir de este momento no se registran más contratos para realizar animaciones con *Hanna-Barbera*, ( Esta empresa cerro sus puertas hace más de tres años) Actualmente la maquila para series norteamericanas se realizan en Hong-kong, por cuestiones de rapidéz y economía.

En 1983 *FILMOGRAPHICS* ,S.A. Realizó una película animada de 45 minutos titulada "*Me-si-no*". Crítica Socio-Politico-económica, del funcionamiento de la ciudad de México, cinta que no llegó a ser exhibida.

En 1981 el Arzobispado de la ciudad de México encargó al estudio de *Fernando Ruiz* la producción de una película que llevaría el nombre de "*El gran acontecimiento*" en el cual se desarrolla el tema del milagro en el Tepeyac.

Se inició en mayo esta producción de treinta y tres minutos y se terminó en diciembre de 1981, presentándose por televisión el 12 de diciembre del mismo año, para conmemorar el 450 aniversario de dicho milagro.

Alentado por el buen resultado de esta producción, *Fernando Ruiz* inicia, en 1982, la producción de "*El pequeño Ladronzuelo*" con el argumento basado en la novela de *Charles Dickens* "*Oliver Twist*". En esta película solo se alcanza a hacer veinticinco minutos de animación, ya que estuvo trabajando con sus propios recursos y sin financiamiento alguno.

Mientras tanto *FILMOGRAFICS*. Siguió produciendo comerciales, series importantes de animación para "*Plaza Sesamo*", en 1983. También se realiza al "*Capitán 5*". Personaje promocional del canal cinco. Comerciales como el "*jarochito*" de Café, legal, dos pájaros de Bimbuñuelos, campañas para Laguna verde entre muchos otros.

En 1984, *FILMOGRAFICS* participa animando canciones de *Cri-Cri* en un homenaje que se la hace por sus cincuenta años.

En 1985 *Fernando Ruiz* reanuda la producción de "*El pequeño Ladronzuelo*" contando con el respaldo financiero de *Mundo Animado*. Esta película fue estrenada en la Reseña Cinematográfica de Acapulco en 1987 y finalmente se tituló: "*Las aventuras de Oliver Twist*". Para el año de 1988 inicia la producción de la película animada de largometraje "*Ivanhoe*", basada en la novela de *Sir Walter Scott*. Con el apoyo financiero de Producciones *QUARZO*.

*Enrique Escalona* en 1988, crea el valioso documental de Difusión Cultural "*Tlacuilo*". Que habla sobre los códices Aztecas donde tratan de interpretar la articulación entre figuras y colores en la escritura Mexicana.

Siendo producida por el Centro de investigación y estudios sobre antropología social. (CIESAS) y por los Estudios Churubusco Azteca, a solicitud de *IMCINE*.

Afortunadamente esta producción contó con una sorpresiva difusión y considerable apoyo del público.

En 1985 La UAM Xochimilco se forma un taller de animación para ser impartida como asignatura, en este taller se realizó el corto; "*Vamonos Recio*" que gana mención honorífica en el festival Cinematográfico en la Habana Cuba.

En ese mismo año se realiza otro corto con un mensaje político, titulado "*A toda Costa*." El que trata de la guerra generalizada en el Salvador.

En 1991 el taller colectivo de la UAM crea el proyecto titulado; "*La historia de las Geometrías*." Realizada por el profesor *Emilio Watanabe*, que también impartiera clases de animación en La escuela Nacional de Artes Plásticas.

Este corto de animación, se refiere a varias teorías matemáticas y es de corte tridimensional. Otro proyecto que hasta la fecha no ha sido terminado en la UAM, se titula; "*Cajas Vacías*." Que trata de un recorrido por los nuevos edificios de Diseño Gráfico de la escuela.

Actualmente se han realizado varias propuestas de animación experimental o independiente, en muchas ocasiones se trabaja casi en privado por algunos grupos que se forman momentáneamente para la realización de un trabajo, desafortunadamente se disuelven cuando dicho trabajo se concluye, no dejando huella que seguir.

En 1994 Carlos Carrera filma *"El Héroe"*. corto que se proyectó en la XXVII muestra internacional de cine, dando un nuevo empuje a la animación nacional.



Fig. 1.23. "El héroe"

1995 La Universidad Iberoamericana realiza el corto *"Cuatro Maneras de tapar un hoyo"* de Jorge Villalobos, Jorge Castro y Guillermo Rendón Rodríguez. Ambos trabajos han sido premiados en diferentes festivales cinematográficos obteniendo muy buenos lugares dentro de la animación mundial.



Fig. 1.24. "Cuatro maneras de tapar un hoyo"

En ese mismo año 1995 se realizó "**RARAMURI**" corto animado que realizaron niños Tarahumaras con recortes, bajo la dirección de *Dominique Jonard*.

En 1996 el taller de animación de la Universidad de Guadalajara hace el corto "**Angeles de fin de milenio**".

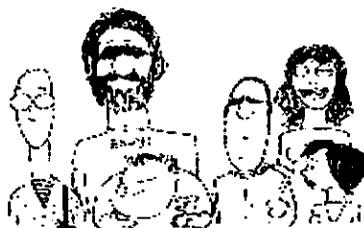


Fig. 1.25. "Angeles de fin de milenio"

En 1996 *Dominique Jonard* realiza, "**Desde Adentro**" historia que también fue hecha con recortes de dibujos que hicieron los niños del albergue tutelar de Morelia Mich.



Fig. 1.26. "Desde adentro"

1997 realiza "**Santo golpe**" basado en sugerencias de los niños de la comunidad y del internado de Zinacantán.

1998 Jaime Cruz y Maira Gómez, realizan "**La sirenita AALAMATZIN**", basada en la leyenda Náhuatl: *La sirena y el pescador*. Animación tradicional y computarizada, con efectos en 3D. Realizada en los estudios **VOXEL**.

Actualmente la industria de la animación en México está dedicada a la publicidad, los estudios de animación que actualmente producen son:

FILMOGRAPHICS..... Juan Fenton  
VISIOGRAPHICS..... Mario Novielo  
CUADRO X CUADRO..... Jorge Pérez  
RAM PRODUCCIONES..... Rafael Andreu  
GOLDEN CROWN..... Fernando Ruiz

En algunos estados de la república como; Guadalajara y Monterrey hay estudios de animación que satisfacen las necesidades publicitarias regionales.

El rumbo de la animación en México es muy alentador, ya que últimamente se retomó el interés por explorar este campo, varios animadores afirman que desde que se realizó el corto "El héroe" han surgido nuevos animadores, con ganas de crear y hacer algo nuevo para la animación mexicana, experimentando con técnicas tradicionales y computarizadas.

También se han abierto espacios para su difusión, un ejemplo son los cursos que se imparten tres veces al año en la filmoteca de la UNAM, por animadores profesionales.

Actualmente la Escuela Nacional de Artes Plásticas, imparte la asignatura de cine en quinto y sexto semestre de la carrera de Diseño Gráfico. La escuela cuenta con una cámara que filma cuadro por cuadro, también tiene un departamento de multimedia Con computadoras "Sylicon Graphics" y programas como "media cien". Esto permite a los alumnos acercarse a esta noble técnica.

**Citas:**

- 1 El cine su técnica y su historia Sopena. 2da edición, Barcelona 1984  
Editorial Ramón pag 26
- 2 Gruben Román. Historia del cine tomo 1. 3ra edición, Barcelona 1973.  
Editorial Danae pag 22.
- 3 Ob. cit. Pág 26
- 4 Ob. cit. Pág 30
- 5 Ob. cit. Pág 59
- 6 Ob. cit. Pág 67
- 7 Ob. cit. Pág 77
- 8 Pedro Rodrigo. Enciclopedia de cine, tomo 1. 1era edición, Barcelona 1967  
Editorial Degasso Hnos. 1967. pag 123
- 9 Ob. cit. Pág 124
- 10 Ob. cit. Pág 126
- 11 Ob. cit. Pág 131
- 12 Ob. cit. Pág 125
- 13 Sandoval Bennett Carlos. Crónicas del desarrollo de los dibujos animados en México

( Documento proporcionado por el autor) pag 4

- 14 Doc cit Pág 6
- 15 Doc cit Pág 10
- 16 Doc cit Pág 12
- 17 Doc cit Pág 13
- 18 Doc cit Pág 14



# CAPÍTULO 2

**Libro  
integrado**

Primer grado

*La animación;  
como medio didáctico,  
en el niño de seis años  
(investigación)*



## CARACTERÍSTICAS GENERALES DE LOS NIÑOS DE SEIS AÑOS.

La edad de los seis años se distingue por ser un año de transición, es una edad activa. La conducta del niño empieza a perder un poco, la rigidez que demostraba a los cinco años, se torna más susceptible a los cambios que le rodean, se distrae fácilmente, dentro de las actividades que más le gustan es recortar, pegar, modelar.

La observación es una característica sobresaliente en esta edad, ya que ésta se hace cada vez más efectiva, su actitud perceptiva es más orientada hacia el detalle, el desarrollo de los seres vivos y las cualidades que lo distinguen de los objetos animados, se vuelven fascinantes para ellos. Empiezan a descubrir que tienen un cuerpo y una inteligencia que los hace diferentes y especiales.

La afición a los cuentos es muy característica a esta edad. Les gusta escuchar programas de radio, ver el movimiento, les atraen demasiado los colores fuertes, las figuras sencillas.

En esta edad los niños reaccionan positivamente a las películas de dibujos animados, a las películas de ellos mismos cuando eran más pequeños."Todo lo animado lo concibe como vivo, en contraste con lo inerte."19

"Las historietas, las películas y la televisión, han llegado a desempeñar un papel de tremenda importancia en la recreación y en los pasatiempos del niño en la edad escolar." 20

Otra característica es que: "Instintivamente el niño de esta edad se identifica con todo lo que sucede a su alrededor, hasta con las figuras y las letras de su libro y con los números del pizarrón."21

Otra forma importante de expresión del niño a esta edad, es el dibujo. "El dibujo no comienza en el niño de una manera instintiva, sino por la necesidad que siente por imitar las cosas." 22

Esta forma gráfica de expresarse aparece desde la edad preescolar con el garabato, a medida que el niño va creciendo se da cuenta que puede representar muchas cosas a través de él. Siendo el dibujo la preparación indispensable para lograr el aprendizaje de la escritura. La mayoría de las veces el niño dibuja primero personas, luego animales, después dibuja casas,

automóviles, etc. El niño dibuja siempre las cosas que le parecen importantes.

La tarea del educador es organizar sus materiales de tal manera que inviten, mediante el uso de los sentidos despiertos, a nuevas percepciones y posibilidades expresivas.

La continua colaboración entre padres y maestros dentro del proceso educativo por el que el niño va atravesando, involucrando la escuela y la vida familiar, se debe de lograr una retroalimentación de ambas partes, en donde el mayor beneficiado sea el niño, ya que él reacciona según el medio en donde se le haya preparado.

La educación debe de lograr una actitud participativa dentro de la sociedad donde vive, que vaya descubriendo de forma lógica, él porque y como de las cosas, aplicándolas a su vida cotidiana para así convertirse en un adulto crítico y consciente.

En el aprendizaje de los 6 años de edad, se necesita una cooperación en la escuela y el hogar, para que se formen los valores morales, culturales, físicos y sociales del niño.

En esta edad la sencillez con que se le presentan las situaciones hacen que se interese por la materia de estudio. En esta edad se siente identificado por la mayoría de las cosas. La escuela en este grado debe de brindarle un aprendizaje, ágil y ameno para que esto lo motive para seguir aprendiendo en los siguientes grados.

Estas características nos dicen, que los niños de esta edad pueden empezar a comprender con más facilidad, otro tipo de enseñanza como, son los medios audiovisuales. Ya que estos pueden ayudar mucho a su educación.

## IMPORTANCIA Y BENEFICIOS DE LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA EDUCACIÓN

### *Los medios audiovisuales:*

Son vías o canales que transmiten mensajes, su potencial comunicativo es interpretado por los receptores mediante la vista y el oído.

Los mensajes transmitidos forman una combinación de sonidos e imágenes seleccionados, planeados y coordinados.

Estos mensajes se presentan como:

*A) Imágenes estáticas:* fotos, dibujos, audiovisuales de diapositivas (estas pueden estar acompañadas de grabaciones con música)

### *B) Imágenes dinámicas:*

La televisión, el vídeo, el cine y dentro de él; **El cine de animación.**

"Estos medios toman varias formas físicas: pueden ser de papel, plástico transparente (acetatos), películas de cine o fotográficas, cintas magnéticas etc. Los diferentes medios afectan algunos sentidos mediante la presentación de estímulos auditivos o visuales" 23

Los medios audiovisuales dentro de la enseñanza pueden ser un instrumento particularmente efectivo para una enseñanza renovada. Si estos son empleados creativamente y adecuadamente. Las funciones más comunes de los medios son: la enseñanza, la dramatización, documentación y también sirven como vehículos de expresión creativa para los alumnos.

Varios autores como *Linker* y *Lefranc* afirman que los materiales audiovisuales en el proceso de enseñanza ayudan a:

- Proporcionar un buen grado de interés para los estudiantes
- Ilustran de manera ágil algunos temas de estudio
- Deja en el estudiante un recuerdo durable de la materia de estudio
- Ofrecen una experiencia real que estimula a la actividad por parte de los alumnos
- Desarrollan continuidad de pensamiento ( por la secuencia que se utiliza en ellos)
- Proporcionan experiencias que no se obtienen tan fácil en otros materiales y contribuyen a la eficacia, profundidad y variedad del aprendizaje.
- Se pueden almacenar y se pueden repetir cuantas veces sea necesario.

La efectividad en el uso de recursos didácticos depende de:

- Que sean seleccionados de manera que su labor sea complementaria del aprendizaje
- Que sean materiales claros y objetivos
- Que proporcionen una mayor actividad en los alumnos

"El material audiovisual elegido, no debe encargarse de la enseñanza. Debe mantenerse en el lugar para el cuál fue hecho, para ser una parte útil en el proceso de la enseñanza."<sup>24</sup>

La naturaleza de los medios audiovisuales es la de exponer algún tema de manera sencilla y agradable, también es muy importante saber como se va a utilizar el medio audiovisual, a quién va dirigido y cuál es el que nos va a dar mejor resultado. Debemos de saber elegir el medio audiovisual, para que este cumpla con su objetivo de manera satisfactoria, por eso necesitamos saber:

- A quién lo queremos dirigir
- Que es lo que queremos decir con este
- Cuales son los medios que se pueden utilizar para su proyección o transmisión, si es accesible la forma de

proyectarlo, ya que; "en situaciones reales existen factores que limitan su flexibilidad, los recursos de la mayoría de las escuelas son muy escasos, en comparación de los métodos disponibles" 25

Actualmente, *El Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa*, el *ILCE*,

Produce series de carácter educativo y cultural, para su difusión en televisión.

Dentro de la red que se transmiten en los canales, 13,15, 16 y 18 de la televisión educativa.

Esta área desarrolla proyectos audiovisuales que reúnen las condiciones necesarias para su aplicación con fines educativos, su principal actividad es la difusión de material educativo audiovisual.

El instituto actualmente se a dado a la tarea de realizar sus propias producciones. Este cuenta con un catálogo de productos audiovisuales educativos, como videocasetes, Cd's interactivos diaporamas, disquettes multimedia, diapositivas, audiocassettes.

