

**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

**Cortometraje 2D sobre las consecuencias del excesivo uso
del celular en niños de 5 a 9 años.**

AUTORES:

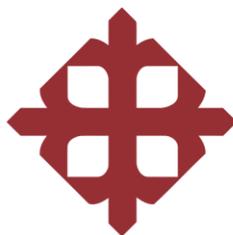
**Malo Gómez, Michelle Ivonne
Ponce Cabrera, Miguel Ángel**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de
LICENCIADO EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TUTORA:

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.

**Guayaquil, Ecuador
24 de febrero del 2025**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Malo Gómez, Michelle Ivonne**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

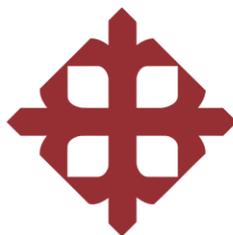
TUTORA

f. _____
Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Ponce Cabrera, Miguel Ángel**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

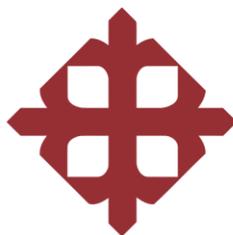
TUTORA

f. _____
Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2025



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Malo Gómez, Michelle Ivonne**

DECLARO QUE:

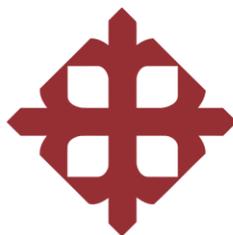
El Trabajo de Titulación, **Cortometraje 2D sobre las consecuencias del excesivo uso del celular en niños de 5 a 9 años** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2025

LA AUTORA

f. _____
Malo Gómez, Michelle Ivonne



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Ponce Cabrera, Miguel Ángel**

DECLARO QUE:

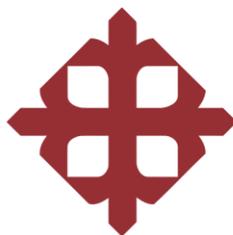
El Trabajo de Titulación, **Cortometraje 2D sobre las consecuencias del excesivo uso del celular en niños de 5 a 9 años** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2025

EL AUTOR:

f. _____
Ponce Cabrera, Miguel Ángel



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

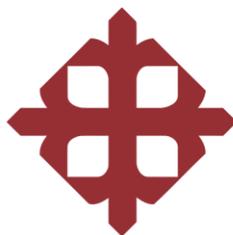
Yo, **Malo Gómez, Michelle Ivonne**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje 2D sobre las consecuencias del excesivo uso del celular en niños de 5 a 9 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2025

LA AUTORA:

f. _____
Malo Gómez, Michelle Ivonne



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

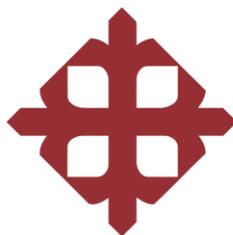
Yo, **Ponce Cabrera, Miguel Ángel**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cortometraje 2D sobre las consecuencias del excesivo uso del celular en niños de 5 a 9 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 24 días del mes de febrero del año 2025

EL AUTOR:

f. _____
Ponce Cabrera, Miguel Ángel



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL
REPORTE COMPILATIO

Guayaquil, 10 – 02 – 2025

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.
Director
Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con los estudiantes: MALO GÓMEZ MICHELLE IVONNE y PONCE CABRERA MIGUEL ÁNGEL a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** de los estudiantes mencionados.



Atentamente,

Lcda. Jossie Cristina Lara Pintado, Msc.
Docente tutora

AGRADECIMIENTO

Estoy profundamente agradecida con todos aquellos que no me dejaron rendirme, hay momentos frustrantes que sientes que ya no tienes la capacidad de culminar un trabajo, por ello, agradezco a todos aquellos que me motivaron y no me dejaron perder las esperanzas.

Agradezco la infinita paciencia de nuestra tutora y sobre todo las directrices que nos ayudaron a culminar este trabajo.

También estoy infinitamente agradecida con mis padres, con mi papi por calmarme y motivarme; a mi mami por ser comprensiva y darme su apoyo incondicional y sobre todo agradezco a mi hermana por no dejarme sola y acompañarme hasta altas horas para culminar con éxito este trabajo.

Malo Gómez, Michelle Ivonne.

AGRADECIMIENTO

A mis padres y hermanos por permitirme estudiar la carrera de uno de los medios de entretenimiento que tanto placer me han dado en esta vida. A los profesores que siempre estuvieron dispuestos a ayudar y fueron comprensivos cuando se presentaban dificultades fuera del control de uno. A mis compañeros quienes hicieron de este viaje más ameno, especialmente a Michelle Malo y Amy Gonzales, por siempre apoyarme y hacer que pueda seguir adelante con la carrera. Y una mención especial a la serie Mob Psycho 100, gracias a ella descubrí lo apasionante que es el mundo de la animación.

Ponce Cabrera, Miguel Ángel.

DEDICATORIA

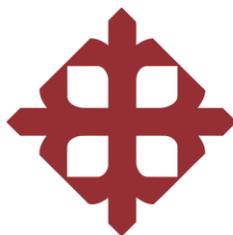
Quisiera dedicar este trabajo a mis padres y hermanos por no dejar rendirme en terminar la carrera a pesar de todas las dificultades, a Tita en paz descansa por acompañarme en esas noches desveladas y a la nueva integrante de mi familia, Alena.

Ponce Cabrera, Miguel Ángel.

DEDICATORIA

Quiero dedicar este trabajo a papi quien estuvo acompañándome y permitió que los estudios que me otorgó me dieran los conocimientos para culminar este proyecto, se lo dedico de igual forma a mi mami y hermana quienes siempre son mi motivación.

Malo Gómez, Michelle Ivonne.



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

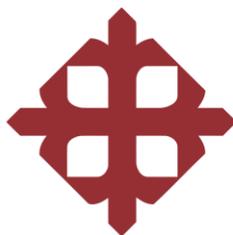
Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs.
DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcdo. Dumani Rodríguez, Alex Salomon, Mgs.
COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Mgs.
OPONENTE



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL
CALIFICACIÓN**

f. _____

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.

TUTORA

ÍNDICE

RESUMEN.....	XIX
ABSTRACT	XX
INTRODUCCIÓN.....	2
CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA	4
1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	4
2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA	8
3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN.....	8
3.1 Objetivos Generales	8
3.2 Objetivos específicos	8
4. JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN	8
5. PÚBLICO OBJETIVO	12
6. CRONOGRAMA	13
7. AMBIENTE OPERACIONAL HARDWARE Y SOFTWARE	13
7.1 Hardware	13
7.2 Software	14
7.3 Desarrollo del proyecto.....	15
7.4 Resumen de costos	15
8. BENEFICIOS TANGIBLES E INTANGIBLES	16
9. Beneficios Intangibles.....	16
10. MARCO CONCEPTUAL.....	16
10.1 Los Excesos.....	16
10.2 Efectos del uso excesivo de celular	17
10.3 Hipersomnias	18
10.4 Animación	19
10.5 Animación Digital.....	20
10.6 Animación 2D Digital.....	20
10.7 Series animadas infantiles	20
10.8 Narración	21
10.9 Estética	21
10.10 Diseño de personaje.....	22
10.11 Diseño de fondos	23
CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN.....	25
11. Descripción del producto	25
12. Descripción del usuario	25

13.	Especificaciones técnicas.....	26
14.	Pre-Producción.....	27
14.1	Historia.....	27
14.2	Guion literario	28
14.3	Narrativa.....	33
14.4	Storyboard.....	34
14.5	Diseño de personajes.....	37
14.6	Elaboración de Personajes	39
14.7	Ficha de Personajes	40
15.	Línea Gráfica	45
15.1	Línea Gráfica de los Personajes.....	45
15.2	Paleta de Colores.....	47
16.	Diseño de Fondos	49
16.1	Elaboración de Escenarios	51
17.	Diseño del Título de la Portada.	55
17.1	Bocetos iniciales.....	56
17.2	Fuente Tipográfica.	57
17.3	Elaboración de Portada.....	58
18.	Producción	58
18.1	Elaboración de Animación.....	58
19.	Post - producción	60
19.1	Edición de video.....	60
20.	Valor comunitario	61
20.1	Integración Artística	61
20.2	Sistema de prevención	62
20.3	Aporte académico.....	62
21.	Validación del producto	62
CONCLUSIONES		64
RECOMENDACIONES		67

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Cronograma.....</i>	<i>13</i>
<i>Tabla 2 Ambiente operacional de hardware.....</i>	<i>13</i>
<i>Tabla 3 Presupuesto operacional del Software.....</i>	<i>14</i>
<i>Tabla 4 Costos Operacionales</i>	<i>15</i>
<i>Tabla 5 Costo total del sistema</i>	<i>15</i>
<i>Tabla 6 Descripción del Hardware considerado para el</i>	<i>26</i>
<i>Tabla 7 Ambiente operacional de software</i>	<i>27</i>

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Gráfico de cantidad de niños que poseen un celular.....	4
Figura 2 ¿Cuántas horas necesitan dormir los niños?,.....	7
Figura 3 Gráfico de Infobae.....	10
Figura 4 Acceso y uso que le dan los niños a los dispositivos electrónicos.....	12
Figura 5 La matriz que enseña cómo crear un personaje a través los arquetipos básicos... 23	
Figura 6 Storyboard 1 introducción al problema.....	34
Figura 7 Storyboard 2 Interacción social con compañeros.....	35
Figura 8 Storyboard 3 Consecuencias del problema.....	35
Figura 9 Storyboard 4 Solución a la problemática.....	36
Figura 10 Storyboard 5 Resolución del cortometraje.....	36
Figura 11 Color Script hecho por Michelle Malo.....	37
Figura 12 Propuestas de diseño de Isabel. La mamá.....	39
Figura 13 Propuestas de diseño de Roberto. El padre.....	40
Figura 14 Propuesta de diseño amigos de Raúl.....	40
Figura 15 personaje Isabel.....	41
Figura 16 Personaje Roberto.....	41
Figura 17 Personaje Raúl.....	42
Figura 18 Personaje maestro.....	43
Figura 19 Personaje compañera de clases.....	44
Figura 20 Personaje compañero de clases.....	45
Figura 21 Size comparation chart.....	46
Figura 22 Mouth chart de personaje principal.....	46
Figura 23 Paleta de colores del Protagonista.....	47
Figura 24 Paleta de colores de la amiga.....	48
Figura 25 Paleta de colores del amigo.....	48
Figura 26 Paleta de colores del profesor.....	48
Figura 27 Paleta de colores del padre.....	49
Figura 28 Paleta de colores de la madre.....	49
Figura 29 Sala de la casa.....	50
Figura 30 Aula de clase.....	50
Figura 31 Fachada de escuela.....	51
Figura 32 Escenario de la sala con luminosidad del día.....	51
Figura 33 La sala en la oscuridad.....	52
Figura 34 Sala iluminada desde otra perspectiva.....	52
Figura 35 Habitación del protagonista.....	53
Figura 36 Oficina del director.....	53
Figura 37 Aula de clases en su vista frontal.....	54
Figura 38 Aula de clases en su vista trasera.....	54
Figura 39 Fachada de la escuela.....	55
Figura 40 Boceto del título de la portada.....	56
Figura 41 Segundo Boceto para título.....	56
Figura 42 Fondo de letras del título.....	57
Figura 43 Tipografía título.....	57
Figura 44 Portada del cortometraje.....	58
Figura 45 Programa Photoshop.....	59
Figura 46 Programa Photoshop.....	59
Figura 47 Programa after effects.....	60
Figura 48 Programa after effects.....	60
Figura 49 Programa after effects.....	61

RESUMEN

En una era tecnológica donde la conexión virtual ha ganado terreno sobre las interacciones personales, los peligros del uso indebido de la tecnología tienden a ser desapercibidos, especialmente en aquellos que menos comprenden sus riesgos, como son los niños. Por ello, se implementó la animación digital 2D como herramienta para visibilizar las consecuencias que ocasiona el mal uso del celular sin supervisión, tanto en la salud como en el entorno social de los niños.

El objetivo principal de esta tesis es informar y aportar a la concientización de los niños sobre los efectos negativos que el uso desmedido del celular puede generar, tanto en el tiempo de uso como en el tipo de contenido que se consume. Esta problemática se aborda a través de un cortometraje 2D que evidencia sus consecuencias como el insomnio, el bajo rendimiento académico y la falta de energía; y, cómo estos factores afectan la vida social del infante. Además, se propone una solución alternativa, la cual, los niños pueden adoptar para dejar de depender del celular.

Palabras claves: Uso indebido, animación digital, 2D, niños, cortometraje, informar.

ABSTRACT

In today's technological era, virtual connections have surpassed face-to-face interactions, diminishing awareness of the dangers associated with the misuse of technology, particularly among those who least understand its risks, such as children. To address this issue, 2D digital animation was implemented as a tool to visualize the consequences of unsupervised cellphone use on children's health and social environment.

The primary objective of this thesis is to inform and raise awareness among children about the negative effects of excessive cellphone use, both in terms of screen time and content consumption. This issue is addressed through a 2D short film that highlights consequences such as insomnia, poor academic performance, and lack of energy, illustrating how these factors impact a child's social life. Additionally, the study proposes an alternative solution that children can adopt instead of relying on cellphones.

keywords: Misuse, digital animation, 2D, children, short film, inform.

INTRODUCCIÓN

Actualmente se vive en una era digital, las personas se han acostumbrado a estar rodeados de dispositivos que faciliten su vida. Ante cualquier problema, es común recurrir a algún dispositivo en busca de una solución, lo que ha ocasionado que se perciba como una parte esencial de la cotidianidad, sin embargo, esta familiaridad ha hecho que se pase por alto los riesgos que su uso inadecuado puede ocasionar.

Hoy en día cualquier persona puede hacer un uso inadecuado de la tecnología, sin embargo, este trabajo se centrará en los teléfonos móviles, ya que son los dispositivos más usados debido a su fácil acceso y manejo intuitivo. Si bien el celular es una herramienta altamente útil siempre y cuando se le dé un manejo adecuado, la normalización de su posesión desde edades tempranas ha modificado la percepción sobre lo constituye un uso inadecuado

Los niños pequeños no pueden hacer un uso adecuado, sin un guía que los oriente o les explique los riesgos que este conlleva. Los niños aprenden rápidamente pues desde que son conscientes de su entorno absorben toda esa información. Como Vosniadou (2006) indica “la actividad social es una parte fundamental del desarrollo de un niño. ellos interactúan con sus padres y a través de esta participación social, los niños adquieren las conductas las conductas que desarrollan en sociedad” (p.11).

Ahora que pasa cuando los propios padres evitan este desarrollo social y buscan la satisfacción inmediata al darles un celular para poder mantenerlos tranquilos. Rivas & Agustín (2005) “señalan algunos de los efectos que ocasiona la adicción al celular, ya que puede ocasionar efectos tanto en él organismo, así como trastornos del sueño” (p.489).

Por ello, el objetivo de este trabajo es, mediante un cortometraje 2D, dar visibilidad las consecuencias que puede ocasionar una mala higiene y cómo esto impacta negativamente en diversos aspectos de la vida social y personal del niño. Además, generar un llamado de atención a los padres o tutores invitándolos a reflexionar sobre la importancia de establecer un control adecuado sobre el uso del celular y el contenido que consumen los menores.

Asimismo, se ofrece una posible solución práctica: puesto que no se busca prohibir el uso del celular, sino de enseñar a los niños a distribuir sus intereses y actividades con un propósito. A través de diferentes escenarios y situaciones que vive el personaje, el mensaje busca llegar a los padres y niños, mostrando cómo el uso desmedido de la tecnología puede afectar su entorno y bienestar.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

En la actualidad, con la constante evolución de tecnologías no es extraño que cada persona posea un celular, incluso los más pequeños tienen accesibilidad a un celular. En Ecuador, en el 2019 una Encuesta de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) del Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC) reveló que el 13,4% de la población de 5 años y más, tenía por lo menos un celular activado y para el 2020 ese porcentaje era del 21,9%. (Ver Figura 1)

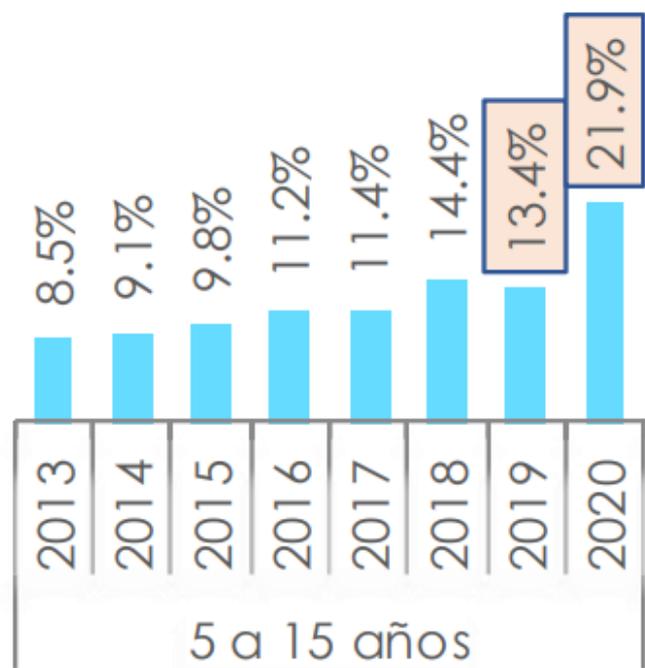


Figura 1 Gráfico de cantidad de niños que poseen un celular

Nota. El gráfico representa el aumento en la cantidad de niños de entre 5 a 15 años que poseen un celular activo. Tomado de *Tecnología de la formación y comunicación*. (INEC, 2021)

El avance de la tecnología y la era digital han redefinido la manera en que se percibe la infancia, haciendo que el acceso a dispositivos inteligentes sea algo cada vez más común entre los niños. Estos dispositivos no solo captan su interés, sino que también se ha convertido en una herramienta de distracción empleada por muchos padres de familia, quienes recurren a teléfonos inteligentes y/o tabletas para mantener a sus hijos entretenidos, permitiéndoles así llevar a cabo sus actividades diarias con mayor facilidad. (Melamud et al., 2007)

Sin embargo, el hecho de que su uso sea cada vez más frecuente en la población infantil no significa que los niños sepan manipular estas herramientas digitales de manera responsable y consciente. Por ello, es imperativo que los tutores mantengan una supervisión activa y responsable del uso de dispositivos inteligentes por parte de sus hijos. Al respecto, Melamud et al., (2007) destacan que “es importante que los padres adopten un papel activo para guiar el uso de Internet de los niños. Un cumplimiento estricto de las normas de seguridad en línea acordada por los padres y los hijos” (p.3).

