



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

TEMA:

**Teaser de un motion comic como medio informativo, sobre la
prevención de la extinción del cóndor andino.**

AUTOR:

Mantilla Salvatierra, Víctor Samuel

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

TUTOR:

Moreno Díaz, Víctor Hugo, Ph.D.

**Guayaquil, Ecuador
26 de febrero del 2026**



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

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación fue realizado en su totalidad por **Mantilla Salvatierra, Víctor Samuel**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____

Moreno Díaz, Víctor Hugo, PhD.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Moreno Diaz, Víctor Hugo, PhD.

Guayaquil, a los 26 días del mes de febrero del año 2026



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

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, Mantilla Salvatierra, Víctor Samuel

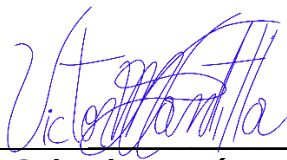
DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **Teaser de un motion comic como medio informativo, sobre la prevención de la extinción del cóndor andino**, 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 26 días del mes de febrero del año 2026

EL AUTOR

f. 
Mantilla Salvatierra, Víctor Samuel



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

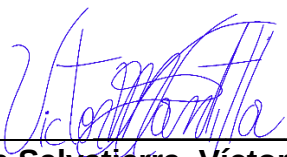
AUTORIZACIÓN

Yo, **Mantilla Salvatierra, Víctor Samuel**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Teaser de un motion comic como medio informativo, sobre la prevención de la extinción del cóndor andino**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 26 del mes de febrero del año 2026

EL AUTOR

f. 
Mantilla Salvatierra, Víctor Samuel



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

REPORTE SISTEMA COMPILATIO

Guayaquil, 20 de febrero del 2026

Ing. Sara Cabanilla Urrea, Msc. Coordinadora de Titulación Carrera de Animación Digital.

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software anti plagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con el estudiante: MANTILLA SALVATIERRA, VICTOR SAMUEL a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** del mencionado estudiante.

 INFORME DE ANÁLISIS magister	
Teaser de un Motion Comic como medio informativo, sobre la prevención de la extinción del Cóndor Andino - Mantilla Victor - B2025	
5% Textos sospechosos	
Nombre del documento: TIC - Victor Mantilla - Revisión 18-02-2026 - REVISADO.doc ID del documento: 01318309b6a853335c45bd1b36164fa9f8fe1d0e Tamaño del documento original: 13,42 MB	Depositante: Victor Hugo Moreno Diaz Fecha de depósito: 20/2/2026 Tipo de carga: interface fecha de fin de análisis: 20/2/2026
Núm	Núm

Atentamente,



Firmado electrónicamente por:
**VÍCTOR HUGO
MORENO DÍAZ**
Validar únicamente con FirmaEC

Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo
Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Quisiera agradecer en primer lugar a Dios, porque es el verdadero autor de lo que estoy logrando, sin El nada de esto hubiese sido posible.

También quisiera agradecer a mi familia, mis padres y mi hermano, quienes me apoyaron y aportaron con muchas de sus ideas para mis proyectos, durante todo este camino universitario, a mis abuelos por su amor y sus oraciones, a mi hermana Doménica por su guía y consejos.

De igual manera agradezco al Director de la carrera, el Lcdo. Víctor Hugo Moreno Díaz, quien fue mi asesor de tesis, guiándome con su experiencia y consejos durante todo el proceso.

A mis Maestros Boris y Milton Sacan Lapo, quienes me ayudaron a desarrollar mi personalidad y carácter en el arte, a Miss Jossie Lara por enseñarme lo más fundamental de su área artística, y ayudarme a tomar más en serio mi futura profesión, de igual manera a los docentes Alberto Mite, Alonso Veloz, Wellington Villota y Canva Ma Lam, que con su conocimiento enriquecieron y aportaron a expandir mi intelecto.

A la Coordinadora de Titulación, Sarita Cabanilla, no solo por sus enseñanzas sino también por su guía y sus consejos siempre tan oportunos, y como no agradecer a la Secretaria de la carrera, Normita Bohorquez, por toda su disposición, su entrega y ayuda durante todos estos años de recorrido académico.

Gracias a ellos he podido llegar hasta aquí, después todo este duro trayecto, les agradezco infinitamente de todo corazón.

Mantilla Salvatierra, Victor Samuel.

DEDICATORIA

Este trabajo de integración se lo dedico de todo corazón a Dios, porque es por su favor y ayuda que yo haya llegado hasta aquí. También se lo dedico a mis padres, que son en parte los responsables de esta enorme meta que estoy cumpliendo para seguir adelante, y continuar cosechando éxitos tomado de la mano de Dios.

Mantilla Salvatierra, Victor Samuel.



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

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

Veloz Arce, Alonso Eduardo, Ph.D.

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lcdo. Mite Basurto, Alberto Ernesto, Msc.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Dumani Rodríguez, Alex Salomón, Msc.

OPONENTE



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

CALIFICACIÓN

f. _____

Moreno Diaz, Victor Hugo, Ph.D.

TUTOR

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN.....	2
1.1 Planteamiento del problema.....	3
1.2 Formulación del problema	5
1.3 Objeto del estudio	5
1.3.1 Objetivo general	5
1.3.2 Objetivos específicos.....	5
1.4 Justificación.....	6
1.5 Marco conceptual.....	9
1.5.1 Motion cómic.....	9
1.5.1.1 Clasificación de motion cómics.....	12
• Animación basada en las viñetas:.....	12
• Animación con transición viñeta a viñeta:	12
1.5.2 Estilo cómic europeo:.....	12
Cómic franco-belga:.....	13
1.5.2.1 Escuela Bruselense – Línea Clara	14
1.5.2.2 Escuela de Marcinelle/ Charleroi	14
1.5.3 Motion cómic como herramienta educativa	16
1.5.4 El cóndor andino	17
1.5.4.1 Hábitat.....	17
1.5.4.2 Características.....	18
1.5.4.3 Comportamiento.....	20

1.5.4.4	<i>Papel en el ecosistema</i>	21
1.5.4.5	<i>Situación actual de cóndor andino.</i>	23
1.5.4.6	<i>Estado de conservación</i>	24
1.5.4.7	<i>Amenazas</i>	25
1.5.4.8	<i>Importancia de la educación y la prevención para la conservación del cóndor</i>	27
1.6	<i>Motion cómic como herramienta educativa</i>	27
1.6.1	<i>Ventajas</i>	27
1.6.2	<i>Desventajas</i>	28
1.7	<i>La población ecuatoriana</i>	29
1.7.1	<i>Relación con el cóndor andino</i>	29
1.7.2	<i>Papel que juega en la conservación de este</i>	30
2.4	<i>Preproducción</i>	32
2.1	<i>Descripción del producto</i>	32
2.2	<i>Descripción del usuario</i>	33
2.3	<i>Especificaciones técnicas</i>	35
2.3.1	<i>Hardware</i>	35
	<i>Wacom Intuos</i>	35
	<i>One by wacom medium</i>	35
	<i>Laptop “DELL” Windows</i>	36
2.3.2	<i>Software</i>	36
2.3.2.1	<i>Adobe Photoshop</i>	37
	<i>Requisitos del sistema</i>	37

2.3.2.2	<i>Adobe After Effects</i>	38
	<i>Herramientas</i>	38
1.	<i>Introducción</i>	39
2.	<i>Storyboard</i>	39
2.4.1	<i>Storyboard</i>	39
2.4.2	<i>Diseños de personajes y fondos.</i>	41
2.5	<i>Diseños de layout/ Línea grafica</i>	51
	• <i>Según el trazo</i>	53
	• <i>Según la forma</i>	53
2.5.1	<i>Perspectiva y énfasis</i>	53
2.6	<i>Valor comunitario</i>	53
2.7	<i>Validación del producto</i>	55
2.8	<i>Título del cómic</i>	56
2.9	<i>Diseños referentes</i>	57
	<i>Valhalla</i>	57
2.10	<i>Estética del tráiler</i>	58
2.11	<i>Funciones extras del aplicativo</i>	58
	<i>Facebook, Instagram y X (antes conocida como Twitter).</i>	59
	<i>Informe de la docente del grupo de observación</i>	68

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Causas de la muerte del cóndor y sus porcentajes.....	4
Tabla 2 Tipo y tamaño de las carcasas consumidas por el cóndor, según el estudio de Lambertucci y su equipo en 2009.....	22

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1 Flora Cómic.....	8
Figura 2 PET.	8
Figura 3 Extinciones: El crepúsculo de las especies.....	9
Figura 4 Astérix el Galo.....	15
Figura 5 Iznogoud.....	15
Figura 6 Las aventuras de Tintin.....	16
Figura 7 Distribución del cóndor andino en Ecuador y Colombia.	17
Figura 8 Cóndor andino con todo lujo de detalles y cualidades.....	19
Figura 9 Diferencias entre la pata de un cóndor andino y un gavián.	19
Figura 10 Un cóndor andino adulto macho mostrando un buche lleno y expandido en pleno vuelo.	20
Figura 11 Trece cóndores andinos en una condorera de Paracas, Perú.	21
Figura 12 Bandada de cóndores alimentándose de carroña en la cordillera.	22
Figura 13 Número de dormideros del cóndor por provincia.	24
Figura 14 One by wacom medium.....	36
Figura 15 Storyboard I.....	39
Figura 16 Storyboard II.....	39
Figura 17 Storyboard III.....	40
Figura 18 Storyboard IV.....	40
Figura 19 Storyboard V.....	41
Figura 20 Storyboard VI.....	41
Figura 21 Los tres polluelos Yamky, Ninan y Ñan.....	42
Figura 22 Turn around: Yamky.....	42
Figura 23 Turn around: Ninan.....	42
Figura 24 Turn around: Ñan.....	43
Figura 25 Espíritu ancestral Kunturi.....	43
Figura 26 Turn around: Espíritu ancestral Kunturi.....	44
Figura 27 Manuel.....	44
Figura 28 Turn Around de Manuel.	45
Figura 29 Blanca.....	45
Figura 30 Turn around: Blanca.....	46
Figura 31 José el Biólogo.....	46
Figura 32 Turn around: José el Biólogo.....	47
Figura 33 Liam.....	47

Figura 34	Turn around: Liam.....	48
Figura 35	Ana.....	48
Figura 36	Turn around: Ana.....	49
Figura 37	Cordillera Andina.	49
Figura 38	Choza de Manuel y Blanca.....	50
Figura 39	Oficinal del José el biólogo.....	50
Figura 40	Size comparition Chart.....	51
Figura 41	Pincel usado en el proyecto.....	51
Figura 42	Opacidad del Pincel.....	52
Figura 43	Suavizado del pincel.....	52
Figura 44	Título del cómic.....	56
Figura 45	Referencia del diseño de personajes.	57
Figura 46	Referente	58

RESUMEN

El presente proyecto tiene como objetivo producir un teaser de motion comic, que contribuya para prevenir la extinción del Cóndor Andino, dirigido al público adolescente, entre los 13 y 17 años. A través de las investigaciones hechas acerca de esta especie y de su peligro de extinción, se pudieron reconocer las principales causas que están provocando la desaparición de este animal tan representativo para el país. Como propuesta a esta problemática se produjo un teaser de un motion comic, el cual posee elementos visuales, narrativos, más efectos de sonido y soundtracks de fondo. Por medio del teaser se busca atraer la atención del público de manera dinámica y reflexiva, levantando conciencia cultural acerca de lo importante que es el cóndor andino para el ecosistema. Y concientizando que cuidar a esta especie, es cuidar también nuestra propia supervivencia.

La estética plasmada en el teaser combina investigación de fuentes sobre la situación histórica del cóndor andino, y el diseño de una propuesta narrativa visual orientada a la comunicación ambiental. Al final se plantea el teaser como una herramienta innovadora que aporta arte y educación, demostrando el gran potencial del cómic como medio de información audiovisual para promover la protección de la fauna del país, especialmente de esta emblemática especie.

Palabras Claves: Cóndor andino, Teaser, Motion comic, Medio de información, Supervivencia.

ABSTRACT

This project aims to produce a motion comic teaser to help prevent the extinction of the Andean Condor, targeting a teenage audience between 13 and 17 years old. Through research on this species and its endangered status, the main causes of the disappearance of this iconic animal were identified. As a response to this problem, a motion comic teaser was produced, incorporating visual and narrative elements, sound effects, and background music. The teaser seeks to capture the audience's attention in a dynamic and thought-provoking way, raising cultural awareness about the Andean Condor's importance to the ecosystem and emphasizing that protecting this species is also protecting our own survival. The aesthetic of the teaser combines research on the historical situation of the Andean Condor with the design of a visual narrative focused on environmental communication. In the end, the teaser is presented as an innovative tool that combines art and education, demonstrating the great potential of comics as an audiovisual information medium for promoting the protection of the country's wildlife, especially this emblematic species.

Keywords: Andean Condor, Teaser, Motion comic, Information medium, Survival.

INTRODUCCIÓN

El cóndor andino es una de las aves más grandes y emblemáticas de nuestro país, su imponente imagen está presente en nuestro escudo nacional, siendo un ave de gran valor y estima para el Ecuador se enfrenta al hecho de que su población está siendo amenazada, y se encuentra en peligro de extinción a causa de muchos factores, como la pérdida de su hábitat, el daño en el ecosistema, la caza ilegal, y el envenenamiento. El presente proyecto es desarrollar un teaser de motion comic, como un medio informativo, y dar a conocer más sobre esta problemática. A través del teaser se busca captar la atención de público, despertar su interés y motivarlos a ser conscientes sobre la importancia de proteger esta especie.

Se han combinado ilustraciones basadas en un estilo de comic seleccionado, con ello una paleta de colores encendida adecuada, líneas de diálogo para los personajes en escena, y ambientación sonorizada, para transmitir un mensaje claro y significativo.

El teaser del motion comic, es una herramienta audiovisual innovadora, aunque es corto es capaz de generar un gran impacto como medio de información, especialmente en el público más joven, ya que es una perfecta combinación entre arte, tecnología y educación visual, siendo ideal y eficaz para enfrentar esta problemática, y además estimular y generar en el público, ideas y más estrategias que ayuden y acompañen a este proyecto, en favor de la conservación del cóndor.

Capítulo 1: Planteamiento de la problemática

1.1 Planteamiento del problema

En el Ecuador, el cóndor andino es considerado como el rey de los Andes y símbolo emblemático de nuestra nación, pero a pesar de esto, se encuentra en peligro de extinción, debido a una gran variedad de amenazas que ponen en riesgo a esta especie.

No sería hasta el año 2002 que el biólogo ecuatoriano Tarsicio Granizo clasificó al cóndor andino como una especie en peligro de extinción de alerta máxima en la obra “Libro Rojo de las Aves del Ecuador” (Granizo, 2002).

Acto seguido, la afirmación fue registrada en el Apéndice I de la Convención sobre el Comercio Internacional de Especies Amenazadas de Fauna y Flora Silvestres. Pese a los diagnósticos preocupantes, el tema no fue considerado prioritario durante varios años.