Esta información se puede encontrar en la página del ILCE:

<http://www.ilce.edu.mx>

## TEORIAS DE EDUCACIÓN APLICABLES A LOS MEDIOS AUDIOVISUALES

Existen varias teorías de educación que los escritores y productores de material audiovisual deben conocer.

**TEORIA; ESTIMULO-RESPUESTA:** Esta teoría plantea la enseñanza como un cambio en la conducta, existen cuatro elementos en la enseñanza:

**IMPETU:** El educando debe sentir la necesidad de desear algo.

**ESTIMULO O CLAVE:** El educando debe recibir un mensaje.

**RESPUESTA:** El educando reacciona al estímulo.

**RECOMPENSA:** El educando recibe algo a cambio de la respuesta correcta.

**TEORIA; DE LA PERCEPCION:** Los sentidos se consideran como mecanismos perceptivos que nos permiten conocer lo que nos rodea, "La mente funciona como un mecanismo cognoscitivo que de algún modo procesa las diversas percepciones a conceptos y percepciones específicas. Estas comprensiones son esenciales para el razonamiento y este a su vez ayuda en el desarrollo de actitudes, apreciaciones y demás." 26 Los medios resultan vehículos excelentes para las experiencias que resulten concretas y realistas, estas experiencias varían en los alumnos, ya que las percibirán y responderán de manera diferente de acuerdo con su cultura, antecedentes y experiencias previas.

La percepción lleva a la comunicación. En toda comunicación simple o compleja se realiza una secuencia semejante a esta:



Este esquema explica que el Mensaje, generalmente de tipo informativo, originado por una fuente o comunicador (el cerebro del individuo) es codificado, puesto en forma transmisible (un pensamiento se verbaliza al ser convertido en ondas sonoras, o signos escritos).

El mensaje codificado pasa a través de un transmisor (Impresión, grabación, película, televisión) camino apto del canal (aire, onda, luz, papel etc.) a un receptor (Sentidos de una persona ojos, oídos, nervios táctiles etc.) donde el mensaje es decodificado convertido por el sistema nervioso en símbolos mentales a su destino final ( cerebro del receptor).

Para que la comunicación sea eficaz se necesita la actividad del receptor, que reacciona contestando, preguntando o actuando mental o físicamente, hay una respuesta del receptor al comunicador que completa el ciclo la retroalimentación.

### RETROALIMENTACIÓN



*La retroalimentación*, permite al comunicador, corregir posibles omisiones o errores en la transmisión de un mensaje y así mejorarlo.

**EL RUIDO:** Es toda perturbación que interfiere o causa distorsión en la transmisión del mensaje.

**LA REDUNDANCIA:** Es la repetición de la transmisión del mensaje a través de diferentes canales, con esta se puede superar la interferencia del ruido y al mismo tiempo aumentar las oportunidades de asimilación del tema. Estas pueden ser distribuyendo copias impresas del material de estudio o cuando se presentan múltiples aplicaciones de un mismo principio en diferentes contextos.

El material audiovisual descansa sobre el principio de que se aprende fundamentalmente de lo que se percibe y de que serie de experiencias auditivas y visuales cuidadosamente diseñadas, pueden ser experiencias comunes que modifiquen favorablemente el comportamiento.

te el comportamiento.

"Es por eso que los elementos componentes como la forma de tratar el tema ( narración, dramatización, etc.) o el nivel de vocabulario, la calidad o el número de ejemplos, la combinación de la narración con la imagen, la técnica del dibujo y otros factores pueden todos y cada uno, contribuir a tener éxito en la percepción y así lograr una comunicación más efectiva que lleve a la realización del aprendizaje"27

## PROCESO DE PLANEACION DE LA PROPUESTA AUDIOVISUAL, BASADA PRINCIPALMENTE EN LOS PROCEDIMIENTOS QUE LOS AUTORES LINKER Y HANEY MANEJAN.

Para planear el material audiovisual, tome como ejemplo las teorías de los autores *Jerry Mac.Linker* y *John B. Haney* que son las siguientes:

- Definición de la necesidad del estudiante
- Especificación de metas y objetivos
- Características del tema
- Investigación
- Medios Apropriados para la enseñanza del tema
- Selección de mejor alternativa
- Proceso de bocetaje del medio

*Definición de la necesidad del estudiante:* Es importante definir la necesidad del estudiante, es decir, encontrar el medio audiovisual que sea adecuado para la lección que se desea enseñar, "adaptar el medio y el método adecuado a las funciones u objetivos educativos 28.

*Características del estudiante:* El material audiovisual que propongo esta realizado para niños de 1er grado de la escuela primaria; *República de Canadá*, esta escuela pertenece al gobierno y que está ubicada en la colonia Gabriel Ramos Millán en la delegación Iztacálco en la ciudad de México.

*Especificación de metas y objetivos:* Sirven para comunicar a los alumnos, lo que se va a lograr durante el curso. Sirven de base para seleccionar medios, materiales y otros métodos de enseñanza, los objetivos claros y específicos constituyen una parte importante de cualquier sistema instructivo efectivo.

El objetivo principal de la realización de mi propuesta audiovisual, es reforzar y apoyar con imágenes la información de la octava unidad del libro integrado de primer grado de primaria de la Sep. Titulada "*México, mi país*" ( más adelante defino esta unidad)

Otro de los objetivos que persigue este trabajo, es el de motivar a los niños de primer grado de primaria a conocer, querer y cuidar a su país, de manera que se sientan identificados con la información y que a la vez les parezca atractiva y entretenida.

### Libro integrado

Primer grado



Fig. 2.1. Libro integrado de primer grado

#### *Características del tema:*

Los temas de nacionalismo que retoma el libro de primer año de primaria son resueltos de una forma muy general, son temas *cívicos y geográficos*, ya que se adaptan a la visión que el niño de primer grado tiene de su país. Son una forma de introducir a los niños a lo que es su cultura.

En el libro de primer grado de primaria los temas de nacionalismo están en la octava unidad de la siguiente manera:

*El territorio nacional:* Aparece el mapa de México, (sin división política) para que el niño lo conozca y lo aprenda a distinguir.

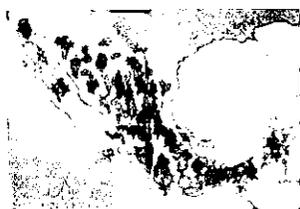


Fig. 2.2. Territorio Nacional

*Las tradiciones mexicanas:* El niño empieza a tener noción de que a través del año hay días diferentes y cada uno con características y significados particulares.

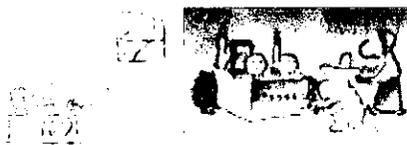


Fig. 2.3. Las tradiciones mexicanas

*La diversidad que nos distingue como país:* Se menciona que en México se habla Español principalmente, así como otras lenguas indígenas como el Náhuatl, Maya, Zapoteco, etc. También que somos personas distintas, que tenemos características diferentes a otras personas del mundo.



Fig. 2.4. La diversidad que nos distingue como país

*Los símbolos patrios:* Conocen el escudo nacional, La bandera y el himno nacional. También leen la leyenda del escudo nacional. "La fundación de Tenochtitlán".

Al finalizar el libro hay un fragmento del Himno nacional mexicano. Este tema se complementa con la ceremonia que los lunes, se le brinda a la Bandera Nacional cantando el himno nacional.



Fig. 2.5. "Fundación de Tenochtitlán"

"Puesto que todos los maestros están en posición de trabajar con un texto oficial, la forma de enseñanza del audiovisual, indudablemente se establecerá de acuerdo con el mismo texto" 29

Se hacen actividades en la escuela de fechas importantes del calendario cívico; Como el natalicio de Juárez, el día de la independencia, el día de la constitución, etc.

También se celebran fechas de tradiciones mexicanas como el día de muertos y las posadas.

*Investigación:* Para la investigación realicé diferentes actividades con los niños de la escuela que mencione.

La primera actividad que realicé fue proyectar 2 animaciones y un audiovisual a un grupo de primer año de esta escuela, para saber como reaccionan ante estos dos medios audiovisuales, después, les pedí que dibujaran los temas que habían visto, los resultados fueron buenos ya que se portaron muy atentos en la proyección, y dibujaron lo que les había parecido más interesante.

Otra de las actividades que realicé, en mi investigación con un grupo de doce niños de primer año, seis de primero "A" seis de primero "B", les pedí que contestaran con dibujos las siguientes preguntas, con el objeto de saber como resuelven el tema relacionado a su patria:

*¿Que es lo que más te gusta de México?*

*Resultados:* Seis niños dibujaron campo con columpios, arboles, montañas y sol.

Cinco niños dibujaron la bandera de México.

Uno dibujo un edificio y un carro.

*Conclusiones:* El niño ve a México como un lugar bonito, es el lugar en donde vive y le gusta. Algunos niños relacionan la palabra México con la bandera nacional.

**¿Cómo es México?**

Esta pregunta fue con la intención de saber si identifican algunos rasgos característicos de nuestra raza.

**Resultados:** Dos niños dibujaron el campo.

Tres dibujaron la ciudad.

Dos dibujaron un niño con sombrero de charro, una niña con trenzas y falda.

Un niño dibujó un mariachi y el zócalo.

Cuatro dibujaron grupos de niños.

**Conclusiones:** Son pocos los niños que ya identifican rasgos específicos de nuestra cultura nacional.

**¿Que fiestas del año te gustan más?**

**Resultados:** Dos niños dibujaron el día del niño.

Tres navidad, tres niños el día de reyes,

tres el día de muertos, uno el día de la primavera.

**Conclusiones:** El niño de este grado empieza a diferenciar que tradiciones son Mexicanas y cuáles son de otros países. El niño asimila las cosas con más rapidez cuando le parecen importantes y entretenidas, empieza a participar en estas fiestas.

**¿Dibuja el mapa de la república Mexicana?**

**Resultados:** Dos niños dibujaron la ciudad.

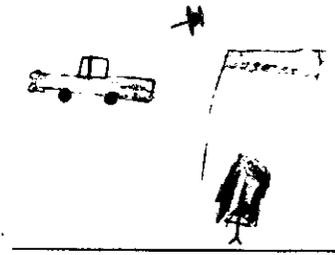
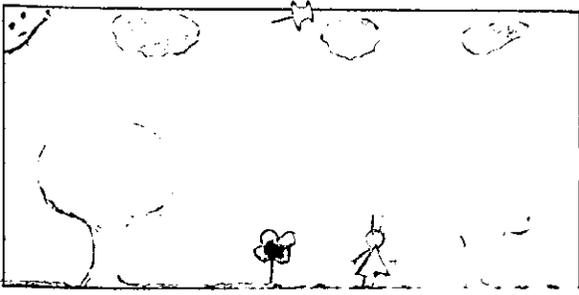
Tres una esfera azul con una forma en el centro de otro color.

Cuatro dibujaron formas alargadas y cuadradas.

Dos formas similares a la del mapa,

Uno una esfera.

**Conclusiones:** En estos dibujos podemos ver que el niño empieza a conocer la forma que tiene el mapa de México, aunque le cuesta un poco de trabajo dibujarla, también sabe que México esta dentro del globo terráqueo.



¿Qué es lo que más te gusta de México?

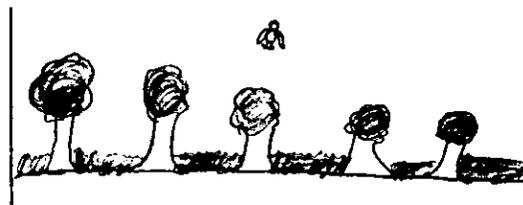


Fig 2.5.5 ¿Cómo es México?

*Los medios apropiados para la enseñanza del tema:*

Con los dibujos me pude dar cuenta que los niños de primer año ya tiene una idea de lo que es su país, y reforzándola con la ayuda audiovisual adecuada para ellos, se pueden obtener muy buenos resultados. En la instrucción *Cívica y Geográfica* los medios apropiados, según autores como *Linker y Lefrank* son: El filme animado, la emisión de películas por televisión y las fotografías "Porque estos unen en alto grado la abundancia de la información así como también la evocación y motivación" 30

El aprendizaje será más completo si al niño de esta edad tan receptiva se le habla de su país, como un lugar importante y sobre todo se le empieza a hacer conciencia de toda la grandeza que su país tiene, con ayudas audiovisuales, lecturas, visitas a lugares históricos, etc. El niño crecerá con cierto amor hacia su cultura.

*Selección de la mejor alternativa:* Como mencione, anteriormente varios autores recomiendan el uso de películas estas pueden ser realistas o animadas para la instrucción cívica y geográfica. El resultado de las actividades que realicé comprueban que los niños asimilaban los temas animados de una manera muy fácil ya que al ver que eran caricaturas se mostraron muy atentos e interesados.

"Es necesario basarse en las posibilidades de capacidad y equipo disponible que la escuela cuente" 31

Por lo que consideré que la mejor elección era la realización de un filme animado, ya que este se puede reproducir en la videocasetera que la escuela tiene.

*Proceso de bocetaje del medio:* Para el proceso de bocetaje del medio audiovisual, realicé una "prueba de línea" esta prueba es como el boceto de la animación final esta no lleva color, se realiza para conocer con exactitud, el tiempo aproximado de duración de la animación y para checar si los movimientos están bien logrados. Esta prueba se realiza con un aparato llamado "Lonchera" o "Box animation" esta filma cuadro

por cuadro, como una cámara de cine. La prueba de línea: consiste en fotografiar los acetatos uno por uno para ver como va a quedar la animación, esta prueba se realiza con una computadora pequeña, que corre la animación en el tiempo real, para esta prueba los acetatos no deben estar coloreados y sin fondos( Backgrounds ), porque aqui se checa si los movimientos son precisos, esta prueba es un ensayo para después poder filmar en película de cine sin cometer errores.

(El audio que se utilizó en la prueba fue ligeramente modificado, para que se adaptara bien a los dibujos, esto fue porque los segundos de duración que se habían calculado para algunas escenas fué muy corto. Por eso algunos diálogos no concordaban con las escenas, por lo que fueron modificados algunos, pero conservaron siempre la idea original.)

Esta prueba se les proyecto, a un grupo de doce niños, seis niños de primero "A" y seis niños de primero "B". Para saber como habían entendido el corto les hice unas preguntas: Pedí a seis niños que hicieran unos dibujos y contestaran las siguientes preguntas:

¿Cómo se llaman las personas que nacen en México?

¿Cuándo cantamos el himno nacional?

Dibuja que tradiciones que hay en México

Dibuja la bandera nacional

El otro grupo de seis niños contestaron estas preguntas y dibujaron lo siguiente:

Dibuja el mapa de México

Dibuja las fechas conmemorativas hay en México.

A los doce niños les pregunte:

-¿Te gustó la animación y porque?

Estos son los resultados que obtuve a cada pregunta:

¿Cómo se llaman las personas que nacen en México?

Los seis niños contestaron: Mexicanos.

¿Cuándo cantamos el himno nacional?

Los seis contestaron: El lunes

Dibuja que tradiciones hay en México

Un niño dibujo, los bailes regionales, un niño los reyes magos y el día de los muertos, Dos niños los reyes magos, dos el día de los muertos.

Dibuja la bandera nacional

Cinco niños dibujaron la bandera nacional con los colores en su lugar, un niño puso los colores invertidos

Dibuja el mapa de México

Los seis niños dibujaron el mapa correctamente.

