



Universidad Internacional de La Rioja (UNIR)

Escuela de Ingeniería

Máster universitario en elearning y redes sociales

Vivaz y Morales: animación educativa enfocada en promover conciencia ciudadana.

Trabajo Fin de Máster

Presentado por: Martínez, Mauricio

Director/a: Guijarro, María

Ciudad: Bogotá

Fecha: febrero de 2016

Índice

Contenido

Índice	2
Resumen.....	4
Abstract.....	4
Introducción.....	5
Contexto y estado del arte.....	7
Conciencia ciudadana en Colombia.....	8
Estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la conciencia ciudadana	10
Vivaz y Morales: Serie animada educativa para el fortalecimiento de la conciencia ciudadana.....	11
Objetivos	13
Metodología	14
Planeación y Análisis de los contenidos educativos.....	14
Diseño de la serie animada	15
Desarrollo e Implementación	16
Evaluación y Finalización.....	17
Técnica de animación Cut-out	18
Cut-out digital	18
Técnica de animación Tradigital	19
Concepto de la serie y diseño de los personajes.....	20
Capítulo piloto	26
Diseño instruccional de los talleres cívicos.....	28
Metodología.....	29
Desarrollo específico de la contribución	31
Tipo de estudio	31
Escenario	32
Participantes.....	32
2- Vivaz y Morales: animación educativa enfocada en promover conciencia ciudadana.	

Instrumentos y procedimientos de recolección de datos	33
Encuestas:	33
Entrevistas:	34
Análisis de datos	36
Resultados	38
Categoría: Talleres y Serie animada como recursos innovadores.	38
Categoría: Recursos como factores influyentes en el desarrollo de la conciencia ciudadana.	39
Categoría: Recursos cómo agentes motivadores en el contexto educativo.....	41
Categoría. Recursos con el potencial de generar un cambio.	42
Conclusiones.....	44
Líneas futuras de investigación	45
Estrategia de divulgación de resultados del proyecto	46
Bibliografía	50
Lista de tablas y figuras.....	52
Anexos	53
Anexo I	53
Anexo II	54
Anexo III	58
Anexo IV	63
Anexo V	66

Resumen

Fomentar la conciencia ciudadana desde la educación básica y media puede aportar grandes beneficios en el ejercicio integral de la ciudadanía. Con el propósito de promover estrategias que permitan fomentar esta conciencia ciudadana, especialmente en los colegios distritales, se propone el diseño, desarrollo e implementación de una serie educativa animada llamada “Vivaz y Morales”. Para su creación, se ha tomado como base una metodología de diseño instruccional ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) que garantiza la calidad en procesos de aprendizaje, formación y educación e-learning, que permiten dar cuenta de las estrategias pedagógicas, didácticas y técnicas que son empleadas en la producción de la serie. Mediante un enfoque investigación- acción empleando la estrategia de “talleres cívicos”, se presentó la serie a un grupo de 194 estudiantes de grado sexto a undécimo un colegio distrital y se analizó el impacto de la serie en el desarrollo del concepto de conciencia ciudadana.

Palabras Clave: Serie animada, talleres cívicos, ADDIE, conciencia ciudadana.

Abstract

Fostering civic consciousness in primary and secondary education may contribute significantly to the integral exercise of citizenship. In order to develop strategies to promote it, especially in district schools, the design, development and implementation of the animated educational series “Vivaz y Morales” it is proposed. For its creation, has been based instructional design methodology ADDIE (Analysis, Design, Development, Implementation and Evaluation) to ensure quality learning processes, which allowed to account for the pedagogical, educational and strategic techniques that are used in the production of the series. Using an action-research approach, and a civic-workshop technique, the series was presented to a group of 194 students from grade sixth to eleventh in a district school and the impact of the series in the development of the concept of Civic consciousness.

Keywords: Animated series, civic workshops, ADDIE, Civic consciousness.