Sería recién en 2009 cuando el gobierno de Rafael Correa oficializó, mediante publicación en el Registro Oficial, la Estrategia de Conservación del Cóndor Andino en el Ecuador (La Historia, 2017)

A pesar de estas acciones, organizaciones ambientales, como Fundación Cóndor Andino, han documentado al menos 15 muertes de cóndores entre el año 2018 y 2024, muchas relacionadas con envenenamientos o disparos. (Redacción Primicias, 2025)

Entre las principales causas de la disminución poblacional de esta especie se encuentran diversas actividades humanas que han generado degradación en los ecosistemas andinos, tales como la deforestación y la quema de páramos. Estas acciones han provocado la destrucción de sus sitios de anidación y la reducción de la disponibilidad de alimento, compuesto mayormente por carroña.

Asimismo, las grandes infraestructuras, como torres de telecomunicaciones y tendidos eléctricos de alta tensión, generan riesgos durante el vuelo del cóndor, ya que esta especie se desplaza a grandes alturas.

Otra amenaza relevante es la cacería ilegal. En muchos casos, los propietarios de ganado y animales domésticos, por desconocimiento, consideran al cóndor una amenaza y proceden a cazarlo para evitar supuestos ataques a sus animales. Además, históricamente la caza del cóndor fue vista como una práctica prestigiosa en algunas comunidades rurales durante las décadas de 1960 y 1970.

En la actualidad, esta problemática persiste debido a la limitada conciencia ambiental y al desconocimiento sobre su rol ecológico, aunque existen sanciones legales que buscan penalizar estas prácticas (Quito Informa, 2022).

Nuevas ideas están surgiendo como el trabajo realizado por la Fundación Galo Plaza Lazo, al utilizar títeres hechos de látex, para educar y enseñar como cuidar a los pichones de cóndor. En este contexto el teaser de motion comic, surge con sus diseños, colores, sonidos, como una opción dinámica, innovadora y didáctica.

Según datos de la Fundación Cóndor Andino Ecuador, se establece la siguiente relación entre causas y porcentajes de mortalidad:

Tabla 1 *Causas de la muerte del cóndor y sus porcentajes.*

Causa de la muerte	Porcentaje
Envenenamiento	66%
Caza	13%
Otras (Electrocución, colisiones, etc.)	21%

(swissinfo.ch, 2025)

1.2 Formulación del problema

¿De qué forma la producción de un teaser de un motion comic, puede sumarse como aporte informativo a la prevención de la extinción del cóndor andino, en adolescentes de 12 a 16 años?

1.3 Objeto del estudio

El objeto de estudio es la prevención de la extinción del cóndor andino a través del aporte, que podría brindar la producción de un teaser de motion comic, como medio informativo.

1.3.1 Objetivo general

Producir un teaser de un motion comic como aporte informativo para la prevención de la posible extinción del cóndor andino, en adolescentes de 12 a 16 años.

1.3.2 Objetivos específicos

- ✓ Realizar el levantamiento de información que permita identificar y analizar el estado actual del contexto del cóndor andino desde su hábitat actual como vía para la definición de la guía narrativa del proyecto.
- ✓ Definir la línea narrativa del teaser del motion comic que contemple un análisis de los principales factores que ayudaran a informar sobre la situación del cóndor andino en su hábitat.
- ✓ Producir el teaser del motion comic bajo el planteamiento de aportar informativamente a la población objetiva sobre la importancia ecológica y cultural del cóndor andino, destacando su papel clave en el equilibrio del ecosistema ecuatoriano.

1.4 Justificación

La presente propuesta surge como una respuesta a la problemática antes mencionada. Según el último censo técnico realizado en el año 2018 por el “Grupo Nacional de trabajo del Cóndor Andino”, se contabilizaron 150 ejemplares en libertad, con una estimación poblacional entre 140 y 270 individuos. (Quito Informa, 2022)

Desde entonces no se han actualizado oficialmente las cifras, lo que evidencia una preocupante falta de seguimiento institucional. (Redacción Primicias, 2025)

Y es que el cóndor andino cumple un rol ecológico fundamental como carroñero regulando la salud de los ecosistemas altoandinos, al eliminar restos orgánicos en descomposición. Por lo que su desaparición podría causar desequilibrios ecológicos que afecten a otras especies y a las comunidades humanas que dependen cotidianamente de estos territorios.

Además, su valor cultural es muy cuestionable, ya que este animal está presente en la mitología, leyendas y en las expresiones artísticas de los pueblos indígenas y campesinos locales. Con todo esto, se le atribuye el apodo del “Rey de los Andes” y desde luego es considerado todo un emblema de la identidad nacional ecuatoriana. (Vargas et al., 2018)

Para informar sobre esta realidad, es necesario hacerlo en un lenguaje conciso, directo y que capte la atención de todo el público, por ello se propone un motion comic, ya que precisamente cuenta con los recursos visuales y puede ser usado en una forma educativa, generando un aprendizaje colorido, dinámico, emocional y psicológico, pero al mismo tiempo introduciendo a una lectura crítica y analítica.

No debemos olvidar que la gráfica ayuda a la comprensión y estimula la memoria, para no olvidar y tener presente la importancia de este tema. (Tobar, 2017)

El uso de medios digitales creativos como el motion comic responde a una necesidad comunicacional contemporánea, la cual es captar la atención de las audiencias empapadas de información mediante recursos visuales innovadores.

Diversos estudios han demostrado que los contenidos audiovisuales aumentan la retención de información y la empatía hacia determinados temas ambientales. Inclusive, esta clase de producto puede ser difundido fácilmente en redes sociales, instituciones educativas y por supuesto comunidades rurales, ampliando de esta manera el alcance e impacto. (Revista Iberoamericana de Educación, 2024)

El poder crear conciencia con este proyecto debe ser un deber ético, ecológico y cultural. No hacerlo implicaría simplemente asumir la pérdida de esta especie tan emblemática y seguir permitiendo que las prácticas destructivas continúen sin oposición alguna.

Esta herramienta es tan completa que a través de ella se pueden percibir sensaciones, sentimientos o estados de ánimo capaces de orientar a toda una audiencia.

Existen videos educativos, realizados para aportar más información y cuidados sobre el cóndor, como por ejemplo un capítulo de la serie educativa de YouTube **Dapinty una aventura Musicolor (2025)**, la cual habla del cóndor Andino, como el Rey de los Andes.

También tenemos la producción peruana, **Astu el amigo cóndor de Chaski (2022)**, quien narra la historia de un cóndor que es capturado, y puesto en jaula quitándole su libertad.

Por mencionar algunos ejemplos de cómics y motion comics para prevención ambiental o más específico de una especie animal, tenemos:

Figura 1
Flora Cómic.



Nota. Cómic publicado por el cabildo de Gran Canaria, en España, para la prevención de incendios forestales. Tomado de Morgan (2023).

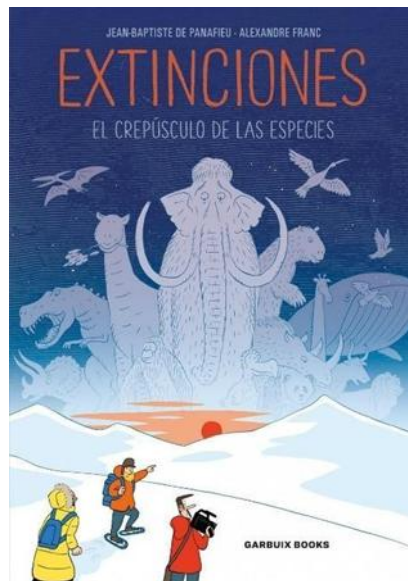
Figura 2
PET.



Nota. Motion comic realizado por estudiantes de primer año de Arte Multimedia con el objetivo de concienciar sobre el cuidado de las mascotas. Tomado de Asturias y Guzmán (2022).

Figura 3

Extinciones: El crepúsculo de las especies.



Nota. Cómic francés publicado con el objetivo de concienciar sobre la extinción progresiva de las especies en la actualidad. Tomado de De Panfieu y Franc (2022)

1.5 Marco conceptual

1.5.1 Motion cómic

El motion comic es también una forma de animación. Lejos de los dibujos o series animadas, los cómics audiovisuales mantienen la alta calidad del arte de la historieta tradicional y lo mezclan con una animación cuadro por cuadro, aplicando soundtrack más efectos de sonido. Efectivamente, algunos cómics tienen mejor animación que otros, pero eso depende de las decisiones del director.

Está claro que la historieta audiovisual no tiene chances de reemplazar a ninguna de sus dos fuentes de inspiración, pero tampoco lo necesita, porque en todo el mercado siempre hay un lugar para este tipo de producto. (García, 2010)

El surgimiento del motion comic aparece a principios del nuevo milenio con proyectos independientes como Broken Saints de Brooke Burgess, Ian Kirby y Andrew West. El proyecto estaba hecho con un arte esmerado, luego animado y editado

parcialmente usando Flash. Este fue una serie de cómics que salieron entre 2001 y 2003, divididos en 24 episodios con una duración total de 12 horas.

Recibió una buena cantidad de premios (9 en distintas partes del mundo) y hasta hubo planes para convertirlo en un videojuego y una serie en tiempo real. (García, 2010)

Hasta hoy, este es uno de los mejores ejemplos del medio, porque combina de manera soberbia el excelente arte visual con secuencias animadas y gran música compuesta por Tobías Tinker y Quentin Grey. En 2006, los creadores cerraron un trato con 20th Century Fox para distribuirlo en versión DVD alrededor del mundo.

Entre la comunidad, la aceptación del motion comic siempre ha sido muy difícil. Tal vez más que difícil debería decirse lenta, porque a medida que salen nuevos esfuerzos se va viendo más claro el potencial que puede tener. (García, 2010)

Afortunadamente, la rápida evolución de la distribución digital ha hecho de los motion comics un medio mucho más redituable, al punto donde tanto Marvel como DC han creado cómics animados, producidos por grandes nombres de la industria.

La primera vez que una empresa grande hizo un trato para lanzar una serie de tiras audiovisuales fue en 2005, cuando Lions Gate creó el cómic animado *Saw: Rebirth*, para atarlo con la película *Saw II*, del mismo año. Este fue el primer paso para sembrar el interés en muchas compañías y que se utilicen cómics animados. Un claro ejemplo fueron los proyectos de DC Comics basados en los estrenos de *The Dark Knight* y *Watchmen*, o Electronic Arts con *Dead Space Extraction*, siendo una iniciativa por parte de la editorial para expandir y promocionar su marca.

Hoy en día, el medio se encuentra en una época de adaptaciones. Desde las mencionadas antes hasta las más recientes como *Astonishing X-Men*, por los creadores originales Joss Whedon y John Cassaday; *Spider-Woman*, por Brian

Michael Bendis y Alex Maleev; u *Iron Man: Extremis*, por Warren Ellis y Adi Granov. (García, 2010)

También están produciendo un motion comic basado en el cuento de Stephen King "N". Actualmente se encuentran disponibles tres episodios de los 25 que completarán la historia.

El próximo sería crear material original utilizando este medio, pero suponemos que esta evolución está directamente ligada con la aceptación de los cómics audiovisuales como medios gráficos, algo que todavía no parece que pueda ocurrir. Broken Saints fue un excelente ejemplo de que contenido original funciona en el medio. ¿Pero qué podría motivar a un artista o editorial a publicar un nuevo trabajo en cómics animados en vez de cómics tradicionales o series animadas?

Entre los puntos positivos es mucho más fácil y económico de producir. Además, la distribución es más simple, llega a muchas personas y es más fácil de comerciar.

Por el lado negativo, el estilo de los cómics animados actuales no es del gusto de todos, y es un gran riesgo apostar a una nueva franquicia en un medio que aún no tiene mucha aceptación.

Podría terminar siendo un fracaso más allá de que el material sea excelente, y prácticamente se lanzaría un posible éxito a la basura. (García, 2010)

La verdad es que los motion comics han abierto nuevas posibilidades para la narración, permitiendo a los creadores transmitir emociones, acción y suspenso de diferentes formas que van más allá de las limitaciones de las imágenes estáticas. Gracias a su experiencia interactiva han prosperado en el panorama digital, haciendo uso de elementos como paneles en los que se puede hacer clic, música de fondo y

efectos de sonido.

Los cómics en movimiento ofrecen una experiencia de lectura atractiva e interactiva, la cual transporta el noveno arte a la era moderna. (Sotuland, 2023)

1.5.1.1 Clasificación de motion cómics

Durante su evolución, los motion comics se han podido adaptar a diferentes estilos; por lo tanto, se han reunido diferentes características que se detallan a continuación:

- **Animación basada en las viñetas:**

Es el modelo de cómic animado más popular, hecho a través de videos creados a partir de adaptaciones de viñetas y arte original de cómics, complementados con audio grabado, animación simple limitada o efectos visuales y de sonidos digitales. Un ejemplo es *Marvel's Astonishing X-Men* (2008).

- **Animación con transición viñeta a viñeta:**

En este modelo de cómic en movimiento, los paneles se animan individualmente y se puede observar la transición de un panel a otro.

- **Animación de la mayoría de las viñetas visualizándose la página completa:**

En este modelo de historieta animada se mantiene el formato original de las páginas del cómic, se conserva la peculiaridad de cada viñeta y consta de páginas animadas. Es como si se mirasen múltiples pantallas a la vez, siendo un claro ejemplo el cómic animado creado por Ryan Woodward *Bottom of the Ninth* (Villanueva, 2018).

1.5.2 Estilo cómic europeo:

El cómic europeo es la tercera gran tradición de la historieta a nivel mundial. Según Diego García Rouco, experto en cómics de Barakaldo, España, en los últimos años los lectores han podido disfrutar de obras con bastante estética y potencial, con

temáticas de lo más variadas, procedentes del mayor mercado europeo de la historieta, el cual es el mercado franco-belga.

En la actualidad, esta tradición ha estado absorbiendo mucho más talento extranjero, como lo es el español (Rouco, 2025).

Y es que la historieta europea abarca distintos mercados a lo largo de todo el continente.

No obstante, Europa parece haber quedado pequeña al lado de las dos tradiciones más consumidas a nivel mundial, las cuales son el cómic americano y el manga japonés.

Sin embargo, el viejo continente es la cuna del séptimo arte, y muchos de los títulos más conocidos y afamados salieron de su territorio (Barandian, 2009).

La tradición europea predominante y empleada en este cómic animado fue la siguiente:

Cómic franco-belga:

La antes mencionada tradición gráfica francesa tiene gran parte de sus orígenes en su país vecino del noreste, Bélgica. Por lo cual ambas naciones se consideran como una sola en lo que a su mercado de historietas se refiere.

El cómic francófono nació en pequeñas tiras de historieta publicadas en los periódicos a inicios del siglo XX. En 1929 se publicaría la primera edición en revista de *Las aventuras de Tintín*, uno de los más famosos ejemplares de esta tradición. Pero sería a partir de los años 40 que llegarían a las revistas francófonas los títulos más célebres, tales como: *Astérix y Obélix*, de René Goscinny y Albert Uderzo; *Gastón Lagaffe*, *Spirou y Fantasio*, de André Franquin; o *Los Pitufos*, de Pierre Culliford (Peyo), entre otros.

No obstante, dentro de las escuelas o estilos de tradición franco-belga, hay autores que han empleado dos estilos gráficos reconocibles, los cuales poseen una

permeabilidad artística muy patente; sin embargo, existen ciertas diferencias artísticas y visuales que no se pueden ignorar (Díaz, 2020).

A continuación, se detallan cuáles son estas dos corrientes artísticas dentro de la tradición francófona.