Dibuja las fechas conmemorativas que hay en México.

Un niño dibujo a Miguel Hidalgo, Dos niños a Benito Juárez, uno el día de la bandera y el de la independencia, Dos el día de la bandera.

¿Te gustó la animación y porque?

Esta pregunta la contestaron los doce niños, y todos contestaron que si les gustó, uno contestó que le gustó porque estaba la bandera, tres por el día de los muertos y los reyes magos.

Los dibujos que hicieron estos niños después de ver el corto, son un poco más descriptivos que los dibujos de los niños que no vieron el corto, Según los dibujos, este corto les ayudo a unificar sus ideas y a ser más claros en lo que querían decir. En comparación con los dibujos de los niños que no vieron la animación.

Durante el corto, los niños estuvieron muy atentos e interesados, al final me pidieron que lo repitiera.

Los niños reciben este tipo de materiales con mucho gusto e interés, porque muy pocas veces tienen una sesión audiovisual

de este tipo. También observé, que la mayoría de los niños dibujaron lo que vieron en la animación.

Basándome en los resultados de los niños, las correcciones que se hicieron en la animación final fueron las siguientes:

La narración se hizo más lenta, se aumentaron mas cuadros a la escenas del mapa de México, las escenas de Benito Juárez, e Hidalgo se dibujaron.

Se agregaron dos escenas más: El día de la revolución y los juguetes tradicionales. Se le puso color y música.

## BENEFICIOS QUE APORTA LA ANIMACIÓN EN EL APRENDIZAJE DE LOS NIÑOS DE PRIMER AÑO DE PRIMARIA.

La animación pertenece a los medios audiovisuales de imágenes dinámicas, estas mantienen al espectador sin otra cosa más importante que hacer, más que estar atento a la proyección que por lo general, se presentan en un espacio cerrado obscuro y proyectado a manera de cine. No interviniendo factores externos que distraigan o interrumpan la exposición.

"Se involucra en primera; La visión ya que es rápida perspicaz, simultáneamente analítica y sintética permitiendo a nuestra mente recibir y retener un numero infinito de piezas de información en una fracción de segundo." 32 Los medios animados dentro de la enseñanza pueden ser de gran utilidad didáctica, siendo utilizados como un instrumento particularmente efectivo para una enseñanza renovada."Debemos recordar que una sesión cinematográfica deja en el niño una marca más profunda y durable y más persistente que muchas lecciones. Se ha comprobado que el cine da ideas y hace compartir intensamente emociones" 33

Las sensaciones visuales inmediatas, coloreadas y de gran formato prevalecen sin dificultad en los niños y es difícil prescindir de ellas.

Empleándolos acertadamente y sin pretender mas que aportar un tipo de conocimiento al niño, estos métodos facilitan más la instrucción y hacen más duradero el recuerdo de las cosas aprendidas. Esta a su vez debe tener las características básicas de una animación, decir algo de una manera divertida y sin complicaciones, y al mismo tiempo llevar un mensaje de naturaleza educativa, que atraiga a los niños, mientras más entretenidos estén más atención prestarán y asimilarán con mucha más facilidad.

"Los dibujos animados siempre han puesto la estilización gráfica. En ello radica su personalidad y encanto"34. Una película instructiva, bien planificada puede ser un medio muy eficaz.

"La vista es el sentido más rápido por el cuál el estudiante puede aprender y memorizar los detalles técnicos, especialmente cuando lo que se ve aparece reforzado por la palabra, el sonido y el color." 35

La animación añade su propia claridad analítica, simplificando hasta lo esencial lo que realmente es demasiado complejo.

El autor *Jonh Halas* afirma... "Cuanto más corta es la película mejores resultados se obtienen, debido a la intensa concentración que se debe tener al presenciarla, la retención es duradera, aún los más pequeños pueden tener recuerdos específicos de una película con un alto grado de exactitud y plenitud." 36

El color en el corto de animación puede tener la finalidad de explotar estados de ánimo y valores emotivos, puede llenar una escala infinita de sus percepciones. El color llama primordialmente la atención del público.

Se han animado temás educativos de tipo histórico, geográfico, biológico, cívico, deportivo, preventivo, etc. con resultados óptimos de asimilación.

Nunca como ahora ha existido una necesidad tan grande de aumentar el empleo de ayudas audiovisuales en la educación. Para así poder contrarrestar la información que el niño adquiere de la televisión, Informarle que también se cuenta con otro tipo de comunicación animada diferente a la que esta acostumbrado a recibir de manera tan saturante y mal encausada.

El niño vive en el siglo de la imagen. Las técnicas animadas son medios de acción para poder sensibilizar al alumno con respecto a un determinado problema, siendo también una alternativa de información.

Hace algunos años aparecieron en América del norte y países europeos un nuevo tipo de filmes, llamados "*Simple-Concept Films*". Se tratan de documentos cortos, animados superando escasamente tres o cuatro minutos, su finalidad radica en tratar un tema determinado, estos films son mudos y van acompañados de una referencia explicada por los maestros de una manera estrecha a su enseñanza.

"Varios patrocinadores realizaron estudios acerca de programas que tienen como objetivo, enseñar, por medio de pequeñas animaciones, marionetas y cuentos, un ejemplo de este tipo de programas es *Plaza Sésamo* el cuál se transmite en varios países de Latinoamérica, traducido al español y al portugués" 37

Los objetivos primordiales del programa *Plaza Sésamo* son:

- 1.- Adquisición de representaciones simbólicas, letras, números, formas geométricas, etc.
- 2.- Desarrollo de procesos cognoscitivos: discriminación perceptiva, conceptos de relación, etc.
- 3.- Conocimiento del entorno natural y físico
- 4.- Conocimiento del entorno social.

Estos son programas basados en los fundamentos psicológicos del desarrollo.

Después de estas evaluaciones, los promotores y maestros afirmaron:

" No solo se hicieron sentir los efectos del aprendizaje en el campo del conocimiento de base como la asociación de letras, sílabas y números, sino también en campos más complejos de habilidades tales como clasificaciones, representaciones abstractas como por ejemplo, la actitud respecto a la raza." 38



Fig. 2.6 "Plaza Sésamo"

Actualmente nos encontramos ante una nueva forma de educación, que puede satisfacer necesidades para niños de diferentes edades. Primer grado de primaria, es el periodo durante el cuál el potencial del niño le permite realizar adquisiciones sustanciales y benéficas.

La animación puede ser muy útil en el aprendizaje ya que como hemos visto lo puede reforzar y al mismo tiempo hacerlo motivante.

"Las bases de toda comprensión llegan a través de la estimulación de los diferentes órganos especialmente de la vista y del oído".<sup>39</sup>

El niño empieza a comprender las cosas a través de la oportunidad de mirar, escuchar, tocar, esto le da una valiosa fuente de experiencias.

La escuela en primer grado debe de proporcionar a los niños oportunidades para que el aprendizaje tome un mayor sentido para él.

## SITUACION ACTUAL DE LA ANIMACION EDUCATIVA EN MEXICO (1996-2000)

Desafortunadamente en nuestro país es muy poco explotada la animación educativa, ya que esta se utiliza principalmente en el plano comercial y después en el de la enseñanza. Los dibujos animados, por su naturaleza, se les ha considerado, casi siempre, cosa de juego y de niños, pero está comprobado por varios autores como *Linker, John Halas, Kemp*, y diferentes instituciones extranjeras, que se puede enseñar mucho a través de ésta.

Las caricaturas siempre llevan consigo un mensaje, se realizan con una intención, ya sea aportar algo educativo, incitar a la violencia o comprar cualquier cosa. Aparentemente es inofensivo sentar a un niño delante de un televisor o de una pantalla de cine, sin tomar en cuenta cuál puede llegar a ser el fin de lo que esta viendo.

En México la animación no ha sido un tema del cuál se hable mucho, ya que se compran series animadas a Estados Unidos y Japón de carácter cien por ciento comercial y sin la mayor intención de enseñar algo, llenando éstas los horarios televisivos de mayor audiencia infantil.

Muy pocos son los programas de televisión en los que se muestran animaciones educativas que brinden a nuestros niños mensajes positivos y prácticos, que se apliquen a su vida cotidiana y a enriquecer su cultura.

Algunos de estos programas son:

- El canal 5 transmite: *Plaza Sésamo, Las aventuras de Cantinflas. Las pistas de blue*
- El canal 11 transmite: *Ventana de colores, El mundo de Beakman* y algunos intermedios que muestran animaciones experimentales y fábulas.
- El canal 9 transmite: *"Cápsulas educativas de primaria"*. Estas cápsulas muestran algunos temas animados para todos los

grados de primaria en horarios establecidos para cada año escolar.

- EL canal 22 transmite: "*Conozcamos nuestra constitución*" Estas son cápsulas en donde se explica cada artículo de la constitución.

Estos son ejemplos de las pocas animaciones educativas que la televisión mexicana local transmite. Existen otras alternativas como Cablevisión, SKAY, etc. que cuenta con canales como: *Discovery kids, Disney channel, etc.*

También se realizan ciclos de cine de animación para niños en cineclubes, pero la difusión es muy poca así como el interés de parte de los padres para que sus hijos vean algo diferente y no tan enajenante.

En nuestro país existe, *La Unidad de Televisión Educativa ( UTE )* de la Secretaría de Educación Pública, que cuenta con material animado de diversos temas adecuados a su plan de estudio, para los seis grados de primaria y los tres de secundaria. Estos cortos animados no pasan de más de tres minutos, y van acompañados de textos que los maestros explican después de la proyección.

Este método es parecido a los "*Simple - Concept-films*" (Que mencioné, anteriormente).

Este material puede ser consultado ya sea en las instalaciones de la televisora o se puede pedir prestado para proyectarlo en las escuelas.

En 1996 la UTE, realizó un corto animado en plastilina llamado "*BIOGRAFIAS PARA NIÑOS*" Bajo la dirección de la profra. *Angeles Moreno*, Este corto trata de las efemérides más importantes que en las primarias enseñan a los niños, esta animación es completamente mexicana.

En la página de Web de Edusat, podemos encontrar reportajes, recomendaciones de programas infantiles, de la televisión educativa. Su dirección electrónica es:

<http://ute.sep.gob.mx/eduaula.com>

El Jefe del departamento de videoteca de la UTE *Jorge Hernández* comentó... " *La mayoría de los cortos animados con que contamos son extranjeros, los cortos mexicanos son muy pocos, desafortunadamente un proyecto de animación educativa es muy costoso y tiene que ser aprobado por diferentes instituciones, para lograr la realización de un proyecto así, se necesita mucho tiempo y paciencia, por lo que los trabajos se abandonan. Mejor se opta por comprar animaciones extranjeras esto es más barato que producir una nosotros*".

Se proyectó una animación, proporcionada por la UTE a un grupo de primaria de la escuela República de Ruanda. Este fué el comentario de una maestra.

" *La atención que prestaron los niños de quinto y sexto año a la proyección animada del tema de sexualidad, fue muy buena, los alumnos se mostraron muy interesados, al final se explicaron varios puntos que había tratado y se realizó un cuestionario, con el que nos dimos cuenta que los niños reaccionan de manera positiva ante este tipo de material. El hecho de que no se les proyecte material audiovisual frecuentemente, hace que estén mucho más atentos con algo que muy pocas veces pueden ver. Creo que si es necesaria una videoteca que cuente con suficiente material de este tipo, nos sería muy útil.*" Comentó la profesora *Aurora Pérez G.* profesora de 6to grado de la escuela República de Ruanda.

| " *Desafortunadamente en nuestro país el material animado educativo es poco, ya que no es fácil realizar una animación, porque es muy cara y a ningún patrocinador le interesa invertir en algo educativo, porque este no le aporta ganancias.*" Comentó el prof. *Sergio Sánchez* director de animación de Visiographic's.

La televisión y el cine podrían ser un muy buen medio cultural al alcance de todos, tanto como niños y adultos y no de un reducido grupo que se preocupa de lo que ve y aprende.

Las posibilidades de la técnica de animación, son realmente muy grandes, por lo que este tipo de producción no debe dejarse de explotar."La educación del futuro precisa en una cuidadosa orientación de películas sobre todos los temas, que lleguen a cubrir las necesidades de todos los grupos y clases de estudiantes."<sup>40</sup>

| Es importante fomentar los temas educativos animados, y sobre todo tratar de aprovechar la fuerza que recientemente retomo la animación en nuestro país, es un buen momento para empezar a realizar más animaciones mexicanas con el fin de aportar algo positivo. Ya sea realizándolas como propuesta o aceptadas y promovidas por alguna institución.

## Citas

- 19 A.D.Calvin. Procesos del aprendizaje infantil.  
Enciclopedia Pedagógica, tomo 7. Editorial Paidós, 1era impresión,  
Buenos Aires 1965 pag 298
- 20 Ob.cit. pag12
- 21 Gesell Arnold. El niño de seis y siete años.  
Enciclopedia Pedagógica, tomo 6. Editorial Paidós, 4ta edición,  
Buenos Aires 1963. pag 56.
- 22 A.D. Calvin. Ob. Cit. pag 132.
- 23 Haney Jonh. El maestro y los medios audiovisuales.  
Editorial Pax México, 1era reimpression, 1989. pag 18
- 24 Linker Jerry Mac. Diseño de material visual didáctico.  
Centro regional de ayuda técnica. 1era edición en español,  
México, Buenos Aires 1983. pag 57.
- 25 Haney Jonh. Ob. Cit. pag 27
- 26 Ob. Cit .pag 12
- 27 Kemp Jerrold E. Planificación y producción de materiales audiovisuales.  
Instituto latinoamericano de la comunicación educativa UNESCO - MEXICO.  
1983. segunda edición. pag 13
- 28 Linker Jerry Mac. Ob.Cit. pag 33
- 29 Haney Jonh. Ob. Cit. pag 27
- 30 Le franc Robert. Técnicas audiovisuales al servicio de la enseñanza.  
El ateneo. 2da edición, Argentina 1973. pag 255
- 31 Kemp Jerrold E.Ob. Cit. pag 35
- 32 Caleb Gattegno Hacia una cultura visual.  
Editorial Sep. Setentas, México 1973. pag 16
- 33 Le franc Robert. Ob. Cit. pag 23

34 Halas John y Manvell Roger. La técnica de dibujos animados.  
Editorial Omega, S.A. 1era impresión, Barcelona 1980. pag14

35 Halas John y Manvell Roger. Ob. Cit. pag 137

36 Halas John y Manvell Roger. Ob. Cit. pag 139

37 Cohen Rachel . Aprendizaje precoz de la lectura.  
Editorial cincel, 2da edición. España 1983. pag 58

38 Cohen Rachel. Ob. Cit. pag 59

39 A.D. Calvin Ob.Cit. pag 10

40 Halas John y Manvell Roger. Ob .Cit.139

CAPÍTULO

*Proceso de animación;  
de la propuesta,  
“México, mi país”*

FIG 3

F 16

## DIFERENTES TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

El arte de la animación a través del tiempo se ha utilizado y promovido a la vez en comerciales, series de televisión, largometrajes y cortometrajes. Logrando obtener los resultados que se necesitan para determinado fin.

Las técnicas que se utilizan para animar tienen como principio básico, el de fotografiar dibujo por dibujo (conocido por los animadores como "*fotogramas*") con una continuidad de movimientos que tienden a "imitar" al movimiento real.