Introducción

En Colombia, específicamente en la ciudad de Bogotá se evidencia una gran problemática respecto a la falta de tolerancia y conciencia ciudadana (Murraín, 2012). Esta situación se acentúa debido a las pobres políticas de gobierno al respecto de este tema. Con el propósito de crear estrategias para fomentar la conciencia ciudadana en la ciudad, especialmente en los colegios distritales en grados de primaria, se propone la creación de una serie educativa animada.

Para la creación de la serie educativa Vivaz y Morales se ha tomado como base una metodología de diseño instruccional conocida como el Modelo ADDIE adaptado a la norma ISO 19796 que muestra un modelo de procesos que garantiza la calidad en procesos de aprendizaje, formación y educación e-learning. Este enfoque tiene el fin de estructurar cada proceso, clasificándolo en cinco fases (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación y Finalización), que permiten dar cuenta de las estrategias pedagógicas, didácticas y técnicas que son empleadas en la producción de la serie. A continuación se describe cada fase brevemente.

Análisis: Se reúne un equipo interdisciplinario (expertos pedagogo, diseñadores instruccionales, diseñadores gráficos, coordinador de proyectos) para analizar los intereses y metas de la serie en términos educativos. A partir de ello, se plantean los objetivos y se define el alcance de la serie.

Diseño: Se define una estrategia pedagógica para abordar la serie acorde con los objetivos planteados en el análisis. Se define el humor como estrategia didáctica para alcanzar un público juvenil. Se define el nombre de la serie “Vivaz y Morales”, las características de los personajes (rasgos físicos y de personalidad), y finalmente, se define las situaciones en las cuales se desarrolla la serie. Una vez escrito el capítulo piloto se procede a escribir las escaletas y los guiones de una temporada (6 capítulos).

Desarrollo: Inicialmente, se realiza un guion y storyboard del capítulo piloto, en el cual se describe detalladamente todos los elementos audiovisuales (audio, video, texto) que hacen parte de la animación. Luego se elaboran los personajes y los escenarios empleando una técnica de animación específica. Por último, se preparan las voces para la animación, la musicalización y los efectos de sonido.

Implementación: Se desarrolla un piloto en una institución educativa. En este piloto se implementan una serie (6) talleres cívicos, en los cuales los estudiantes tienen la posibilidad de observar los capítulos de la serie y desarrollar una serie de actividades relacionadas. Después de estos talleres se realizan encuestas y entrevistas para recolectar datos que permitan medir el impacto de la serie y su rol en el desarrollo de la conciencia ciudadana de los participantes.

Evaluación. Durante la fase de evaluación, se hace una revisión a las funcionalidades tanto técnicas como pedagógicas, para así definir estrategias para optimizar la serie animada. Se establecen estrategias para divulgar la serie de acuerdo a la respuesta de la audiencia.