El acceso a dispositivos inteligentes, como el teléfono celular, a una edad temprana puede acarrear diversas consecuencias, entre ellas, alteraciones en los patrones de sueño como el Trastorno del Sueño (TS). Sobre ello Barredo y Miranda (2014) expresan que:

Los trastornos del sueño son un motivo de consulta cada vez más frecuente en niños y adolescentes, tanto en atención primaria como en atención especializada (...)

Los trastornos del sueño además de su alta prevalencia son importantes por su impacto en el desarrollo del niño y en la calidad de vida de sus familiares. Además de afectar al comportamiento y al estado de ánimo, también pueden alterar las funciones cognitivas disminuyendo la atención selectiva y la memoria, con el consiguiente peor rendimiento escolar. (p.1)

Los efectos que puede ocasionar el trastorno de sueño son el Insomnio e Hipersomnias y estos no se pueden ver de manera inmediata, puesto que se debe estar atento a algún cambio en el comportamiento de los niños. En este aspecto Roncancio (2014) comparte que “cuando la calidad y cantidad del sueño se alteran, especialmente en edades tempranas, generan repercusiones neurosensoriales, produciendo variaciones en los procesos de aprendizaje, memoria y en la preservación de la plasticidad neuronal” (p.1).

Aunque en muchas ocasiones los niños ignoran las advertencias o límites establecidos por los padres en cuanto al uso de sus dispositivos móviles, especialmente cuando se les asigna una hora máxima para permanecer despiertos. Esta falta de control puede derivar en Trastorno del Sueño, conocido como insomnio, debido a una alteración en la calidad y duración del descanso, impactando

negativamente en su bienestar y desarrollo, pues “dentro de la respuesta a esta falta de sueño, se generan reacciones como agresividad e irritabilidad, hiperactividad en algunos casos, distracción, llegando a presentarse déficit de atención y obesidad debido a las alteraciones metabólicas” (Roncancio, 2014, p.6)

Esta privación de sueño también suele provocar hipersomnias secundarias lo que causa una somnolencia excesiva diurna (SDE) que afecta el rendimiento académico de los niños. Sobre esto el neurólogo pediatra, Malagón (2017) manifiesta que “muchos niños, especialmente los más pequeños, desarrollan una hiperactividad paradójica para compensar la SDE similar al trastorno por déficit de atención e hiperactividad (TDAH)” (p.4).

Es importante recordar que, durante la infancia, el cuerpo requiere de un mayor tiempo de descanso para garantizar un correcto desarrollo. Por ello, la American Academy of Sleep Medicine (s.f., como se citó en American Academy of Pediatrics, 2020), proporciona pautas específicas sobre la cantidad de horas de sueño recomendadas para los niños en sus diferentes etapas de crecimiento y desarrollo, resaltando la importancia de un descanso adecuado para su bienestar físico y cognitivo.



Figura 2 ¿Cuántas horas necesitan dormir los niños?,

Nota. Adaptado de *¿Cuántas horas necesitan dormir los niños?*, por American Academy of Pediatrics, 2020.

Dado que el problema radica en la falta de concienciación sobre el uso responsable de dispositivos móviles, resulta fundamental encontrar medios efectivos para transmitir este mensaje a los niños y sus cuidadores. En este sentido, la animación 2D se presenta como una herramienta idónea para comunicar información de manera accesible y atractiva. La narrativa visual de un cortometraje animado permite establecer una conexión emocional con el público infantil, empleando recursos creativos que faciliten la comprensión de la problemática sin recurrir a mensajes restrictivos o impositivos.

Sobre esto el Ingeniero en Diseño Gráfico Buenaño (2011) indica que “multimedia causará cambios radicales en el proceso de enseñanza en la próxima década, en particular cuando los estudiantes inteligentes descubran que pueden ir más allá de los límites de los métodos de enseñanza tradicionales” (p.19).

Dentro del ámbito de la animación, diversos cortometrajes han abordado temáticas relacionadas con la infancia y el impacto de la tecnología. Sin embargo, se observa una escasez de producciones animadas en 2D que exploren específicamente la relación entre el uso inadecuado de dispositivos móviles y los trastornos del sueño en niños. La Dr. Sonsoles et al. (2016) indica que “El audiovisual forma parte integrante del área del lenguaje. Su mensaje intuitivo es captado con agrado por los alumnos, favoreciendo un marco globalizado ante la cambiante sociedad” (p.5).

Por ello, la creación de un cortometraje animado en 2D sobre esta temática tiene como propósito no solo sensibilizar a la audiencia infantil sobre la importancia del uso responsable de la tecnología, sino también proporcionar a los padres y tutores una herramienta visual que refuerce la necesidad de establecer hábitos saludables en la era digital.

2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo puede un Cortometraje animado 2D sensibilizar a niños de 5 a 9 años sobre las consecuencias del uso excesivo del celular, fomentando hábitos saludables en el uso de la tecnología mediante narrativas visuales atractivas y educativas?

3. OBJETIVOS DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Objetivos Generales

Diseñar y producir un Cortometraje animado 2D que sensibilice a niños de 5 a 9 años sobre las consecuencias del uso excesivo del celular, fomentando hábitos saludables en el uso de la tecnología mediante narrativas visuales atractivas y educativas.

3.2 Objetivos específicos

- Identificar las principales consecuencias físicas, emocionales y sociales del uso excesivo del celular en niños de 5 a 9 años.
- Explicar de forma clara y accesible, a través de la narrativa del cortometraje, como el uso desmedido del celular puede afectar el desarrollo y bienestar infantil.
- Diseñar personajes, escenarios y situaciones que reflejen el uso responsable de la tecnología, integrando mensajes educativos en el cortometraje.
- Valorar con expertos el producto final y su comprensión acerca de los riesgos del exceso de consumo del celular.

4. JUSTIFICACIÓN Y DELIMITACIÓN

El presente trabajo tiene la finalidad de proporcionar información sobre las consecuencias que el uso de dispositivos móviles, particularmente los teléfonos celulares, puede generar en la infancia; puesto que, en la actualidad la supervisión por parte de los tutores sobre el tiempo de exposición a estas tecnologías ha disminuido, lo que puede impactar negativamente en el desarrollo integral de los niños. Como bien manifiesta el Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social (2023):

El uso de las pantallas electrónicas representa para los padres y tutores un verdadero reto para controlar el tiempo que un niño pasa frente a las mismas, los problemas desencadenados por el uso excesivo, así como la exposición a contenidos no adecuados. (párr.3)

La relevancia de este trabajo recae en la escasa atención que se ha presentado al acceso y uso indiscriminado de la tecnología por parte de niños y adolescentes menores de 15 años, puesto que, muchos padres recurren constantemente a los dispositivos móviles como una herramienta para entretener o calmar a sus hijos, sin una regulación adecuada sobre el tiempo de uso y sus posibles efectos. En una entrevista realizada al Psicólogo clínico, terapeuta y encargado de vinculación e investigación del Centro de Psicología Aplicada (CPsA) de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador (PUCE), Salao Sterckx (2022, como se citó en Sempértegui, 2022) manifiesta que:

Hoy los niños crecen en una sociedad cuyo imperativo es la satisfacción inmediata. Apenas lloran les dan la Tablet; apenas se quejan, les muestran el video que quieren ver; apenas gritan, les dan de comer. Impedir la frustración evita el desarrollo de capacidades suficientes para enfrentar otras situaciones que no se solventarán con un clic o haciendo Play. (párr.13)

Con ese hecho manifestado, al intentar apaciguar de una forma inmediata a los niños, también contribuye a que estos tengan una dependencia por el dispositivo, por ello es muy importante que se los eduque marcando límites, puesto que al vivir en una era digital es imposible que dejen de usar sus teléfonos, tablets o computadoras, sin embargo, si se les puede dar a conocer la forma responsable de usar estos dispositivos. Grant (2010, como se citó en Aveiga et al., 2018) señala que:

El niño que usa las nuevas tecnologías, lo hace para divertirse, comunicarse, jugar y disfrutar con dicha actividad, está haciendo un uso normal de éstas; pero, cuando la tecnología pasa de ser un medio a convertirse en un fin, se plantea que puede estar desarrollándose un trastorno adictivo comportamental, es decir que se comienza a tener la pérdida de control sobre una conducta que genera la aparición de consecuencias adversas y un fallo en la resistencia al impulso o tentación de realizar un acto dañino para él mismo u otros. (p.4)

Dicha conducta provoca que se vuelva cada vez más común que los niños desobedezcan los límites que imponen los padres, ampliando de manera arbitraria el tiempo permitido para el uso de sus celulares. Aunque lo hagan sin malicia, termina afectando negativamente sus hábitos, por eso se les debe exponer cuando se está excediendo el tiempo que pueden hacer uso de sus dispositivos. Un estudio realizado por Baldoni (2023) para Infobae, con datos de la empresa de ciberseguridad Kaspersky, reveló que niños de 19 países y 11.000 familias encuestadas hacen uso de teléfonos celulares durante un promedio de 3 horas diarias, lo que representa al 48% de los niños. Un 29% los utiliza durante 2 horas, mientras que un 17% lo hace entre 6 y 8 horas. Los casos extremos muestran un uso de entre 9 a 11 horas (4%), y 1% de los niños superan las 12 horas diarias de uso. (párr.7-8)

Tiempo que se dedica al consumo de contenido digital en los dispositivos móviles.

Chart 5: On average, how much time do you or your child spend on devices every day?

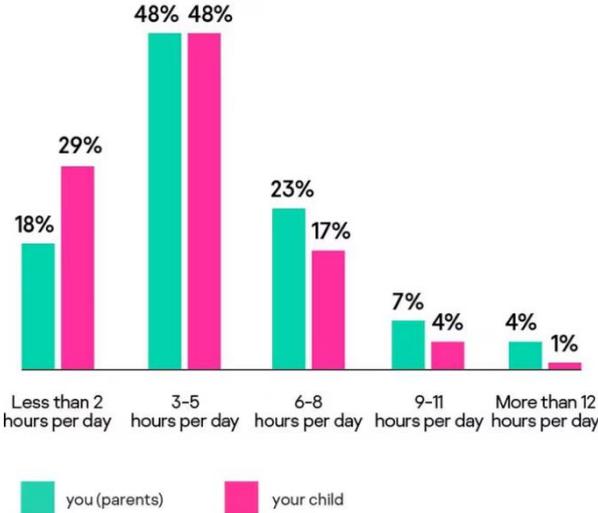


Figura 3 Gráfico de Infobae

Nota. Adaptado de Baldoni, 2023, Infobae (<https://www.infobae.com/america/tecno/2023/01/26/estudio-indica-que-los-ninos-reciben-su-primer-dispositivo-digital-desde-los-8-anos/>)

El presente proyecto tiene como propósito informar a los niños sobre las posibles consecuencias del uso excesivo de dispositivos digitales. No obstante, se

procura hacerlo de manera equilibrada y entretenida, evitando alarmarlos o que se sientan incómodos o agraviados con la información presentada.

Por ello, es importante identificar un medio que capte de manera eficaz y rápida la atención de los niños, permitiendo transmitir de manera apropiada el mensaje. Este mensaje busca evidenciar cómo, la ausencia de supervisión sobre el uso de un dispositivo como el celular, los hábitos de los niños se ven perjudicados: pierden concentración en sus estudios, muestran falta de interés por socializar o jugar y, en consecuencia, se afectan tanto sus relaciones sociales como su desempeño académico. Una forma de lograr esto es a través de un medio audiovisual, dado que se sabe que una de las principales fuentes de entretenimiento que los niños consumen en sus dispositivos móviles es el contenido en video, especialmente en plataformas como YouTube. Ya que en muchas ocasiones son los propios padres quienes recurren a este medio para mantener ocupados a los niños, lo que lo convierte en una herramienta idónea para captar su atención y transmitir el mensaje de manera efectiva. (Ver figura 4)

Acceso y uso que le dan los niños a los dispositivos electrónicos.

Nota. En el siguiente gráfico podemos ver qué tipo de entretenimiento usan los niños cuando están en sus dispositivos móviles. Adaptado de Baldoni, 2023, Infobae

Chart 1: What were the main reasons you got a digital device for your child / children?
Select up to five

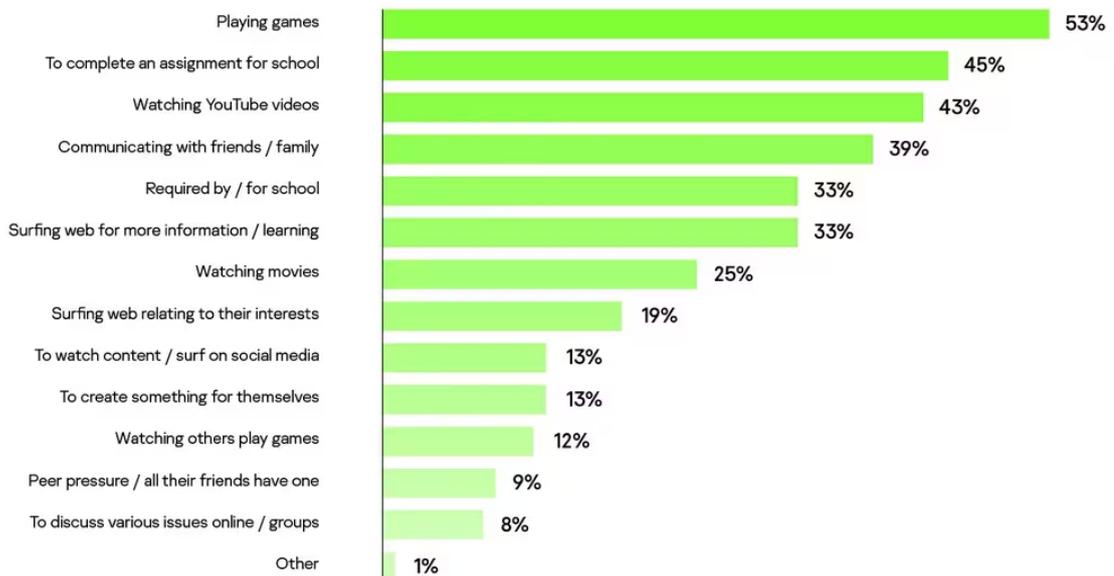


Figura 4 Acceso y uso que le dan los niños a los dispositivos electrónicos

(<https://www.infobae.com/america/tecno/2023/01/26/estudio-indica-que-los-ninos-reciben-su-primer-dispositivo-digital-desde-los-8-anos/>)

Así, la finalidad de este proyecto es crear un corto animado 2D, donde se exponga de una forma entretenida, pero sería lo que puede ocasionar el uso excesivo del celular.

DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

Corto animado 2D

Este corto animado en 2D busca informar a los niños sobre la responsabilidad que implica el uso de un teléfono celular; a través de una narrativa atractiva, se busca concientizarlos sobre las posibles consecuencias de un uso inadecuado del dispositivo en su desarrollo.

5. PÚBLICO OBJETIVO

- Este corto tiene como público principal a los niños entre los 5 a 9 años que entran en la etapa escolar.
- Los padres también se ven beneficiados de este corto debido a que facilita la enseñanza sobre el uso de los celulares a sus hijos.

- Maestros y educadores pueden utilizar el corto de animación como parte de programas educativos diseñados para promover el uso responsable de la tecnología entre los niños.