Estos dibujos son inspirados por objetos o figuras reales, también existe la posibilidad de que se creen objetos y formas totalmente abstractas.

Existen varias técnicas de animación:

### - *Animación con recortes:*

Se recortan los dibujos y se articulan, fijándolos con un vidrio se filman de igual forma que los dibujos.

### - *Animación en acetatos o cell animation:*

Los acetatos pueden ser coloreados con pinturas acrílicas, con plumones de aceite, etc.

### - *Animación con muñecos tridimensionales o "clay animation":*

Estos muñecos pueden ser de plastilina, plastilina hipóxica, alambre, cartón, madera, arcilla, etc. Estos tienen que estar muy bien fabricados para soportar el calor de las lámparas así como los movimientos que se requieran para el filme.

Actualmente en Inglaterra, La casa productora de Animación **AARDMAN** están desarrollando esta técnica con un control total, obteniendo resultados asombrosos.

### - *Pixilación:*

Esta técnica anima a objetos o personas en posiciones estáticas o velocidades exageradas que no se pueden lograr en la vida real, esta técnica se utiliza mucho en comerciales y videos.

### - *Animación raspando película:*

Este tipo de animación se logra raspando con una aguja, clavo o cutter, película velada. Esta técnica es muy poco utilizada.

**- Animaciones mixtas:**

En este tipo de animación se pueden combinar la técnica del recorte, con acetatos, o muñecos de plastilina con dibujos y pixilación, etc.

**-Animación computarizada:**

Actualmente las computadoras también han entrado al mundo de la animación ya que estas pueden ser una herramienta más para los animadores, que les permite checar y corregir la animación que se realiza en acetatos, así como delinearlos colorearlos, darles la textura que necesitan y finalmente pegarlos imagen por imagen (también llamadas como "frames") para obtener la unión de todas las imágenes como una sola.

Existen programas que pueden hacer animaciones, como lo son: *GIF CONSTRUCCION SET, ANIMATOR PRO, COREL MOVE, 3D STUDIO, STRATA, PLAYMOTION, ANIMATION WORKS INTERACTIVE, PHOTO MORPH, etc.*

**-Animación en Internet:**

Actualmente en Internet podemos encontrar imágenes animadas, a estas se les conoce como GIFS Animados, estos pueden estar anunciando algo o dentro de una página Web.

También podemos encontrar "Simulaciones de realidad" mejor conocidas como "Realidad Virtual", que utilizan imágenes tridimensionales, con luces, sombras, moviminetos de cámara, entre otros efectos. Actualmente las animaciones que se crean en una computadora, nos dan la opción de ser grabadas en diferentes formatos como: El disco duro, diapositivas, cintas de video o cd's.



Fig. 3.1 Ejemplo de un gif animado

## ELEMENTOS DEL DISEÑO GRÁFICO QUE SE UTILIZARON PARA REALIZAR LA PROPUESTA DE ANIMACIÓN: "MÉXICO, MI PAÍS"

Para la planeación de la animación es necesario emplear varios elementos del Diseño gráfico:

El manejo del espacio, el uso de las líneas, la textura, el color, la dirección.

La mezcla de estos elementos, nos dan como resultado el diseño de los personajes, el movimiento, los fondos, etc.

"La persona que diseña las ayudas visuales instructivas, debe manipular las características físicas del material visual a fin de transmitir el lenguaje deseado" 41

*El espacio:* El espacio, es el plano mediante el cuál se ordenan los elementos gráficos, en el plano bidimensional el espacio esta delimitado por un formato.

Es el espacio físico con el que el diseñador cuenta para trabajar, este debe tener un arreglo especial en donde los elementos sean distribuidos de manera que sea fácil su comprensión, agradable a la vista y funcional.

En mi propuesta de animación, el espacio fué distribuido en los dibujos, en los movimientos de cada escena, en las posiciones de los personajes, los títulos etc.

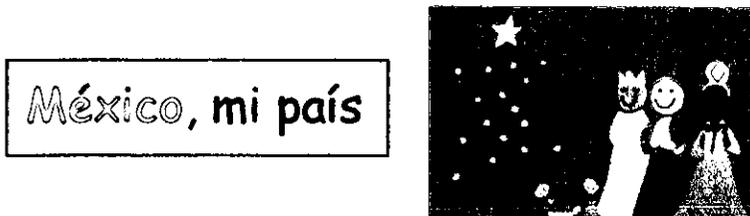


Fig. 3.2 Título, escena 16

**La línea:** La línea, es la sucesión de puntos, es la trayectoria de un punto, posee una posición y dirección. Las líneas constituyen la herramienta más simple y a la vez la más importante que dispone el diseñador, estas comunican la mayor parte de la información transmitida. "Las líneas son la fuerza más poderosa que afecta el movimiento de la vista en una ayuda visual" 42

Las líneas delimitan áreas, las líneas cerradas configuran formas. Son la base de cualquier mensaje gráfico. Determinan la dirección y velocidad del movimiento de la vista del observador.

Para mi animación, estilice, algunos dibujos de los niños, (tomados del trabajo de investigación que realicé con ellos) para el diseño de varias escenas, Los niños emplean líneas muy sencillas para describir las cosas en el dibujo.

Por ejemplo en este dibujo de la ofrenda de muertos;

El empleo de la línea es muy sencillo y la vez descriptivo.



El dibujo que utilicé para la animación fué estilizado de esta manera, para la escena de día de muertos.



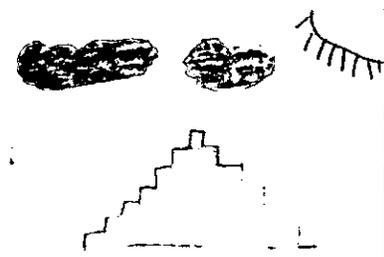
fig. 3.3 Escena 15, Ofrenda

*La forma:* La forma, las líneas articulan las formas, la interpretación perceptual de la forma tiene un valor en sí mismo, la mayoría de los propósitos de ésta se puede tener, sin llegar al realismo absoluto.

En el dibujo animado el diseñador tiene la libertad de modificar formas, sintetizarlas, deformarlas, etc.

En esta animación los personajes, las escenas y los fondos fueron diseñados a base de formas sencillas, pero conservando a su vez, sus características principales, y tomando en cuenta los dibujos de los niños.

Los niños dibujaron las pirámides así.



Este dibujo se modifico para la animación, conservando sus características principales.

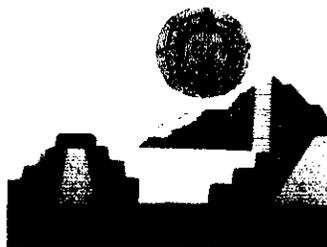


Fig. 3.4 Escena 11, Zonas arqueológicas

**Tamaño:** "El tamaño funciona principalmente como una herramienta para atraer la atención, al aumentar el tamaño de un elemento visual sobre lo normal, crece el énfasis y la importancia que se le asignan."<sup>43</sup>

La animación tiene la ventaja que puede ser proyectada en grandes pantallas y así el interés y la atención que ponen los niños es muy buena para la asimilación del tema.

**Dirección:** La dirección, es de gran importancia, porque establece un orden en la lectura del mensaje, la dirección de un solo sentido, simplifica el proceso de percepción.

En el corto, use tres tipos de dirección;

En las escenas 2, 3 y 4, de acercamiento ( simulando un zoom)

En las escenas en donde hay cortinillas; 8, 13 y 30, de afuera hacia adentro (simulando un telón)

En las escenas de 9,11, 12, de traslación.

**Textura:** Normalmente la textura se relaciona con el sentido del tacto, aunque la vista también interpreta la textura, las impresiones de textura llevan principalmente mensajes que indican el material con el cuál están hechos los objetos y si estos son suaves, lisos, duros, etc.

En el diseño gráfico estas texturas se logran con materiales y técnicas que permiten la ilusión de las texturas.

En la animación dibuje diferentes texturas como:

Textura de la tela de la bandera en movimiento, la textura de las pirámides, la textura de las piñatas. Estas se realizaron con pintura vinílica y plumones de aceite.



Fig. 3.5 Escenas 6,18, 32

*El color:* El color, es la herramienta más poderosa a disposición y voluntad del diseñador. El color atrae la atención del espectador y aumenta el interés del material visual. Puede separar elementos, mostrar relaciones, destacar un elemento en particular y hacer que se perciba fácilmente.

El color se asocia estrechamente con algunos objetos difíciles de reconocer cuando el color no está presente. En este caso el color constituye una herramienta necesaria para identificar apropiadamente algunos elementos.

Los colores que se usan principalmente en la animación son los que comúnmente se utilizan en las ilustraciones de los libros, los colores primarios; El rojo, el azul. Esto es para facilitar a los niños la comprensión de la animación. El color en esta animación es muy importante porque indica los colores que tiene la bandera nacional, verde, blanco rojo, para el símbolo se usa café y amarillo.

Para resaltar geográficamente a México en el mundo, se usa el rojo, que es como empiezan los niños a identificar el mapa de México en el mundo.

Para diferenciar a los niños de otros continentes.

En los fondos o Backgrounds el color es básico porque este describe las escenas en que van a estar los personajes. Se usan fondos de color, azul marino, naranja, amarillo, rosa, entre otros.

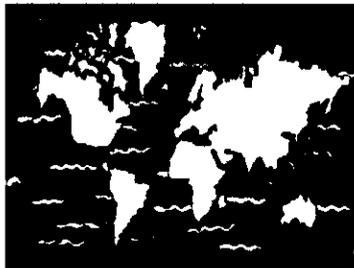


Fig. 3.6 Escena 2, Mapa mundial

Es labor del diseñador combinar las herramientas o elementos de espacio, línea, forma, tamaño, textura y color para producir una ayuda visual efectiva.

La eficiencia de esta ayuda es determinada por el grado con el cuál atrae la atención, mantiene el interés, y transmite información.

"Las ayudas visuales efectivas se pueden producir a través de la combinación creativa de las herramientas de diseño. Un diseñador debe buscar constantemente aplicaciones nuevas y mejores de estas herramientas. La experimentación es la clave para obtener mejores materiales visuales."<sup>44</sup>

## PROCEDIMIENTO PARA LA REALIZACIÓN DEL CORTO ANIMADO: "MÉXICO, MI PAÍS"

El proceso para animar es muy laborioso, por lo que es necesario organizar muy bien el trabajo que se va a realizar. Para poder la propuesta fue necesario pasar por diferentes etapas.

La realización de una animación se divide en 3 pasos generales:

*a) La preproducción:* En esta se planea la idea, la sinopsis, se realiza el guión literario y el story board, se hacen los dibujos, se planean los movimientos de los dibujos y las hojas de exposición, se realiza una prueba de línea, se hacen pruebas de sonido, se dibujan y colorean los acetatos y se realizan los fondos finales.

*b) Producción:* Se filma la animación y se realiza el audio

*c) Postproducción:* Se revela la película, se edita, se le pone el sonido y la música,

*d) La proyección y almacenaje del filme.*

### **LA PREPRODUCCION:**

*La idea:* Toda película de dibujos de basa en una idea central, esta puede surgir por encargo o por iniciativa propia.

*La sinopsis:* Es una breve descripción, de la idea, el tema, el género, el estilo.

A partir de esta se deben de moldear las escenas, darles forma y razón.

## SINOPSIS DE LA PROPUESTA DE ANIMACIÓN "MÉXICO, MI PAÍS":

La idea es hacer una descripción muy general, de la cultura mexicana.

Describir dónde se encuentra geográficamente la república Mexicana, mostrar paisajes que tiene el país como playas, zonas arqueológicas, etc.

Mencionar algunas características de la cultura como las tradiciones, del día de muertos, las posadas, los bailes regionales, la comida y los juguetes tradicionales.

Mencionar algunas fechas conmemorativas como el natalicio de Juárez, el día de la Independencia y el día de la revolución.

Uno de los objetivos de este trabajo es que el niño sienta que es parte de México, que aquí realiza todas sus actividades, también sus Papás y hermanos. Mostrando el escudo nacional, la bandera y mencionar el himno nacional.

*El género:* Una animación infantil y didáctica.

*El estilo:* Se busco hacer los dibujos lo más parecido al dibujo infantil, se dibujaron los acetatos con plumón de aceite y se colorearon con pintura acrílica.

### *EL GUIÓN LITERARIO:*

Dentro del guión literario se toma en cuenta la redacción, el estilo y la estructura. Este debe ser claro, sencillo, que utilice palabras fáciles de comprender.

### **GUIÓN LITERARIO DE LA ANIMACIÓN TITULADA: "MÉXICO, MI PAÍS"**

*Un locutor hace la narración del corto, los personajes no hablan.*

Narración del corto:

ESTE ES EL MUNDO EN EL QUE ESTA TU PAIS, SU NOMBRE ES MEXICO, TODOS LOS QUE NACIMOS EN ESTE PAIS SOMOS MEXICANOS.

TÚ ERES MEXICANO PORQUE NACISTE EN ESTE PAIS, EN MEXICO TENEMOS CLIMAS Y PAISAJES MUY BONITOS, TENEMOS PLAYAS, LINDAS Y GRANDES MONTAÑAS, ZONAS ARQUEOLÓGICAS DONDE HAY MUCHAS PIRAMIDES, HAY MUCHO SOL EN LA PRIMAVERA Y LLUVIAS EN OTOÑO.

LOS MEXICANOS TENEMOS CARACTERISTICAS, QUE NOS HACEN DIFERENTES A OTRAS CULTURAS DEL MUNDO. EN MEXICO TENEMOS TRADICIONES COMO EL DIA DE MUERTOS, EL DIA DE LOS REYES MAGOS Y EN DICIEMBRE HAY MUCHAS POSADAS.

TAMBIEN CELEBRAMOS FECHAS COMNEMORATIVAS DE NUESTRA HISTORIA COMO: EL NATALICIO DE JUAREZ, EL DIA DE LA INDEPENDENCIA, A SI COMO TAMBIEN EL DIA DE LA REVOLUCIÓN.

OTRAS CARACTERISTICAS QUE TIENE LA CULTURA MEXICANA, SON LOS BAILES REGIONALES, NUESTRA RICA COMIDA Y LOS JUGUETES TRADICIONALES.

MÉXICO ES LA PATRIA DE TODOS LOS MEXICANOS, AQUI ES EN DONDE APRENDES, JUEGAS, DUERMES, ASI COMO

LO HICIERON TUS ABUELITOS, LO HACEN TUS PAPAS Y TUS HERMANOS.

NUESTROS SIMBOLOS PATRIOS SON: EL ESCUDO NACIONAL, LA BANDERA NACIONAL CON SUS TRES COLORES; VERDE, BLANCO Y ROJO Y EL HIMNO NACIONAL MEXICANO QUE ESCUCHAS TODOS LOS LUNES.

TODO LO QUE HAY EN MEXICO, ES TUYO ES POR ESO QUE DEBES ESTAR ORGULLOSO DE TODAS LAS MARAVILLAS QUE TIENE TU PAIS, NADIE MÁS LO VA A QUERER Y CUIDAR SOLO NOSOTROS QUE SOMOS MEXICANOS.

FIN.

## EL PROCESO DEL DIBUJO (EL MOVIMIENTO) DE LA PROPUESTA.

Para realizar una animación, los animadores empiezan por dibujar las acciones más importantes de cada movimiento, los dibujos de las posturas intermedias los realizan los intercaladores, ellos son asistentes del animador y su trabajo es el de realizar los pasos intermedios de una determinada acción.