1.5.2.1 Escuela Bruselense – Línea Clara

El nombre proviene de Bruselas, la capital belga, siendo Hergé el precursor de este estilo gráfico, el cual desarrolló dibujando para las páginas de la revista *Tintín*, que era publicada en su momento por la editorial bruselense Éditions du Lombard (Díaz, 2020).

El estilo de la línea clara se caracteriza por:

- ✓ Delimitar las ilustraciones mediante una línea clara continua muy bien delimitada.
 - ✓ Escasa degradación en el color, y se omiten los claroscuros
 - ✓ Se respeta la narrativa tradicional en el montaje de las viñetas, con dimensiones uniformes.
 - ✓ Se congelan los efectos de movimiento, usando muy pocas líneas cinéticas.
 - ✓ Se enmarca a los personajes en un ambiente realista muy bien elaborado.
- (Díaz, 2020)

1.5.2.2 Escuela de Marcinelle/ Charleroi

Llamada de ambas maneras, ya que este estilo nace en Marcinelle, un barrio de la ciudad de Charleroi. El precursor de este estilo fue el artista franco-belga Joseph Gillain “Jijé”, quien plasmó una serie de características a través de la revista *Spirou*, publicada por la editorial Dupuis. (Díaz, 2020)

El estilo de la escuela de Marcinelle se caracteriza por:

- ✓ Hacer uso de degradado, y manchas de color.

- ✓ Predomina el dibujo redondeado, omitiendo los ángulos.
- ✓ Se crea efectos dinámicos y dramáticos con el uso de claroscuros.
- ✓ Enfatizar mucho en el efecto de movimiento de los personajes, sin necesidad de utilizar recursos cinéticos.
- ✓ Mezcla realismo con dibujos animados, es decir no hay preocupación de ilustrar a los personajes de manera grotesca.
- ✓ Las historias rompen el marco de la aventura para centrarse en los Gags y las situaciones cotidianas, ridiculizándolos a modo de parodia. (Díaz, 2020)

Figura 4
Astérix el Galo.



Nota. Viñeta del álbum *Astérix el gladiador*, publicado por primera vez de forma semanal en la revista *Pilote* en 1962. Tomado de Goscinny y Uderzo (1962).

Figura 5
Iznogoud.



Nota. Montaje inicial de la primera aventura perteneciente a la historieta *Iznogoud*,

publicada por primera vez en la revista *Record* en 1966. Tomado de Goscinny y Tabary (1966).

Figura 6

Las aventuras de Tintin.



Nota. Viñeta del álbum *Coke en Stock*, publicado por primera vez en 1958. Tomado de Hergé (1958).

1.5.3 Motion cómic como herramienta educativa

1.5.3.1 Ventajas

El motion cómic es una de las herramientas más completas para la educación, sus principales aportaciones en la formación dentro de las aulas son:

- Promover el aprendizaje de diferentes temas.
- Facilita también la concentración y la memorización
- El desarrollo de la imaginación
- La expresión oral y escrita
- Aumenta el vocabulario
- Fomenta la creatividad

Al tener también su propia gramática, el motion cómic ofrece la oportunidad de aprender a descifrar códigos distintos y, lo más importante, hacerlo mientras se suscitan emociones, ya que las características propias del motion cómic facilitan que el lector se identifique y construya una experiencia afectiva con la obra. De esta manera, puede participar de forma activa en la construcción del significado o de

aquello que se quiere transmitir (Cordellat, 2023).

1.5.4 El cóndor andino

El cóndor andino es considerado un símbolo de espiritualidad y poder para muchas culturas andinas, además ha poblado históricamente los territorios de Sudamérica. En el Ecuador es considerado como el Rey de los Andes y símbolo emblemático de nuestra nación. (Ministerio del ambiente, 2022)

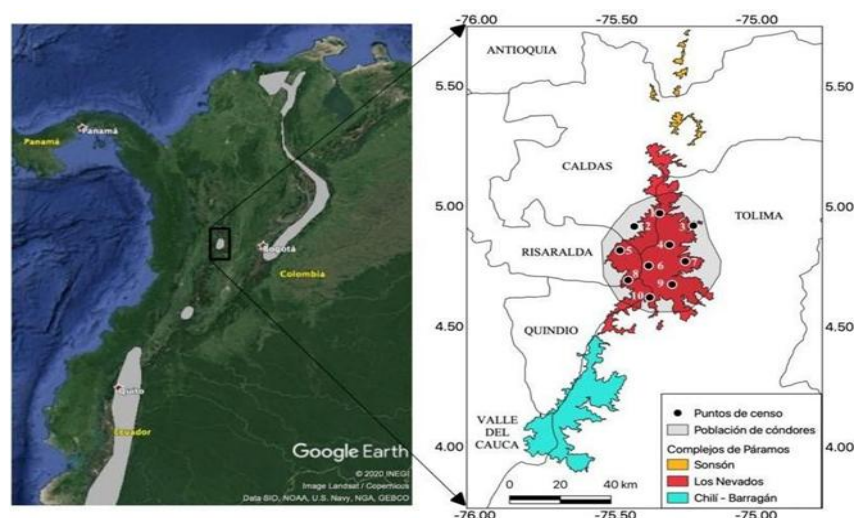
1.5.4.1 Hábitat

Los cóndores andinos viven en zonas montañosas, como su nombre sugiere, pero también cerca de las costas, donde abundan las brisas marinas, e incluso en desiertos con fuertes corrientes térmicas de aire (National Geographic, 2010)

Cabe resaltar que esta ave se la halla únicamente en Sudamérica, a lo largo de la cordillera de los andes y ligada a hábitats altoandinos, sin embargo, en Perú se la ha registrado a esta especie al nivel del mar, y en Argentina se lo puede encontrar fácilmente en las llanuras. En nuestro país, el cóndor es una especie restringida únicamente a ecosistemas del área andina. En el Zoo Bioparque Amaru de Cuenca, los cóndores viven en un hábitat de 1200 metros cuadrados construido con el apoyo del Aviario Nacional, Tugalt e ideal Alambrec.

Figura 7

Distribución del cóndor andino en Ecuador y Colombia.



Nota. Mapa de localización del cóndor andino en territorios de Ecuador y Colombia, con nomenclatura explicativa. Tomado de *Distribución del cóndor andino en Ecuador y Colombia* [Mapa] de BirdLife (2020). <https://www.birdlife.org>

1.5.4.2 Características

- El cóndor andino puede llegar a medir 142 cm de altura
- Su peso es de, aproximadamente, 11 a 15 kg en los machos y de 8 a 11 kg en las hembras.
- Su cabeza está completamente desprovista de plumas (se cree que esto es una adaptación higiénica, ya que ese es el lugar que presenta mayor dificultad para la limpieza, atendiendo a su carácter carroñero).
- El cóndor andino se asienta sobre unas patas anchas, provistas de uñas cortas y poco curvas.
- En los machos se destaca una cresta y pliegues en la cara y cuello que van aumentando de tamaño a medida que el cóndor avanza en su edad, y en las hembras, si bien carecen de la cresta que distingue a los machos, sí cuentan con los pliegues en su cara y cuello.
- resalta por su vuelo elegante y sus largos planeos. Al ser un animal pesado, esta especie **se vale de las corrientes térmicas de aire** que se producen en las zonas cordilleranas, esto le permite mantenerse por muchas horas en el aire y es el motivo por el cual, pueden verse ejemplares en las zonas de los océanos Pacífico y Atlántico, aprovechando las corrientes de aires del mar.

Figura 8

Cóndor andino con todo lujo de detalles y cualidades.



Nota. Ilustración del cóndor andino donde se observa con claridad su anatomía y características físicas. Tomado de *Cóndor andino con todo lujo de detalles y cualidades* [Ilustración] de Ecuador Mi Tierra (2024). <https://ecuadormitierra.com>

Figura 9

Diferencias entre la pata de un cóndor andino y un gavián.



Nota. Ilustración que explica las diferencias entre las patas del cóndor y las del gavián.

Tomado de *Diferencias entre la pata de un cóndor andino y un gavián* [Ilustración] de Aves de Perú (2025). <https://avesdeperu.org>

Figura 10

Un cóndor andino adulto macho mostrando un buche lleno y expandido en pleno vuelo.



Nota. Ilustración que muestra a un cóndor andino en vuelo después de alimentarse de carroña, evidenciando su buche lleno y expandido. Tomado de *Un cóndor andino adulto macho mostrando un buche lleno y expandido en pleno vuelo* [ilustración] de Aves de Perú (2025). <https://avesdeperu.org>

1.5.4.3 Comportamiento

Esta especie tiene un comportamiento monógamo, es decir, escoge una pareja y permanece con esta de por vida. Es muy activa durante el día y pasa la mayor parte de su tiempo planeando en las alturas.

Tanto el cóndor adulto como el joven son conocidos por posarse en comunidad, en quebradas y riscos de gran altura para descansar, pero no para reproducirse como ocurre con los buitres.

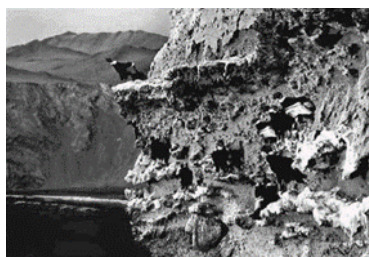
Tienen dormideros comunales y su uso aumenta durante el verano y el otoño. Las interacciones sociales en los dormideros muestran una jerarquía de dominación de los machos sobre las hembras y de los adultos sobre los jóvenes.

Al igual que muchos buitres, el cóndor andino muestra también el mecanismo de enfriamiento por urohidrosis, que consiste en defecar u orinar en las zonas escamosas de sus patas para refrescarse; esto se consigue a través de la evaporación de los fluidos. Por ello, sus patas a menudo se ven teñidas de blanco por el ácido úrico

(Conservación Internacional, 2023).

Figura 11

Trece cóndores andinos en una condorera de Paracas, Perú.



Nota. Imagen de una condorera en Paracas (Perú) donde reposan trece cóndores simultáneamente. Tomado de *Trece cóndores andinos en una condorera de Paracas, Perú* [Fotografía] de McGahan (2011).

<https://avesecologaymedioambiente.blogspot.com>

1.5.4.4 Papel en el ecosistema

A nivel ecosistémico, el cóndor es un animal considerado como “limpiador natural”, ya que, al alimentarse de carroña —animales en descomposición— evita la proliferación de bacterias que pueden ser trasladadas por el agua y generar enfermedades en los humanos. Al mismo tiempo, controla la población de otras especies carroñeras, manteniendo el equilibrio dentro del ecosistema (Los Andes, 2023).

Con sus fuertes picos desgarran los tejidos y abren los cuerpos, lo que también facilita el aprovechamiento de la pieza por parte de carroñeros de menor tamaño. Un cóndor puede ingerir aproximadamente 5 kilos de carne en un día, pero también puede ayunar hasta cinco semanas (Los Andes, 2018).

Se alimenta de todo tipo de animales muertos de gran tamaño como: llamas, alpacas, venados, vacas, etc. Por ello su cabeza y cuello están desprovistos de plumas para evitar que las bacterias y hongos de la carne en descomposición les

causan enfermedades, una vez que digiere su alimento defeca restos que sirven de abono para las plantas, por eso se dice que el cóndor es un reciclador natural.

Los cóndores consumen carcasas pequeñas y grandes. Un estudio conducido por Lambertucci y colaboradores (2009) en Argentina determinó que la dieta del cóndor andino está dominada por carcasas de animales domésticos (98,5%). (Aves de Perú, 2025)

Figura 12

Bandada de cóndores alimentándose de carroña en la cordillera.



Nota. Imagen de una bandada de cóndores alimentándose de carroña. Tomado de *Bandada de cóndores alimentándose de carroña en la cordillera* [Fotografía] de Cóndor (2019). <https://condor-asmg31.weebly.com>

Tabla 2

Tipo y tamaño de las carcasas consumidas por el cóndor, según el estudio de Lambertucci y su equipo en 2009.

Tipo de cadáver	Porcentaje (%)	Rango de Pesos
Ovejas y Cabras	51	50-350 libras
Liebres y conejos	24	3 -10 libras
Ciervo Rojo	17	440 libras
Ganado y caballos	6	660 – 2000 libras

1.5.4.5 Situación actual de cóndor andino.

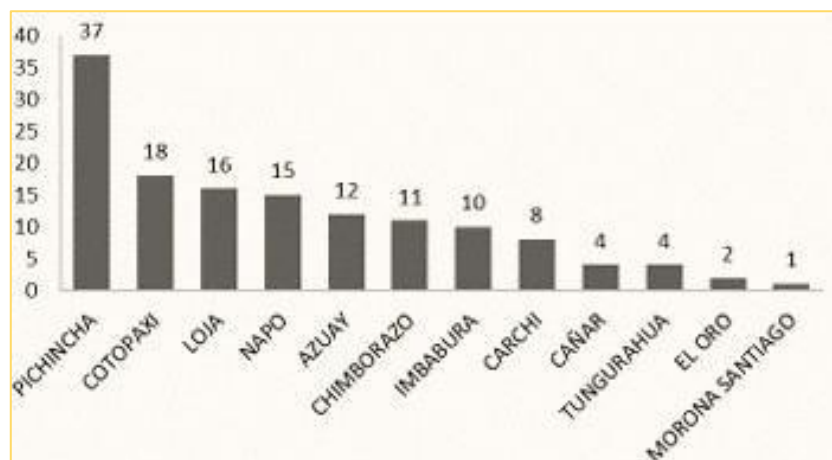
Los cóndores en Ecuador se encuentran actualmente en peligro de extinción. Se realiza una intensa gestión para cambiar esa situación; sin embargo, su reproducción en cautiverio ha sido complicada, lo que reduce las posibilidades de salvar a la especie en el país. Las estimaciones demuestran que, si continúa esta tendencia, estos animales podrían extinguirse en el territorio nacional en aproximadamente diez años.

Fabrizio Narváez, director ejecutivo de la Fundación Cóndor Andino Ecuador, explica que el panorama es crítico, ya que entre diciembre de 2018 y diciembre de 2019 el país perdió más del 10 % de la población de cóndores. Si esta tendencia se repite, los especialistas afirman que la especie podría desaparecer en una década (Ecoavant, 2020).

En los últimos años se han desarrollado programas de reintroducción; no obstante, estos esfuerzos han sido insuficientes para lograr una recuperación poblacional sostenible (Constante, 2016).

Figura 13

Número de dormitorios del cóndor por provincia.



Nota. Mapa o gráfico que muestra la cantidad de asentamientos del cóndor andino por provincia. Tomado de Narváez (2022)

1.5.4.6 Estado de conservación

Desde 2009, cada 7 de julio se celebra el Día Internacional de esta especie emblemática para el país. Según el último censo realizado en 2018, en Ecuador existen 150 ejemplares en estado silvestre y 18 en cautiverio. El Ministerio del Ambiente está implementando estrategias de conservación del cóndor con la finalidad de evitar su extinción. Estas estrategias incluyen programas de educación, difusión, información, capacitación, comunicación, investigación y conservación, los cuales son ejecutados por el Grupo Nacional de Trabajo sobre el Cóndor Andino. Además, se realizan monitoreos intensivos dentro y fuera del Sistema Nacional de Áreas Protegidas, así como campañas de sensibilización y educación en zonas de avistamiento. También se ha promovido la reproducción en cautiverio (Ministerio del Ambiente, 2022).