6. CRONOGRAMA

Cronograma de actividades

Tabla 1 Cronograma

ETAPAS	ACTIVIDADES			FECHAS
Análisis	Propuestas de temas.	Recopilación de información sobre la adicción al celular	Planteamiento del problema y justificación	7/05/2024 al 25/05/2024
	Concepción de la tesis.		Definición de objetivos generales y específicos	
Pre-Producción	Elaboración de guion	Creación de storyboard	Definición de concept art	2/06/2024 al 20/08/2024
		Revisión y corrección de storyboard	Elaboración de Animatic	
Desarrollo	Definición de personajes	Realización de Animación	Edición de video	09/10/2024 al 26/11/2024
	Elaboración de escenarios	Revisión y corrección de animación	Definición e implementación de música	
Finalización	Revisión de Animación	Presentación del proyecto	Sustentación de tesis	2/12/2024 al 20/01/2025
	Limpieza y corrección			

7. AMBIENTE OPERACIONAL HARDWARE Y SOFTWARE

7.1 Hardware

Presupuesto para el hardware

Tabla 2 Ambiente operacional de hardware

CANTIDAD	EQUIPOS	CARACTERÍSTICAS	COSTO
----------	---------	-----------------	-------

1	Laptop	<ul style="list-style-type: none"> • Procesador Intel(R) Core(TM) i3-10110U CPU @ 2.10GHz 2.59 GHz • Memoria RAM 4,00 GB • Disco Duro 1TB 	\$700
1	Laptop	<ul style="list-style-type: none"> • Intel(R) Core(TM) i3-1005G1 CPU @ 1.20Ghz 1.19 GHz • Memoria RAM 32,00 GB • Disco Duro 500GB 	\$690
1	Tableta Gráfica	<ul style="list-style-type: none"> • Huion Kamvas 12 • Cuerpo ultradelgado de 11,8 mm y ligero de 735 g • Pantalla HD IPS de 11,6 pulgadas con resolución de 1920 x 1080. 	\$210
1	Tableta Gráfica	<ul style="list-style-type: none"> • One by WACOM • Tamaño 210 x 146 x 8.7 mm • Área activa 152.0 x 95.0 mm • Resolución 2540 lpi 	\$40
TOTAL			\$1640

7.2 Software

Presupuesto del Software

Tabla 3 Presupuesto operacional del Software

DESCRIPCIÓN	VERSIÓN	COSTO
Paquete Adobe		
Photoshop	25.9	29,99 *12 meses
After effects	24.0	

Premiere pro	25.1	
CLIP Studio Paint	1.9	\$4,49*12 meses
Reaper	7.33	225*12 mese
TOTAL		\$ 3,113

7.3 Desarrollo del proyecto

Tabla 4 Costos Operacionales

ETAPA	DURACIÓN	PERSONAL	SUELDO (Sueldo* Meses* Personal)	SUELDO TOTAL (Personal + Tiempo)
Documentación	3 semanas	2 analistas	\$ 550 * 4 * 2	\$ 4,400
Preproducción	4 semanas	2 ilustradores	\$ 700 * 4 * 2	\$ 5,600
Producción	6 semanas	2 animadores	\$ 950 * 4 * 2	\$ 7,600
Postproducción	3 semanas	2 editores	\$ 750 * 4 * 2	\$ 6,000
				\$ 23,600

7.4 Resumen de costos

Tabla 5 Costo total del sistema

DESCRIPCIÓN	VALOR TOTAL
Hardware	\$ 1640
Software	\$ 3,113
Costos operacionales	\$ 23,600
Total del proyecto	\$ 28,353

8. BENEFICIOS TANGIBLES E INTANGIBLES

- Los tutores o aquellos interesados en el tema poseerán un documento que explica las consecuencias del uso temprano del celular en los niños. y a su vez lo que podría ser una solución creativa de cómo abordar la problemática
- Acceso a un archivo de multimedia de una animación 2D donde se hable sobre las consecuencias del uso de celular en niños de 5 a 9 años

9. Beneficios Intangibles

- Brinda información sobre factores que afectan la higiene del sueño.
- Reconocer la relevancia de un control en las horas que un niño puede usar el celular.
- Indica un llamado de atención a los padres que usan los dispositivos móviles como medio distractor para sus hijos.

10. MARCO CONCEPTUAL

En esta sección del trabajo se presentarán definiciones y conceptos que buscan aportar claridad y comprensión en el tema que se aborda en este proyecto.

10.1 Los Excesos

El término “exceso” es clave en este trabajo, ya que, en términos generales, ninguna actividad, pasatiempo o consumo resulta perjudicial por sí mismo. Sin embargo, su impacto puede volverse negativo cuando se practica de manera constante y desmesurada, es decir, en exceso. La Organización Mundial de la Salud (S.f., como se citó en Lucas et al., 2017) define a la adicción como “una enfermedad física y psicoemocional que crea una dependencia o necesidad hacia una sustancia, actividad o relación” (p.3). Estas adicciones se distinguen por una serie de manifestaciones y síntomas que resultan de la interacción de diversos factores tanto personales, biológicos como sociales. Estos elementos pueden afectar el bienestar del individuo y su manera de desenvolverse en diferentes ámbitos de su vida.

En base a eso se debe tener relevancia a este término pues existen ciertos hábitos que a simple vista pueden considerarse inofensivos y nada perjudiciales, después pueden transformarse en una adicción e intervenir en la vida cotidiana de quienes rodean al individuo, además de que el individuo puede desarrollar una dependencia.

10.2 Efectos del uso excesivo de celular

El uso constante de un dispositivo sin establecer límites puede generar varios efectos o consecuencias como los siguientes:

Dependencia:

La dependencia a un objeto puede afectar de forma psicológica y física a un individuo, en este caso se hablará de la dependencia al celular, esta dependencia se la conoce también como nomofobia. Aunque la Real Academia Española no tiene el término en su diccionario, Gutiérrez-Rubí (2015) lo define como: “un nuevo trastorno que consiste en manifestar un miedo irracional a no llevar el teléfono móvil con uno mismo” (p.19).

Asencio et al., (2014, como se citó en Mathey, 2017) formula que “la dependencia al celular es la pérdida de la noción del tiempo e implica el abandono de actividades comunes, además que se pueden presentar ira, tensión y/o depresión ante la imposibilidad de acceder al celular” (p.20).

Esto enfatiza que la dependencia al celular genera cambios de humor que afectan la estabilidad psicológica del individuo, lo que, a su vez, puede derivar una falta de interés por experimentar cosas nuevas o incluso en la disminución de la motivación para realizar actividades cotidianas.

Insomnio

La Academia Americana de Medicina del Sueño (S.f., como se citó en Hidalgo et al., 2018) define el insomnio crónico como: “una dificultad persistente en la iniciación, duración, mantenimiento o calidad del sueño, que sucede a pesar de una adecuada oportunidad y circunstancias para dormir y que conlleva algún tipo de alteración en el funcionamiento diurno” (p.2).

Según Estivill y Segarra (2000) se define clínicamente por la incapacidad del niño para conciliar el sueño de manera independiente y por despertares frecuentes durante la noche. Pueden despertarse entre 5 y 15 veces por noche y tienen dificultades para volver a dormir sin ayuda externa (p.2).

A pesar de que no existen estadísticas que determinen la calidad de sueño en Ecuador, si se ha logrado visualizar en otros países como es el de España. Según Pin Arboledas et al., (2017) expone que “el insomnio afecta al 30% de los niños entre 6

meses y 5 años. En nuestro medio, el 27% de los niños de 5-12 años presentan resistencia para ir a dormir” (p.2).

Insomnio conductual

El pediatra Líbano (2015) manifiesta que:

El insomnio conductual ocurre cuando un niño es incapaz de dormirse por sí solo y depende de la presencia de un adulto. Suele manifestarse con resistencia a la hora de acostarse, miedo o ansiedad antes de dormir, llanto e irritabilidad. Durante los despertares nocturnos, el niño suele buscar la presencia de sus padres y repetir los mismos comportamientos que tuvo antes de conciliar el sueño. Este patrón no solo interfiere con el descanso del niño y su comportamiento diurno, sino que también afecta la dinámica familiar en general. (p.3)

Insomnio por higiene del sueño inadecuada

El Dr. Líbano (2015) también refiere que: “la mala higiene del sueño se refiere a cualquier hábito o comportamiento que altere o interrumpa el proceso natural del sueño, impidiendo su adecuado desarrollo y afectando su calidad” (p.2).

Algunas actividades durante el día también pueden interferir con el sueño: dormir siestas muy largas, pasar mucho tiempo en la cama, tener un horario para acostarse muy variable, acostarse muy tarde (los niños pueden estar tan cansados que no saben ni lo que les pasa, que necesitan dormir).

10.3 Hipersomnias

Basándonos en la definición proporcionada por la Dra. Monfort y Merino (2023) nos dice que la Hipersomnias es la incapacidad de permanecer despierto y alerta durante el período de vigilia, con episodios no intencionados de somnolencia y/o sueño. Existe interferencia de la actividad social y la calidad de vida y deben suceder los 3 meses previos.

Que un niño pequeño padezca de hipersomnia es perjudicial para su desarrollo físico, así como su desarrollo mental. Según Guevara y Torres, (2016, como se citó en Sota et al., 2021) manifiesta que el sueño es una función fisiológica esencial para la supervivencia humana. Por ello, es fundamental alcanzar una cantidad adecuada de las fases REM (Movimiento ocular rápido) y NREM (sin movimiento ocular rápido),

así como garantizar un tiempo de descanso suficiente. Además, el equilibrio psicológico de una persona se refleja en su capacidad cognitiva y funcionamiento mental. (p.4)

10.4 Animación

La animación consiste en crear la ilusión de movimiento en dibujos, fotografías y cualquier otro objeto inanimado. Esto se logra gracias a la sucesión de imágenes puestas de tal forma que crean una secuencia de animación.

Aunque la animación ha existido durante muchos años, sus inicios pueden rastrearse a producciones pioneras como *umorous Phases of Funny Faces* (1906), uno de los primeros cortometrajes animados. Por otro lado, *El Apóstol* (1917) que es considerado como el primer largometraje animado.

Flowers and Trees (1932) llegaría para ser coronada como el primer cortometraje totalmente a color. Pero The Walt Disney Company fue quien puso a la animación en el mapa con el éxito que tuvo *Blancanieves y los siete enanos* (1937), creando así una época dorada de la animación.

Los 12 principios de la animación, sacados del libro *The Illusion of Life: Disney Animation* (1981) creado por Frank Thomas y Ollie Johnston sentaron la base que se usa hoy en día para aprender animación.

El orden en el que se presentan estos principios son los siguientes:

1. Estirar y encoger (Squash and Stretch).
2. Anticipación (Anticipation).
3. Puesta en escena (Staging).
4. Animación directa y pose a pose (Straight ahead action and pose to pose).
5. Acciones complementarias y superpuestas (Follow through and overlapping action).
6. Acelerar y desacelerar (Slow in and slow out).
7. Arcos (Arcs).
8. Acción secundaria (Secondary action).
9. Sincronización (Timing).

10. Exageración (Exaggeration).

11. Dibujo sólido (Solid drawing).

12. Atractivo (Appeal).

10.5 Animación Digital

Como se demostró en el punto anterior, la animación lleva muchos años existiendo y por ende se va adaptando a las nuevas tecnologías que surgen con el paso del tiempo, instaurando a su vez nuevas formas de crear animaciones como pueden ser Animación 2D digital, Animación 3D, Motion Capture entre otros.

Sobre esto el Doctor en bellas artes Cuesta Martínez (2015) nos dice que:

En la última década del S.XX el mundo de la animación ha recibido importantes aportaciones gracias a nuevas herramientas con las que realizar la ilusión del movimiento. La aparición de los gráficos generados por ordenador supuso, no sólo un nuevo soporte y nuevas herramientas, sino un nuevo espacio de trabajo sobre el que se han desarrollado multitud de nuevas técnicas de animación. (p. 191)

10.6 Animación 2D Digital

Como su nombre lo indica, este tipo de animación hace uso de herramientas digitales para crear aquellos elementos que van a ser utilizados en la realización de los proyectos animados. Entre los softwares más usados se encuentran las aplicaciones de Adobe Animate y Toon Boom Harmony, pero con la existencia de múltiples herramientas la elección de una en concreto depende de la comodidad que sienta la persona al trabajar con ella.

“Aunque los procesos de trabajo se han visto mejorados por la potencia de las herramientas digitales, en esencia siguen siendo los mismos y, salvo matices, la presencia de los principios de animación se ve poco alterada o interpretada” (Martínez J. M., 2015, p. 254).

10.7 Series animadas infantiles

Con respecto al contenido animado, Montero y Berlanga (2015) tienen una opinión contundente:

Parece claro que el público infantil y juvenil es el destinatario principal de las producciones audiovisuales de animación. Este público toma una especial relevancia cuando hablamos de nuevas tecnologías y, por lo tanto, de narrativa transmedia, ya que mantienen una relación fluida con la tecnología. (p. 32)

Por eso se considera que es importante utilizar este medio audiovisual para que de manera más amena los adultos puedan comunicar a los niños aquello que desean transmitir.

“Muchos educadores trabajan con los dibujos animados como medio audiovisual en sus aulas, ya que contienen formatos didácticos orientados a educar, además de promover una gran variedad de valores” (Porcuna, 2018, p. 5).

10.8 Narración

Es una historia dirigida a niños el mensaje que se quiera dar debe ser claro y conciso, pero sin subestimar las capacidades cognitivas del infante puesto que podría ser tomado como una falta de respeto, causando que este pierda el interés en lo que se le está mostrando.

Para comprender una narración, los niños no sólo deben comprender y codificar los eventos individuales de la historia, sino también conectar conceptualmente sus diferentes partes. Esto requiere, entre otras habilidades, la comprensión de la estructura de la prosa narrativa, la capacidad de hacer inferencias y el conocimiento del mundo sobre una gran variedad de situaciones y hechos. (Barreyro et al., 2020, p. 6)

10.9 Estética

El Lic. en animación digital Ahumada (2022) Considera que una estética visual llamativa y bien elaborada puede ser un diferenciador del alcance que puede lograr una serie. Aunque, si la estética resulta más experimental, esta puede llamar la atención de un público que desconoce la trama. Por ello, hay que tomar en consideración que el arte visual de la obra es uno de los primeros elementos en ser notados por la audiencia.

También hay que tomar en cuenta que para tener una buena estética es importante mantener una coherencia visual en todos sus apartados, como lo son sus

personajes, escenarios o fondos, props, y cualquier elemento que sea utilizado en la animación.

“Sería confuso que una serie romántica, dirigida a un público juvenil use una estética visual más sucia y cómica como la usan las series para adultos y comedia como *Rick y Morty*” (Ahumada Villagra, 2022, pág. 29).

10.10 Diseño de personaje

Un buen personaje es muy importante debido a que ellos son los que hacen fluir la narrativa en la historia, por lo cual, el que un personaje no resulte atractivo para el público puede llegar a generar un desinterés por la obra, perjudicando la captación del mensaje que se está intentando comunicar.

La licenciada en artes digitales Paredes Velázquez (2018) dice lo siguiente sobre la creación de un personaje:

El diseño en un personaje permite comunicar al espectador información esencial sobre éste, a partir de elementos para una adecuada lectura visual del personaje como: silueta, vestimenta, valor y color (...). Mientras más comprensible sea la lectura de estos elementos en los personajes, existe mayor posibilidad de crear entendimiento sobre su situación a través de la historia por parte del espectador, y por lo tanto empatizar con ellos. (p. 3)

Con lo mencionado en el punto anterior, el diseñador visual Jesús Alejandro Guzmán Ramírez (2016) nos proporciona una matriz basada en el libro *El viaje del héroe. Joseph Campbell en su vida y obra* (Joseph Campbell, 1990) que puede servir como base para la creación de un personaje que resulte interesante para el espectador.

Representación Formal	<table border="1"> <tr> <th colspan="2">Arquetipo</th> </tr> <tr> <td colspan="2"> <ul style="list-style-type: none"> - El héroe. - El Antagonista. - El Tonto. - El Factor desequilibrante (Animus) - El Mentor - El Tramposo </td> </tr> </table>		Arquetipo		<ul style="list-style-type: none"> - El héroe. - El Antagonista. - El Tonto. - El Factor desequilibrante (Animus) - El Mentor - El Tramposo 		Representación Contextual
	Arquetipo						
<ul style="list-style-type: none"> - El héroe. - El Antagonista. - El Tonto. - El Factor desequilibrante (Animus) - El Mentor - El Tramposo 							
<table border="1"> <tr> <th>Básicos</th> <th>Elementos que lo distinguen</th> </tr> <tr> <td> Nombre Alias Edad Altura Peso Sexo Raza Color de ojos Color de Pelo Uso de gafas Nacionalidad Color de piel Forma del rostro Forma del cuerpo </td> <td> Vestuario Actitudes Hábitos Salud Hobbies Frases Voz Estilo de caminado Defectos Peor defecto Mejor Cualidad </td> </tr> </table>	Básicos	Elementos que lo distinguen	Nombre Alias Edad Altura Peso Sexo Raza Color de ojos Color de Pelo Uso de gafas Nacionalidad Color de piel Forma del rostro Forma del cuerpo	Vestuario Actitudes Hábitos Salud Hobbies Frases Voz Estilo de caminado Defectos Peor defecto Mejor Cualidad	<table border="1"> <tr> <th>Características alrededor de la historia</th> </tr> <tr> <td> Arquetipo Ambiente Línea de tiempo </td> </tr> </table>	Características alrededor de la historia	Arquetipo Ambiente Línea de tiempo
Básicos	Elementos que lo distinguen						
Nombre Alias Edad Altura Peso Sexo Raza Color de ojos Color de Pelo Uso de gafas Nacionalidad Color de piel Forma del rostro Forma del cuerpo	Vestuario Actitudes Hábitos Salud Hobbies Frases Voz Estilo de caminado Defectos Peor defecto Mejor Cualidad						
Características alrededor de la historia							
Arquetipo Ambiente Línea de tiempo							
Representación Emocional	<table border="1"> <tr> <th>Características emocionales</th> <th>Características Espirituales</th> </tr> <tr> <td> Introvertido o extrovertido Motivaciones Miedos Alegrías Relaciones </td> <td> Creencias </td> </tr> </table>	Características emocionales	Características Espirituales	Introvertido o extrovertido Motivaciones Miedos Alegrías Relaciones	Creencias		
	Características emocionales	Características Espirituales					
Introvertido o extrovertido Motivaciones Miedos Alegrías Relaciones	Creencias						
<table border="1"> <tr> <th>Atributos y actitudes</th> </tr> <tr> <td> Trasfondo educativo Nivel de inteligencia Metas Autoestima Estado emocional </td> </tr> </table>	Atributos y actitudes	Trasfondo educativo Nivel de inteligencia Metas Autoestima Estado emocional					
Atributos y actitudes							
Trasfondo educativo Nivel de inteligencia Metas Autoestima Estado emocional							

Figura 5 La matriz que enseña cómo crear un personaje a través los arquetipos básicos

Nota. La matriz enseña cómo se puede crear un personaje mostrándonos los arquetipos básicos y aquellos elementos que lo conforman. Adaptado de *Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto* (p.10), por Guzmán Ramírez, 2016.

10.11 Diseño de fondos

A pesar de parecer un concepto sencillo, este alberga una gran complejidad ya que los elementos que son utilizados al momento de diseñar un fondo demuestran una gran comprensión sobre los planos de cámara, la composición, la puesta en escena, el diseño de locaciones, entre muchos otros factores que elevan el nivel del producto.