*Por ejemplo:* El animador dibuja el despegue y el aterrizaje de una rana y los intercaladores dibujan los pasos intermedios del salto de la rana.

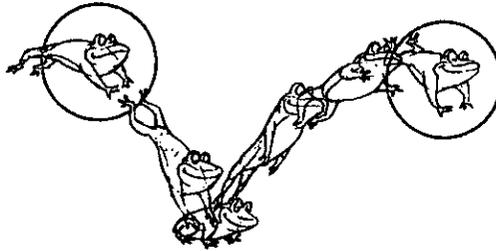


Fig. 3.7 Salto de una rana

Los asistentes de los intercaladores, afinan el dibujo, dan los contornos necesarios, acomodan los detalles para que se pueda apreciar el movimiento, cada dibujo debe estar en un acetato diferente y deben tener perforaciones, estas se llaman "pegs" y deben de estar a lo largo del acetato.

*Los pegs,* sirven para fijar el acetato a la mesa de luz.



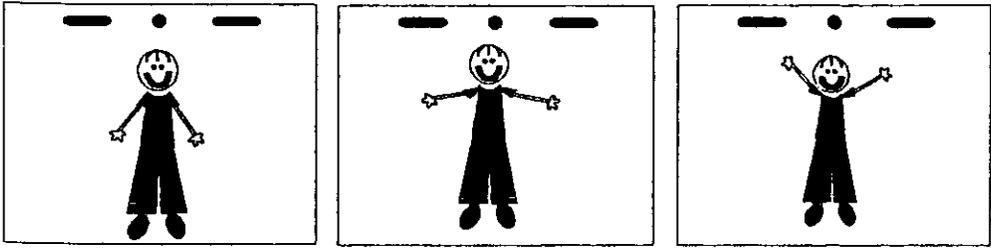


Fig. 3.8 Acetato con "pegs"

Fig. 3.9 Cada dibujo debe estar en un acetato diferente

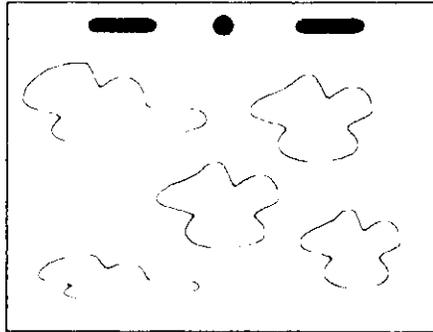


Fig. 3.10 Background o fondo

Los Background o fondos, son como las escenografías de cada escena, estos se pueden hacer de cartón o un material mas firme que el acetato.

Para poder fijar y filmar los acetatos es necesaria una caja de luz o *mesa de animación*. Esta se compone de un tablero con clavijas que esten a la distancia exacta de las perforaciones o *pegs* del acetato, este tablero puede ser de acrílico opalino o vidrio, para que pueda reflejar la luz del foco que tiene en medio.

Para hacer los dibujos del corto, hice una mesa de luz, con madera, acrílico y un foco en el centro.

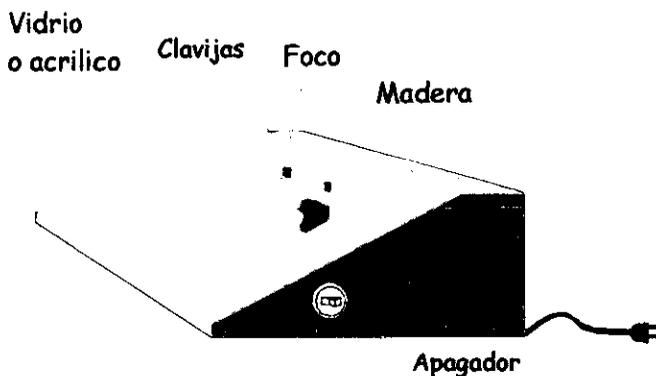


Fig. 3.11 Mesa de animación o caja de luz

Esta mesa se utiliza para dibujar con exactitud los movimientos, y para que a la hora de filmarlos queden perfectamente en su lugar. También la luz de la mesa se puede utilizar a la hora de filmar.

*El color*: La aplicación del color en el corto de animación se tiene que hacer por atrás del dibujo del acetato, procurando que los colores siempre sean homogéneos y que no se vean los cambios de luz en ellos, los acetatos de mi animación los pinte con pinturas acrílicas y plumones de aceite.

En el acetato se dibuja con el plumón.



La pintura acrílica se aplica por atrás del dibujo



*La secuencia de los dibujos:* La secuencia de los dibujos se filma uno por uno en un acetato diferente, esto nos da la sensación de movimiento.

Se tienen que planear los dibujos que se requieren para lograr un movimiento. Cada segundo de acción en la pantalla requiere 24 cuadros, de este modo se determina cuantos dibujos se tienen que realizar para dar la sensación de movimiento.

Se pueden realizar animaciones que requieran, 6, 12 o 24 cuadros para lograr un segundo de animación. Este tiempo se tiene que establecer durante la planeación de los dibujos y las acciones que se necesiten.

Los dibujos que use en mi animación, fueron cíclicos, y se usaron 3, 8 y 24 cuadros por dibujo.

Por ejemplo: En la escena 12, del sol con las casas, hice 3 dibujos, los repeti 3 veces de manera cíclica, y di 8 cuadros. Es decir, fotografié 8 veces cada dibujo y repeti 3 veces el ciclo del sol cerrando y abriendo los ojos, para que tuviera 3 segundos, lo que equivale a 72 cuadros. Para lograr 3 segundos.

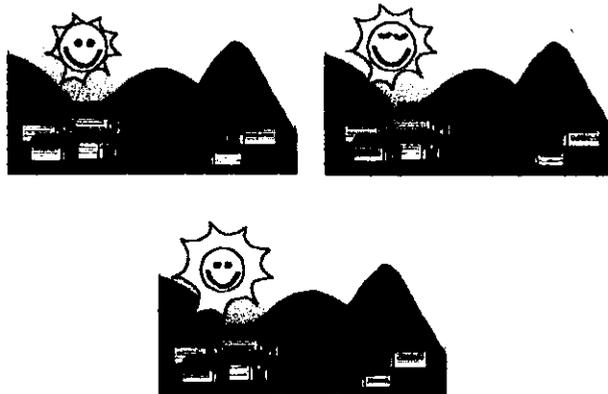


Fig. 3.12 Escena 12

## LAS HOJAS DE EXPOSICIÓN:

**Las hojas de exposición:** Estas hojas las utilizan los animadores para que el film sea más organizado, a la hora de filmar los acetatos, en estas hojas se indican todos los cuadros de nuestra animación, numero y características de la escena, indicaciones para la cámara ( si tiene zoom, paneos etc.) en que numero de cuadro entra la pista de sonido. Estas son muy importantes porque llevan el orden de la animación. Cada acetato, debe llevar el nombre de la escena y el numero del background o fondo que le corresponde. Por ejemplo: En la escena 24, aparecen juguetes tradicionales, El nombre de la escena seria; **JUG**, el numero de acetato es 1 y el fondo es el 15. Por lo que quedaría así: **JUG-1. F-15**. Esto es para identificar los acetatos en las hojas de exposición, y a la hora de filmar.

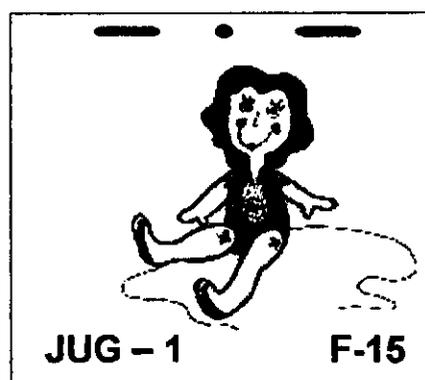
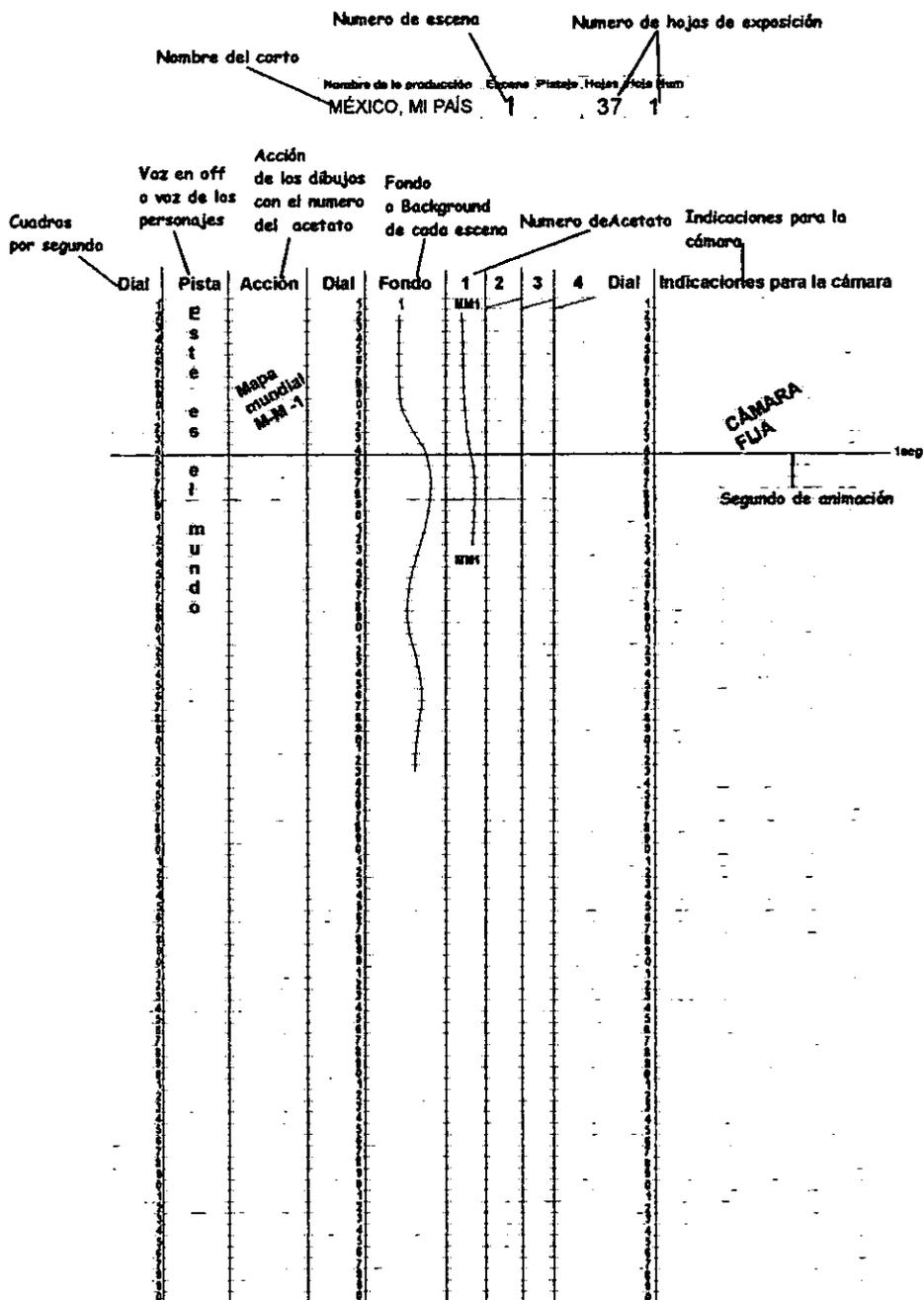


Fig. 2.20 Acetato con numero de escena y Background

Las hojas de exposición se utilizan de esta manera:



ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

*El sonido:* La música, el sonido con efectos especiales o la voz en off deben siempre de tener una sincronía y una relación expresiva con los dibujos.

La pista sonora de la animación tiene que ir de acuerdo con los dibujos, con cada movimiento que estos tengan. Esta juega un papel muy importante, siempre que se sepa escoger cautivarán al público y llenarán al corto de una atmósfera muy particular. La simplicidad debe aplicarse tanto a la pista de sonido como a los dibujos ya que ninguno debe competir con el otro.

El sonido en el corto se grabó en un audiocasete con la voz a manera de narración y con música de fondo.

La música que se utilizó es la melodía;

*La Negra*

Del autor; *S. Vargas R. Fuente*

Del CD; "Bailables Mexicanos"

Con duración de 2 minutos y 30 segundos.

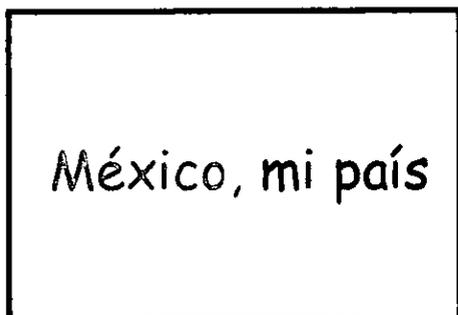
Escogí, La Negra por ser una melodía muy representativa de la cultura Mexicana, Le da un toque muy especial, muy alegre y el tiempo de duración es el mismo que el del corto.

## ***GUIÓN FOTOGRAFICO O STORY BOARD***

***El guión fotográfico o Story board:*** Es la secuencia de dibujos que sirven de referencia para llevar el orden de la animación. En el *story board* se describe gráficamente el número de escenas, la acción que tiene cada una de ellas, el audio, la música, el tiempo de duración del corto, los planos y las indicaciones para la cámara en determinadas escenas.