Aunque se han obtenido resultados positivos, como el nacimiento de cuatro polluelos, la cantidad aún no es suficiente para garantizar la recuperación y

reintroducción sostenible de la especie en su hábitat natural.

La Fundación Jocotoco mantiene un centro de protección de cóndores ubicado a 48 km al sureste de Quito. En este centro se han vigilado y atendido a 40 cóndores, de los cuales han nacido ocho polluelos, aproximadamente uno por año, cuando la media de este indicador suele ubicarse en uno cada tres años.

Cada uno de los planes y estrategias implementadas tiene como objetivo mantener la población del cóndor andino en crecimiento positivo, mediante acciones que permitan reducir amenazas y restaurar su hábitat. Diversas organizaciones, junto con el Ministerio del Ambiente, trabajan en conjunto para realizar un nuevo censo — ya que el último se efectuó en 2018— y así poder evaluar y monitorear la población, la cual no ha mostrado un crecimiento significativo en los últimos años (Quito Informa, 2022).

Para los expertos, además del esfuerzo institucional, se requiere un cambio de conciencia social para comprender su importancia ecológica:

“Los humanos tenemos que cambiar si queremos que el cóndor como especie tenga alguna esperanza de supervivencia” (León, 2019).

1.5.4.7 Amenazas

El cóndor andino, o “rey de los Andes” como también es conocido, enfrenta una gran variedad de amenazas que ponen en riesgo su existencia. Sus principales amenazas son las siguientes:

- **Cambio de hábitat:** La deforestación constituye uno de sus principales enemigos, ya que destruye sus dormitorios y sitios de anidación, afectando directamente su capacidad de supervivencia y reproducción.
- **Envenenamiento:** Existen comunidades o personas que envenenan cadáveres con el objetivo de eliminar ciertas especies de depredadores, como los zorros, que

representan un peligro para el ganado. Un solo cadáver envenenado puede intoxicar y matar a varios cóndores, ya que son animales sociales que se alimentan en grupo de una misma carroña. Por otra parte, aunque el uso de cebos con pesticidas tóxicos es ilegal, aún se aplican con frecuencia, lo que representa una amenaza significativa para la conservación de la especie.

- **Otras amenazas latentes:** Cuando los cadáveres de animales atropellados permanecen en las carreteras, los cóndores quedan expuestos a posibles atropellamientos. Asimismo, el turismo no regulado promueve la intromisión humana en su hábitat, especialmente en zonas cercanas a sus nidos, generando alteraciones y riesgos adicionales para la especie.
- **Caza:** Los cóndores son cazados y maltratados con fines comerciales, turísticos o para ceremonias espirituales. Esta práctica genera una alta tasa de mortalidad (Grupo Nacional de Trabajo del Cóndor Andino, 2022).
- **Infraestructura:** Aunque los cóndores se desplazan a grandes alturas, en su hábitat y en los paisajes que sobrevuela existen torres de telecomunicaciones, cables y generadores de energía eléctrica. Estas infraestructuras pueden provocar colisiones e incidentes durante el vuelo, incrementando nuevamente el riesgo para la especie.

Otra amenaza para el cóndor andino:

- **La baja tasa de reproducción:** En un folleto de la Fundación “Cóndor Andino Ecuador” se señala que el cóndor alcanza la adultez aproximadamente a los 8 años. Posteriormente necesita tiempo para encontrar pareja y puede tardar varios meses en poner un huevo. El polluelo tarda cerca de dos años en independizarse de sus padres, por lo que la especie solo puede reproducirse aproximadamente cada dos años. Además, durante su primer año de vida los polluelos son muy vulnerables a accidentes y pocos logran sobrevivir hasta la edad adulta.

1.5.4.8 Importancia de la educación y la prevención para la conservación del cóndor

La conservación del medio ambiente como hábitat de esta especie no es posible sin educación ambiental. Jóvenes y adultos, de todas las culturas y estratos sociales, están llamados a conocer y comprender la importancia de la naturaleza con el fin de evitar que cada vez más especies desaparezcan (Parque Cóndor, 2022).

El parque nacional tiene algunas recomendaciones para ayudar a proteger a esta especie:

- 1.- No tirar basura, ya que los cóndores la confunden con comida, y ocasionan la muerte de los pollos.
- 2.- No darles comida a los cóndores
- 3.- Los cazadores no deben usar municiones a base de plomo.
- 4.- No hay que usar veneno para matar animales.
- 5.- Al observar un cóndor, se le toma foto y se anota el número que trae en el ala, esta información se puede compartir con los guardaparques.

1.6 Motion cómic como herramienta educativa

1.6.1 Ventajas

El motion comic es una de las herramientas más completas para la educación, sus principales aportaciones en la formación dentro de las aulas son:

- Promover el aprendizaje de diferentes temas.
- Facilita también la concentración y la memorización.
- El desarrollo de la imaginación.
- La expresión oral y escrita.
- Aumenta el vocabulario.
- Fomenta la creatividad.

El motion comic posee su propia gramática, lo que brinda la oportunidad de aprender a interpretar códigos narrativos distintos. Lo más importante es que este aprendizaje ocurre mientras se generan emociones, ya que sus características facilitan que el lector se identifique y construya una experiencia afectiva con la obra. De esta manera, puede participar activamente en la construcción del significado y en la interpretación del mensaje que se desea transmitir (Cordellat, 2023).

Asimismo, este formato permite experimentar con los horizontes del dibujo, la narrativa y la construcción de historias mediante una estructura abierta y fácil de editar (Vicens Vives, 2019).

Además, los motion comics pueden representar conceptos abstractos de forma visual y accesible, desglosando ideas complejas en viñetas dinámicas, lo que facilita la comprensión y la retención del contenido por parte de los estudiantes.

Otra ventaja es que este formato puede compartirse fácilmente mediante enlaces personalizados a través de correo electrónico, mensajería instantánea, redes sociales o sitios web. En general, el motion comic posee múltiples aplicaciones didácticas y constituye una herramienta atractiva para potenciar el aprendizaje. (Cordellat, 2023)

1.6.2 Desventajas

Para que un motion comic funcione de manera óptima, requiere una inversión significativa de tiempo y dedicación. El creador debe emplear su creatividad al máximo en el desarrollo del proyecto, ya que de lo contrario el lector podría distraerse o perder el interés durante la experiencia de lectura.

Otra desventaja es que este formato suele utilizarse poco con niños de corta edad, debido a que aún están en proceso de aprendizaje de la lectura y escritura. Además, es necesario comprender el lenguaje y la estructura narrativa particular que

caracteriza al motion comic.

Desde algunas perspectivas críticas, el cómic no posee el mismo valor literario que las obras clásicas consideradas como “alta literatura”, pues para ciertos sectores los libros siguen siendo el principal sinónimo de cultura.

Asimismo, el cómic puede disfrutarse de manera individual, pero la crítica señala que esta forma de consumo puede fomentar el aislamiento y reducir la interacción familiar o social (Locksley, 2015).

Otra desventaja a considerar es que la creación de un cómic o motion comic requiere comprender la semiótica visual, su gramática y las herramientas lingüísticas propias del medio. Debido a que este proceso puede resultar complejo y nuevo para muchos estudiantes, es recomendable planificar actividades de retroalimentación continua como estrategia fundamental para alcanzar los objetivos de aprendizaje y desarrollar un trabajo sin mayores dificultades (Gavaldón, 2020).

1.7 La población ecuatoriana

1.7.1 Relación con el cóndor andino

Desde tiempos remotos, el cóndor ha sido un animal importante en la mitología y las tradiciones del mundo andino. Por ejemplo, en la cosmovisión inca era considerado un ser inmortal y representaba al “Jananpacha”, es decir, la tierra de arriba, el cielo y el futuro (WCS Perú, 2021).

El cóndor también aparece como un elemento de integración cultural y símbolo de identidad. Su representación no se entiende como una imagen estática o permanente, sino como una construcción cultural presente en distintas manifestaciones. Aparece en el arte rupestre como parte de la expresión artística indígena, así como en la cerámica y el arte textil. Asimismo, se encuentra en expresiones literarias, poéticas y musicales. Existen leyendas, dichos y refranes

relacionados con el cóndor, en los cuales se refleja el significado y el vínculo simbólico que las comunidades han construido en torno a esta especie (Gordillo, 2002).

Durante miles de años, el cóndor andino —el ave voladora más grande del mundo— ha sido venerado por las comunidades originarias de Sudamérica, quienes lo han considerado como el espíritu de los Andes y un nexo sagrado entre los seres humanos y la divinidad. Aunque en el pasado fue una especie abundante, actualmente se ha convertido en un importante desafío de conservación debido a la disminución de su población y a las amenazas que enfrenta. Este cambio transforma su valor simbólico en un compromiso ambiental y cultural contemporáneo (Diputados Argentina, 2016).

1.7.2 Papel que juega en la conservación de este

El Ministerio del Ambiente del Ecuador señala que se está desarrollando una iniciativa integral para la conservación del cóndor andino, la cual incluye la participación conjunta del sector público y privado. Entre las acciones implementadas destacan el fortalecimiento del control y monitoreo en áreas protegidas, la capacitación a guardaparques, campañas de sensibilización en zonas de avistamiento y la realización de investigaciones sobre la ecología, biología y comportamiento de la especie (Puertas, 2017).

Un paso fundamental en la estrategia de conservación se dio en 2014, cuando por primera vez se instalaron rastreadores satelitales en algunos individuos de la especie con el apoyo de *The Peregrine Fund*, organización internacional sin fines de lucro con sede en Estados Unidos dedicada a la conservación del cóndor. Esta institución proporcionó los instrumentos necesarios, y los resultados fueron inmediatos, ya que permitió identificar las rutas de vuelo y los lugares de descanso de los ejemplares. Además, los rastreadores facilitaron la atención oportuna en casos

donde los animales presentaban alteraciones en su patrón de comportamiento, generando señales de alerta para posibles intervenciones. Posteriormente, en 2015, y con la participación de organismos públicos y privados, se realizó el primer censo técnico del cóndor andino en Ecuador.

El principal reto de los grupos de conservación es lograr que la especie salga de la categoría de riesgo, objetivo que resulta complejo y a largo plazo. Martín Bustamante señala que la función de los centros de rescate y refugio no es mantener a los cóndores en cautiverio de forma permanente, sino prepararlos para su eventual reintegración a la vida libre cuando estén en condiciones adecuadas. Mientras tanto, se llevan a cabo esfuerzos de reproducción en cautiverio, aunque este proceso no resulta sencillo.

El trabajo de conservación continúa desarrollándose en gran medida mediante iniciativas que dependen del compromiso institucional y voluntario. Sin embargo, los resultados aún son limitados, ya que en la práctica la protección de la especie enfrenta desafíos significativos. Existe la percepción de que, aunque legalmente el cóndor está protegido, la valoración del ecosistema y la fauna en el país aún requiere mayor fortalecimiento para lograr resultados más efectivos (Puertas, 2017).

Capítulo 2: Propuesta de intervención

2.4 Preproducción

2.1 Descripción del producto

Para la realización del tráiler de este motion comic, cuyo propósito es informar y prevenir la desaparición del cóndor andino, fue necesario investigar y definir un estilo gráfico específico para las ilustraciones, así como establecer una paleta de colores adecuada, efectos de sonido y la elaboración de un guion y storyboard bien estructurados. Todo ello se desarrolló adaptando la historia al público objetivo, dirigido principalmente a adolescentes entre los 13 y 17 años.

El estilo visual empleado en el tráiler del motion comic se basa en una estética caricaturizada sencilla propia de la historieta, caracterizada por exagerar, sintetizar o estilizar rasgos visuales y narrativos. Este enfoque permite transmitir personalidad, emoción y dinamismo con mayor intensidad que un estilo estrictamente realista.

La línea gráfica de referencia utilizada para la ilustración de personajes y fondos se inspira en la franquicia de cómics daneses *Valhalla*, creada por Henning Kure y Arne Stenby, e ilustrada por Peter Madsen (Babelbridge, 2019). Esta serie es considerada una de las más reconocidas y populares en Dinamarca y fue relanzada en 2019 con motivo de su 40 aniversario, mediante la publicación de cinco nuevas compilaciones que reúnen los 15 álbumes originales lanzados desde 1979.

La elección de esta línea gráfica como referencia se fundamenta en criterios técnicos, estéticos y narrativos, ya que permite establecer una identidad visual coherente con el formato del proyecto y fortalecer la experiencia comunicativa del motion comic.

Este estilo gráfico es utilizado debido a su fácil y comprensible delineado para

todas las edades, especialmente para el público joven, y sin llegar a ser definido visualmente como algo muy serio y oscuro.

Cabe recalcar que la estética del cómic *Valhalla* ha heredado influencias de dos de los títulos más reconocidos de la historieta franco-belga. Según Peter Madsen y su equipo de artistas, los formatos de la serie presentan un nivel de detalle y tramado similar al empleado en obras como *Las Aventuras de Tintín* y *Astérix el Galo* (Les Éditions Albert René / Goscinny – Uderzo, 2025; TintinImaginato, 2026).

Para la realización del tráiler del motion comic se utilizaron los softwares Photoshop y Adobe After Effects para el desarrollo de las ilustraciones y las animaciones incluidas en el proyecto.

En cuanto al componente de hardware, se empleó una computadora portátil con sistema operativo Windows, equipada con un procesador Intel® Core™ i5-5500U a 2.40 GHz, 16 GB de memoria RAM, aproximadamente 447 GB de almacenamiento interno y 2 GB de memoria gráfica.

El objetivo de este motion comic con estilo visual familiar es funcionar como un medio informativo y educativo, proyectando en el espectador las razones fundamentales para prevenir la desaparición de la especie protagonista de este proyecto.

2.2 Descripción del usuario

Este tráiler está dirigido a público general, con especial énfasis en preadolescentes y adolescentes interesados en producciones con temática de cómic que presenten una estética e historia sencilla, de fácil comprensión. El objetivo es incentivar la educación ambiental y promover la conformación de iniciativas o movimientos juveniles orientados a la concientización sobre la importancia del hábitat, la flora y la fauna. Considerando estos aspectos, existen mayores posibilidades de

contribuir a la conservación del cóndor andino.

Cabe señalar que el Ministerio de Educación reporta que más de 200.000 estudiantes han participado en proyectos ambientales escolares desde el año 2023 hasta la fecha (Ministerio de Educación, 2025).

Este motion comic constituye una herramienta útil para concienciar a las generaciones más jóvenes sobre los valores culturales y naturales asociados a la fauna del país, mediante una propuesta artística que evite formatos tradicionales considerados poco atractivos o aburridos.

El estilo gráfico, inspirado en obras del cómic europeo y con influencia del cómic americano, ha demostrado ser de gran interés para el público adolescente actual, lo que favorece la conexión entre el contenido educativo y la experiencia visual del espectador.

Uno de los factores clave de este teaser de motion comic es la edad de los personajes protagonistas. Al encontrarse en etapa adolescente, el público objetivo —preadolescentes y adolescentes— puede identificarse con mayor facilidad, generando una conexión más directa con la narrativa y los mensajes del proyecto.

Este formato, concebido como teaser de motion comic, fue seleccionado como estrategia innovadora para abordar la problemática ambiental, ya que permite romper esquemas tradicionales en la educación mediante producciones audiovisuales dinámicas e interactivas.