Durante el proceso de creación de proyectos animados, dependiendo de la visión del director, se encuentra el diseño y creación de los fondos; los cuales, en gran medida sirven para contextualizar y adornar lo que sucede en las escenas. Usualmente, cuando se hacen referencias a los fondos se vienen a la mente ejemplos de cielos azules, montañas, árboles a la distancia y nubes o

en otros casos ambientaciones de casas o edificaciones. (Contreras Forero et al., 2022, pág. 48)

CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

11. Descripción del producto

El cortometraje animado en 2D tiene como finalidad principal informar a los niños sobre la importancia de utilizar los teléfonos celulares de manera responsable. Para ello, se emplea una narrativa sencilla y cercana a su realidad, presentando escenarios cotidianos que ilustran cómo el uso de estos dispositivos puede influir en su día a día. De esta forma, se busca no solo generar una reflexión en los niños, sino también en sus padres y educadores, promoviendo un diálogo constructivo sobre la necesidad de equilibrar el uso de la tecnología con otras actividades fundamentales para su desarrollo integral.

Asimismo, este proyecto no solo tiene un enfoque educativo dirigido a los niños, sino que también se plantea como una herramienta de apoyo para padres y docentes. Su propósito es facilitar la conversación en torno a la importancia de establecer límites claros y fomentar un uso moderado y consciente de la tecnología desde la infancia. Gracias a su formato animado y su enfoque pedagógico, el cortometraje resulta idóneo tanto para ser utilizado en el ámbito familiar como en el escolar, donde puede integrarse como material de apoyo en programas de educación digital y en la formación de valores.

12. Descripción del usuario

El cortometraje animado está dirigido principalmente a niños y niñas de entre 5 y 9 años, quienes se encuentran en una etapa escolar crucial para su desarrollo cognitivo y social. Durante este período, los menores comienzan a familiarizarse de manera progresiva con la tecnología y los dispositivos móviles, integrando estos elementos en sus rutinas diarias tanto para el entretenimiento como para el aprendizaje. Asimismo, en esta fase, su curiosidad es notablemente intensa y su capacidad de atención tiende a ser influenciada por estímulos visuales y narrativos dinámicos, lo que convierte a los contenidos animados en una herramienta efectiva para captar su interés. De esta manera, los materiales audiovisuales que presentan mensajes claros y accesibles pueden contribuir significativamente a su educación y a la formación de hábitos saludables.

13. Especificaciones técnicas

Para la realización de este cortometraje 2D se emplearon diversos programas que facilitaron las áreas de ilustración, animación, composición y postproducción.

En primer lugar, se utilizó Clip Studio Paint para la elaboración del storyboard, los fondos. Adobe Photoshop ver.25.9, 2024 se empleó para el diseño de personajes, la corrección de color, y ajustes de texturas,

Para la postproducción y composición final de la animación, se utilizó Adobe After Effects ver.24.0, permitiendo el ensamblado de las distintas escenas, la integración de efectos visuales y la aplicación de correcciones de color.

En la tabla 6, se presenta la descripción de los equipos utilizados en este proyecto con sus respectivas características. Mientras que en la tabla 7, se detallan los programas empleados, junto con sus versiones y observaciones.

Tabla 6 Descripción del Hardware considerado para el

CANTIDAD	EQUIPOS	CARACTERÍSTICAS	UBICACIÓN
1	Laptop	<ul style="list-style-type: none">• Procesador Intel(R) Core (TM) i3-10110U CPU @ 2.10GHz 2.59 GHz• Memoria RAM 4,00 GB• Disco Duro 1TB	Domicilio
1	Laptop	<ul style="list-style-type: none">• Intel(R) Core (TM) i3-1005G1 CPU @ 1.20Ghz 1.19 GHz• Memoria RAM 32,00 GB• Disco Duro 500GB	Domicilio
1	Tableta Gráfica	<ul style="list-style-type: none">• Huion Kamvas 12• Cuerpo ultradelgado de 11,8 mm y ligero de 735 g• Pantalla HD IPS de 11,6 pulgadas con resolución de 1920 x 1080.	Domicilio
1	Tableta Gráfica	<ul style="list-style-type: none">• One by WACOM• Tamaño 210 x 146 x 8.7 mm• Área activa 152.0 x 95.0 mm• Resolución 2540 lpi	Domicilio

Tabla 7 Ambiente operacional de software

DESCRIPCIÓN	VERSIÓN	OBSERVACIÓN
Adobe Photoshop	25.9	Elaboración de personajes, escenarios
Clip Studio Paint	1.5	Elaboración de personajes, escenarios
Adobe After Effects	24.0	Unificación de escenas de animación individuales

Software

14. Pre-Producción

14.1 Historia

Raúl es un pequeño de 8 años que recibió un celular como regalo de sus padres. Debido a su naturaleza de un niño muy inquieto y revoltoso, la única forma de que pudiera quedarse en un solo sitio era viendo videos en el celular. Por lo que sus padres vieron ahí una solución rápida y efectiva. Cada vez que el pequeño lloraba o se enojaba, recurrían al celular para calmarlo. Con el tiempo, ellos llegaron a la conclusión de que, si le daban el celular todo el día, lograron mantenerlo tranquilo.

Ahora, Raúl se ha vuelto completamente dependiente del celular. está con el dispositivo en todo momento ya toda hora, sin darle un descanso a su cerebro de la constante estimulación que recibe a través de internet, ni siquiera dormía, manteniéndose despierto hasta altas horas de la noche. Mientras todo aquello ocurría, sus padres no eran conscientes del impacto negativo que este comportamiento estaba ocasionando en él.

Raúl no descansaba lo suficiente, y esto comenzaba a reflejarse en su rendimiento escolar. Siempre estaba cansado y, como resultado, se dormía en clases, incapaz de mantenerse despierto porque su cuerpo exigía un descanso. Al quedarse dormido no prestaba atención en clases, lo que llevó a su maestro a señalar este problema a sus padres. Fue entonces, después de tanto tiempo, que ellos comenzaron a ser conscientes del impacto negativo que se había generado.

Raúl no solo dejaba de prestar atención en las clases, sino que, debido a su agotamiento, también perdía interés en socializar o jugar con sus compañeros. En una etapa en la que la mayoría de los niños están llenos de ánimos y ganas por divertirse, el pequeño siempre se mostraba fatigado, al punto de ignorar a los demás. Esto ocasionó que sus compañeros, al ver su indiferencia se desanimaron de haberlo invitado a jugar.

Sus padres intentaron quitarle el celular de manera abrupta, creyendo que, al habérselo dado, también tenían derecho a quitárselo. Sin embargo, su sorpresa fue grande al ver cómo, aquel niño en lugar de la calma que normalmente mostraba cuando estaba absorbido por el dispositivo, Raúl comenzó a gritar y a molestarse. Fue en ese momento cuando se dieron cuenta del error que cometieron al entregarle un dispositivo sin supervisar el contenido consumía. Sorprendidos y desconcertados, escucharon de sus labios salir la frase “Muerte a los tiranos”.

Los padres de Raúl estaban desconsolados, no entendían cómo todo había llegado a tal extremo. Sin embargo, lejos de rendirse, decidieron buscar alternativas para que su hijo no dependiera del celular como único medio de distracción, y a su vez, encontrar actividades que fortalecieran el vínculo entre padres e hijos. Fue así como su madre propuso jugar con legos, con la esperanza de que Raúl pudiera recuperar esa creatividad tan característica de la infancia. A través de los legos podría recuperar el placer de crear lo que quisiera, dando rienda suelta a su imaginación.

De esta forma Raúl podría canalizar toda su energía de forma positiva, lo que ayudaría a dormir mejor por las noches y, en consecuencia, a mejorar su salud. Al descansar adecuadamente, ya no estaría tan cansado durante el día, lo que permitiría concentrarse mejor en sus estudios. Además, tendría la energía y el ánimo necesario para interactuar y jugar con otros niños, retomando las actividades sociales y reactivas propias de su edad.

14.2 Guion literario

Cortometraje 2D: Desconectados

Escena 1:

Int. Sala - Noche

Se ve como Raúl se queda hasta noche en su celular mientras los padres se encuentran conversando en el comedor.

Int. Aula - Día

Al día siguiente se ve a Raúl en la misma posición, pero con sueño, este comienza a cabecear hasta que su cabeza golpeó el escritorio.

Raúl

Realiza un pequeño quejido

Continúa durmiendo a pesar del golpe.

Int. Sala - Noche

Se vuelve a ver a Raúl quedándose hasta tarde usando el celular.

Int. Aula - Día

Raúl vuelve a estar cansado en el aula, pero esta vez solo mueve la cabeza de lado a lado mientras se queda dormido. El amigo levanta el brazo para intentar participar en clase. Entra el director al aula y ve como Raúl está dormido.

Director

(Mueve la cabeza en desaprobación por lo que acaba de ver)

Emite un sonido de queja

Int. Sala - Noche

Raúl continúa desvelándose por estar en el celular, debido al cansancio comienza a mover su cuerpo de lado a lado hasta que cae en el sofá.

Escena 2:

Int. Aula - Día

Martha y Alex entran al aula para invitar a Raúl a jugar.

Martha y Alex

(Entran al aula saludando a Raúl)

Alex se acerca y le describe lo divertido que será salir a jugar, pero Raúl no se ve interesado en lo que le dice Alex.

Raúl

Emite un sonido de queja

Alex se molesta, pero no le insiste y simplemente se marcha. Raúl se queda durmiendo en el aula.

Int. Sala - Noche

Raúl se sigue quedando hasta tarde en el celular, se lo nota cada vez más cansado. Se hace un plano hacia el celular para saber que está viendo Raúl. De pronto se enciende una luz y aparece una mano para quitarle el celular así que comienzan a forcejear hasta que le logran quitar el celular.

Raúl

Emite un sonido de queja

Le grita a su mamá "Dame el teléfono" para acto seguido decir "Los tiranos deben caer"

La mamá comienza a retarlo por estar hasta esas horas despierto, Raúl solo se queja. Debido al escándalo el papá también se asoma a la sala y al ver la cara de preocupación de la mamá castiga a Raúl mandándolo al cuarto.

Papá

Le dice "A tu cuarto" a Raúl en reiteradas ocasiones

Raúl se pone triste debido a que lo retaron y se retira a su cuarto. Luego de que se va Raúl los padres se observan con preocupación y se abrazan buscando consuelo.

Int. Dirección - Día

Los padres son llamados a la oficina del director para comunicarles el comportamiento que Raúl ha tenido en clase. Los padres se sorprenden al escuchar lo que dice el director y se observan con preocupación.

Mamá

Emite un sonido de preocupación

Escena 3:

Int. Sala - Noche

Raúl se encuentra usando su celular en el sofá de la sala, cuando se acerca la mamá para saber que está viendo.

Raúl

El celular que sostiene suelta un diálogo de "Bienvenido a un nuevo video, recuerden que hoy vamos a derrotar a los tiranos. Por lo cual tenemos que escoger..."

La mamá al escuchar eso comienza a buscar alrededor algo con lo que entretener a Raúl. Se para a buscar por la estantería cerca del televisor y encuentra una casa. Se acerca a Raúl para invitarlo a jugar, pero este rechaza la invitación.

La mamá comienza a construir una pirámide con los legos que hay en la casa, en eso Raúl comienza a interesarse por lo que está haciendo su mamá. Se acerca hasta donde ella, y le pasa una pieza de lego para que juegue.

Raúl comienza a jugar y armar distintas cosas, se ve una transición en donde se ve como el papá se junta con él para jugar y la mamá luego de tomar un descanso vuelve a unirse al juego.

Padres

(Sonríen de oreja a oreja al ver al hijo jugando sin el celular)

Int. Dirección - Día

El director vuelve a llamar a los padres, pero en esta ocasión es para decirle como Raúl está mejorando en el aula, participa de manera más activa y sus calificaciones han mejorado.

Padres y director

(Sonríen debido a la mejora de Raúl)

Sus risas se escuchan

Int. Sala - Tarde

Raúl se queda dormido en la sala y los papás lo llevan al dormitorio.

Int. Aula - Día

Alex vuelve al aula para invitar a Raúl a jugar. Esta vez Raúl acepta y ambos celebran.

Raúl y Alex

Ambos ríen de alegría

14.3 Narrativa

La animación, como medio narrativo visual, ofrece ventajas y desafíos únicos en el uso de elementos narrativos. A diferencia de la narración tradicional, una empresa de animación tiene el poder de trascender las limitaciones de la realidad y abrir un reino de posibilidades. (Aminia, 2024, párr.13).

Siendo así que a través de la narrativa podemos ejemplificar de forma exagerada el mensaje que deseamos emitir. En el caso de este trabajo se enfatiza en la expresividad del personaje al mostrarse cansado y ojeroso.

La narrativa en la animación es un factor importante pues a través de ella se quiere comunicar la historia de forma adecuada, debido a que este trabajo busca informar sobre las consecuencias que ocasiona el uso excesivo del celular en los niños la animación 2D es una herramienta perfecta para transmitir el mensaje. “Con la animación 2D es sencillo alcanzar la percepción del espectador. Los colores, arte y música aplicados permiten que la comunicación sea de fácil comprensión” (Cumpa, 2020, párr.6).

La narración posee la habilidad única de despertar emociones y crear conexiones o vínculos más profundos con su audiencia. Al compartir una historia envolvente, se puede cautivar la atención del espectador y hacer que se sientan personalmente involucrados, Este lazo emocional genera un sentimiento de confianza y lealtad (Faster Capital, 2024, párr.3)

Por esta razón, la narrativa de este trabajo tiene como objetivo establecer una conexión en el espectador, en este caso los niños, ya que no es extraño verlos utilizando dispositivos móviles sin ningún tipo de control. Esta situación se normaliza tanto que a menudo no se considera un posible riesgo. A través de la narrativa de este cortometraje, se busca poner en relieve estas circunstancias y enfatizar los peligros que pueden surgir de ellas.

14.4 Storyboard

El storyboard es una herramienta visual fundamental en la preproducción de proyectos audiovisuales, especialmente en áreas como el cine, la animación y la publicidad. Consiste en una serie de ilustraciones o bocetos dispuestos en secuencia, acompañados de anotaciones que describen la acción, el movimiento de la cámara, los diálogos y otros aspectos técnicos y narrativos.

Su función principal es planificar y estructurar la historia antes de su producción, facilitando la comunicación entre los distintos miembros del equipo. En el ámbito de la animación 2D, esta herramienta adquiere un papel esencial, ya que permite organizar y estructurar la narrativa visual antes de la etapa de animación, optimizando recursos y minimizando errores. Además, su uso asegura una interpretación uniforme del guion, define el ritmo, la composición y la disposición de los elementos en cada escena, y permite evaluar la efectividad de la historia para realizar ajustes previos a la producción.

A continuación, se presentan los storyboards representativos del cortometraje animado 2D “Desconectados”.

Introducción a la problemática

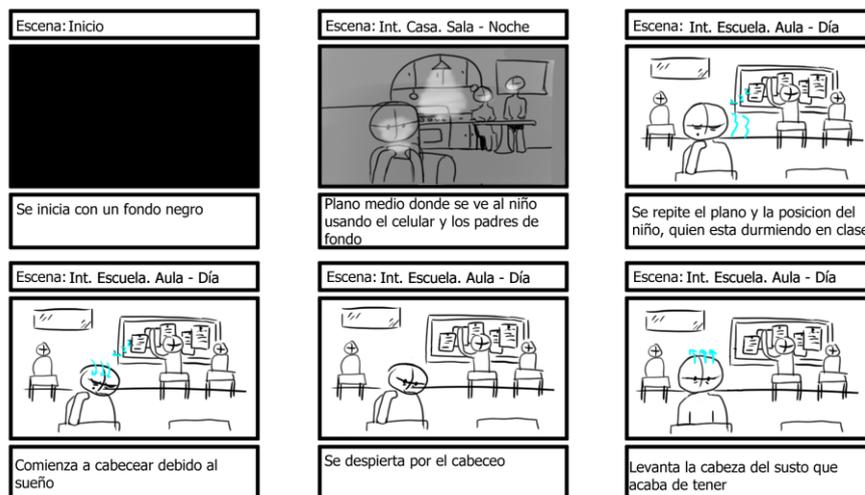


Figura 6 Storyboard 1 introducción al problema

Nota: Ilustración realizada por Miguel Ponce.

Interacción social con compañeros

Nota: Ilustración realizada por *Miguel Ponce*.



Figura 7 Storyboard 2 Interacción social con compañeros

Nota: Ilustración realizada por *Miguel Ponce*.

Consecuencias del problema



Figura 8 Storyboard 3 Consecuencias del problema

Nota: Ilustración realizada por *Miguel Ponce*.

Solución a la problemática



Figura 9 Storyboard 4 Solución a la problemática

Resolución del cortometraje



Figura 10 Storyboard 5 Resolución del cortometraje

Nota: Ilustración realizada por Miguel Ponce.

En la elaboración del color script, se optó por dividir las escenas en contexto de lo que esté pasando, en las primeras escenas donde el personaje principal el cual se encuentra en la sala consumido por el celular tiene colores fríos y saturados para enfatizar el horario, así como que en su entorno todo es oscuro a excepción de su

rostro que posee varios colores por el celular, en las escenas de escuela posee colores vibrantes porque su entorno es alegre con compañeros amables, solo el protagonista es quien posee una marcación de sus ojeras demostrando su desgaste físico. En la segunda parte cuando el problema ya esta a flote y se busca una posible solución es que la sala tiene un color mas claro y vivo, la sala oscura pierde protagonismo, enfatizando que las cosas están mejorando.