**Story Board. Animación "MEXICO MI PAIS" 2min 30 seg.**

GUIÓN: AURORA ESPINOSA PÉREZ  
DICIEMBRE 1999



Escena: 1  
Plano: General  
Audio:  
Música: "La Negra"  
(S.Vargas R.Fuente)  
Min: 2 Seg: 50  
Tiempo: 15 seg



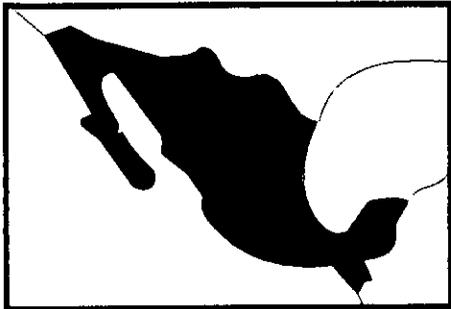
Escena: 2  
Plano: General  
Locutor: *Este es el mundo*  
Tiempo: 4 seg



Escena: 3  
Plano: Efecto zoom en 4 pasos  
Locutor: *En el que esta tu país*  
Tiempo: 3 seg

**Story Board. Animación "MEXICO MI PAIS" 2min 30 seg.**

GUIÓN: AURORA ESPINOSA PÉREZ  
DICIEMBRE 1999

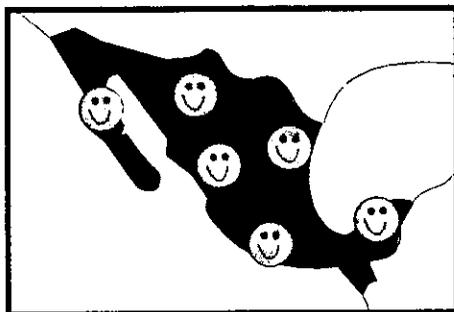


Escena: 4

Plano: Plano medio

Locutor: Su nombre es México

Tiempo: 3 seg

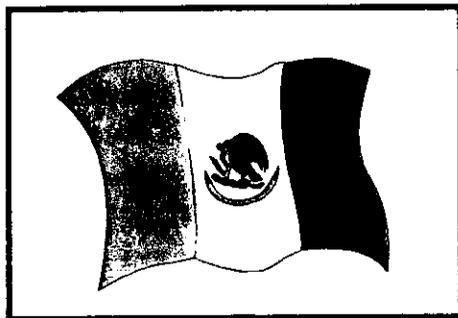


Escena: 5

Plano: Plano medio

Locutor: Todos los que nacimos en  
este país somos mexicanos

Tiempo: 3 seg



Escena: 6

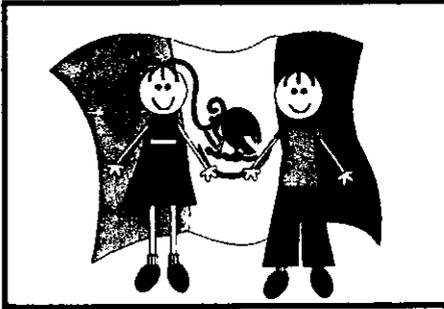
Plano: Plano medio

Locutor: Tú eres Mexicano

Tiempo: 3 seg

**Story Board. Animación "MEXICO MI PAIS" 2min 30 seg.**

GUIÓN: AURORA ESPINOSA PÉREZ  
DICIEMBRE 1999

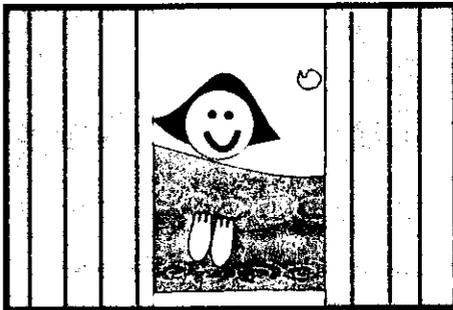


Escena: 7

Plano: Plano medio

Locutor: Porque naciste en este país

Tiempo: 3 seg

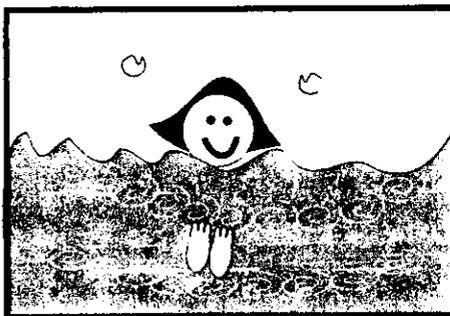


Escena: 8

Efecto : Cortinillas

Locutor: En México tenemos climas  
y paisajes muy bonitos

Tiempo: 5seg



Escena: 9

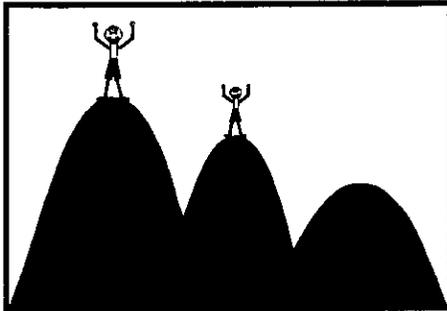
Plano: Plano mediod

Locutor: Tenemos playas

Tiempo: 3 seg

**Story Board. Animación "MEXICO MI PAIS" 2min 30 seg.**

GUIÓN: AURORA ESPINOSA PÉREZ  
DICIEMBRE 1999

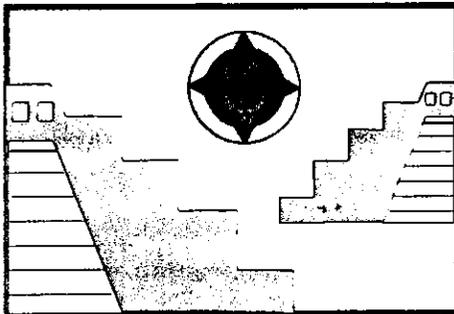


Escena: 10

Plano: Plano general

Locutor: Lindas y grandes montañas

Tiempo: 3 seg

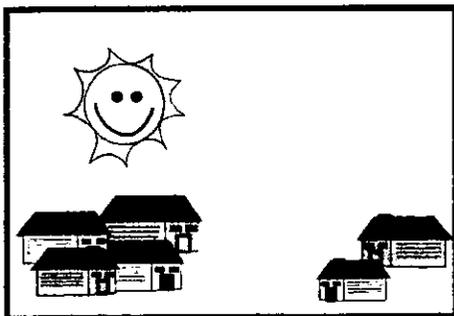


Escena: 11

Plano: Plano General

Locutor: Zonas Arqueológicas donde  
hay muchas pirámides

Tiempo: 3 seg



Escena: 12

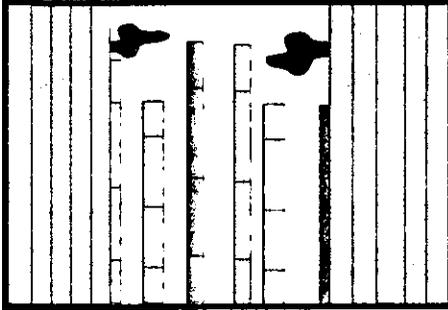
Plano: Plano general

Locutor: Hay mucho sol en primavera

Tiempo: 3 seg

**Story Board. Animación "MEXICO MI PAIS" 2min 30 seg.**

GUIÓN: AURORA ESPINOSA PÉREZ  
DICIEMBRE 1999

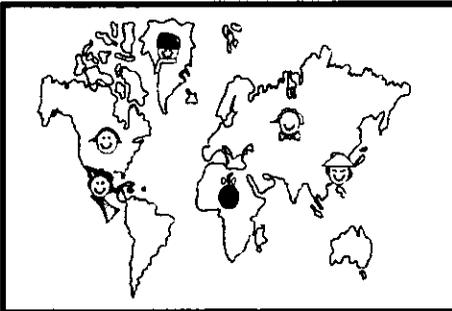


**Escena: 13**

**Efecto:** Cortinillas

**Locutor:** *Lluvias en otoño*

**Tiempo:** 5 seg

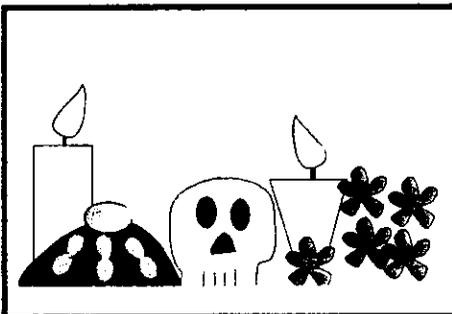


**Escena: 14**

**Plano :** Plano General

**Locutor:** *Los mexicanos tenemos carc.  
Que nos hacen diferentes a otras  
culturas del mundo*

**Tiempo:** 3 seg



**Escena: 15**

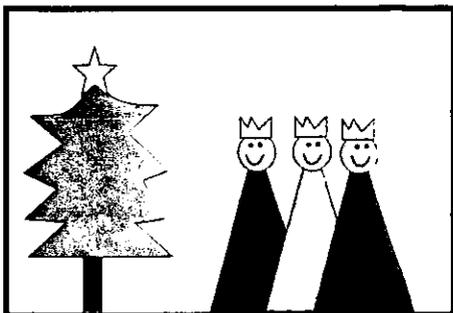
**Plano:** Primer plano

**Locutor:** *En México tenemos tradiciones,  
como el día de muertos*

**Tiempo:** 3 seg

**Story Board. Animación "MEXICO MI PAIS" 2min 30 seg.**

GUIÓN: AURORA ESPINOSA PÉREZ  
DICIEMBRE 1999

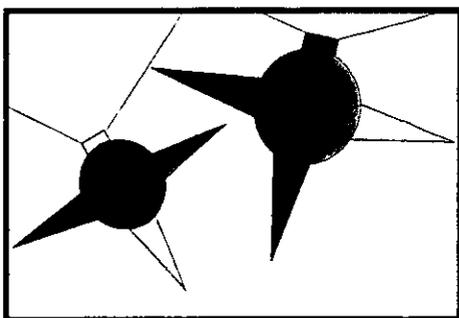


**Escena: 16**

**Plano :** Plano medio

**Locutor:** *El día de los reyes magos*

**Tiempo:** 3 seg

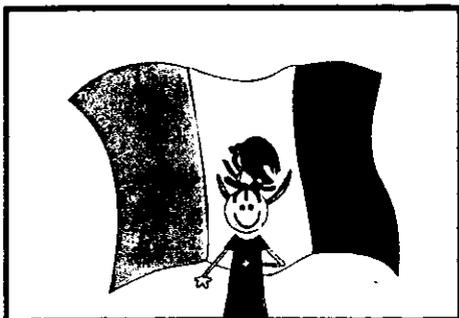


**Escena: 17**

**Plano :** Plano General

**Locutor:** *Y en diciembre hay muchas  
pasadas*

**Tiempo:** 3 seg



**Escena: 18**

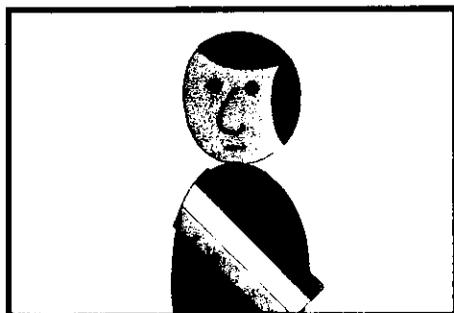
**Plano:** Plano general

**Locutor:** *También celebramos fechas  
conmemorativas de nuestra  
historia, como el día de la bandera*

**Tiempo:** 3 seg

**Story Board. Animación "MEXICO MI PAIS" 2min 30 seg.**

GUIÓN: AURORA ESPINOSA PÉREZ  
DICIEMBRE 1999

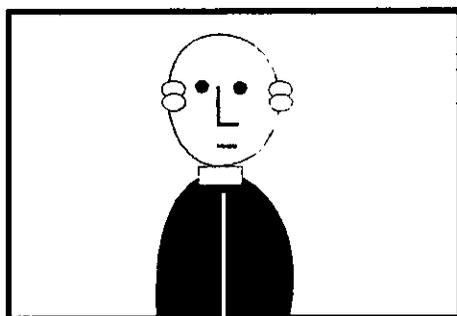


Escena: 19

Plano : Plano medio

Locutor: El natalicio de Juárez

Tiempo: 3 seg

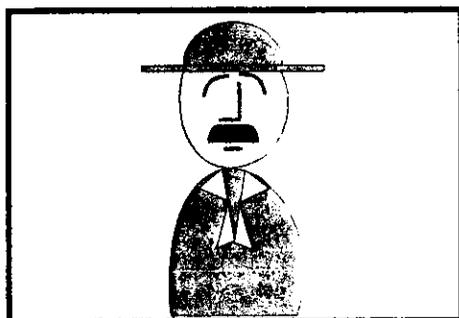


Escena: 20

Plano : Primer plano

Locutor: El día de la Independencia

Tiempo: 3 seg



Escena: 21

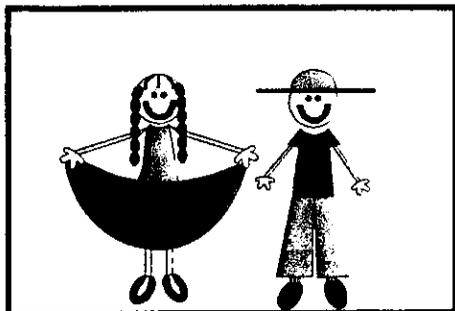
Plano: Plano general

Locutor: Así como también el día de  
la revolución

Tiempo: 3 seg

**Story Board. Animación "MEXICO MI PAIS" 2min 30 seg.**

GUIÓN: AURORA ESPINOSA PÉREZ  
DICIEMBRE 1999

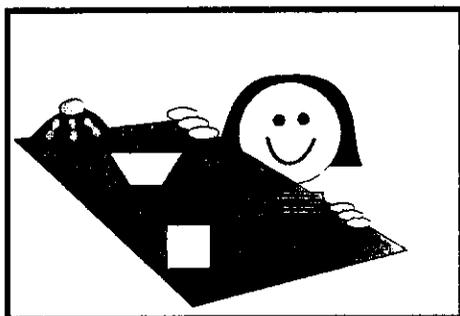


Escena: 22

Plano : Plano medio

Locutor: Otras carac. que tiene la cultura  
mexicana, son los bailes regionales

Tiempo: 3 seg



Escena: 23

Plano : Primer plano

Locutor: Nuestra rica comida

Tiempo: 3 seg



Escena: 24

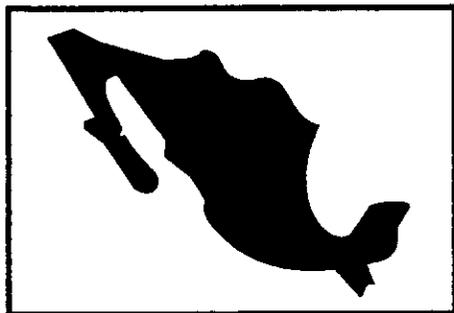
Plano: Primer plano

Locutor: Y los juguetes tradicionales

Tiempo: 3 seg

**Story Board. Animación "MEXICO MI PAIS" 2min 30 seg.**

GUIÓN: AURORA ESPINOSA PÉREZ  
DICIEMBRE 1999

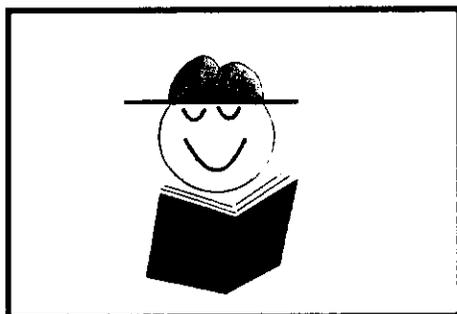


Escena: 25

Plano : Plano general

Locutor: México es la patria de todos  
los mexicanos

Tiempo: 3 seg

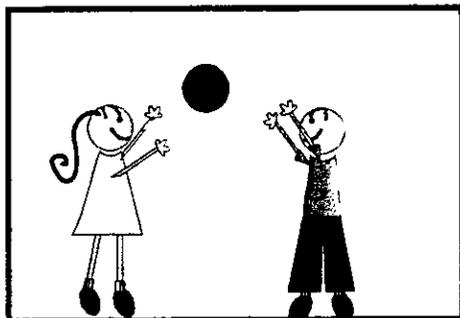


Escena: 26

Plano : Primer plano

Locutor: Aquí es en donde aprendes

Tiempo: 3 seg



Escena: 27

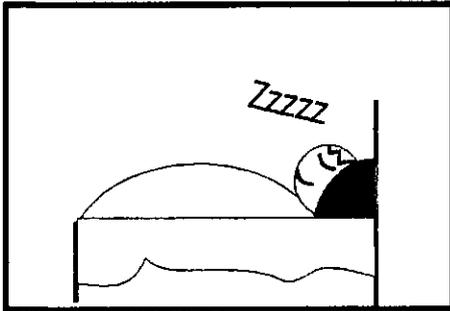
Plano: Primer plano

Locutor: Juegas

Tiempo: 3 seg

**Story Board. Animación "MEXICO MI PAIS" 2min 30 seg.**

GUIÓN: AURORA ESPINOSA PÉREZ  
DICIEMBRE 1999

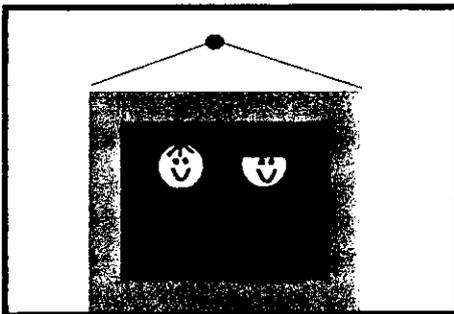


Escena: 28

Plano : Primer plano

Locutor: Duermes

Tiempo: 3 seg

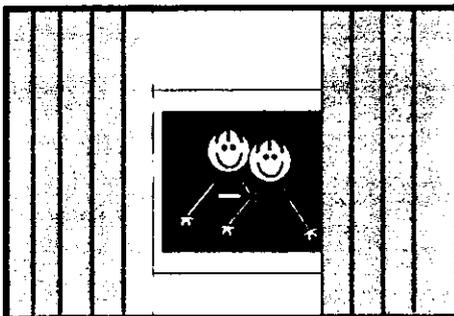


Escena: 29

Plano : Primer plano

Locutor: Así como lo hicieron tus  
abuelos

Tiempo: 3 seg



Escena:30

Efectos: Cortinillas

Locutor: Lo hacen tus Papás  
y hermanos

Tiempo: 5 seg

**Story Board. Animación "MEXICO MI PAIS" 2min 30 seg.**

GUIÓN: AURORA ESPINOSA PÉREZ  
DICIEMBRE 1999



Escena: 31

Plano : Primer plano

Locutor: Nuestros símbolos patrios son  
el escudo nacional

Tiempo: 3 seg

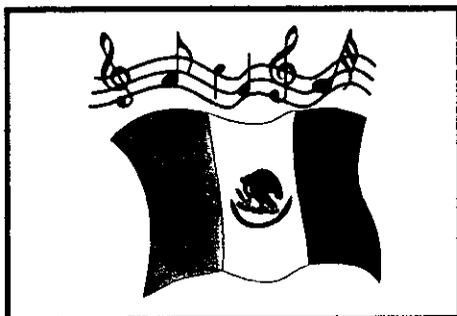


Escena: 32

Plano : Plano medio

Locutor: La bandera Nacional, con  
sus tres colores; verde, blanco  
y rojo.

Tiempo: 3 seg



Escena: 33

Efectos: Plano medio

Locutor: Y el himno nacional que  
escuchas todos los lunes

Tiempo: 3 seg

**Story Board. Animación "MEXICO MI PAIS" 2min 30 seg.**

GUIÓN: AURORA ESPINOSA PÉREZ  
DICIEMBRE 1999

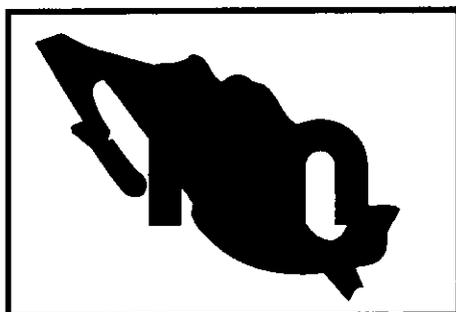


**Escena: 34**

**Plano :** Plano medio

**Locutor:** *Todo lo que hay en México  
es tuyo, es por eso que debes  
estar orgulloso de todas*

**Tiempo:** 3 seg



**Escena: 35**

**Plano :** Plano medio

**Locutor:** *Las maravillas que tiene tu país  
nadie lo va a querer y cuidar solo  