En las últimas décadas, la relación de los jóvenes con los medios de comunicación convencionales ha disminuido debido a la revolución digital e internet. Actualmente, los jóvenes interactúan principalmente en entornos digitales, donde consumen información y entretenimiento, lo que representa una oportunidad para incorporar contenidos educativos en estos espacios.

Cabe recalcar que, si se segmentan los niveles educativos con mayor potencial de beneficio, este tráiler de motion comic estaría dirigido principalmente a estudiantes de 8. ° a 10. ° grado de Educación Básica Superior (12 a 14 años) y a estudiantes de 1. ° a 3. ° curso de Bachillerato General Unificado (15 a 17 años). El proyecto puede funcionar como herramienta informativa y motivacional alineada al currículo educativo, fortaleciendo la capacidad de los jóvenes para convertirse en agentes activos en la conservación de la especie protagonista.

2.3 Especificaciones técnicas

En el ámbito tecnológico, para la creación de este motion comic se utilizó lo siguiente:

2.3.1 Hardware

Son todos los elementos físicos que constituyen una computadora o sistema informático. En otras palabras, son todas aquellas partes físicas de un sistema operativo.

Para la creación de este Teaser de motion comic con el estilo apreciado, se utilizó como hardware: Una tableta Wacom Intuos y una Laptop “DELL” Windows.

Wacom Intuos

Actualmente es reconocido como uno de los mayores y más importantes fabricantes de tabletas digitalizadoras. Las tabletas “Wacom” son muy populares entre artistas, dibujantes de cómic, diseñadores gráficos e inclusive arquitectos.

One by wacom medium

Acompañada de un lápiz, con respuestas rápidas y diseño ergonómico. One By wacom Medium me permite dibujar, pintar e inclusive, editar fotos con naturalidad. Más no necesita batería al ser ligero, equilibrado, y extremadamente cómodo para su uso prolongado. Es como si estuvieras dibujando a mano alzada, sobre papel

tradicional.

Figura 14
One by wacom medium



Nota. Imagen del dispositivo *One by Wacom Medium*. Tomado de Wacom (2018). <https://estore.wacom.com>

Laptop “DELL” Windows

Una laptop, es una computadora portátil personal, que puede ser transportada fácilmente. Muchas de ellas están diseñadas para soportar software y archivos igual de robustos a los que procesa un computador tradicional de escritorio.

2.3.2 Software

El software es un conjunto de reglas y programas que proporcionan instrucciones a un ordenador para la ejecución de tareas específicas. Puede utilizarse para gestionar datos, automatizar procesos y desarrollar aplicaciones o productos informáticos (Armetrics, 2025).

Para la realización del proyecto se utilizaron como herramientas de software Adobe Photoshop y Adobe After Effects.

2.3.2.1 Adobe Photoshop

Es el nombre de una de las más conocidas herramientas de Ilustración artística, edición de imágenes y fotografía. Un programa que se utiliza en nuestra laptop, para ilustrar, retocar imágenes y hacer montajes de carácter profesional.

Desarrollado por la empresa Adobe Systems, cualquier persona puede utilizar Photoshop tanto en Windows como en MacOS.

Actualmente, es uno de los aliados imprescindibles de cualquier tipo de Marketing, sobre todo de la rama creativa, dado el potencial que tiene para crear cualquier equipo de marketing, sobre todo de la rama creativa, dado el potencial que tiene para crear cualquier tipo de material gráfico, con relativa facilidad.

Requisitos del sistema

Para el uso del software Adobe Photoshop se necesita de los siguientes requerimientos mínimos:

- Procesador de sexta generación del Intel o superior o equivalente AMD con compatibilidad con SSE4. 1.
- Microsoft Windows 10 versión 2004 o posterior (Versión 21H2).
- 12GB de espacio disponible en el disco duro para instalar las aplicaciones; 16GB adicionales para descargar todo el contenido opcional.
- Controlador de pantalla y sonido compatible con Microsoft DirectX 12
- Reproductor de Windows Media (necesario para importar y exportar formatos de Windows Media)
- Grabadora de DVD compatible necesaria para grabar DVD.

2.3.2.2 Adobe After Effects

Es un software de postproducción que permite crear gráficos en movimiento y aplicar efectos digitales, por lo que es considerado uno de los programas de edición de video más utilizados en la industria audiovisual (CEI, 2025).

Asimismo, su uso es frecuente en redes sociales y producciones digitales debido a sus múltiples herramientas de edición y animación.

Este programa permite crear animaciones en 2D y 3D, incorporar movimientos y efectos especiales en videos previamente grabados, así como realizar ajustes de color, corrección cromática y retoque de imágenes.

Herramientas

- rastreador de cámara
- Perfeccionar borde
- Estabilizador
- Escala flexible
- Colores precisos e intensos
- Control de movimiento
- Control de animaciones y efectos
- Herramientas para clonar
- Compatibilidad con audio
- Creación de efectos

After Effects permite crear cualquier efecto. Disponiendo de cientos de plugins que me permiten añadir desde sombras, colores, transiciones (Incluyendo animación de personajes).

1. Introducción

- Objetivo del tráiler.
- Duración estimada.
- Tono narrativo: épico, dramático, cómico, mítico.

2. Storyboard

2.4.1 Storyboard

Figura 15
Storyboard I

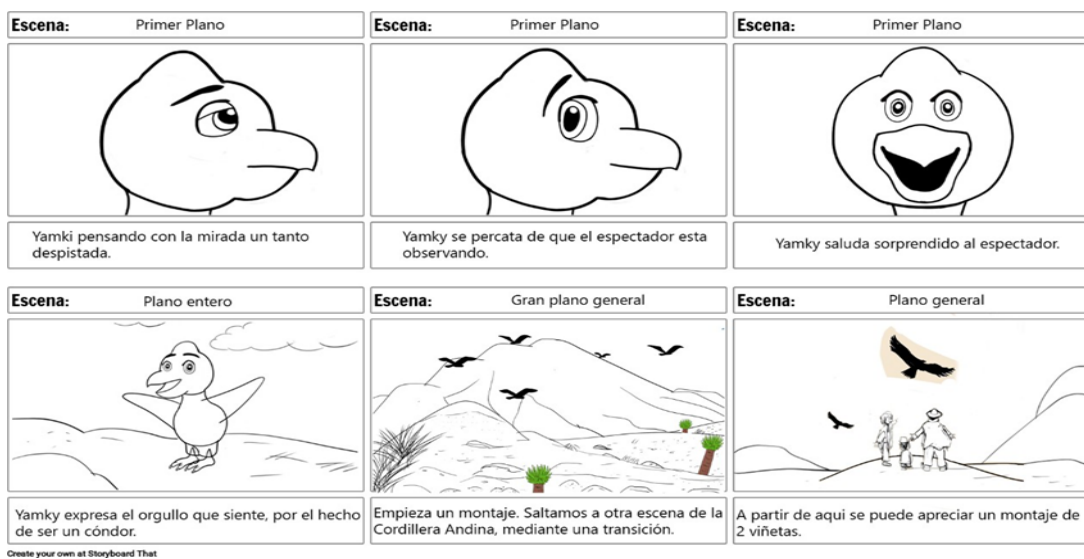


Figura 16
Storyboard II

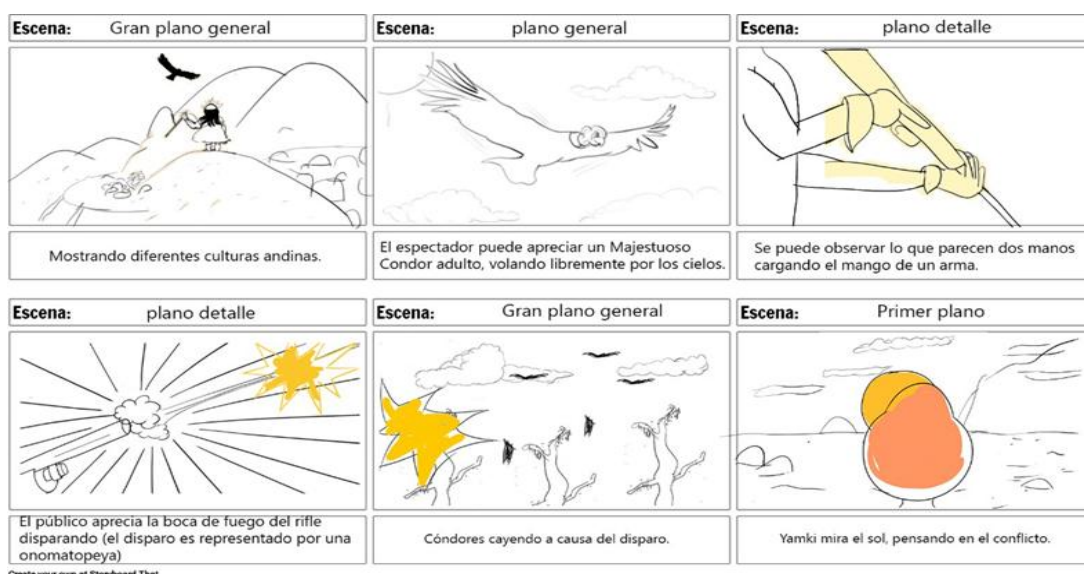


Figura 17
Storyboard III

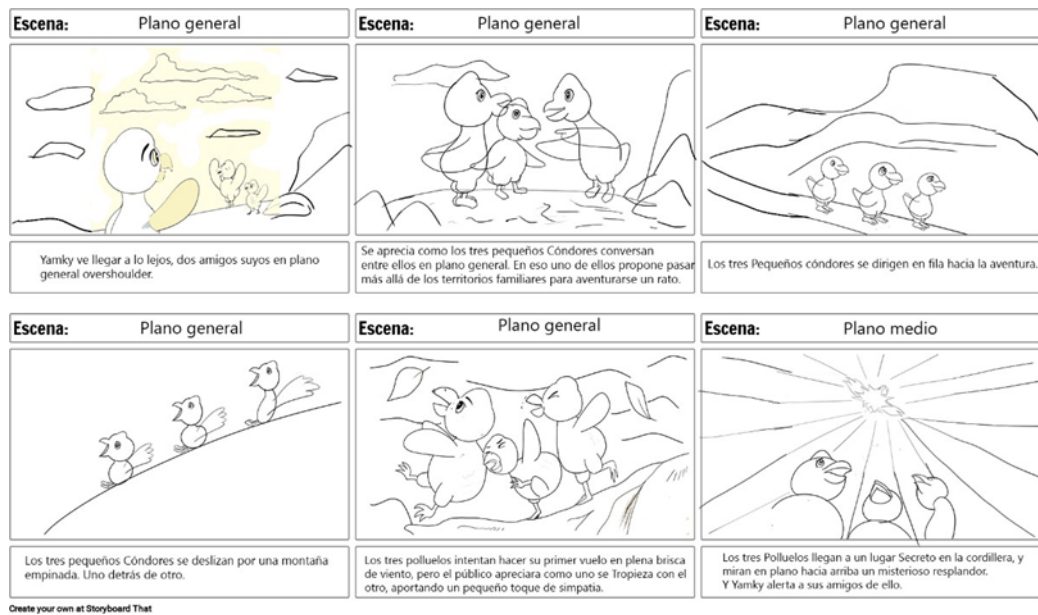


Figura 18
Storyboard IV

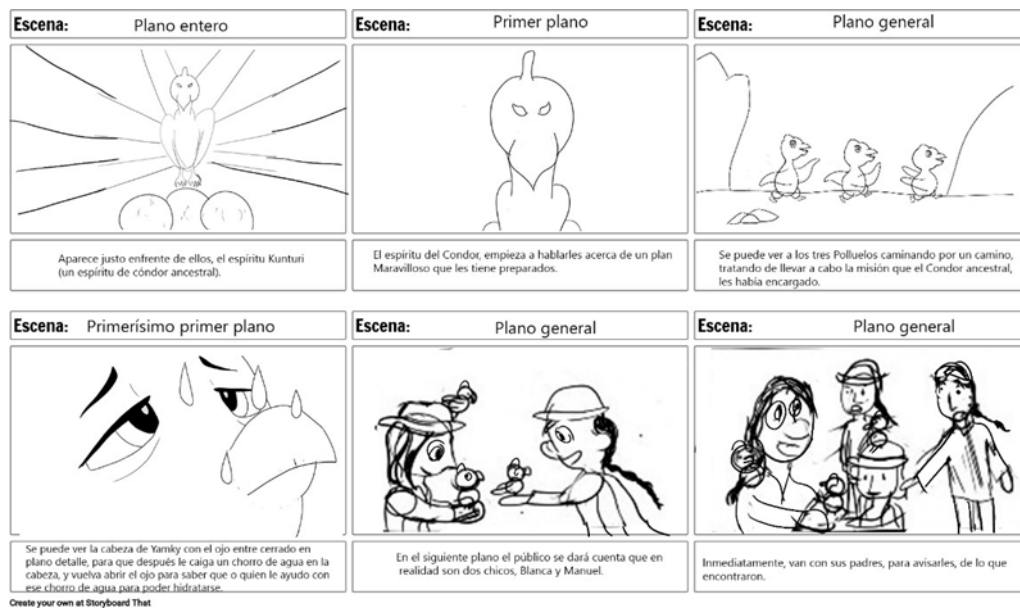


Figura 19
Storyboard V

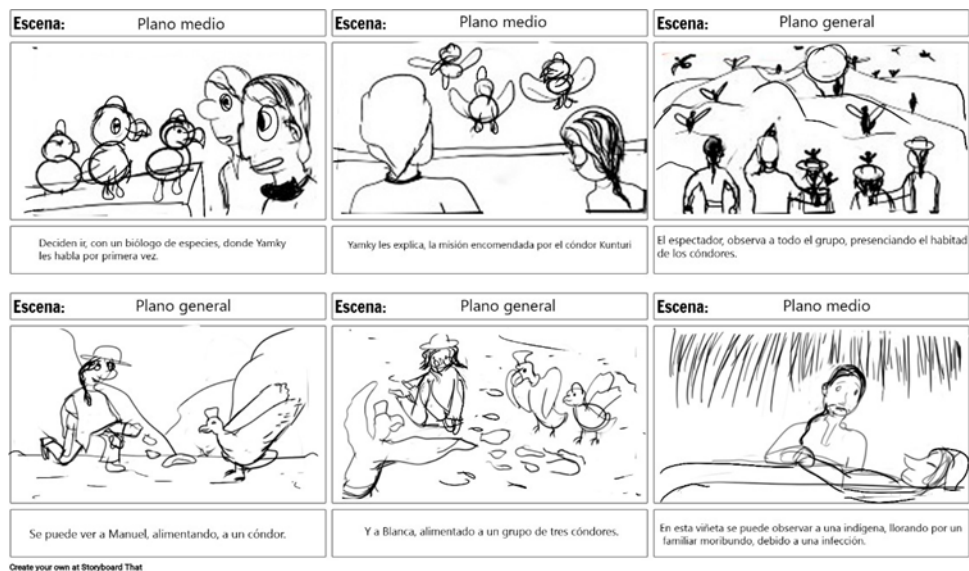
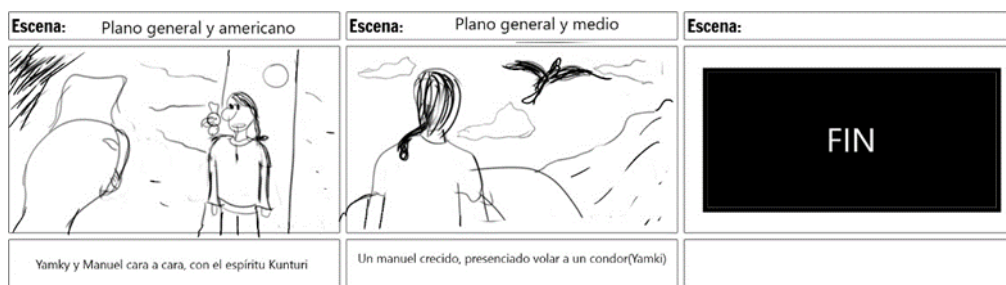


Figura 20
Storyboard VI



2.4.2 Diseños de personajes y fondos.

El tráiler de motion comic estará orientado en tener un género informativo y de aventura, que contará una historia interesante, que desde la primera viñeta pretenda llamar la atención. A medida que el proyecto avance, cautivará segundo por segundo a su audiencia, con una historia llena de aventura y momentos entrañables.