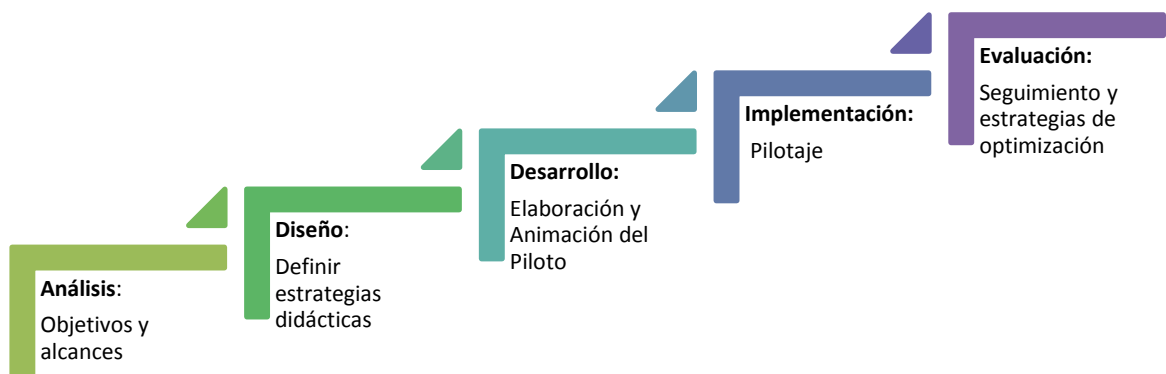


Figura 1: Modelo ADDIE

Contexto y estado del arte

La educación cívica en Colombia ha estado vigente desde hace casi 200 años, sin embargo al evidenciar los altos niveles de intolerancia e irrespeto que se viven en todos los sectores de la sociedad, (Murraín, 2012) cabe cuestionar su eficacia. Idealmente, la escuela es un pilar fundamental en este proceso de formar personas que cumplan con su rol de ciudadanos, conozcan sus deberes, derechos y se comprometan a formar parte de la comunidad. Sin embargo, el sistema educativo colombiano no ha acometido con ímpetu la tarea de la educación cívica. Por ejemplo, nunca ha sido formalmente una asignatura en las escuelas, solo ahora se busca incorporar a los currículos de una forma sistemática. Al referirse al tema de educación cívica en anteriores generaciones reconocemos un elemento común: emplear un manual de urbanidad como guía de las prácticas escolares. El manual de Carreño contiene formas más elementales y las reglas sobre los buenos modales para relacionarse en sociedad y fue utilizado por generaciones de docentes para guiar procesos de enseñanza/aprendizaje, sin embargo ahora es considerado como muy anticuado e inapropiado para nuestro contexto.

En años posteriores y desde instancias gubernamentales como el Ministerio de Educación Nacional se han tomado algunas medidas que apuntan a fortalecer la educación cívica en el país, de esta manera, a partir de 2002 se establece como obligatorio para estudiantes de los grados 5° y 9° de todos los establecimientos oficiales y privados presentar una prueba en la cual se evalúan competencias básicas (ICFES, 2002) que han desarrollado los estudiantes en las áreas de Lenguaje y Matemáticas en los cuatro grados y de Competencias Ciudadanas y Ciencias Naturales en 5°, 7° y 9°. En el área de competencias ciudadanas se evalúa principalmente el conocimiento del estudiante de la Constitución y su función de enmarcar y regular las acciones de las personas y grupos en la sociedad, el conocimiento de la organización general del Estado y las funciones básicas de las ramas del poder público y finalmente el conocimiento de los mecanismos que los estudiantes tienen a su disposición para participar activamente y para garantizar el cumplimiento de sus derechos. La obligatoriedad de estas pruebas puso sobre la mesa la necesidad de desarrollar estrategias pedagógicas que permitieran a los estudiantes desarrollar estas competencias. Posteriormente, en el año 2006 se publican los Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Allí se determinan cuáles son las competencias necesarias para constituirse en un ciudadano competente.

7- Vivaz y Morales: animación educativa enfocada en promover conciencia ciudadana.

A pesar del significativo avance de una educación que se preocupa por la conciencia ciudadana, muchas prácticas reales de la escuela divergen en mayor o menor grado de lo que debe asumir. Adicionalmente, los casos de intolerancia son muy comunes en los medios de comunicación y esto refleja que los esfuerzos realizados en torno a la educación en cultura ciudadana ha tenido un impacto limitado sobre la conducta real de las personas, demostrando que en este tipo de valores la enseñanza fundamental se realiza en otros niveles de la práctica social y que el discurso escolar tiende a convertirse en “una clase más” sin mayor trascendencia.

Por estas razones expuestas, surge un interés en varios sectores de la sociedad, incluyendo educadores y entusiastas en la ampliación de las formas y estrategias de proporcionar educación para la ciudadanía a los jóvenes. En este escenario, es importante pensar en dos factores clave: un enfoque innovador que permita a los más jóvenes acercarse a este conocimiento y medios de comunicación que permitan una difusión masiva para alcanzar a una gran audiencia. Un elemento que permite la integración de estos dos factores es sin duda emplear tecnologías de la información y la comunicación TIC. Es vital considerar el papel que la tecnología puede jugar en la enseñanza/aprendizaje de la ciudadanía en entornos educativos.