nosotros que somos Mexicanos*

**Tiempo:** 3 seg

**Créditos  
y  
Agradecimientos**

**Escena: 36**

**Tiempo:** 15 seg

## FILMACIÓN DE LA PROPUESTA

### PRODUCCIÓN:

*filmación de la propuesta:* Es importante mencionar que finalmente la filmación del corto se realizó en la *box animation* o *lonchera de animación*, por lo elevado que sería el costo del film. Si se hubiera hecho en cine, los costos serían los siguientes:

\*Costos de la animación México, mi país.

Tiempo de duración, 2 minutos y 30 segundos.

Renta de la cámara y persona que filme ( un día ) : \$ 6,000.00

Una lata de película de 16 milímetros de 8 a 10 min: \$ 2,000.00

Un revelado de la película: \$ 400.00

El costo de los 2:30 de audio con voz es de \$600.00

Esto nos da un total de \$ 9000.00

Filmar la animación con la lonchera redujo bastante los costos, este proceso es más parecido al cine, es más económico y se puede manipular en una computadora y reproducir en una videocasetera, que finalmente era el fin de la animación.

Para la filmación del corto se requirió lo siguiente:

Una Box Animation o Lonchera de animación

Una cámara de vídeo para poder pasar la imagen al monitor,

Cables para poder sacar la imagen y pasarla al monitor,

1 lámpara

Los acetatos

Los Background o fondos

Story board

Hojas de exposición

Un vídeo cassette para filmar lo que se grababa

Una base para empotrar la cámara

Varias cartulinas para evitar los reflejos

Primero se fijó la cámara a la base, después se conectaron los cables al monitor y a la *lonchera*, después se abre el canal para poder pasar la imagen y ver el encuadre de los acetatos, si hay reflejos, si esta en foco la cámara etc. Se acomodan los acetatos necesarios para cada escena con el Background correspondiente, según el Story Board.

Se fotografiaron los acetatos uno por uno con el número de cuadros por segundo necesarios, para dar el movimiento deseado a las escenas, se usaron 3,8,24 cuadros, según las escenas, y siguiendo el orden de las hojas de exposición.

La mayoría de las escenas duran 3 segundos.

Este proceso se llevó un tiempo aproximado de 6 a 7 horas y se realizó en el departamento de animación de la Universidad Iberoamericana.

Al final se corre la animación y se chequea si hay cortes o no, en este caso si hubo unos cortes o brincos porque la cámara de vídeo se apaga automáticamente cada 10 minutos, estos cortes o brincos se limpiaron, posteriormente, por medio de una computadora, en el programa Adobe Premiere 4.0 en plataforma P.C. en una casa de edición.

\* Datos proporcionados por el animador Mario Novielo, Director general de Visiographics. S.A de C.V.

## ARMADO FINAL DE LA PROPUESTA

### POSTPRODUCCIÓN:

La animación se termino de armar en la casa productora "*Solucion Video, servicios especializados en diseño digital*" en la ciudad de Querétaro.

Para "limpiar" la animación, ponerle el audio y la música se realizó lo siguiente:

Se utilizó el programa Adobe Premier 4.0 en plataforma P.C. Primero se capturó en una computadora Work Station con CD ROM 52 X con 30 gigas en disco duro, 256 megas en Ram. Es capturado a 720x480 lineas de resolución a una compresión de 4:4:2.

Se guardo en un archivo AVI que es el formato estándar, en este formato se puede dar salida al formato Betacam ( formato utilizado para televisión)

La videocassetera es una Sony SLVV998HFV, en esta videocassetera las pausas no saltan y puedes controlar cuadro por cuadro, tiene cabezas de borrador rotativo lo que hace que no aparezcan rayas en la imagen.

Después se van cortando los brincos y se va acomodando el audio para lograr una sincronía y se va checando el material en tiempo real, después se hace un "*Render*" para obtener el archivo final con todas las instrucciones.

El archivo final se baja de la computadora a una videocassetera y se hacen las copias, que se pueden bajar a otros formatos como Betacam/ 3 / 4 / una pulgada / DVCAM/ Digital 5/ DVCPRO/. Estos formatos son para televisión y comerciales.

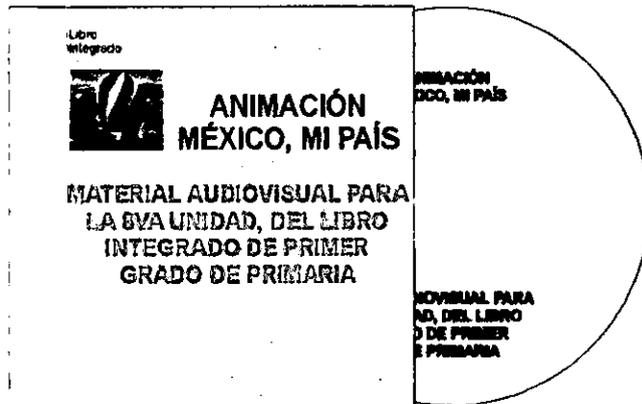
Actualmente los programas de computación brindan varias opciones para poder realizar trabajos de animación, como este, que combina la técnica tradicional de hacer dibujos animados y la tecnología de los programas computarizados, para editar, poner sonido y efectos. Además tienen la ventaja que se pueden bajar en disquettes, Cd rooms, videocasetes, entre otros.

Esto hace que este material audiovisual sea más accesible y fácil de utilizar.

Esto reduce mucho los costos, y nos da a los diseñadores gráficos otras alternativas de hacer un trabajo audiovisual.

Esta sería la presentación de la propuesta de animación si se bajara a estos formatos:

En disquette y CD.



## CONCLUSIONES DEL RESULTADO DE LA ANIMACIÓN "MÉXICO MI PAÍS".

Para poder concluir con este trabajo y comprobar los resultados del material audiovisual de mi propuesta. Proyecté la animación a un grupo de niños de primer año de la escuela "República de Canadá " del turno vespertino.

Antes de empezar la animación pedí a los niños que dibujaran lo siguiente:

Dibuja el mapa de México

Dibuja la bandera Nacional

Dibuja que tradiciones que hay en México

Dibuja las fechas conmemorativas de México

Dibuja los son los símbolos nacionales

¿Cómo se llaman las personas que viven en México?

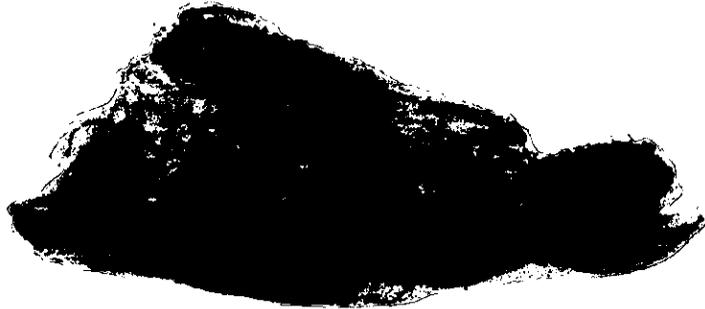
¿Cuándo cantas el himno nacional?

Al pasarles la animación los niños se portaron muy atentos y me pidieron que la pasara dos veces más.

Después les pedí que contestaran las mismas preguntas .

Los resultados fueron muy satisfactorios, porque los dibujos fueron mucho más descriptivos y más coloridos. Hice una comparación de los dibujos que hicieron los niños antes de ver la animación y después de verla.

# DIBUJA EL MAPA DE MÉXICO

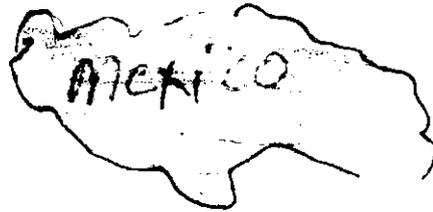


ANTES DE VER LA ANIMACIÓN

DESPUÉS DE VER LA ANIMACIÓN

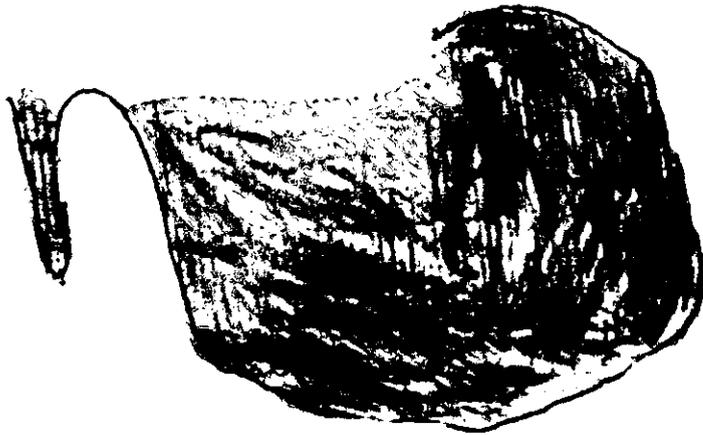


López



ANTES DE VER LA ANIMACIÓN

DESPUÉS DE VER LA ANIMACIÓN



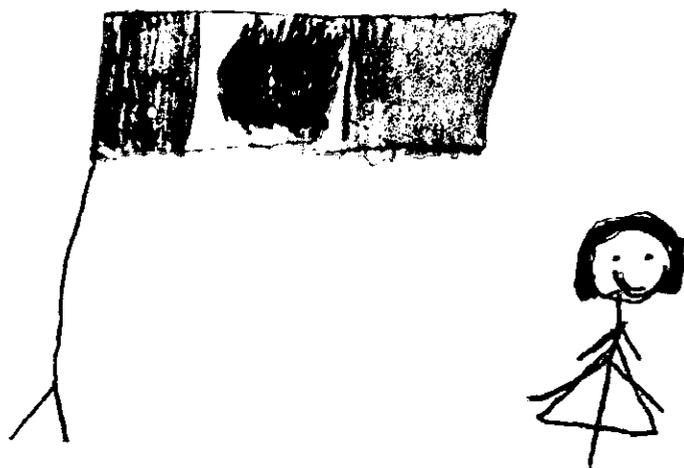
Miguel Angel Baraguan R.