Su narrativa estará centrada en el cóndor como especie esencial de nuestro país, donde se hará un recalco del tesoro nacional que significa para los ecuatorianos, y de su triste cacería, que los ha llevado a estar en peligro de extinción. Se va a relatar todo ello, partiendo desde la perspectiva del protagonista, Yamki, un polluelo de cóndor que en el inicio le dará a conocer al espectador, sobre los antecedentes de su

especie en el territorio ecuatoriano y su problemática, después todo dará un giro inesperado en el que Yamki se verá envuelto en un problema.

Figura 21

Los tres polluelos Yamky, Ninan y Ñan

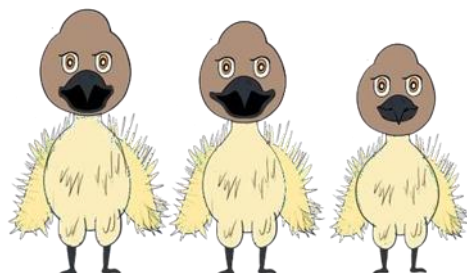


Figura 22

Turn around: Yamky

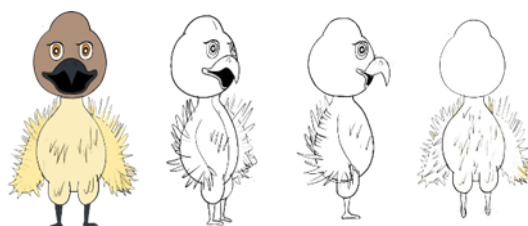


Figura 23

Turn around: Ninan

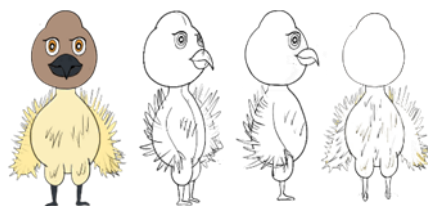
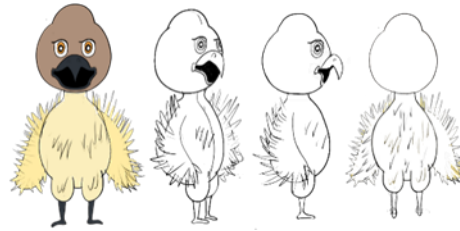


Figura 24

Turn around: Ñan



Descripción de Yamky, Ninan y Ñan: Yamky es el protagonista de la historia, un pequeño pero inteligente polluelo de cóndor, apasionado por descubrir más y más, sobre la historia de su especie en los territorios ecuatorianos.

Junto a sus amigos, Ninan, un cóndor de baja estatura y un poco más dinámico en temperamento. Y también esta Ñan, un polluelo alto, al que de verdad le gustan encarecidamente las aventuras.

Lo que los caracteriza a los tres, es que, al ser polluelos de una misma especie, portan el mismo aspecto, debido al mismo color de plumaje amarillento claro, cabeza café oscura, y un pico oscuro un tanto respingado.

Figura 25

Espíritu ancestral Kunturi

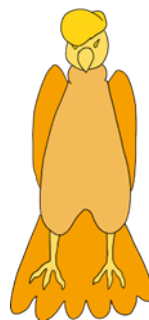
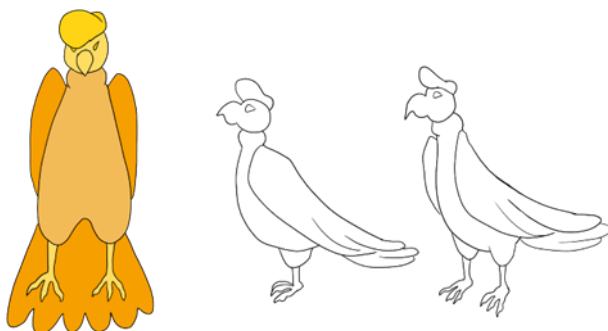


Figura 26

Turn around: Espíritu ancestral Kunturi



Descripción del Espíritu ancestral Kunturi: Se trata de un espíritu de cóndor legendario de gran sabiduría.

En vida fue un gran cóndor sabio y leal a su especie, que una vez hecho espíritu **(Un kunturi)** como se lo conoce en las creencias secretas de los cóndores, cumple el rol de un heraldo, con su imponente aspecto místico dorado, y unos impecables y estilizados ojos minimalistas bastante brillosos.

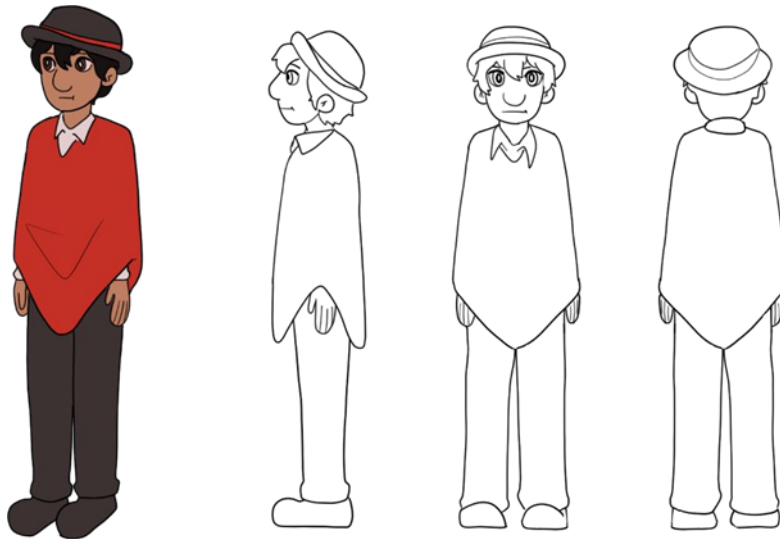
Aparte de su apariencia majestuosa, a través de la cual transmite conocimiento profundo, y un respeto inefable.

Figura 27

Manuel



Figura 28
Turn Around de Manuel.



Descripción de Manuel: Es un chico indígena de 15 años de baja estatura, pero con un carácter muy jovial, prudente y empático. Es el primogénito de su familia, los cuales son nativos de los alrededores de la cordillera ecuatoriana.

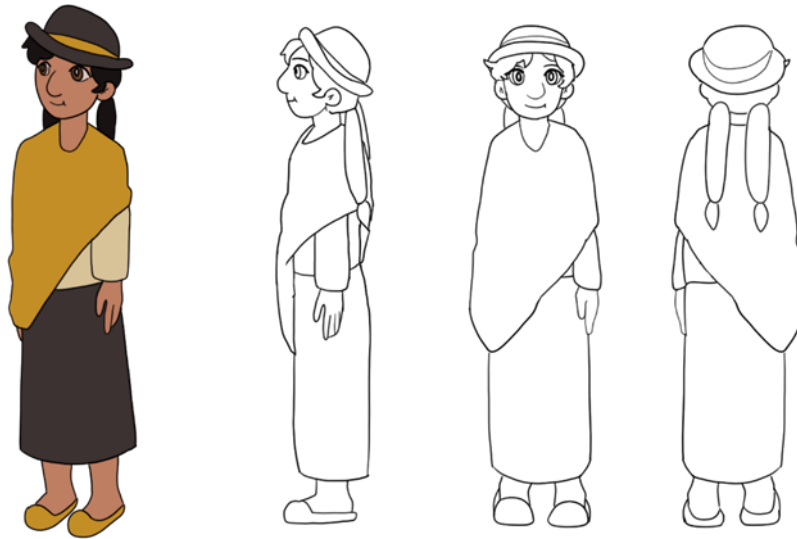
Viste como todo nativo de la sierra, con una camisa blanca, y un poncho rojo. Unos pantalones y calzados oscuros, y lleva puesto un sombrero negro hecho con lana de oveja.

Figura 29
Blanca



Figura 30

Turn around: Blanca



Descripción de Blanca: Blanca es la hermana menor de Manuel. Es una chica de 14 años, la cual comparte casi la misma personalidad de su hermano mayor, solo que a veces suele ser un poco más reservada.

Es de una baja estatura y figura menuda. Viste una blusa color beige, con un poncho amarillo, una falda oscura, y un sombrero hecho con lana de oveja.

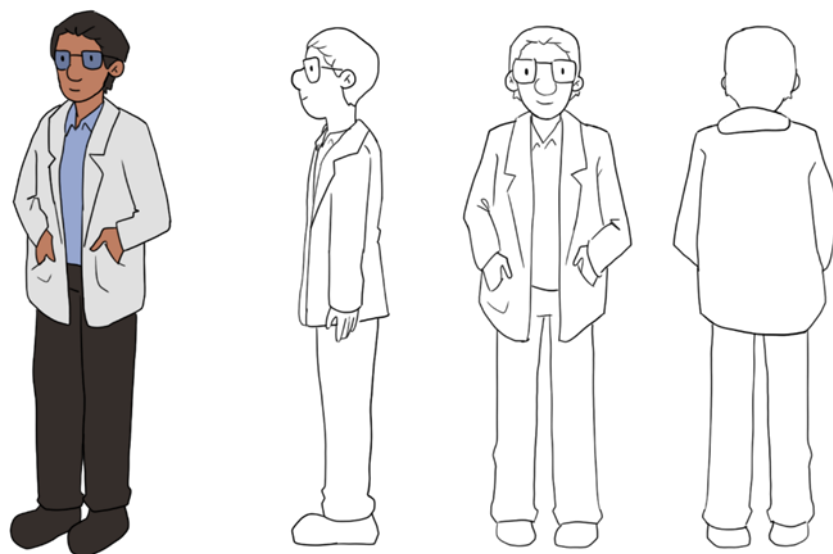
Figura 31

José el Biólogo



Figura 32

Turn around: José el Biólogo



Descripción de José Biólogo: Es un hombre de 40 años, y de mediana estatura, el cual desde joven desarrollo una pasión por estudiar los organismos vivos, y los ecosistemas. Con el fin de aplicar sus conocimientos, para ayudar a resolver los problemas de su medio, a través de nuevas tecnologías.

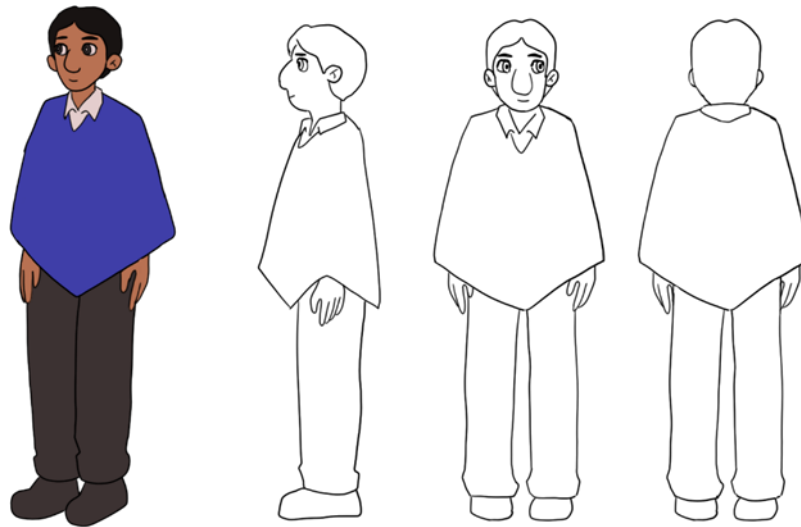
Terminado sus estudios, instalo su consultorio en un pequeño pueblo cercano a la cordillera andina. En donde es muy apreciado por los lugareños, quienes ante cualquier situación recurren a él, para ser ayudados.

Figura 33

Liam



Figura 34
Turn around: Liam



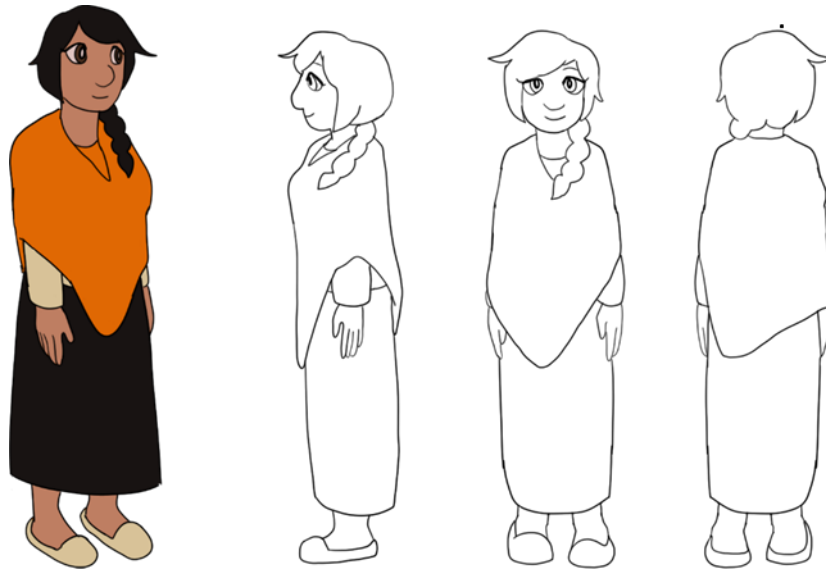
Descripción de Liam: Es el papá de Manuel y Blanca, un hombre de familia que trabaja en las labores del campo de la cordillera, trayendo a casa lo necesario para su familia, sin importar el esfuerzo. Mide 1,69 m. Al saber del descubrimiento de los polluelos, propone la idea que los llevara a la aventura, con el fin de prevenir la extinción de los cóndores

Figura 35
Ana



Figura 36

Turn around: Ana



Descripción de Ana: Es la mamá de Manuel y Blanca, una mujer Indígena de mediana estatura, la cual se ocupa de las labores del hogar. Al enterarse de los polluelos, estará dispuesta a ayudar cuanto sea necesario.

2.4.2.1 Diseño de Fondos

Figura 37

Cordillera Andina.



Figura 38

Choza de Manuel y Blanca.