Conciencia ciudadana en Colombia

En la actualidad, el sector educativo en Colombia se encuentra alineado con los objetivos del Gobierno Colombiano en promover una semiósfera que cree ciudadanos con altísimos niveles educativos y culturales; en palabras del mismo Presidente: “...Colombia debe trazarse hoy una meta con la que todos nos podamos comprometer, ser la nación más educada de América Latina en el año 2025...” (El Tiempo, 2014)

Ahora bien, para lograr tal visión la educación debe ser entendida como un concepto holístico e integrador de la idiosincrasia; es decir, uno que articula, alinea y fija lo informativo, lo cultural y lo moral a la identidad colombiana. Conseguir este objetivo y convertirnos verdaderamente en la nación más educada del subcontinente exige reformular aquellas prácticas sistémicas que van en contra de lo cívico y que hasta ahora han sido

ampliamente aceptadas, difundidas, e incluso premiadas por diferentes actores de la sociedad colombiana. Nos referimos aquí particularmente a la cultura de la marrullería, la del “no dar papaya” (adagio popular colombiano que equivale a “no ponerse en una situación de vulnerabilidad de la que podrían sacar provecho) y no perdonarla jamás, ideología que tiene como premisa pensar en el individuo como un elemento aislado y egoísta que ve solamente su propio beneficio y que condona la falta de empatía por los demás.

El ex codirector del Banco de la República, en su texto *Instituciones colombianas en el Siglo XX*, señala cómo la sociedad colombiana ha perdido “su carácter comunal para entrar en una zona gris donde los individuos solo confían en sus familiares, donde hay una evidente amoralidad, deterioro de la comunidad y una individuación intermitente” (Kalmanovitz, 2001). En esta línea de ideas, si queremos ser genuinamente educados y ser considerados una sociedad civil moderna debemos retomar la idea de comunión y de unidad como parte esencial del sentir colombiano y es precisamente ahí donde esta propuesta busca tener un impacto.

Inicialmente, el proyecto se enfoca en identificar estas conductas “avivatas” que van en detrimento de la dinámica social; posteriormente definir una estrategia para alcanzar el público objetivo: en este caso es la serie de animación educativa, que permite emplear elementos didácticos por medio del humor. Una vez desarrollada, la serie será presentada a un grupo de 194 estudiantes de grado sexto, séptimo, noveno, décimo y undécimo de un colegio distrital para así analizar su impacto y potencial contribución a la construcción de una conciencia ciudadana.

En este proyecto, la Tecnología de la información y la comunicación cobra un papel vital para lograr los objetivos, adicionalmente promueve la apropiación de TIC en el contexto determinado y permite al público juvenil familiarizarse con una narración digital que busca contribuir a fijar nuevos estándares mientras se promueve un mensaje educativo.

Si bien la animación está especialmente diseñada y ajustada mediante criterios creativos y pedagógicos para que el mensaje le llegue a la franja de jóvenes en proceso de formación escolar secundaria en colegios públicos; también se espera una buena recepción entre niños y jóvenes de colegios privados y adultos jóvenes en general.

Adicionalmente, se considera que por el formato “serie animada digital” del proyecto tiene el potencial para ser viral y convertirse en el símbolo de una campaña por una nueva percepción del sentir colombiano, una sin “papaya puesta ni papaya partida.”

Estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la conciencia ciudadana

Hace 20 años, Bogotá fue reconocida por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) como la capital latinoamericana con mejor cultura ciudadana. En la ciudad se implementaron estrategias pedagógicas que convirtieron a la capital en un ejemplo de convivencia ciudadana. Sin embargo, los avances en esta materia se han debilitado y frecuentemente se evidencian comportamientos representativos de la cultura del avivatazgo, difundidos ampliamente en los medios de comunicación. Con el propósito de disminuir dichos comportamientos y fomentar la conciencia ciudadana surge la idea de “Vivaz y Morales”, una serie animada que pretende poner en evidencia comportamientos negativos de personas que quieren tomar ventaja de alguna situación, sin pensar en las consecuencias. En este sentido, se espera promover buenos comportamientos y el respeto a otros como una forma sana de convivencia.

En el ámbito local han surgido series animadas que buscan promover la conciencia ciudadana. Un ejemplo es “Los Manes X”, un grupo de superhéroes a cargo de la defensa de los valores fundamentales y las diferencias culturales en busca de un ambiente de tolerancia. En el ámbito internacional podemos encontrar la serie “Little Bill”, basada en la serie de libros de Bill Cosby con igual nombre, que muestra la vida de un pequeño de 5 años en su ambiente escolar y familiar. En cada capítulo “Little Bill” enseña valores de una forma divertida. Otra serie animada es Green Light (Luz verde) que ayuda a los niños a aprender normas básicas de seguridad vial para prevenir accidentes de tráfico. Aunque contemos con estas series, aún existe un gran terreno inexplorado respecto al fomento de conciencia

ciudadana en el país, es precisamente este terreno en el que “Vivaz y Morales” jugaría un papel significativo.

La serie animada “Vivaz y Morales” se fundamenta en diversos elementos innovadores, entre los cuales se resalta su enfoque educativo, ya que al finalizar cada episodio se presenta una moraleja o lección de cultura ciudadana, transmitiendo eficazmente mensaje y permitiendo la recordación en la audiencia. Otro elemento característico de la serie consiste en emplear el humor propio de las comedias situacionales como estrategia didáctica que permiten a la audiencia desarrollar la conciencia ciudadana de forma divertida. A diferencia de otras series que solo muestran la cara negativa de la historia, en “Vivaz y Morales” se presenta el contraste entre lo que se debe o no hacer en cada situación, dando la oportunidad de autorreflexión y construcción de valores y conciencia ciudadana.

Vivaz y Morales: Serie animada educativa para el fortalecimiento de la conciencia ciudadana.

Con el fin de promover conciencia ciudadana y buscando desmitificar la filosofía del “dar y partir papaya” como parte fundamental de nuestra idiosincrasia, es decir, tiene como objetivo proponer una nueva perspectiva para la identidad colombiana, tomando distancia de esa idea de que somos un colectivo de individuos que debe aprovechar a toda costa las “oportunidades” que se nos presentan sin tener en cuenta las implicaciones éticas o el impacto que nuestro comportamiento pueda tener en el entorno y en la sociedad de la que hacemos parte. La animación muestra de forma humorística, dentro del género de comedia de situaciones, cómo la cultura de la trampa y del avivatazgo son no solamente conductas antisociales sino también excesiva e incluso ridículamente complicadas para fines sencillos y cotidianos.

La serie gira alrededor de dos familias que representan respectivamente las prácticas que buscamos eliminar y aquellas que buscamos fomentar: La familia Vivaz y la Familia Morales. La primera es una caricatura del colombiano que no sigue las normas o que las acomoda a su conveniencia. Buscamos que no se asociara a ningún tipo de origen social ya que se trata básicamente de comportamientos que se pueden presentar en cualquier clase social.

La característica fundamental de la familia Vivaz y fuente de su efecto cómico, es su tendencia por buscar métodos alternativos para llevar a cabo sus obligaciones; ya se trate de hacer fila en un banco, usar el servicio de transporte, manejar en la ciudad, o de cualquier otra situación, siempre creen tener un plan mejor para conseguir sus metas, sin embargo inevitablemente fracasan y deben empezar de cero en cada una de sus empresas. La segunda familia, la familia Morales es la que tiene la carga educativa ya que para todos los estándares son ejemplares y demuestran un manejo perfecto de las competencias ciudadanas. La intención no es mostrarlos como “autómatas” que siguen las reglas sin ningún criterio propio, al contrario, son una familia balanceada y admirable en todo sentido aunque no carecen de sentido del humor.