DIBUJA LA BANDERA NACIONAL

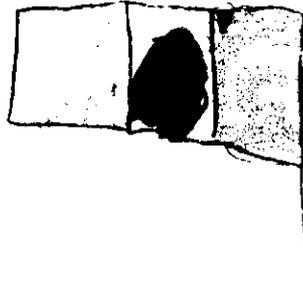


ANTES DE VER LA ANIMACIÓN

DESPUÉS DE VER LA ANIMACIÓN

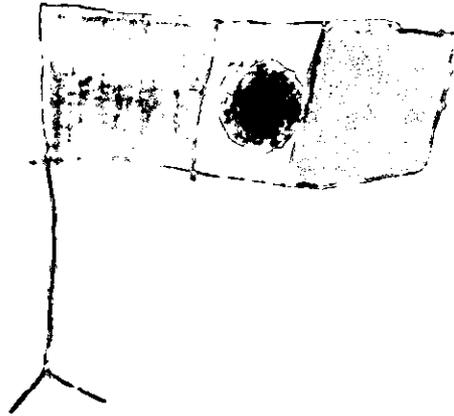


Lucero



ANTES DE VER LA ANIMACIÓN

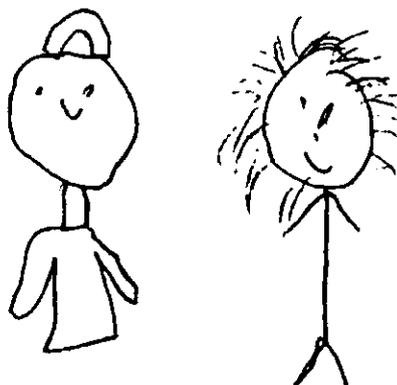
DESPUÉS DE VER LA ANIMACIÓN



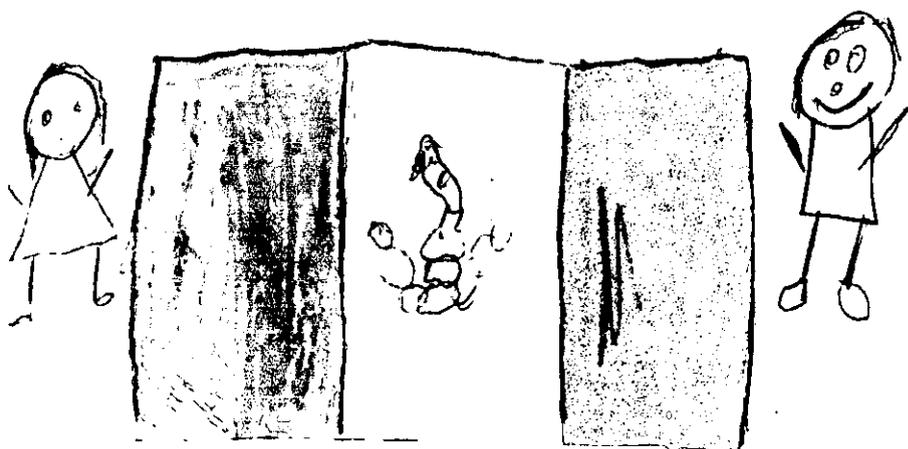
Tomás Eric Martínez  
Reynoso

# DIBUJA LAS FECHAS CONMEMORATIVAS

ANTES DE VER LA ANIMACIÓN



Mitzi Andrea  
Vargas Pacheco A.1



DESPUÉS DE VER LA ANIMACIÓN

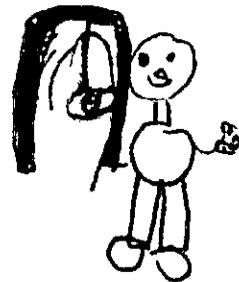


el día de la bandera  
el día de la independencia



ANTES DE VER LA ANIMACIÓN

DESPUÉS DE VER LA ANIMACIÓN



Juan Carlos Uribe Alonso

ANTES DE VER LA ANIMACIÓN

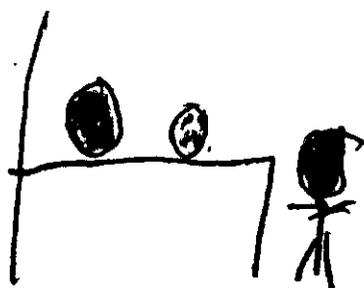


DESPUÉS DE VER LA ANIMACIÓN



Jorge Alan González Nieto

# DIBUJA LAS TRADICIONES



ANTES DE VER LA ANIMACIÓN



DESPUÉS DE VER LA ANIMACIÓN

LUZ

ANTES DE VER LA ANIMACIÓN

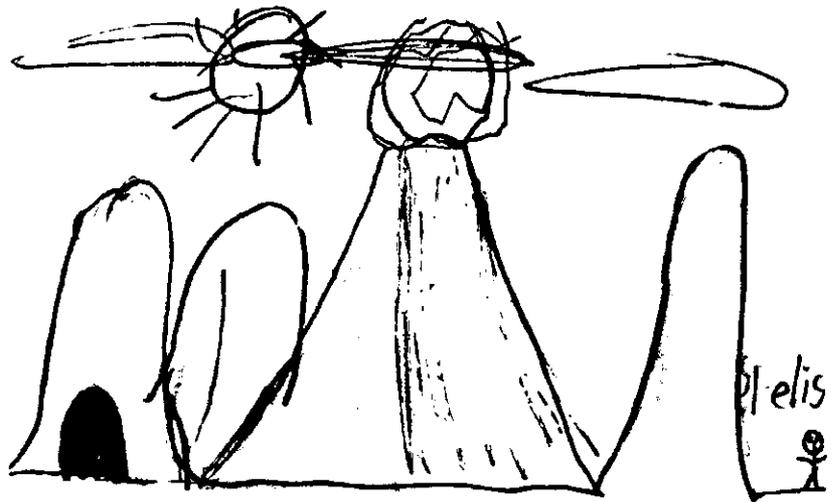


DESPUÉS DE VER LA ANIMACIÓN

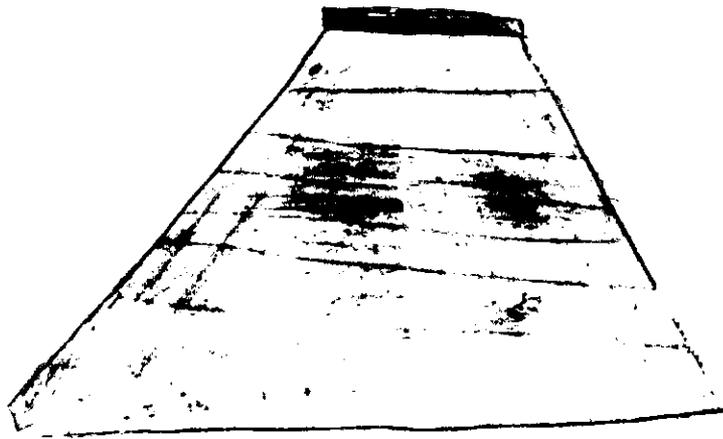


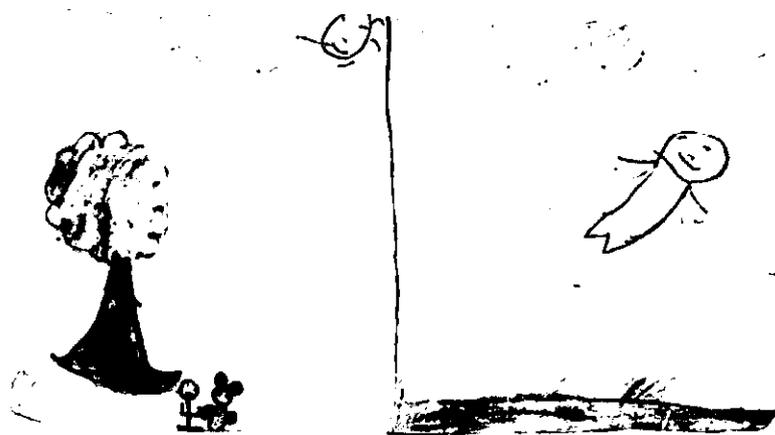
Pablo Ramírez,

LOS NIÑOS DIBUJARON VARIAS  
ESCENAS DEL CORTO.



Angela Pamela

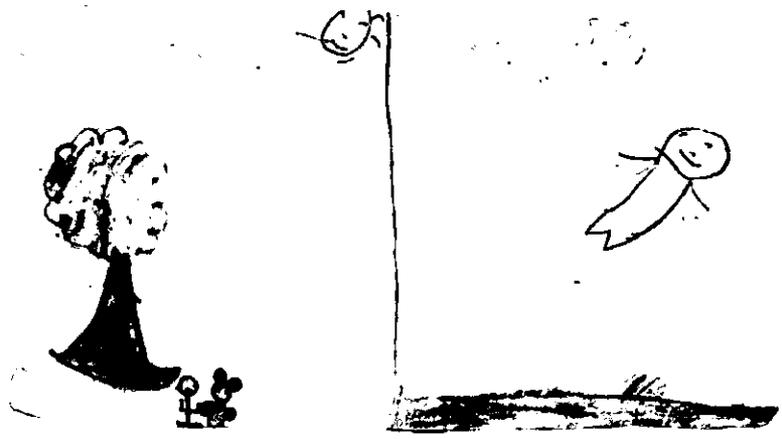




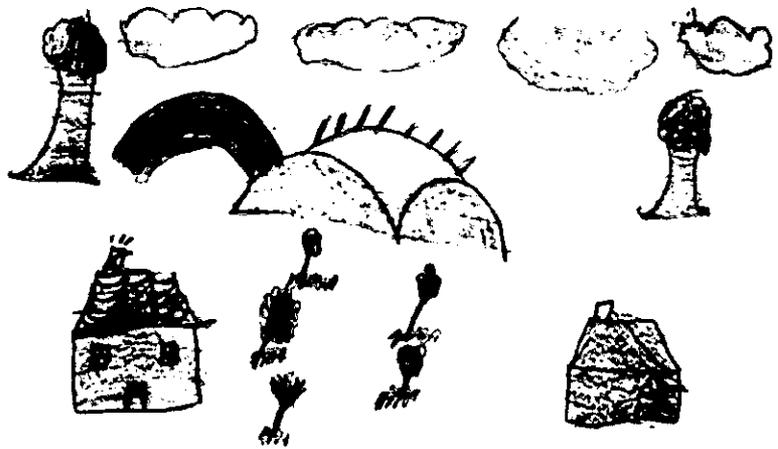
Julia



Willi



Julio



Willi

¿ TE GUSTO LA ANIMACIÓN ?

si

si

si

si

si me gusta

la verdad me gusta mucho

me gusta mucho

me gusta no eh

me gusta mucho la caricatura

si

me gusta porque

trae el dia de la bandera

Esta animación se proyectó a finales de junio porque es cuando los niños están viendo la 8va unidad "México, mi país" del libro integrado de primer año.

Por los resultados que obtuve puedo afirmar que:

- La animación es un excelente medio para reforzar e ilustrar con movimiento sonido y color, el tema de nacionalismo en primer grado de primaria.
- Con la animación es posible redondear una idea porque puedes manejar la imagen libremente.
- Al saber los niños que van a ver una película de dibujos están muy dispuestos a poner atención, para poder entender lo que van a ver y así se logra el objetivo del medio audiovisual animado; Unificar, asimilar y entender lo que vieron en el libro y a la vez vieron una animación que les hablo de nacionalismo.

Este trabajo es una propuesta que podría bien servir como una alternativa real de apoyo al libro en la SEP. Así como también es una forma de invitar a realizar animaciones que hablen positivamente de nuestro país, porque esta también es una de las tareas del Diseñador Gráfico.

A lo largo de estos tres años de experiencia laboral me he dado cuenta, que los diseñadores gráficos, ocupamos un lugar muy importante dentro de la actividad profesional.

Un diseñador tiene la capacidad de: Resolver problemas gráficos, proponer alternativas para poder alcanzar un objetivo, determinar la imagen corporativa de una empresa, de utilizar los recursos que el diseño tiene para realizar una idea, hacerla agradable, funcional y original.

En estos tres años, he aprendido de los errores que se cometen, cuando dejas lo teórico que aprendiste en la escuela y te enfrentas a lo práctico, a lo real de la vida profesional. Tal vez al principio no es tan fácil, pero al paso del tiempo con la experiencia que adquieres, vas afinando detalles y creyendo más en lo que haces.

El ser diseñador gráfico es un compromiso social y profesional, con nuestra creatividad podemos hacer muchas cosas. Un ejemplo es este trabajo de tesis, que pretende ser una alternativa para la enseñanza de los temas de nacionalismo, podemos animar muchísimos temas que hablen de nuestra cultura, de nuestra historia, de las leyendas, la geografía, las etnias, las tradiciones, etc. Un ejemplo de esto puede ser, La animación; *Tlacuilo*, que habla de los códices aztecas y explica algunos. También puedo mencionar; *El héroe* que nos muestra una historia que solo puede pasar en una ciudad como lo es el d.f., o el corto de *La sirenita Aalamatzin* que nos relata una preciosa leyenda náhuatl. En fin, puedo poner ejemplos de muchas animaciones que tienen ese toque tan especial que es el hablar de México. Estas diferentes formas de ver nuestra cultura, enriquece y hace que la historia de la animación en nuestro país se haga más extensa, y sea tomada en cuenta con la seriedad que esta merece.

Tal vez más adelante esta propuesta se pueda llegar a convertir en un proyecto real y para esto se necesita seguir trabajando, investigando y sobre todo, creyendo en nuestra cultura que tiene tanto que ofrecernos y enseñarnos.

## Citas.

41 Linker Jerry Mac. Diseño de material visual didáctico. Centro regional de ayuda técnica. Primera Edición en español, México, Buenos Aires 1983.

pag 22.

42 LinkerJerry Mac. Ob.cit .pag. 23

43 Linker Jerry Mac.Ob.cit .pag 26

44 Linker Jerry Mac. Ob.cit.pag 29

## BIBLIOGRAFIA

El cine su técnica y su historia.

2da Edición, Ed. Ramón Sopena 1984, Barcelona.

548 pp.

Gruben Román.

Historia del cine, tomo 1.

3ra Edición, Ed. Danae 1973, Barcelona.

477 pp.

Pedro Rodrigo.

Enciclopedia de cine, tomo 1.

1era Edición, Ed. Degasso Hnos.

Aragón Barcelona 1967,

380 pp.

Sandoval Bennett Carlos

Crónicas del desarrollo de los dibujos animados en México.

( Documento proporcionado por el autor)

Moscardo Guillén José

El cine de animación en mas de 100 largometrajes

1ra Edición, Alianza Edit.

Madrid 1998

150 pp.

A.D. Calvin.

Procesos del aprendizaje infantil. Enciclopedia Pedagógica,  
tomo 7. Editorial Paidós,

1era Edición, Ed. Buenos Aires 1975.

659 p.p

Gesell Arnold .

El niño de seis y siete años. Enciclopedia Pedagógica, tomo 6.

4ta Edición, Ed. Paídos,

Buenos Aires 1963.

577 pp.

Haney Jonh.

El maestro y los medios audiovisuales.

1era reimpression, Ed. Pax México, 1989

144 pp.

Linker Jerry Mac.

Diseño de material visual didáctico.

Centro regional de ayuda técnica.

Primera Edición en español

México, Buenos Aires 1981.

43 pp.

Kemp Jerrold E.

Planificación y producción de materiales audiovisuales.

Instituto latinoamericano de la comunicación educativa

UNESCO - MEXICO.

2da Edición.

292 pp.

Le franc Robert.

Técnicas audiovisuales al servicio de la enseñanza.

2da edición Ed. El ateneo, Argentina 1983

309 pp.

Halas John y Manvell Roger.

La técnica de dibujos animados.

1era impresión, Ed Omega, S.A. Barcelona 1980

371 pp.

Caleb Gattegno.

Hacia una cultura visual.

Editorial Sep. Setentas, México 1973.

159 pp.

Cohen Rachel

Aprendizaje precoz de la lectura. Editorial cincel.

2da edición. España, 1993.

204 pp.

Sadoul Georges .

Las maravillas del cine.

2da edición. Editorial Fondo de cultura económica,  
México - Buenos Aires 1965

274 pp.

Educación y valores.

Instituto de estudios pedagógicos Somásaguas.

4ta edición. Ediciones Madrid, 1995.

254 pp.

Vale Eugene.

Técnicas del guión para cine y televisión.

2da encuadernación, Serie práctica, Editorial Gedisa  
México 1988.

140 pp.

Gordillo Jose

Lo que el niño enseña al hombre.

1era edición. Compañía editorial distribuidora S,A.  
México d,f. 1983.

282 pp.

Tietjens Ed.

Así se hacen las películas de dibujos animados.

2da edición Ediciones Barcelona, 1980.

111 pp.

Libro integrado primer año.

Secretaría de educación pública.

primera reimpresión revisada.

México 1994

175 pp.

Libro integrado primer año recortable.

Secretaría de educación pública.

primera reimpresión revisada.

México 1994

111 pp.