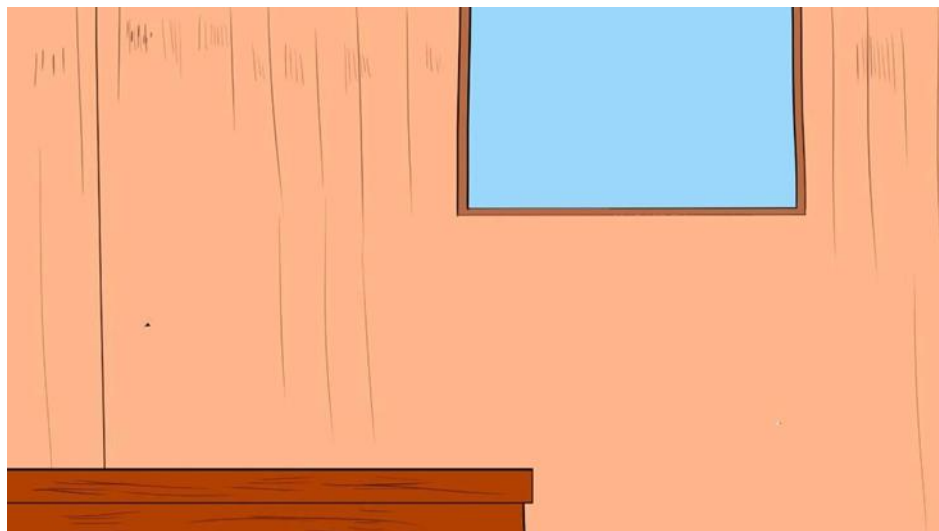
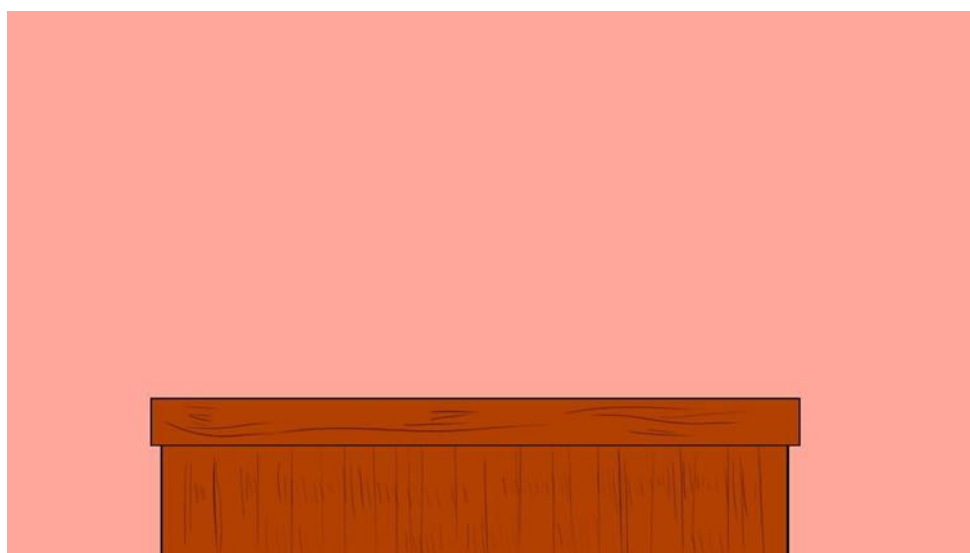


Figura 39

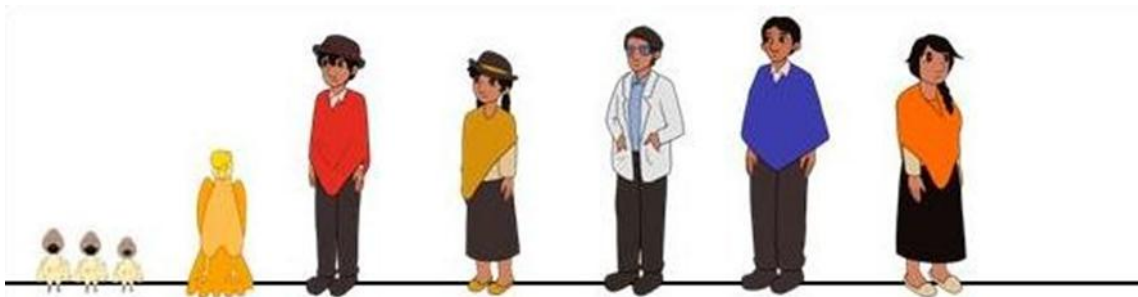
Oficinal del José el biólogo.



2.5 Diseños de layout/ Línea grafica

Figura 40

Size comparison Chart



Se utilizo un lápiz circular redondeado, el cual encaja perfectamente con el estilo de cómic deseado, cual la referencia antes indicada.

El trazo predeterminado usado es para lograr la comprensión básica en todos los espectadores, y al mismo tiempo es mucho más fácil de animar cada personaje u objeto.

En este caso como se trata de una producción que va dirigida hacia un nicho juvenil, quise un pincel fino con presión de volumen, para lograr plasmar y enfatizar el estilo comic deseado.

Figura 41

Pincel usado en el proyecto.

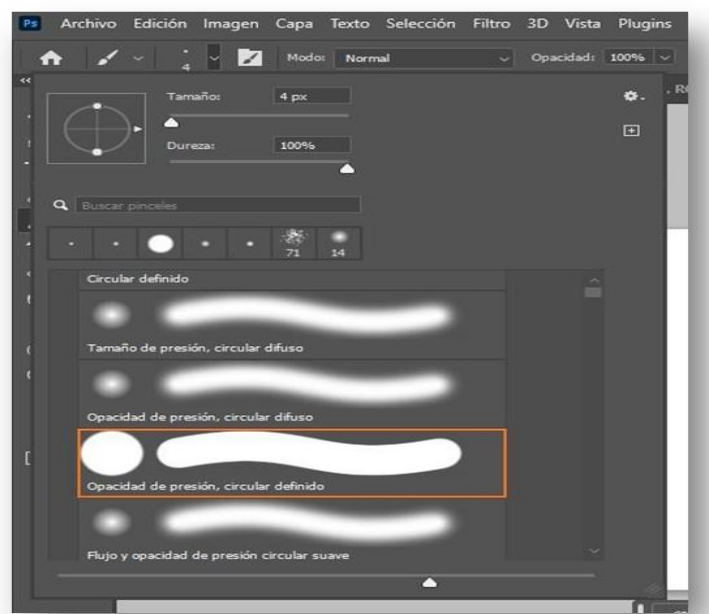


Figura 42
Opacidad del Pincel

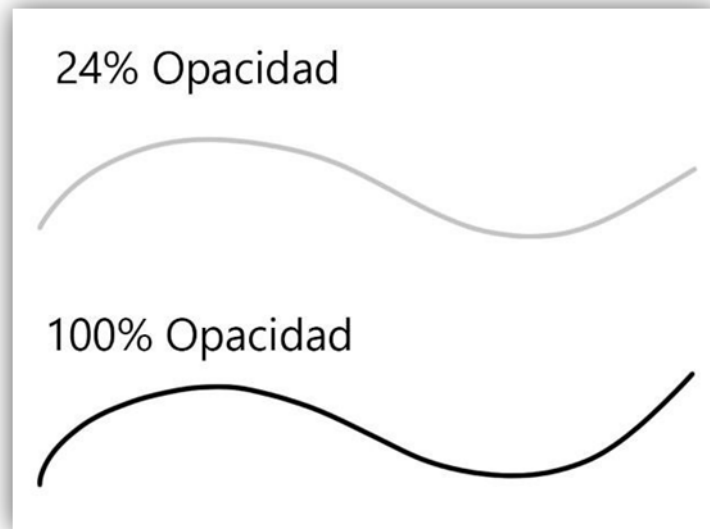
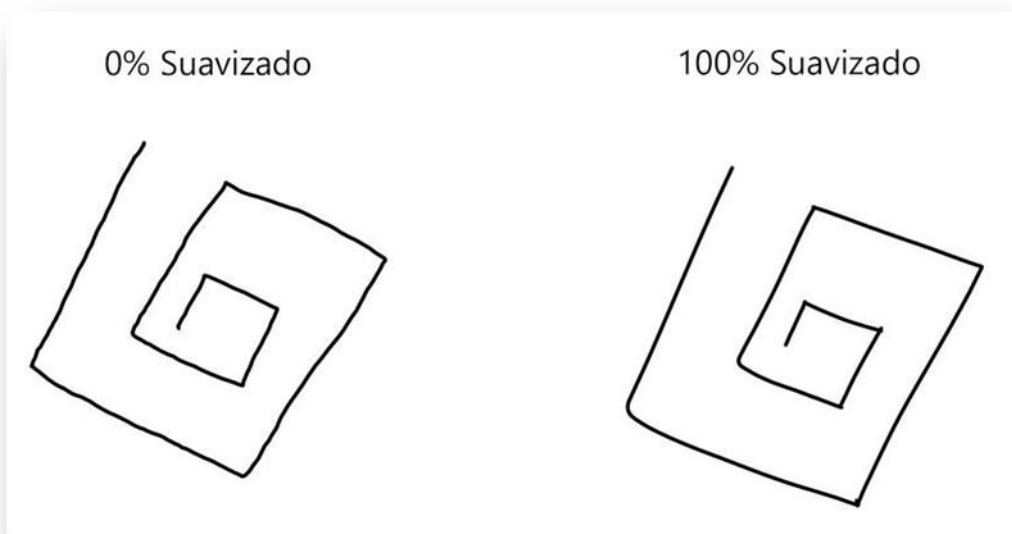


Figura 43
Suavizado del pincel



Las líneas son capaces de representar materiales de cualquier tipo y de cualquier volumen, basta únicamente con variar su grosor, dirección y actitud.

Con los diferentes trazos de los pinceles sean estos rectas o círculos, se puede dar a demostrar las diferentes características que el dibujo puede tomar, esto depende de que se quiera demostrar.

Estas características pueden ser las siguientes:

- **Según el trazo**

Cuando un trazo es fuerte, este puede demostrar agresividad. Cuando un Trazo es firme, este puede demostrar control.

Cuando un trazo es suave, este puede demostrar inseguridad.

- **Según la forma**

Cuando la forma es clara y definida, puede implicar control.

Cuando la forma no es clara y definida, puede implicar falta de control.

2.5.1 Perspectiva y énfasis

Es una herramienta clave que ayuda a la composición a poder destacar un objeto. Las líneas pueden ser ligeramente definidas o más gruesas, de modo que pueda guiar el ojo de los espectadores hacia el contenido propuesto.

El caso contrario: Líneas difusas y delgadas para los objetos que acompañan la composición pero que no son protagonistas, para que no distraigan al espectador de los elementos principales o destacables en el cuadro.

2.6 Valor comunitario

Este proyecto tiene como objetivo crear un motion comic, donde se pueda prevenir la extinción del cóndor andino en nuestro país.

La historia de este motion comic tiene como protagonista a un joven cóndor, el cual Tiene tanto amor y orgullo por su especie, lo que le lleva a reflexionar acerca de ello, y al mismo tiempo vivir una inesperada aventura con sus dos mejores amigos.

A través de este proyecto se utilizó el estilo gráfico de una serie de comics danesas, debido a que su línea de dibujo puede ser fácilmente considerada apta para el público al que va dirigida.

Con esta Tesis se quiere lograr informar a la comunidad estudiantil en la etapa final de primaria, acerca de la importancia del cóndor andino como especie prioritaria en nuestro país. Incluyendo a su vez las consecuencias de lo que ocurriría si se diera su desaparición.

Este motion comic fue diseñado con el objetivo de que se lo pueda usar como una herramienta útil en la educación básica, y al mismo tiempo puede llegar a ser un exponente de aprendizaje en el ambiente educativo ecuatoriano.

Hoy en día existen numerosas formas de llevar a cabo un sistema de educación más creativo para los niños en últimos años de primaria, pero tristemente esto no se lo aprovecha del todo, debido a que las artes hoy en día tienen un papel débil en la educación actual, ya que se las considera una parte necesaria, pero no relevante.

Por esto yo creo que se puede cambiar esta perspectiva limitada que se tiene sobre el arte en la educación, con este Motion comic, haciendo del aprendizaje una experiencia mucho más entretenida en la que los niños puede desarrollar:

- Poder imaginativo,
- Contribuir a la formación de la personalidad,
- desarrollo de la inteligencia,
- desarrollo del pensamiento creativo y visual,
- desarrolla el sistema cognitivo.

Este motion comic tiene como temática darle más protagonismo al cóndor andino como tesoro nacional del país.

2.7 Validación del producto

El cómic o historieta, tanto en su formato tradicional como en su versión digital denominada *motion comic*, constituye un producto cultural que funciona dentro de una lógica de comunicación y persuasión visual. En muchos casos, refleja de manera implícita valores, ideologías y estructuras pedagógicas presentes en la sociedad, convirtiéndose en un medio que no solo entretiene, sino que también transmite significados y refuerza determinados discursos culturales.

Desde una perspectiva pedagógica, diversos autores han señalado que el cómic representa un recurso motivador para el aprendizaje en el contexto educativo. Estudios realizados por Aparecí, Barrero y Díaz destacan su potencial como herramienta didáctica. Asimismo, Barreiro señala que cuando un estudiante se acerca al cómic, experimenta una motivación intrínseca, especialmente si el contenido se relaciona con sus intereses y gustos personales.

Por consiguiente, la lectura y la escritura constituyen bases fundamentales en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En el contexto ecuatoriano, según datos reportados por el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), el 26,5 % de los ecuatorianos no dedica tiempo a la lectura; de este porcentaje, el 56,8 % declara no leer por falta de interés y el 31,7 % por falta de tiempo.

Actualmente, los medios audiovisuales se consideran herramientas efectivas y ampliamente utilizadas para introducir contenidos educativos de manera dinámica y atractiva. Sin embargo, ya no es suficiente presentar únicamente imágenes estáticas o secuencias visuales simples que dependan exclusivamente de la imaginación del

estudiante. Es necesario incorporar formatos interactivos y narrativos que generen mayor involucramiento y comprensión del contenido educativo.

Los géneros empleados en este proyecto fueron:

- **Aventura:** Se vincula a una experiencia que conlleva ciertos riesgos y cuyo protagonista puede estar a merced de sucesos imprevisibles.
- **Drama:** En tiempos modernos se refiere cualquier obra de corte serio, en las que se narran los sufrimientos, y las pasiones de los personajes, pero también pueden ser otros aspectos ligeros e incluso cómicos.

Se optó por escribir la historia en estos 2 géneros debido a el objetivo de esta historia, la cual es concientizar y prevenir de una manera más interesante y dinámica la extinción de la especie mencionada en el Motion comic.

2.8 Título del cómic

Figura 44
Título del cómic



Para el desarrollo del título de este teaser de motion comic con el estilo seleccionado, se eligió como base la tipografía fuente “**Ecuador Modern retro Typeface**” que imita un estilo andino ancestral para que contraste con la estética de la historia. Al mismo tiempo se la modifiqué para poder adaptarla a una temática de

aventura.

La razón por la que se decidió usar y resaltar la palabra monumento, fue el querer atribuir una suprema importancia a esta especie tan emblemática para el país.

De por sí, el título logra captar la vista del espectador y abre esa puerta a su objetivo.

2.9 Diseños referentes

Figura 45

Referencia del diseño de personajes.



Valhalla

El diseño que se ve aquí fue obtenido de la serie de historietas ya mencionada creada por el artista danés Peter Madsen. Fue tomada como un referente para la creación del teaser del motion comic, debido a su estilo grafico sencillo.

Como se lo puede notar en los personajes del cuadro, causa una sensación de interés y empatía visual.

Figura 46
Referente



La presente Viñeta se tomó como referente, ya que en todo el encuadre se puede ver su estética, y se la puede entender visualmente a la perfección.