Color script

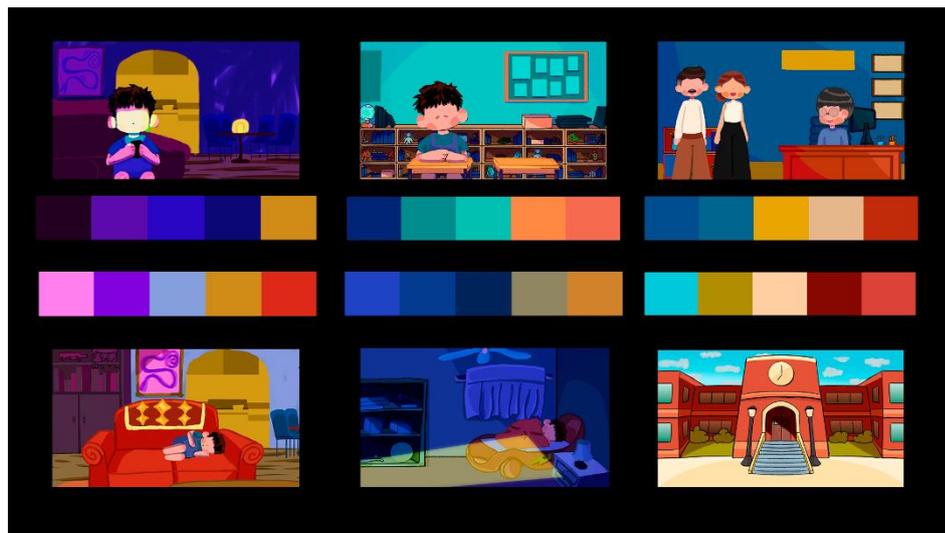


Figura 11 Color Script hecho por Michelle Malo

14.5 Diseño de personajes

El uso de una estética específica en el cortometraje animado 2D es fundamental para garantizar que el mensaje sea efectivo y atractivo para el público objetivo. En este caso, se ha optado por un estilo visual colorido, con formas simples y expresivas, que refleja un mundo cercano y comprensible para los niños. Esta estética no solo capta su atención, sino que también facilita la identificación con los personajes y las situaciones presentadas. Además, el uso de colores vibrantes y diseños caricaturescos contribuye a transmitir emociones de manera clara y directa, lo que es esencial para que los niños comprendan el mensaje sin necesidad de explicaciones complejas. Licenciada en Animación Digital Lopez (2020) señaló: "El objetivo principal de un buen diseño de personaje es poder hacer que por medio de nuestros bocetos se evoque la personalidad sin necesidad de texto o palabras, y eso podremos manejarlo a través del lenguaje de las formas" (p.67). La elección de un

estilo visual amigable y dinámico refuerza la narrativa, haciendo que el contenido sea accesible y atractivo para su rango de edad.

La decisión de utilizar a un niño como protagonista del cortometraje se justifica por la necesidad de generar empatía y conexión con el público infantil. Los niños de 5 a 9 años tienden a identificarse más fácilmente con personajes que reflejan sus propias experiencias, emociones y desafíos. Al presentar a un protagonista de su misma edad, el cortometraje logra que los espectadores se sientan representados y comprendidos, lo que aumenta su interés y receptividad hacia el mensaje. Además, el protagonista infantil permite explorar de manera auténtica las situaciones cotidianas relacionadas con el uso excesivo del celular, como la falta de interacción social, la disminución del tiempo dedicado al juego o el descuido de responsabilidades escolares. Esto no solo facilita la comprensión del problema, sino que también promueve la reflexión sobre sus propias conductas.

La Máster en Animación Gutiérrez (2014) señaló que:

El diseño de personajes debe atender no solo a su estética, sino también a su capacidad de generar identificación en el público objetivo. Los niños se ven reflejados en personajes que viven experiencias similares a las suyas, lo que facilita la transmisión de valores y mensajes educativos (p.15).

Finalmente, la combinación de una estética adecuada y un protagonista infantil refuerza el propósito educativo del cortometraje. El diseño visual y la narrativa trabajan en conjunto para crear una experiencia atractiva y memorable, que no solo entretiene, sino que también educa. La Artista Conceptual Fernández (2023) indicó que: "Los personajes de una serie de animación son clave para el éxito de esta. No depende solo de la calidad y de su contenido, los personajes son también muy importantes ayudando a crear una identidad para la serie" (p.8). Al ver a un personaje con el que se identifican enfrentar las consecuencias del uso excesivo del celular, los niños pueden internalizar el mensaje de manera más efectiva. Además, este enfoque permite que el cortometraje sea una herramienta útil para padres y educadores, quienes pueden utilizarlo como punto de partida para conversaciones sobre el uso responsable de la tecnología.

La elección de la estética y del protagonista no solo responde a criterios creativos, sino que también está alineada con los objetivos pedagógicos y comunicativos del proyecto.

14.6 Elaboración de Personajes

La elaboración de los personajes principales como secundarios, se buscaba que su estilo fuera sencillo y amigable ante los ojos de los niños por eso tienen cuerpos redondos y achatados pues se buscaba una cercanía con el espectador. Según Lopez (2020) la familia de los círculos usa el lenguaje de las líneas curvadas, eso sirve para expresar gentileza, suavidad y amabilidad.

Qué es lo que se deseaba obtener para darles esa apariencia además de que incluso los círculos están presentes en sus ojos dándoles una apariencia suave.

Propuestas de Isabel. La mamá



Figura 12 Propuestas de diseño de Isabel. La mamá

Además, los colores que se escogieron dependiendo de su rol expresaba su personalidad, entre estas opciones se eligió la tercera propuesta pues indicaba madurez y sobriedad.

Propuestas de Roberto. El padre



Figura 13 Propuestas de diseño de Roberto. El padre

Amigos de Raúl



Figura 14 Propuesta de diseño amigos de Raúl

14.7 Ficha de Personajes

PERSONAJES PRINCIPALES

Nombre: Isabel.

Madre

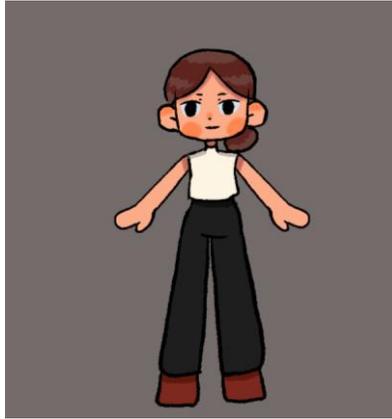


Figura 15 personaje Isabel

Nota: Ilustración realizada por *Michelle malo*.

Género: Femenino.

Edad: 30 años.

Personalidad: Comprensiva y cariñosa, es buena observadora y puede adaptarse a las circunstancias.

Antecedentes: Su esposo la considera una compañera incondicional y amorosa, es buena oyendo a los demás. Su hijo piensa que es un poco enojona, pero es una compañera de juegos divertida y es muy cariñosa.

Nombre: Roberto.

Padre



Figura 16 Personaje Roberto

Nota: Ilustración realizada por *Michelle malo*.

Género: Masculino.

Edad: 33 años.

Personalidad: Gracioso y extrovertido, le gusta ayudar a los demás y ama cocinar.

Antecedentes: Su esposa lo considera alguien divertido y alguien con quien siempre puede contar. su hijo piensa que es buen cocinero y es muy alegre.

Nombre: Raúl

Protagonista



Figura 17 Personaje Raúl

Nota: Ilustración realizada por *Michelle malo*.

Género: Masculino.

Edad: 8.

Personalidad: Callado, pero cuando entra en confianza se vuelve extrovertido, suele ser bastante travieso.

Antecedentes: Es buen estudiante y le gusta jugar con bloques, es buen amigo e hijo, puede ser muy berrinchudo y a veces algo grosero.

PERSONAJES SECUNDARIOS

Nombre: Gonzalo.

Profesor



Figura 18 Personaje maestro

Nota: Ilustración realizada por *Michelle malo*.

Edad: 45 años.

Personalidad: Es una persona responsable, analítica y perseverante, cualidades que se reflejan tanto en su vida profesional como personal. Posee una fuerte ética de trabajo y un profundo sentido de la justicia, lo que lo impulsa a actuar con integridad en todas sus decisiones.

Antecedentes: Creció en el seno de una familia de clase media, con padres trabajadores que inculcaron en él valores de esfuerzo y perseverancia. Desde joven, destacó por su notable inteligencia y una firme determinación que lo llevaron a estudiar pedagogía. Sin embargo, en la actualidad, enfrenta el desafío de equilibrar su vida personal con su trabajo, ya que su profunda dedicación a su labor profesional tiende a consumir gran parte de su tiempo y energía.

Nombre: Martha.

Compañera de clase



Figura 19 Personaje compañera de clases

Nota: Ilustración realizada por *Michelle malo*.

Edad: 8 años.

Personalidad: Es una persona inteligente, creativa y con una marcada tendencia al perfeccionismo, lo que la lleva a buscar la excelencia en todo lo que emprende. Observadora y más reservada que Raúl, destaca por su perspicacia y capacidad para analizar situaciones con detenimiento antes de tomar decisiones.

Antecedentes: Desde temprana edad, ha demostrado un notable talento para las matemáticas y los acertijos, habilidades que reflejan su mente analítica y curiosa. Su sueño es convertirse en científica o escritora, profesiones que combinan su pasión por el conocimiento y la creatividad. Aunque suele ser una persona tranquila y reflexiva, posee un fuerte sentido de la justicia que la impulsa a alzar la voz cuando percibe que algo es injusto, mostrando así su determinación y compromiso con sus principios.

Nombre: Alex.

Compañero de clase



Figura 20 Personaje compañero de clases

Nota: Ilustración realizada por *Michelle malo*.

Edad: 8 años.

Personalidad: Es una persona curiosa, enérgica y extrovertida, características que lo llevan a estar constantemente explorando su entorno y buscando nuevas experiencias. Siempre está haciendo preguntas y mostrando un interés genuino por aprender, además de tener una inclinación natural hacia las aventuras. Su facilidad para relacionarse con otros se evidencia en su gusto por jugar y hacer amigos con rapidez.

Antecedentes: Desde pequeño, Matías ha crecido en un hogar con su madre, quien trabaja largas horas para mantenerlo, lo que le ha dado mucha independencia desde temprana edad. Pasando gran parte del tiempo solo, ha desarrollado un gusto por las caricaturas de superhéroes y las historias de aventuras, imaginando que él mismo es un explorador o un detective resolviendo misterios.

15. Línea Gráfica

15.1 Línea Gráfica de los Personajes.

Para la línea gráfica de los personajes, se optó por utilizar un canon de proporciones específico, con el fin de garantizar coherencia visual y facilitar la identificación de estos por parte del público. En este caso, se empleó un canon de 4 cabezas para los personajes adultos y de 3 cabezas para los niños, lo que permite diferenciar claramente ambos grupos y mantener una estética uniforme en el diseño. Este enfoque proporcional no solo simplifica la animación al reducir la complejidad de

las figuras, sino que también contribuye a la claridad visual, haciendo que los personajes sean fácilmente reconocibles y distintivos. Además, el estilo gráfico, aunque simple, se caracteriza por su expresividad y versatilidad, lo que permite transmitir emociones y acciones de manera efectiva, adaptándose a las necesidades narrativas y estéticas del proyecto.

Size comparison chart

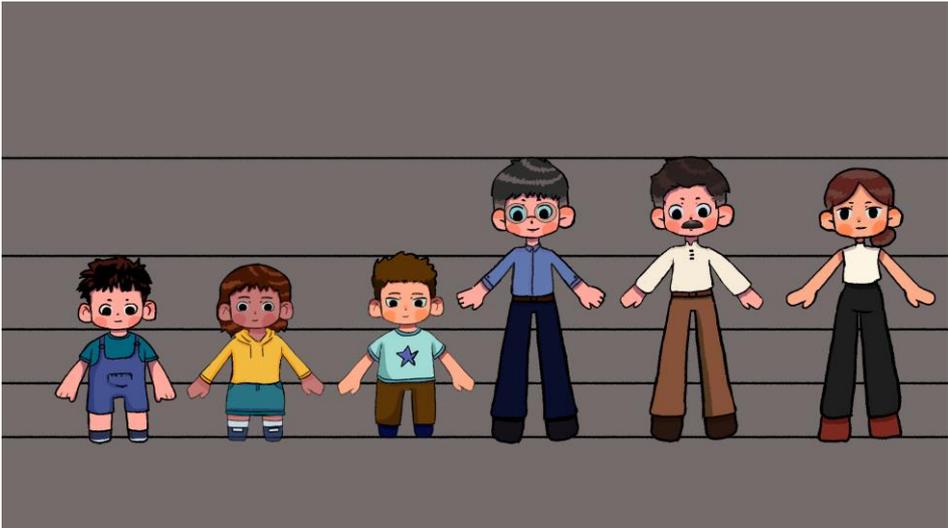


Figura 21 Size comparison chart

Nota: Ilustración realizada por Michelle Malo.

Mouth chart

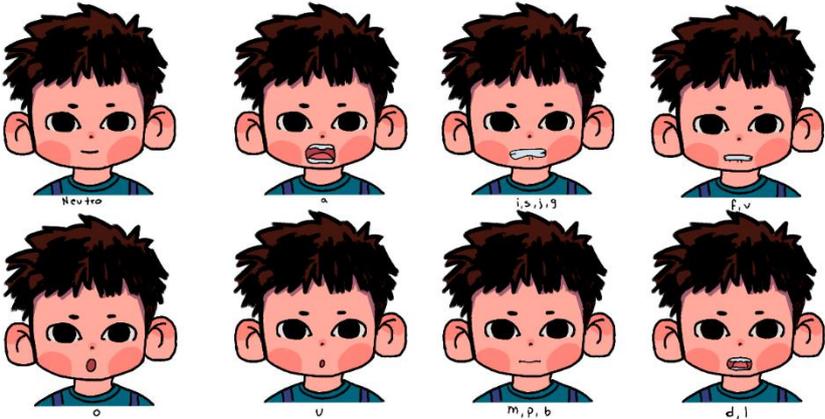


Figura 22 Mouth chart de personaje principal

Se detalla un estilo de bocas redondas y simplificadas de las fonéticas al momento de hablar el personaje, todo este mouth chart es desde su expresión neutra.

15.2 Paleta de Colores.

La elección de la paleta de colores se justifica por su capacidad para captar y retener la atención del público objetivo, en este caso, niños de 5 a 9 años. Los colores brillantes y saturados son visualmente estimulantes y atractivos para este grupo, ya que generan un impacto inmediato y favorecen la identificación con el contenido. Esta decisión no solo responde a criterios estéticos, sino también a aspectos psicológicos y pedagógicos, pues se ha demostrado que los colores llamativos estimulan la curiosidad y el interés en los niños, facilitando su conexión con la narrativa.

La selección de colores vivos cumple una función comunicativa, ya que permite diferenciar claramente los elementos visuales y enfatizar aspectos clave de la narrativa. Por ejemplo, los colores cálidos pueden utilizarse para resaltar emociones positivas o momentos de acción, mientras que los tonos más fríos pueden indicar situaciones de reflexión o conflicto. Esta variedad cromática no solo enriquece la experiencia visual, sino que también facilita la comprensión del mensaje, especialmente en un público que aún desarrolla habilidades de interpretación textual.

Paleta de colores del Protagonista



Figura 23 Paleta de colores del Protagonista

Nota: Paleta de colores creada por *Michelle Malo*.

Paleta de colores de la amiga

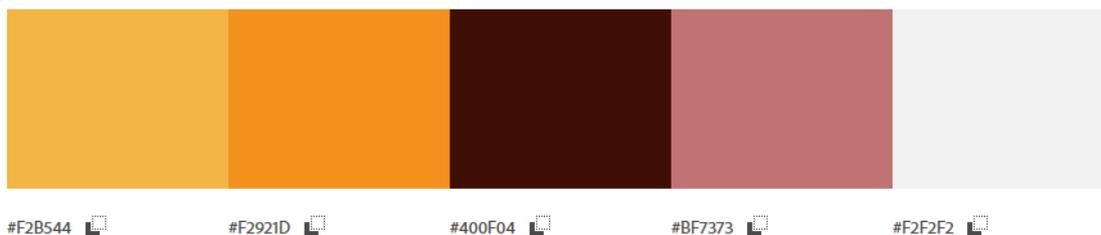


Figura 24 Paleta de colores de la amiga

Nota: Paleta de colores creada por *Michelle Malo*.

Paleta de colores del amigo

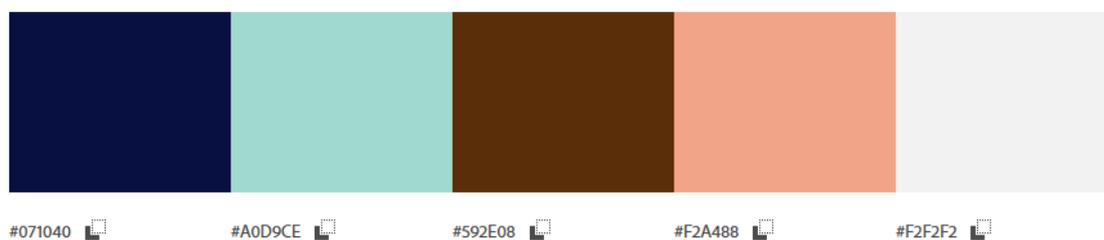


Figura 25 Paleta de colores del amigo

Nota: Paleta de colores creada por *Michelle Malo*.