El mensaje de cada episodio va dirigido al ciudadano en general, pero está particularmente ajustado para los jóvenes que cursan secundaria, tratando de motivar una consciencia y una identidad que rompa con el estereotipo del colombiano que se aprovecha del sistema y de sus conciudadanos a la menor oportunidad. En esta medida, la escuela es un foro espléndido para esta serie, ya que permite la formación de conciencia desde una etapa primaria.

En cuanto a los aspectos técnicos, el formato en el que se ha desarrollado el episodio piloto es HD 1280 x 720 a 30 frames x segundo. La duración estimada de los capítulos es de alrededor de 3 minutos y se ha realizado en animación 2D. Para animar los personajes se utiliza una técnica 2D que mezcla animación por huesos y vectores, la cual permite tener personajes con mejor “acting” y expresividad.

Objetivos

Pregunta de investigación:

¿Cómo influye en el desarrollo del concepto de conciencia ciudadana la serie animada educativa Vivaz y Morales en un grupo de jóvenes de educación media en un colegio público?

Objetivo

Analizar el impacto de una serie animada educativa enfocada en promover la conciencia ciudadana en un grupo de jóvenes de educación media en un colegio público

Objetivos secundarios

- Creación una serie animada educativa digital que responda a las necesidades del contexto.
- Fomentar las buenas prácticas en relación a las competencias ciudadanas mostrando al mismo tiempo la diversidad étnica y cultural del país.
- Promover una cultura cívica desde la escuela primaria y secundaria.
- Promover contenidos y narraciones alternativas dentro del marco de las TIC.

Metodología

Para la creación de la serie educativa Vivaz y Morales se ha tomado como base una metodología de diseño instruccional conocida como el Modelo ADDIE adaptado a la norma ISO 19796 que muestra un modelo de procesos que garantiza la calidad en procesos de aprendizaje, formación y educación e-learning . Este enfoque tiene el fin de estructurar cada proceso, clasificándolo en siete fases (Planeación, Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación, Evaluación y Finalización), que permiten dar cuenta de las estrategias pedagógicas, didácticas y técnicas que son empleadas en la producción de la serie.

Planeación y Análisis de los contenidos educativos

En esta etapa, se reunió un equipo interdisciplinario para analizar los intereses y metas de la serie en términos educativos. Se identificó la necesidad de fomentar estrategias de fortalecimiento de la conciencia ciudadana en el contexto sociocultural actual, mediado por las tecnologías de la comunicación y la información. A raíz de esto, se plantearon los objetivos y el alcance del proyecto, promoviendo una serie web animada que pueda ser utilizada en contextos académicos. Adicionalmente, se realizó la selección de las herramientas y técnicas utilizadas para el desarrollo de las animaciones (técnicas de cut-out y tradigital empleando el software Anime Studio Pro).

Componente	Procesos actividades	Mes 1				Mes 2				Mes 3			
		S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 10	S 11	S 12
Planeación	Designación de roles												
	Diseño de la estrategia de innovación												
Análisis	Análisis del piloto												
	Análisis previo de la investigación												
	Análisis del enfoque pedagógico												
	Análisis del enfoque técnico												

Tabla 1: Cronograma fase planeación y análisis.

Diseño de la serie animada

Se planteó una estrategia acorde con las expectativas pedagógicas y surgió la idea de emplear el humor como estrategia didáctica para alcanzar un público infantil y juvenil. Posteriormente, se elaboró un esquema de los elementos significativos que hacen parte de la serie. Se definió el nombre, las características de los personajes (rasgos físicos y de personalidad), y finalmente, se definieron las situaciones en las cuales se desarrolla la serie.