Especialmente si se trata de entretener y concientizar, sobre todo a preadolescentes y adolescentes.

2.10 Estética del tráiler

La estética del tráiler hará uso de elementos de una producción familiar, especialmente para el nicho al que va dirigido este proyecto. Pero al mismo tiempo tendrá momentos sentimentales y simbólicos, donde hará que los espectadores tomen más seriedad en la problemática tratada.

2.11 Funciones extras del aplicativo

- **Monetización:** El tráiler será accesible al público en general, ya que su contenido es de interés cultural y con mayor énfasis en el tema tratado. Por lo tanto, se mostrará en YouTube de manera gratuita.

La ganancia y aceptación del tráiler se obtendrá en las visualizaciones, y generación de interés por parte de la audiencia y empresas de asociación de ayuda para animales o inclusive estudios de animación nacionales o extranjeros.

- **Auspiciante (NO):** Del momento no hay un auspiciante en concreto para el tráiler, por tal razón se desarrollará de manera independiente y para todo público.
- **Difusión – Socialización:** Se realizará por medio de las redes sociales más usadas como

Facebook, Instagram y X (antes conocida como Twitter).

- ✓ **Facebook:** Es una de las plataformas de comunicación más usadas a nivel mundial. Por medio de la cual se puede promocionar un producto o una marca aumentando su valor.



- ✓ **Instagram:** Como un gigante de las redes sociales, cuenta con la ventaja de ser gratuita, teniendo de esta manera un gran número de usuarios.



- ✓ **X(Twitter):** Es un servicio de comunicación bidireccional con el que puedes compartir información de cualquier tipo de una manera rápida, sencilla y gratuita. <https://www.webempresa.com/blog/que-es-twitter-como-funciona-2.html>

La manera en la que la historia está contada toma inspiración de una popular serie bíblica juvenil. En la cual aparece un personaje que cumple el rol de Narrador en tercera persona y de guía al mismo tiempo, la cual es la misma función que cumplirá el protagonista del proyecto.

El proyecto toma como inspiración para su línea gráfica, esta franquicia de cómics daneses. La cual está dirigida a niños y preadolescentes, al tener un estilo cartoon que se adapta perfectamente al Nicho deseado.

CONCLUSIONES

El planteamiento del teaser de un motion comic o cómic animado, fue elaborado a partir de una problemática relevante para la fauna del Ecuador, la extinción del cóndor andino, considerando que esta especie forma parte de la identidad cultural del Ecuador, cuya imagen es utilizada incluso en los símbolos patrios.

El levantamiento de información realizado, permitió identificar y analizar diferentes contextos que van desde, el conocimiento empírico de como estas aves en algunos entornos son percibidas de diferentes maneras: admirados y venerados por algunas comunidades ancestrales, tildados como una amenaza, especialmente para el ganado por otros, hasta su aporte significativo al patrimonio cultural de nuestro país.

Se consideró una narrativa apegada a la realidad de su ecosistema, desde la perspectiva de un pequeño polluelo de cóndor andino como personaje principal y quien guía toda la historia, a través de mensajes de preservación de su especie, identificación de los peligros que constantemente la amenazan y el aporte que los humanos brindan a través de unos jóvenes, que enfatiza como las nuevas generaciones puede asumir esta ardua pero significativa tarea.

El teaser elaborado, permite resaltar visualmente, la importancia y el valor del cóndor andino dentro del territorio ecuatoriano, ya que, a nivel cultural forma parte de nuestra herencia y se asocia al sentido de pertenencia; por otro lado, a nivel ecológico es un agente limpiador natural cuyo aporte a los ecosistemas es fundamental para mantener el equilibrio y la salud.

Fue un proyecto que abarca un proceso de validación, el cual incluye la opinión y reflexión de una docente, sobre la utilidad y efecto que género en ella y un pequeño grupo de jóvenes observadores. Motivándolos también a aportar con ideas que ayuden a prevenir su extinción.

En este sentido, el presente teaser de motion comic pretende sumarse como una herramienta adicional mediante recursos visuales y narrativos en la dura tarea de informar y

¿Por qué no? A aportar en sensibilizar especialmente a las nuevas generaciones sobre la importancia de preservar la biodiversidad y la responsabilidad colectiva de proteger al cóndor como especie emblemática del Ecuador.

RECOMENDACIONES

Para dar a conocer el teaser del motion cómic, es necesario crear una estrategia digital sólida, cuya difusión permita alcanzar el impacto esperado.

De manera específica, se recomienda difundir mediante videos cortos a través de las plataformas digitales de mayor uso entre la población adolescente, como Tik Tok e Instagram; también, se considera la publicación del contenido completo en YouTube. A través de estas estrategias se espera crear conciencia y motivar a las nuevas generaciones a involucrarse de forma activa con el proyecto.

Por otro lado, se considera pertinente realizar visitas a instituciones educativas, dirigidas específicamente a los niveles de básica superior y bachillerato. Durante estas jornadas, el teaser será proyectado en cada salón de clase, luego de esto se entregará material didáctico relacionado con el proyecto.

Además, se propone implementar un buzón de sugerencias bajo el nombre “¿cómo ayudarías al cóndor andino?” en el cual los estudiantes podrán contribuir con estrategias e iniciativas orientadas a fortalecer el impacto de la propuesta.

Finalmente, se plantea difundir fragmentos del cómic en vallas publicitarias ubicadas en zonas concurridas de las principales ciudades del país.

Para esto, se contempla la elaboración de un plan estratégico orientado a establecer alianzas con empresas y fundaciones interesadas en promover la conservación del cóndor andino, resaltando su valor simbólico como patrimonio del Ecuador, así como su relevancia dentro de los ecosistemas.

REFERENCIAS

- Argentina.gob.ar. (2021). *Cóndor: Una especie clave en el equilibrio del ecosistema andino*. Asturias, & Guzmán. (2022). *P.E.T. Aves de Perú*. (2025). *Alimentación del cóndor andino*. <https://avesdeperu.org/dieta-alimentacion-condor-andino/>
- Cóndor, E. (2019). *Comportamiento del cóndor andino*. <https://condor-asmg31.weebly.com/comportamiento.html>
- Conservación Internacional. (2023). *Cóndor andino*.
- Díaz, F. J. (2020). *El cómic europeo: Historia y características*. Akira Comics. <https://www.akiracomics.com/blog/el-comic-europeo-historia-y-caracteristicas>
- Diputados Argentina. (2016). *El cóndor, símbolo de la libertad de los pueblos y del amor eterno*.
- Ecoavant. (2020). *El cóndor en Ecuador: De símbolo nacional a especie en extinción*.
- Ecuador Mi Tierra. (2024). *Cóndor andino, animal nacional del Ecuador*. <https://ecudormitierra.com/simbolos-patrios-ecuador/condor-andino-animal-nacional-del-ecuador/>
- García, T. (2010). *Motioncómic: Historietas audiovisuales*. NeoTeo. <https://www.neoteo.com/motion-comics-historietas-audiovisuales>
- Gavaldón, G. (2020). *Aprender a comunicar con imágenes*.
- Gordillo, S. (2002). *El cóndor andino como patrimonio cultural y natural de Sudamérica*.
- Gosciny, R., & Tabary, J. (1966). *El gran visir Iznogud*. Dargoud.
- Gosciny, R., & Uderzo, A. (1962). *Astérix: Gladiador*. Dargoud.
- Granizo, T., Pacheco, C., Ribadeneira, M. B., Guerrero, M., & Suárez, L. (2002). *Libro*

rojo de las aves del Ecuador (Vol. 2). SIMBIOE.

<https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/144884-opac>

Grupo Nacional de Trabajo del Cóndor Andino. (2022). *Nueve amenazas enfrenta el cóndor andino, el rey de los Andes.*

<https://www.quitoinforma.gob.ec/2022/10/07/condor-nueve-amenazas-enfrenta-el-rey-de-los-andes/>

Hergé. (1958). *Las aventuras de Tintín: Coke en Stock*. Casterman.

Hernán Vargas, R., Muñiz López, R., Bustamante, M., Kohn, S., Carrasco, L., Ron, K.,

Vinueza, C., Narváez, F., Ortega, A., Arbelaez, E., & Utreras, V. (2018). *Plan de acción para la conservación del cóndor andino en Ecuador.*

https://info.undp.org/docs/pdc/Documents/ECU/plan_de_accion_condor_final.pdf

La Historia. (2017). *La lucha para salvar al cóndor andino.*
<https://lahistoria.ec/2017/04/12/la-lucha-para-salvar-al-condor-andino/>

León, J. (2019). Ecuador celebra el Día del Cóndor Andino cuando solo quedan 150 ejemplares en estado silvestre.

Locksley, R. (2015). *Siete críticas que el cómic no ha podido evitar a lo largo de la historia*. Los Andes. (2018). *Por qué el cóndor es tan importante para el ecosistema andino.*

Los Andes. (2023). *Por qué el cóndor andino es tan importante en los ecosistemas y los peligros de querer combatirlo.*

McGahan. (2011). *Trece cóndores andinos en una condorera de Paracas, Perú.*

Morgan, J. (2023). *Flora.*

Narváez, F. (2018). Número de dormideros.

Narváez, F. (2022). La conservación del cóndor se sustenta en un plan integral.

National Geographic. (2010). *Cóndor andino*.

Parque Cóndor. (2022). *Educación ambiental*.

Puertas, M. (2017). La lucha para salvar al cóndor andino en Ecuador. *Mongabay*.

Quito Informa. (2022). *La conservación del cóndor se sustenta en un plan integral*. <https://www.quitoinforma.gob.ec/2022/07/14/la-conservacion-del-condor-se-sustenta-en-un-plan-integral/>

Redacción Primicias. (2025). Día nacional del cóndor andino: Ecuador no actualiza su censo desde 2018. *Primicias*. <https://www.primicias.ec/sociedad/dia-nacional-condor-andino-ecuador-censo-999999/>

Revista Iberoamericana de Educación. (2024). Consideraciones sobre el uso del cómic como estrategia para la enseñanza de ciencias naturales. <https://rieoei.org/RIE/article/view/6097>

Rouco, D. G. (2025). *Zona Negativa*.

Sotuland. (2023). Sumérgete en el mundo de los cómics en movimiento. <https://sotuland.com/es/blog/dive-into-the-world-of-motion-comics/>

Swissinfo.ch. (2025). Rescatan en Ecuador a cóndor andino en estado crítico por posible envenenamiento. <https://www.swissinfo.ch/spa/rescatan-en-ecuador-a-c%C3%B3ndor-andino-en-estado-cr%C3%ADtico-por-posible-envenenamiento/89703356>

Tobar, E. (2017). *Cómic educativo: Su uso y las cinco mejores herramientas para crearlos rápido y fácil*.

Vicens Vives. (2019). *Cómo utilizar el cómic como herramienta educativa*.

Villanueva, A. M. (2018). *El motion cómic: Aproximación a las dinámicas de una nueva forma narrativa*.

Wacom. (2018). Official Wacom Store. <https://estore.wacom.com> WCS Perú. (2021).

Cóndor andino.

Albert René/ Goscinny (2026). *Las Aventuras de Tintín y Astérix el Galo.* <https://asterix.com/es/>

Arimetrics. (2025). Definición de software. <https://www.arimetrics.com/>

Barandiain, L. A. (2009, abril 22). Europa: Una historia repleta de cómics. DW. <https://www.dw.com/es/europa-una-historia-repleta-de-c%C3%B3mics/a-4023482>

Constante, S. (2016, julio 22). El cóndor vuela bajo en Ecuador. *El País*.

BirdLife. (2020, noviembre). <https://www.birdlife.org/>

Cordellat, A. (2023, marzo 5). Cómics, un trampolín para fomentar el hábito de leer. *El País*. De Panfieu, J., & Franc. (2022). *El crepúsculo de las especies*. Garbuix Books.

ANEXOS

Informe de la docente del grupo de observación

El video se presenta como un trabajo creativo y bien estructurado. Cuenta con una narrativa ordenada y secuencia coherente, lo cual facilita la comprensión del mensaje central para el público adolescente. La combinación equilibrada de imágenes, texto y recursos audiovisuales demuestran dominio técnico y una intención comunicativa clara, adaptada al concepto educativo actual.

Al referirme a concepto educativo actual, destaco los métodos de enseñanza utilizados para captar la atención del público, como el integrar elementos visuales dinámicos con textos que invitan a la reflexión, logrando enriquecer la historia, dentro de un periodo de tiempo adecuado para despertar curiosidad y el interés frente al problema expuesto.

Además, la propuesta promueve el desarrollo del pensamiento crítico, fortalece la toma de decisiones y favorece el desarrollo de habilidades sociales fundamentales como la comunicación efectiva y asertiva, la empatía y el trabajo en equipo, constituyéndose como un llamado para trabajar en sociedad.

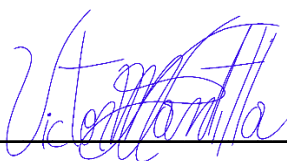
En síntesis, se trata de un trabajo con bases sólidas que evidencia creatividad, compromiso, conciencia social y sentido de pertenencia; cumpliendo con los criterios esperados para captar de manera eficaz la atención del público adolescente.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Mantilla Salvatierra, Víctor Samuel**, con C.C: # **0955969183** autor del trabajo de titulación: **Teaser de un motion comic como medio informativo, sobre la prevención de la extinción del cóndor andino**, 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, **26 de febrero de 2026**

f. 

Mantilla Salvatierra, Víctor Samuel

C.C: 0955969183

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Teaser de un motion comic como medio informativo, sobre la prevención de la extinción del cóndor andino.		
AUTOR(ES)	Mantilla Salvatierra, Víctor Samuel		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Moreno Díaz, Víctor Hugo		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Licenciatura en Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	26 de febrero de 2026	No. DE PÁGINAS:	67 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación Digital, Teaser, Enseñanza multimedia, Educación ambiental, Artes escénicas, Artes visuales.		
PALABRAS CLAVES/KEYWORDS:	Cóndor andino, Teaser, Motion comic, Medio de información, Supervivencia.		
RESUMEN/ABSTRACT (150-250 palabras): El presente proyecto tiene como objetivo producir un teaser de motion comic, que contribuya para prevenir la extinción del Cóndor Andino, dirigido al público adolescente, entre los 13 y 17 años. A través de las investigaciones hechas acerca de esta especie y de su peligro de extinción, se pudieron reconocer las principales causas que están provocando la desaparición de este animal tan representativo para el país. Como propuesta a esta problemática se produjo un teaser de un motion comic, el cual posee elementos visuales, narrativos, más efectos de sonido y soundtracks de fondo. Por medio del teaser se busca atraer la atención del público de manera dinámica y reflexiva, levantando conciencia cultural acerca de lo importante que es el cóndor andino para el ecosistema. Y concientizando que cuidar a esta especie, es cuidar también nuestra propia supervivencia. La estética plasmada en el teaser combina investigación de fuentes sobre la situación histórica del cóndor andino, y el diseño de una propuesta narrativa visual orientada a la comunicación ambiental. Al final se plantea el teaser como una herramienta innovadora que aporta arte y educación, demostrando el Gran potencial del comic como medio de información audiovisual para promover la protección de la fauna del país, especialmente de esta emblemática especie.			
ADJUNTO PDF:	☒ SI		☐ NO
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-4-989823214	E-mail: vsamuel2002mantilla@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs. Teléfono: +593-4-984511945 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):			