Paleta de colores del profesor

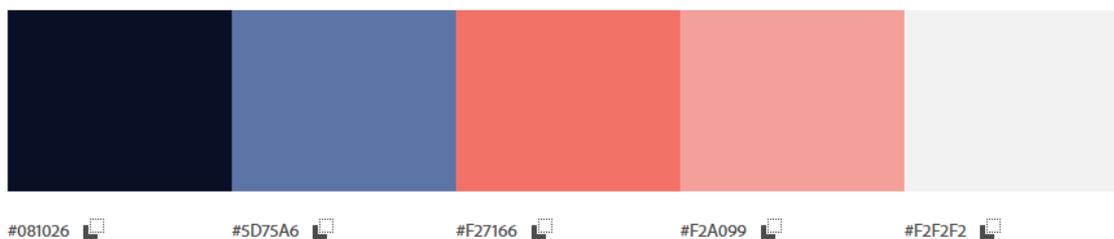


Figura 26 Paleta de colores del profesor

Nota: Paleta de colores creada por *Michelle Malo*.

Paleta de colores del padre

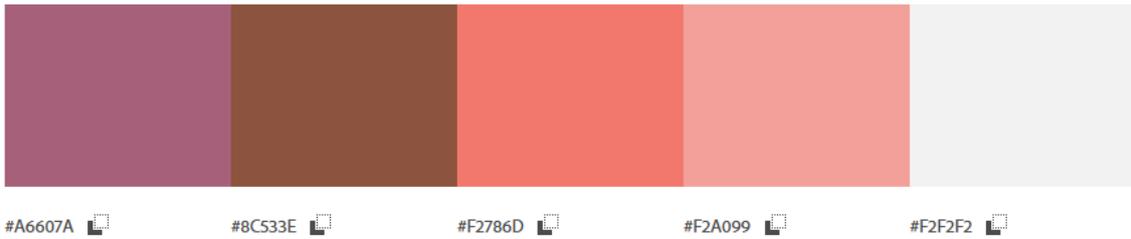


Figura 27 Paleta de colores del padre

Nota: Paleta de colores creada por *Michelle Malo*.

Paleta de colores de la madre

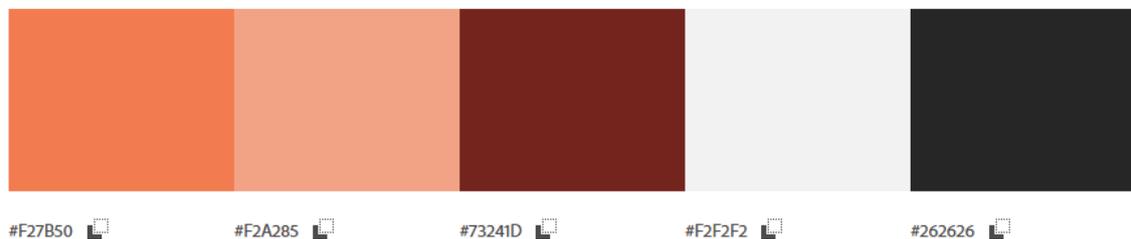


Figura 28 Paleta de colores de la madre

Nota: Paleta de colores creada por *Michelle Malo*.

16. Diseño de Fondos

La elección de la estética para los fondos del proyecto se justifica por su capacidad para crear ambientes visualmente coherentes y significativos que refuercen la narrativa y los objetivos educativos del cortometraje.

Se optó por un diseño que refleja un entorno familiar y reconocible para el público infantil. Este enfoque no solo capta la atención del espectador, sino que también facilita la comprensión de las situaciones presentadas, al utilizar un lenguaje visual claro y directo. La simplicidad en el diseño evita distracciones innecesarias, permitiendo que el enfoque se mantenga en la narrativa y en los mensajes educativos que se desean comunicar.

Esta elección estética no solo responde a criterios creativos, sino que también está alineada con los objetivos pedagógicos del cortometraje, ya que facilita la identificación del público con los escenarios y personajes, promoviendo así una mayor receptividad hacia el mensaje central.

Sala de la casa



Figura 29 Sala de la casa

Nota: Ilustración realizada por *Miguel Ponce* y coloreada por *Michelle Malo*.

Aula de clase

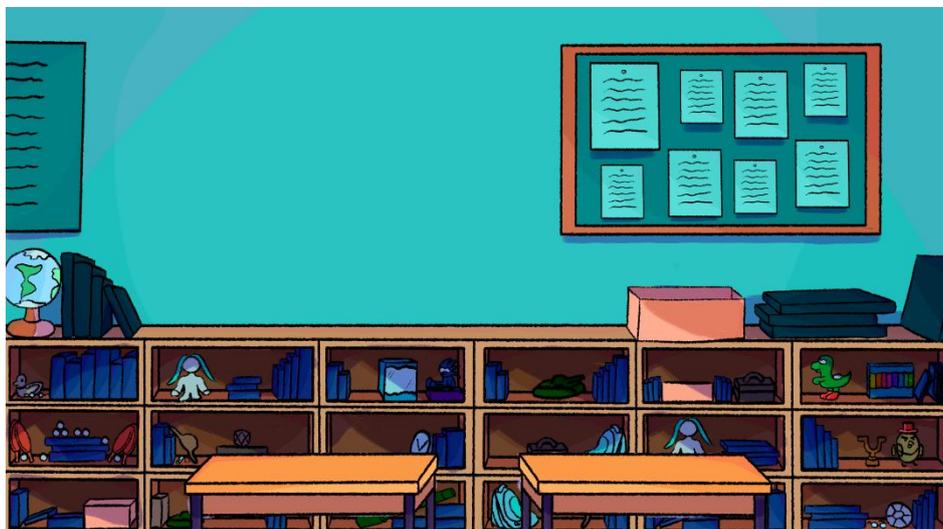


Figura 30 Aula de clase

Nota: Ilustración realizada por *Miguel Ponce* y coloreada por *Michelle Malo*.

Fachada de escuela



Figura 31 Fachada de escuela

Nota: Ilustración realizada por *Miguel Ponce* y coloreada por *Michelle Malo*.

16.1 Elaboración de Escenarios

Para la elaboración de los escenarios se tomó en cuenta el contexto y entorno en que se desea plasmar la narrativa de la historia, estos escenarios son los más habituales para un niño, no varían de su entorno cotidiano, para que puedan sentirse identificados con mayor facilidad, dicho escenarios suelen ser la escuela y la casa.

Escenario de la sala con luminosidad del día.

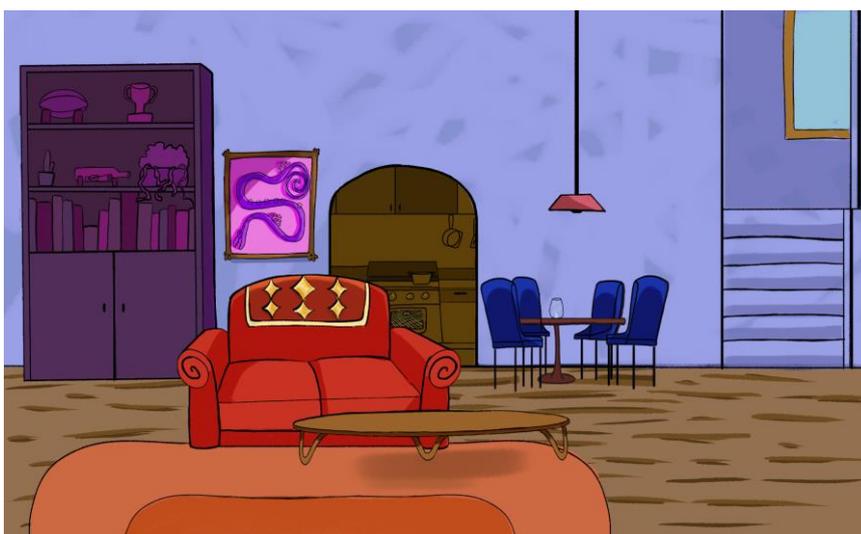


Figura 32 Escenario de la sala con luminosidad del día.

La sala en la oscuridad



Figura 33 La sala en la oscuridad

Este distintivo en la iluminación de la sala es porque el protagonista pasa mucho de su tiempo en celular en esta locación y se quiere enfatizar el paso del tiempo además de que es un indicativo de cambio a mejorar en la historia pues cuando se le intentado resolver la problemática la sala ya solo permanece en su aspecto iluminado.

Sala iluminada desde otra perspectiva



Figura 34 Sala iluminada desde otra perspectiva

Habitación del protagonista



Figura 35 Habitación del protagonista

En los escenarios escolares además de la fachada de la escuela y el salón de clases, creó el escenario de la dirección para darle un énfasis en las consecuencias de un mal rendimiento, así como por el bien de la narrativa.

Oficina del director



Figura 36 Oficina del director

Aula de clases en su vista frontal



Figura 37 Aula de clases en su vista frontal

Aula de clases en su vista trasera



Figura 38 Aula de clases en su vista trasera

Fachada de la escuela



Figura 39 Fachada de la escuela

17. Diseño del Título de la Portada.

El título “Desconectados” fue seleccionado para este trabajo debido a su capacidad de evocar un doble significado que refleja los dos ejes centrales del proyecto. Por un lado, hace referencia a la desconexión emocional y social que experimentan los niños cuando dedican un tiempo excesivo al uso de dispositivos electrónicos, lo que puede afectar negativamente sus relaciones interpersonales y su desarrollo integral. Por otro lado, el título también alude a la necesidad literal de desconectarse de las pantallas, promoviendo un equilibrio entre el uso de la tecnología y otras actividades esenciales para su crecimiento. Esta dualidad en el significado del título permite abordar el tema de manera integral, resaltando tanto las consecuencias del uso excesivo de dispositivos como la importancia de fomentar hábitos saludables.

Además, el nombre “Desconectados” resulta impactante y fácil de recordar, lo que contribuye a captar la atención del público objetivo y de los adultos involucrados en su educación. Al utilizar un término que sugiere tanto un problema como una solución, el título invita a la reflexión y establece un vínculo directo con el mensaje central del proyecto.

17.1 Bocetos iniciales

Boceto del título de la portada

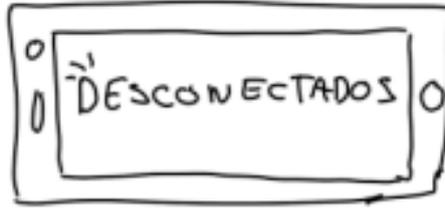


Figura 40 Boceto del título de la portada

Nota: Ilustración realizada por *Michelle Malo*.

Como primer boceto de idea se hizo un dibujo a mano con las ideas que se consideran importantes, todavía no se tomaba en cuenta el color, solo se definió los elementos principales del título.

Segundo Boceto para título

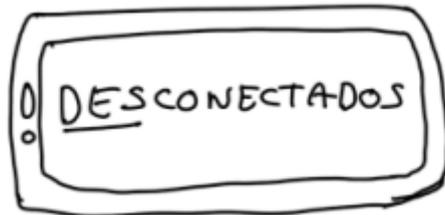


Figura 41 Segundo Boceto para título

Nota: Ilustración realizada por *Michelle Malo*.

El segundo boceto se decidió redondear las esquinas puesto que al ser un público infantil se debe evitar las figuras que parecen objetos filosos, sin embargo, la figura aún se la puede distinguir como un rectángulo.

Fondo de letras del título



Figura 42 Fondo de letras del título

Nota: Ilustración realizada por *Michelle Malo*.

Una vez definida la imagen base que se usará se la detallo más y se agregó los colores respectivos, se eligió un azul marino para el fondo y un gris claro para el centro del celular.

17.2 Fuente Tipográfica.

Tipografía título



Figura 43 Tipografía título

Nota: Ilustración realizada por *Michelle Malo*.

Debido a que el celular juega un papel importante en la historia, se optó por un estilo pixelado para las letras ya que esta ayuda a recordar las pantallas de los celulares. Además, su forma simple transmite una sensación de limpieza y enfoque en lo esencial, facilitando su lectura y comprensión.

La combinación de colores usada en el logo representa la seriedad con la que se quiere tratar la temática. El rojo toma un papel importante en el título al estar resaltando la palabra “des” porque representa el peligro que se corre al estar enfocado en un celular, del mismo modo el azul representa el aislamiento que se puede generar por este tipo de comportamiento.

17.3 Elaboración de Portada.

En la portada que aparece en el cortometraje se destaca la imagen de un celular, elemento que representa el eje principal de la problemática abordada en el proyecto. Sobre la pantalla del dispositivo, se ubica el título “Desconectados”, el cual, además de ser el nombre del cortometraje, sintetiza el mensaje central relacionado con el uso excesivo de la tecnología y la necesidad de desconexión. Para resaltar aún más la importancia del celular y el título, se optó por un fondo negro, el cual no solo genera un contraste visual impactante, sino que también enfatiza la presencia del dispositivo y su relevancia en la narrativa. Esta elección estética busca captar la atención del espectador desde el primer momento, estableciendo un vínculo claro entre el diseño de la portada y el contenido del cortometraje.

Portada del cortometraje



Figura 44 Portada del cortometraje

18. Producción

18.1 Elaboración de Animación

Para la elaboración de la animación del cortometraje, se emplearon dos herramientas fundamentales, siendo estas Adobe Photoshop ver. 25.9 2024 y Adobe After Effects ver,24.0, 2024.

En primer lugar, Adobe Photoshop ver25.9, 2024 fue utilizado para la creación de los fotogramas clave, los cuales representan los momentos más importantes y definitorios de la animación. Este programa permitió diseñar y editar cada elemento

visual con precisión, asegurando que los personajes, escenarios y objetos mantuvieran una coherencia estética y narrativa.

Una vez finalizados los fotogramas clave, estos fueron importados a Adobe After Effects ver.24.0, 2024, donde se llevó a cabo la secuenciación y sincronización de las animaciones. En este programa, se ajustaron los tiempos de cada escena, se aplicaron transiciones y se realizaron correcciones necesarias para garantizar fluidez y continuidad en la narrativa visual.

Programa Photoshop ver.25.9

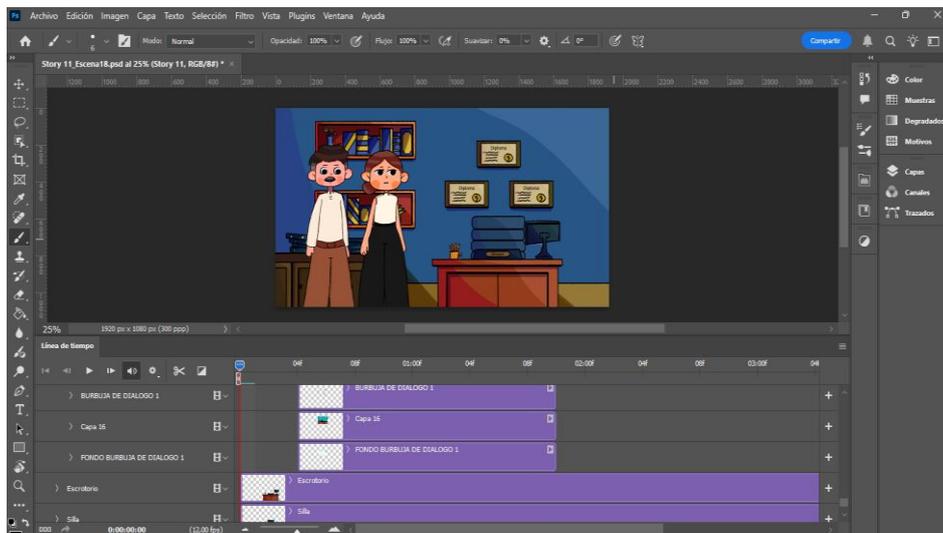


Figura 45 Programa Photoshop

Programa Photoshop ver.25.9

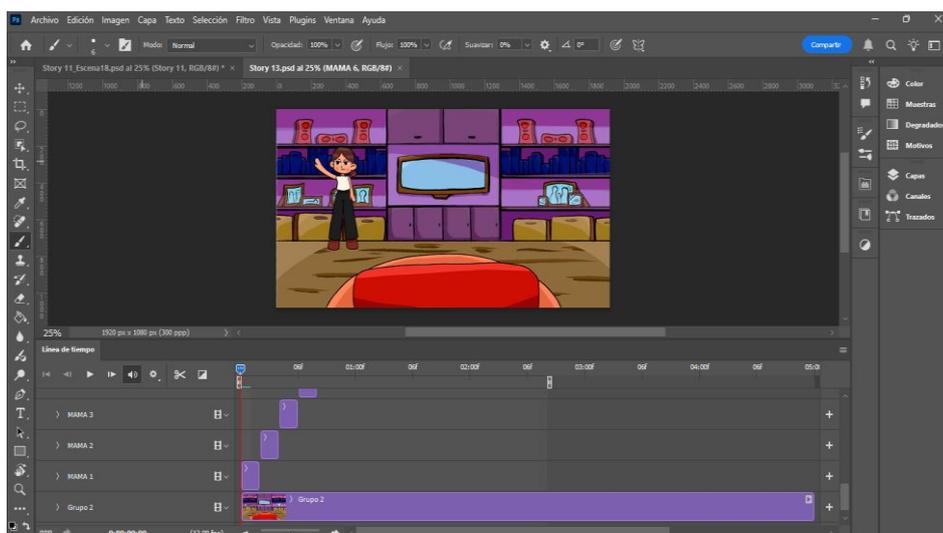


Figura 46 Programa Photoshop

19. Post - producción

19.1 Edición de video

Una vez finalizadas todas las animaciones del cortometraje, se procedió a la etapa de postproducción, utilizando el programa Adobe After Effects ver24.0 como herramienta principal para la unificación y el perfeccionamiento del material visual.

Programa after effects ver.24.0



Figura 47 Programa after effects

En esta fase, se organizaron y ensamblaron las escenas siguiendo la estructura definida en el storyboard, asegurando la coherencia narrativa y visual del proyecto. Posteriormente, se aplicó la corrección de color, un proceso esencial para garantizar la uniformidad tonal y lumínica entre las diferentes secuencias, lo que contribuye a crear una atmósfera visualmente cohesiva y atractiva.

Programa after effects ver.24.0



Figura 48 Programa after effects

Además, se implementaron efectos Foley, diálogos y la musicalización, elementos clave para enriquecer la experiencia auditiva y emocional del espectador. La integración de estos componentes sonoros no solo complementa la narrativa, sino que también refuerza la inmersión del público en la historia, logrando un equilibrio armónico entre lo visual y lo auditivo. En conjunto, la postproducción en After Effects ver.24.0 permitió pulir y elevar la calidad del cortometraje, asegurando que el producto final cumpliera con los estándares profesionales y los objetivos comunicativos planteados.

Programa after effects ver.24.0



Figura 49 Programa after effects

20. Valor comunitario

20.1 Integración Artística

En este proyecto se plantea el uso de la animación 2D como medio para abordar una problemática social relevante: el uso excesivo de dispositivos móviles en niños de 5 a 9 años. A través de una narrativa visual atractiva y accesible, se busca normalizar la conversación sobre las consecuencias emocionales, sociales y cognitivas que este fenómeno puede generar en la vida cotidiana de los niños. El diseño de personajes y escenarios, caracterizado por su simplicidad y colores vibrantes, está pensado para ser amigable y comprensible para el público infantil, facilitando así la identificación con la historia y su mensaje central. Esta integración

artística no solo busca entretener, sino también educar y fomentar la reflexión en los espectadores.

20.2 Sistema de prevención

Desconectados es un proyecto que busca fomentar el diálogo y la reflexión sobre la problemática de normalizar el uso de la tecnología como único método de distracción, promoviendo así una dependencia en lugar de ser considerada una herramienta de aprendizaje. El objetivo es advertir al espectador sobre los efectos negativos que esta dependencia puede causar a una edad temprana, tales como el insomnio, la falta de energía y los cambios de humor bruscos. Así mismo se propone una alternativa para mejorar la dependencia a la tecnología.

20.3 Aporte académico

El cortometraje Desconectados está dirigido a un público infantil, por lo que su implementación en el ámbito educativo se considera un espacio ideal para el proyecto. El objetivo es que los niños comprendan que no deben normalizar la dependencia al celular, ni su uso inadecuado. A través de un enfoque que promueva la integración social y la reflexión sobre el tema, el cortometraje tiene el potencial de concientizar a los menores sobre su entorno y estilo de vida, sugiriendo alternativas para desarrollar una relación saludable con la tecnología.

21. Validación del producto

Entrevista de valoración con el Mgs. Milton Sancán

Ficha N°: 1	
Modalidad:	Virtual
Situación:	Entrevista semiestructurada
Actores	Mgs. Milton Elias Sancán Lapo
Propósito:	Llevar a cabo una evaluación de calidad y verificación del producto: Cortometraje 2D sobre las consecuencias del excesivo uso del celular en niños de 5 a 9 años
Evidencia lingüística	

- ¿Qué elementos visuales destacan como clave para enfatizar los cambios emocionales y físicos en el personaje?
- ¿Qué tan bien integradas están las técnicas de animación con la narrativa para transmitir las emociones del niño y la dinámica familiar?
- ¿Hay aspectos del movimiento, expresiones faciales o detalles visuales que podrían mejorarse para reforzar la conexión emocional con el espectador?
- ¿Cómo valora el diseño y uso del entorno (escenarios como la casa, el aula) para reflejar la transformación del niño y la influencia del celular en su vida?
- ¿Hay tendencias en arte digital o animación que podrían aplicarse para hacer que el mensaje sea más impactante o universal?

A partir de la entrevista realizada, al Mgs. Milton Sancán, como experto en el área de arte digital, se concluye que el cortometraje animado 2D "Desconectados" logra transmitir de manera efectiva los cambios emocionales y físicos del personaje principal a través de elementos visuales clave, como las expresiones faciales y el diseño de los personajes. Estas expresiones no solo reflejan el estado de ánimo del niño, sino que también permiten visualizar las emociones de los padres, lo que facilita la conexión emocional con el espectador. Además, se destaca que las técnicas de animación están bien integradas con la narrativa, ya que no existen incongruencias entre la estética y el movimiento de los personajes, lo que contribuye a una experiencia visual dinámica y coherente.

Se identificó que, si bien la narrativa y la resolución de la problemática son claras, la presentación de la solución dentro del cortometraje podría optimizarse para reforzar la efectividad del mensaje. Asimismo, el diseño de los entornos, como la casa y el aula, destaca por su dirección de arte, donde el manejo del color, la composición y la estética contribuyen a reflejar la transformación del niño y la influencia

Entrevista a Pedagoga: Miss Nuria Lindao

Ficha N° 2	
Modalidad:	Virtual
Situación:	Entrevista semiestructurada
Actores:	Miss. Nuria Azucena Lindao Merchan
Propósito:	Llevar a cabo una evaluación de calidad y verificación del producto: Cortometraje 2D sobre las consecuencias del excesivo uso del celular en niños de 5 a 9 años
Evidencia lingüística	
<ul style="list-style-type: none"> • ¿Cómo evalúa la representación del impacto psicológico y social en el niño debido al uso excesivo del teléfono celular? 	

- ¿Considera que las situaciones mostradas (insomnio, bajo rendimiento académico, falta de energía) son representativas de la realidad en niños de esa edad?
- ¿De qué forma puede este cortometraje servir como herramienta pedagógica para educar a padres y niños sobre los riesgos del uso excesivo de dispositivos electrónicos?
- ¿Qué recomendaciones haría para mejorar la narrativa o las visuales desde un enfoque psicológico-pedagógico, con el fin de reforzar el mensaje educativo
- ¿Considera que habría otras estrategias narrativas o visuales que podrían hacer más accesible y efectivo el mensaje para diferentes públicos?

Con esta entrevista se puede concluir que el cortometraje animado 2D "Desconectados" representa de manera precisa y efectiva los efectos negativos del uso excesivo del teléfono celular en niños, abordando problemáticas como el aislamiento social, la dependencia tecnológica y los problemas de salud mental, tales como la ansiedad, la depresión y el estrés. Estas situaciones, reflejadas a través de escenas que muestran insomnio, bajo rendimiento académico y falta de energía, son coherentes con la realidad que enfrentan los niños hoy en día. El profesional entrevistado valora la representación realista de estos impactos, destacando que el cortometraje logra transmitir de manera clara cómo el uso desmedido de dispositivos afecta el desarrollo social, emocional y físico de los menores. Además, se reconoce su potencial como herramienta pedagógica para educar a padres y niños, sugiriendo su uso en charlas educativas, planes de estudio y campañas de concientización.

Para reforzar el mensaje educativo, se recomienda incorporar testimonios reales, mostrar soluciones prácticas y utilizar gráficos que respalden estadísticamente la relación entre el uso excesivo de tecnología y sus consecuencias. Asimismo, se proponen estrategias narrativas y visuales adicionales, como animaciones atractivas, versiones interactivas y segmentación del contenido por edades, para hacer el mensaje más accesible y efectivo para diferentes públicos. Estas mejoras no solo ampliarían el impacto del cortometraje, sino que también fortalecerían su capacidad para promover un uso más saludable y responsable de la tecnología entre los niños y sus familias.

CONCLUSIONES

Después de analizar las diferentes fuentes de información relevantes al tema, se puede inferir que el uso excesivo de la tecnología en edades tempranas si es una problemática para su desarrollo tanto a nivel cognitivo como a su desarrollo físico. Además, dentro del área audiovisual como lo es la animación 2D no hay mucho material referente a este tipo de temas.

Se considera que el cortometraje 2D “Desconectados” se ha formado no solo como una representación de las habilidades adquiridas en la carrera, sino también en la capacidad de poder abordar y transmitir las ideas y mensajes que se desea ilustrar y animar. Este trabajo, como proyecto animado, demostró la capacidad para abordar temas serios y complejos desde una perspectiva creativa y dinámica, a través de la narrativa, personajes que conforman el entorno y los escenarios plasmados, todos aquellos elementos fueron esenciales para informar y concientizar al espectador.

Cada elemento narrativo permitió que se visualiza una ejemplificación explícita y clara sobre los riesgos o consecuencias que puede desarrollar un niño al tener un uso inadecuado de los dispositivos tecnológicos como lo es el celular, además con la indagación del tema y el asesoramiento por parte la psicóloga, Maricruz Matamoros fue esencial para la comprensión de las repercusiones en su entorno social y familiar, de igual forma gracias a la pedagoga, Nuria Lindao se tuvo una idea más claro de cuál sería el desempeño en el área académica de un infante con las consecuencias que provoca la dependencia al celular, entendiéndose estas como el insomnio, la falta de energía, la poca concentración y los cambios de humor.

Según la valoración profesional las consecuencias que provoca el uso inadecuado del celular fueron identificadas y comprendidas por el espectador, de igual forma identificaron el cambio de ritmo de la historia. Lo cual indica una aprobación del contenido y una clara comprensión por parte de los profesionales en el área, destacando que el cortometraje es comprensible para el público objetivo. Y a su vez indica que el cortometraje fue afín a la investigación realizada en las diferentes fuentes como de las entrevistas a la psicóloga y pedagoga

Por otro lado, este proyecto destacó nuestros conocimientos y habilidades en los diferentes programas utilizados para su elaboración tanto en la utilización de Photoshop ver.25.9 para las ilustraciones que fue parte del proceso de preproducción, puesto que aquí se realizaron tanto el storyboard, como las ilustraciones para el animatic y de igual forma para las ilustraciones finales del proyecto. En cambio, after effects ver.24.0 fue utilizado para ensamblar y animar las diferentes escenas el cual fue un reto para el equipo pues no estaban acostumbrados a trabajar en precomposiciones, pero una vez comprendidos la realización fue más fluida.

Tras todo el análisis y proceso audiovisual, se puede concluir que a través del cortometraje 2D se logró dar visibilidad, la normalización de los dispositivos como suplentes de la atención paterna y no como una herramienta de aprendizaje, de igual forma se concientizo los diversos efectos que esto puede en el entorno social como educativo de los niños.

RECOMENDACIONES

Se recomienda ampliar el público objetivo del cortometraje mediante la adaptación del contenido para otros grupos de edad, como adolescentes y padres, quienes también pueden beneficiarse del mensaje sobre el uso responsable de la tecnología.

De igual forma el tema del proyecto podría aplicarse a otros dispositivos o tecnologías, como las computadoras, laptops y gran etc.

Referente a la preproducción y producción se recomienda realizar una investigación sobre el estilo de grafico más afín al público objetivo que desea llegar, así como crear un estilo propio en la animación que resalte la narrativa y genere una diferenciación.

Finalmente, se recomienda enfocar la historia en situaciones concretas, a veces se desea destacar diferentes puntos que son importantes, pero hay que tener en cuenta que el público objetivo son infantes lo que limita su atención a acciones concretas, por ello se recomienda analizar cuál es la más relevante y tomarlo como punto de partido, además debe llevar un lenguaje sencillo y directo para la comprensión del público objetivo.

REFERENCIAS

- Ahumada Villagra, C. D. (2022). El rol narrativo de una coherencia estética dentro de una serie animada: análisis de caso en tres series actuales. *Universidad Mayor*.
<https://repositorio.umayor.cl/xmlui/handle/sibum/8869>
- Aveiga, v., Ostaiza, J., Macías, X., & Macías, M. (2018). Uso de la tecnología: Entretenimiento o Adicción. *Revista Caribeña de Ciencias Sociales*. ISSN 2254-7630
- Barredo Valderrama, E., & Miranda Herrero, C. (2014). Trastornos del sueño en la infancia. Clasificación, diagnóstico y tratamiento. *An Pediatr Contin*, 12(4), 175-182. <https://www.elsevier.es/es-revista-anales-pediatria-continuada-51-pdf-S169628181470188X>
- Barreyro, J. P., Formoso, J., Alvarez, A., Leiman, M., Fernández, R., Calero, A., Fumagalli, J., & Injoque, I. (2020). Comprensión de narraciones en niños de 5 y 6 años: Efectos de la memoria de trabajo verbal y la atención sostenida. *Comprensión en niños*, 1(16), 1-27.
<http://dx.doi.org/10.16888/interd.2020.37.1.16>
- Buenaño, P. (2011). El cortometraje animado como recurso didáctico; Leyenda: el decapitado del escudo de armas de Riobamba para 4to de básica. *Escuela Superior Politécnica de Chimborazo*, 1-125.
<http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/1562>
- Contreras Forero, S., Díaz Peña, J., Garay Solorza, L., García Tovar, P., Ramírez Palomino, X., & Rodríguez Ramírez, A. (2022). Aprender los procesos de animación 3D, concept art, producción y fondos mediante la experiencia adquirida en el desarrollo del cineminuto animado Yo yo de Piro & Nola. *Universidad de La Sabana*.

- Cuesta Martínez, J. (2015). La reinterpretación de los principios clásicos de animación en los medios digitales. *Universidad Complutense de Madrid*.
<https://docta.ucm.es/entities/publication/13543e1b-53a8-42e9-8b8b-d55370df4147>
- Estivill, E., & Segarra, F. (2000). El insomnio infantil por hábitos incorrectos. *USP Instituto Universitario Dexeus y Hospital Gral. de Cataluña.*, 1-6.
https://www.researchgate.net/profile/Eduard-Estivill/publication/267421412_EL_INSOMNIO_INFANTIL_POR_HABITOS_INCORRECTOS/links/54d79bc60cf25013d03ad547/EL-INSOMNIO-INFANTIL-POR-HABITOS-INCORRECTOS.pdf
- Fernández, S. (n.d.). Diseño de personajes para una serie educativa de animación 2D. *Universidad Miguel Hernández de Elche.*, 1-57.
<https://dspace.umh.es/handle/11000/29982>
- Gutiérrez, Y. (2014). Diseño de personajes y concept art para una serie de animación educativa: Investigación y proceso de creación. *Universidad Politécnica de Valencia.*, 3-41. <https://riunet.upv.es/handle/10251/46845#>
- Gutiérrez-Rubí, A. (2015). *La transformación digital y móvil de la comunicación política*. Fundación Telefónica. https://ipmark.com/wp-content/uploads/2015/06/La_transformacion_digital-2.pdf
- Guzmán Ramírez, J. A. (2016). Una metodología para la creación de personajes desde el diseño de concepto. *Iconofacto*, 12(18), 96-117.
<https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/7508>
- Hidalgo, M., Calle, T., & Jurado, M. (2018). Insomnio en la infancia y adolescencia. *Pediatr Integral*, XXII(8), 396-411. <https://www.pediatriaintegral.es/publicacion-2018-12/insomnio-en-la-infancia-y->

- Martínez, A., Montenegro, R., & Orlandini, S. (2014). Test de dependencia al teléfono celular DCJ. *Universidad Santo Toribio*.
<https://repositorio.unemi.edu.ec/bitstream/123456789/4760/1/ADICCION%20AL%20CELULAR%20Y%20SUS%20EFECTOS%20EN%20EL%20DESEMPLEO%20ACADEMICO%20DE%20LOS%20ESTUDIANTES.pdf>
- Mathey, A. K. (2017). Dependencia al celular entre los y las estudiantes de la facultad de educación de una universidad de Chiclayo-2016. *Universidad de Sipán*, 1-69.
<https://repositorio.uss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12802/3074/TESIS%20MATHEY%20CHUMACERO%20ANA%20KAREN.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Melamud, A., Otero, P., Nasanovsky, J., Stechina, D., Goldfarb, G., Svetliza, J., Canosa, D., Matamoros, R., & Ringuélet, L. (2007). Los niños, sus padres, Internet y los pediatras. *Arch Argent Pediatr*, 105(4), 368-371.
<http://codajic.elbolson.com/sites/default/files/sites/www.codajic.org/files/Los%20ni%C3%B1os,%20sus%20padres,%20Internet%20y%20los%20pediatras.pdf>
- Monfort, L., & Merino, M. (2023). Excesiva somnolencia diurna. *Pediatr Integral*, XXVII(8), 503-512. https://www.pediatriaintegral.es/wp-content/uploads/2023/xxvii08/08/n8-503-512_Lucia-Monfort.pdf
- Montero, F. (2014). *Actas del I Congreso Internacional de Comunicación Infantil un debate sobre técnicas, efectos y cuestiones éticas* (P. Núñez & A. Álvarez, Eds.). Asociación científica de Investigación de las Nuevas Tecnologías de la Comunicación ICONO 14.

<https://www.icono14.es/images/documents/editorial/colecciones/actas/cici1-2014.pdf>

Montero, F., & Berlanga, I. (2015). Relaciones y precedentes entre animación y narrativa transmedia. In *Claves de la comunicación para niños y adolescentes: experiencias y reflexiones para una comunicación constructiva* (pp. 177-240). Fragua. ISBN 978-84-7074-668-0

muñoz Rivas, M., & Agustin, S. (2005). la adicción al teléfono mofe. *Psicología Conductual*, 13(3), 481-493. https://www.behavioralpsycho.com/wp-content/uploads/2020/04/10.Mu%C3%B1oz_13-3oa.pdf

Paredes, A., & Gurieva, N. (2018). Aproximación a la función del color y forma en el diseño de personajes. *Jóvenes en la Ciencia*, 4(1), 1819-1824. <http://repositorio.ugto.mx/handle/20.500.12059/5569>

Pin Arboledas, G., Insuga, V. S., Jurado, M. J., Gomariz, C. F., Vicario, I. H., Rosello, A. L., Rodríguez, P. J., & Madrid, J. A. (2017). Insomnio en niños y adolescentes. Documento de consenso. *An Pediatr*, 86(3), 165.e1-165.e11. <https://www.analesdepediatría.org/es-pdf-S1695403316302090>

Porcuna Galán, M. (2015). Las series animadas televisivas y el dibujo como recurso didáctico en la búsqueda de valores culturales y educativos en educación infantil. *Universidad de Jaén*, 1-32. <https://hdl.handle.net/20.500.14352/26245>

Ramos, S., Botella, A., & Gómez, M. (2016). El audiovisual como recurso didáctico en el aula: Creación de dibujos animados con Muvizu. *Universidad de Salamanca*, 80-99. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6380901>

Rojas Estapé, M. (2023). *¡Solo así! se recuperan los Vínculos afectivos*. Liberación. <https://www.youtube.com/watch?v=7OnmlbucHWQ>

- Roncancio, S. Y., Olmos, R., Muñoz, A., Sánchez, S., & Franco, M. (2014). Trastornos del sueño en niños. Realidad o mito. *Aire Libre*, 2, 7-19. <https://revia.areandina.edu.co/index.php/RAL/article/download/1003/845/>
- Sota, A., Maldonado, M., Ytuza, M., Cornejo, M., & Cusirramos, Y. (2021). Uso excesivo de celular, calidad de sueño y soledad en jóvenes de la ciudad de Arequipa. *Revista Psicológica*, 11(1), 207-223. https://www.researchgate.net/publication/355506550_Uso_excesivo_del_celular_calidad_de_sueno_y_soledad_en_jovenes_de_la_ciudad_de_Arequipa
- Valderrama, E. B., & Herrero, C. M. (2014). Trastornos del sueño en la infancia. Clasificación, diagnóstico y tratamiento. *An Pediatr Contin*, 12(4), 175-182. <https://www.elsevier.es/es-revista-anales-pediatria-continuada-51-pdf-S169628181470188X>
- Vosniadou, S. (2006, junio). Cómo aprender los niños. *International Academy of Education*, 1-36. Retrieved febrero 10, 2025, from <https://www.uv.mx/rmipe/files/2017/02/como-aprenden-los-ninos.pdf>
- Cumpa, A. (2020, mayo 19). *La animación aplicada a la comunicación*. Medium. Retrieved febrero 10, 2025, from <https://a20160692.medium.com/la-animaci%C3%B3n-aplicada-a-la-comunicaci%C3%B3n-213694687a90#:~:text=Con%20la%20animaci%C3%B3n%20D%20es,ser%20tanto%20visual%20como%20auditivo.>
- American Academy of Pediatrics. (2020, October 11). *Los buenos hábitos del sueño: ¿cuántas horas de sueño necesita su niño?* HealthyChildren.org. Retrieved February 5, 2025, from <https://www.healthychildren.org/Spanish/healthy-living/sleep/Paginas/healthy-sleep-habits-how-many-hours-does-your-child-need.aspx>

- Sempértégui, B. (2022, May 27). *¿A qué edad los niños deben usar dispositivos digitales?/ Entrevistado por Brenda Sempértégui*. Conexión PUCE. <https://conexion.puce.edu.ec/a-que-edad-los-ninos-deben-usar-dispositivos-digitales/>
- Baldoni, J. (2023, January 25). *Estudio indica que los niños reciben su primer dispositivo digital desde los 8 años*. Infobae. Retrieved February 5, 2025, from <https://www.infobae.com/america/tecno/2023/01/26/estudio-indica-que-los-ninos-reciben-su-primer-dispositivo-digital-desde-los-8-anos/>
- Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social Paraguay. (2023, March 16). OMS recomienda evitar exponer a niños menores de dos años de vida a pantallas. *Ministerio de Salud Pública y Bienestar Social*. <https://www.mspbs.gov.py/portal/27094/oms-recomienda-evitar-exponer-a-nintildeos-menores-de-dos-antildeos-de-vida-a-pantallas.html>
- Faster Capital. (2024, junio 12). *Narrativa visual Técnicas de animación*. Faster Capital. Retrieved febrero 10, 2025, from <https://fastercapital.com/es/contenido/Beneficios-de-la-narracion-para-una-distribucion-atractiva-de-contenidos.html>
- Aminiana, P. (2024, octubre 2). *las dimensiones técnicas y psicológicas de la narración en animación*. Pixune. Retrieved febrero 10, 2025, from https://pixune-com.translate.goog/blog/storytelling-in-animation/?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=es&_x_tr_hl=es&_x_tr_pto=sge#:~:text=Storytelling%20in%20animation%20is%20the,the%20audience%20and%20evoke%20emotions.

ANEXOS

Entrevista de valor al docente Mgs. Milton Sancán

¿Qué elementos visuales destacan como clave para enfatizar los cambios emocionales y físicos en el personaje?

Bueno, en el corto animado veo que el rostro del personaje puede expresar y determinar qué estado de ánimo tiene también de los padres, así que se puede decir que se transfieren visualmente hacia el espectador.

¿Qué tan bien integradas están las técnicas de animación con la narrativa para transmitir las emociones del niño y la dinámica familiar?

Bueno, con respecto a las técnicas de animación y la narrativa, se puede decir que se transfieren correctamente. Digamos, son bastante dinámicas, no existe aberración entre una estética determinada y los personajes en movimiento, así que está correctamente.

¿Hay aspectos del movimiento, expresiones faciales o detalles visuales que podrían mejorarse para reforzar la conexión emocional con el espectador?

Si hay algo que se podría mejorar, considero que es un poco la narrativa, en este caso más bien los actos que se dan dentro del cortometraje, la forma en la cual, por ejemplo, se encuentra la solución a la problemática. Sin embargo, solo es un cambio a mejorar, no considero que esté mal la narración que se ha aplicado.

¿Cómo valora el diseño y uso del entorno (escenarios como la casa, el aula) para reflejar la transformación del niño y la influencia del celular en su vida?

Bueno, a nivel de elaboración de diseño, uso de entorno, escenario, etcétera, considero que la dirección de arte de cortometraje es bastante buena. La estética, el manejo del color, la composición, verdad, considero que están súper definidos y no existen congruencias, así que a mí en lo personal me gustó bastante.

¿Hay tendencias en arte digital o animación que podrían aplicarse para hacer que el mensaje sea más impactante o universal?

Bueno más que nada para que un mensaje en animación sea internacionalizado o en este caso que se pueda utilizar a nivel internacional es básicamente la omisión del sonido o sea de un lenguaje como tal sino más bien que los gestos la animación la puesta en escena la narrativa cuenta la historia sin la necesidad de ver o escuchar algún tipo de palabra

Entrevista de valoración a la Pedagoga: Miss Nuria Lindao

¿Cómo evalúa la representación del impacto psicológico y social en el niño debido al uso excesivo del teléfono celular?

Bueno, pues realmente dentro de este cortometraje en sí se está representando con bastante precisión los efectos negativos que el uso excesivo del teléfono celular causa en los niños. Siendo un impacto psicológico y social que puede incluir uno, aislamiento social, pues el niño o los niños puedan alejarse de interacción con el mundo externo o con las personas, familiares, amigos. Todo lo que conforma su entorno en base a ese desarrollo social y emocional. Como segundo punto, la dependencia y adicción es otro de los factores que realmente están impactando psicológicamente y social a un niño que está totalmente absorbido por este uso excesivo del teléfono o la Tablet. Entonces esta necesidad constante de estar conectados puede llegar a derivar incluso a una dependencia de estos dispositivos. Por eso es el cambio de actitud y de reacción cuando la mamá le quita el teléfono. ¿Cómo reacciona? Con un berrinche, con una pataleta. Cosa que eso sí es real, eso se lo he visto. Entonces está afectando su capacidad para poder gestionar uno sus actividades y el tiempo. Ahora, el otro punto es que causa problemas de salud mental. Está comprobado. Porque esto a la vez altera el comportamiento o el carácter de, en este caso, del niño. El uso excesivo de esos teléfonos van relacionados con el aumento de la ansiedad, de la depresión y del estrés.

¿Considera que las situaciones mostradas (insomnio, bajo rendimiento académico, falta de energía) son representativas de la realidad en niños de esa edad?

Pues la realidad es sí. Estas situaciones que fueron demostradas o fueron mostradas en este cortometraje son una representación a la realidad que los niños hoy en día enfrentan. El uso excesivo de dispositivos electrónicos les causa tanto el insomnio

como un bajo rendimiento académico, como una falta de energía. Por eso, el insomnio, una exposición prolongada a estas pantallas, puede afectar el sueño de los niños. Esto está demostrado científicamente con chequeos de exámenes a tomografías cerebrales. Entonces, a la vez esto impacta en la salud general y bienestar. Ahora, el bajo rendimiento académico, pues la distracción y la falta de concentración de este uso excesivo del teléfono pueden llevar a un bajo rendimiento académico porque toda su atención y concentración está en el teléfono, perdiendo la capacidad de tener una total concentración o distribución de su atención a otras actividades. Ahora, la falta de energía está demostrada a través de la falta de sueño, porque el exceso del uso del teléfono no está limitado en tiempo. El niño se excede hasta las 3 de la mañana con el teléfono. Entonces, esto a la vez dormirá pocas horas, ¿no? Aparte, como su concentración está tan dispersa en otra cuestión tecnológica, que no desea, aparte del cansancio, no desea tener una actividad física. O sea, porque es la fatiga y la sensación de falta de energía que es lo que realmente le está dominando.

¿De qué forma puede este cortometraje servir como herramienta pedagógica para educar a padres y niños sobre los riesgos del uso excesivo de dispositivos electrónicos?

OK, dentro de ese cortometraje que, como te dije, es sumamente importante la proyección que has plasmado de una realidad que se vive. No, este cortometraje en sí es importantísimo porque es una herramienta efectiva para poder, de una manera sutil, directamente educar a padres y a niños sobre los riesgos del uso excesivo de dispositivos electrónicos. Porque, aparte, algunas formas que puedes utilizarlo, este video, pues no, ¿cómo lo podrías emplear? Aparte que se conoce que ya es una herramienta pedagógica, se lo podrías utilizar en charlas educativas donde tratas de integrar tu cortometraje con las charlas o talleres para padres y estudiantes. Y, a la vez, seguido de una discusión de manera productiva sobre los mensajes y lecciones aprendidas de acuerdo a esta realidad. Ahora, también lo puedes usar como material didáctico donde este cortometraje lo incluirías dentro del plan de estudio como parte de un modelo sobre la salud mental y el bienestar digital. Ahora, también puede ser empleado como una campaña de concientización donde tú utilizas este cortometraje en que vas a influenciar y vas a tratar de ganar o hacer conciencia sobre el uso responsable de la tecnología.

¿Qué recomendaciones haría para mejorar la narrativa o las visuales desde un enfoque psicológico-pedagógico, con el fin de reforzar el mensaje educativo?

Ok, en esta cuarta pregunta, en sí, las recomendaciones dentro de... recomendaciones para mejorar la narrativa o visuales, en sí, desde un enfoque psicológico o pedagógico, estas recomendaciones serían, uno, incorporar testimonios reales, no, sucesos que sean o historias donde tanto niños y padres que han experimentado este efecto en el uso excesivo de teléfono, podría ser parte del mensaje que resultaría más significativo o más impactante para las personas que estén escuchando esta situación. Mostrar también, el otro punto sería, dentro de las recomendaciones, sería mostrar soluciones prácticas donde se incluirían escenas que muestren cómo reducir el tiempo frente a la pantalla y actividades alternativas saludables, de qué manera las podrías proyectar, también dentro de la forma de un dramatizado. Ahora, el uso de gráficos y datos, esto nos ayuda que, de manera estadística, muestre la relación entre el uso excesivo de dispositivos y los problemas mencionados, esto podría ser a través de una diapositiva.

¿Considera que habría otras estrategias narrativas o visuales que podrían hacer más accesible y efectivo el mensaje para diferentes públicos?

Pues en esta última pregunta, estas estrategias narrativas y visuales pueden ayudar a reforzar el mensaje educativo y de una otra manera a promover un uso más saludable de estos dispositivos electrónicos entre los niños de diferente edad, pero que son los que realmente se ven afectados. Ahora, el mensaje más accesible y efectivo que se puede considerar como parte de la estrategia 1, la animación, utilizar a través de este medio animaciones atractivas para poder captar la atención de los niños más pequeños. Otra, una interacción puede ser creando versiones interactivas del cortometraje, donde se permita que los niños tomen decisiones y ver las consecuencias de estas acciones. Y la otra estrategia sería una segmentación del público, que sería adaptar el contenido del cortometraje para diferentes grupos de edad. De una u otra manera, aseguras que el mensaje sea relevante y comprensible para cada una de las audiencias que están como escuchas.

PROPUESTAS DE HISTORIA PARA EL CORTOMETRAJE “DESCONECTADOS”

PROPUESTA 1:

ESCENA 1: la infancia natural- INT-sala-Tarde

Pablo era un niño muy extrovertido al que le gusta mucho brincar, gritar, correr, él nunca estaba quieto, siempre había ocasionado algún accidente.

Sus padres estaban siempre ocupados y no podían estar pendientes de todo lo que Pablo hacía y para que se quede en un solo sitio donde vigilarlo, le dieron un celular para entretenerlo.

ESCENA 2: la conciencia- INT- cuarto-Tarde/noche

Pablo que antes solía estar en movimiento en todo momento, ahora ya no lo hacía, se quedaba en un solo lugar durante horas, Sus padres sintieron un alivio de ello y dejaron al niño con el celular durante horas pues qué mejor que Pablo no haga escándalos.

Pero fue un problema al darse cuenta de que Pablo no quería soltar el celular ni para comer, y para ir a dormir era muy difícil convencerlo que lo deje. Sus padres sintieron una barrera con Pablo, Pablo solo estaba interesado en tener el celular y cuando se lo quitaban era un escándalo monumental.

ESCENA 3: El error: INT- Sala-día

Los padres de Pablo se dieron cuenta del error que habían cometido, jamás le enseñaron a Pablo que el celular se debía mantener solo unas horas al día, pero jamás es tarde para enseñarle algo nuevo.

Con algunas peleas de por medio hicieron ver a Pablo de lo que se perdió por estar siempre en el celular, le mostraron que el dispositivo se usa pocas horas al día, pero que existe un mundo afuera que puede disfrutar.

PROPUESTA 2:

ESCENA 1: El celular- INT- escuela- día

Arturo es un niño normal como cualquier otro, le gusta hacer todo lo que un niño pequeño hace solo que él es un poco más travieso, no hay regaño que lo pare o castigo que lo asuste.

Nadie podía detenerlo o mantenerlo calmado. Sus padres al verlo tan inquieto no sabían qué hacer, pero al observar a su alrededor se dieron cuenta que la mayoría de los niños que traían una tablet o celular se mantenían quietos en su lugar así que ellos vieron ahí una solución.

ESCENA 2: la distracción- INT- sala- día/noche

Le dieron un celular a Arturo al inicio a él no le interesó nada el dispositivo, pero sus padres con tal de que se quedara quieto le pusieron videos y eso funcionó. Arturo se quedaba inmerso en el celular durante horas y horas.

Él ya no jugaba, ni era curioso sobre su alrededor solo quería estar viendo videos, incluso en la noche, para dormir quería estar en el celular y al día siguiente que tenía escuela, él llegaba muy cansado porque no había dormido bien, y se distraía con su entorno por el sueño que tenía.

ESCENA 3: La realidad- INT- Sala- día

Sus padres se dieron cuenta del cansancio de su hijo y lo desmotivado que estaba así que quisieron quitarle el celular, pero Arturo comenzó a decir malas palabras y hacer rabieta. Sus padres se dieron cuenta del error que habían cometido pues nunca supervisaron que estaba viendo Arturo en el celular.

Sus padres estaban tristes de su error por lo que decidieron supervisar mejor el contenido que le ponían a Arturo, y solo podía ver en ciertos momentos del día, las otras horas era momento de aprender de su entorno, era momento de ser curioso. Arturo ya dormía a sus horas por lo que en clases siempre estaba atento y listo para aprender.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Malo Gómez, Michelle Ivonne**, con C.C: **0350120747** autor/a del trabajo de titulación: **Cortometraje 2D sobre las consecuencias del excesivo uso del celular en niños de 5 a 9 años** previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **24 de febrero de 2025**

f. _____

Nombre: **Malo Gómez, Michelle Ivonne**

C.C: **0350120747**



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT

Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Ponce Cabrera, Miguel Ángel**, con C.C: **0940526742** autor/a del trabajo de titulación **Cortometraje 2D sobre las consecuencias del excesivo uso del celular en niños de 5 a 9 años** previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **24 de febrero de 2025**

f. _____

Nombre: **Ponce Cabrera, Miguel Ángel**

C.C: **0940526742**

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Cortometraje 2D sobre las consecuencias del excesivo uso del celular en niños de 5 a 9 años.		
AUTOR(ES)	Malo Gómez, Michelle Ivonne Ponce Cabrera, Miguel Ángel		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Animación Digital		
TITULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	24 de febrero de 2025	No. DE PÁGINAS:	79 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:	Cortometraje animado, animación 2D, Medios de Información, Tecnología, Infancia.		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Uso indebido, animación digital, 2D, niños, cortometraje, informar.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras):	<p>En una era tecnológica donde la conexión virtual ha ganado terreno sobre las interacciones personales, los peligros del uso indebido de la tecnología tienden a ser desapercibidos, especialmente en aquellos que menos comprenden sus riesgos, como son los niños. Por ello, se implementó la animación digital 2D como herramienta para visibilizar las consecuencias que ocasiona el mal uso del celular sin supervisión, tanto en la salud como en el entorno social de los niños.</p> <p>El objetivo principal de esta tesis es informar y aportar a la concientización de los niños sobre los efectos negativos que el uso desmedido del celular puede generar, tanto en el tiempo de uso como en el tipo de contenido que se consume. Esta problemática se aborda a través de un cortometraje 2D que evidencia sus consecuencias como el insomnio, el bajo rendimiento académico y la falta de energía; y, cómo estos factores afectan la vida social del infante. Además, se propone una solución alternativa, la cual, los niños pueden adoptar para dejar de depender del celular.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	+593-960459676 +593-969213982	E-mail: mishellmalo60@gmail.com E-mail: miguelangelponce1999@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs. Teléfono: +593984511945 E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			