En general, la serie toma como base diferentes situaciones cotidianas en las cuales se presenta la oportunidad de ser “avivato” y se les da un tratamiento pedagógico para generar un proceso de reflexión en los estudiantes. Esto permite incluir elementos que no hacen parte del comportamiento que se espera de un ciudadano y también determinar los lugares en los que se considera necesario mostrar la serie (instituciones educativas, entidades públicas y estaciones de transporte público, entre otros).

Componente	Procesos actividades	Mes 1				Mes 2				Mes 3			
		S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 10	S 11	S 12
Diseño	Redacción conceptual												
	Diseño de los personajes												
	Diseño de los escenarios												
	Elaboración del guion												
	Arte conceptual												
	Lineamientos de diseño instrucciones												

Tabla 2: Cronograma fase diseño.

Desarrollo e Implementación

Inicialmente, se realiza un storyboard del capítulo, en el cual se describe detalladamente todos los elementos audiovisuales (Audio, video, texto) que hacen parte de la animación. Luego se preparan las voces para la animación, la musicalización y los efectos de sonido. De igual forma, se elaboran los personajes y los escenarios empleando una técnica de animación, en principio es 2D mixta, que mezcla las técnicas de cut-out y tradigital, con el software Anime Studio Pro; donde se manejan los personajes por medio de huesos y vectores, permitiendo movimientos naturales y una mayor expresividad. Las técnicas que se emplean permiten que posteriormente circulen en diferentes escenarios y canales de carácter público.

Componente	Procesos actividades	Mes 1				Mes 2				Mes 3			
		S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S	S
		1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12
Desarrollo	Desarrollo del Storyboard												
	Desarrollo de los personajes												
	Biblioteca de personajes												
	Elaboración de Animatic												
	Desarrollo de la animación integrada												
	Voz, música y efectos												
	Posproducción												
Implementación	Implementación técnica (online & offline /PC & Móvil)												
	Elaboración de la encuesta y entrevista.												

Tabla 3: Cronograma fase desarrollo e implementación.

Evaluación y Finalización

Durante la fase de evaluación y finalización, se realiza una revisión del resultado para diagnosticar posibles fallos o errores en el contenido (gazapos, errores de ortografía, diseño, etc.). De existir alguno de los anteriores, se procede a realizar su correspondiente ajuste y llegar al proceso final.

En el Anexo I se encuentra detallado el Cronograma de proyecto, en el cual se evidencia cada una de sus fases, duración y enfoque.

Componente	Procesos actividades	Mes 1				Mes 2				Mes 3			
		S 1	S 2	S 3	S 4	S 5	S 6	S 7	S 8	S 9	S 10	S 11	S 12
Evaluación	Revisión pedagógica												
	Revisión del desarrollo												
	Revisión técnica												
	Revisión del público objetivo												
Finalización	Modificaciones finales												
	Finalización del proyecto												

Tabla 4: Cronograma fase evaluación y finalización

Técnica de animación Cut-out

La animación cut-out es una de las técnicas más antiguas y más simples de animación y tiene muchas formas y variaciones. Esencialmente, animación cut-out implica animaciones producen utilizando caracteres 2-D en la cual los animadores dividen los personajes en segmentos más pequeños, posteriormente mueven estos segmentos paso a paso, toman una captura o frame a la vez para crear la ilusión de movimiento.

La animación del tipo cut-out se presta bien para representar movimientos rápido o acción continua, lo cual oculta algunas de las limitaciones de los personajes recortables. La principal ventaja de la animación cut-out, es que un animador puede utilizar un solo dibujo, cortado en trozos, para representar el movimiento que de otra manera requeriría cientos de dibujos. Aunque esta técnica tiene múltiples ventajas, también tiene algunas desventajas, por ejemplo, no funciona bien para faciales primeros planos, por lo que resulta complicado sincronizar el diálogo con el movimiento de los labios de un personaje (lip sync). Este tipo de animación cut-out se utiliza normalmente para las historias con duración de cinco minutos o menos.

Cut-out digital

Actualmente, la animación en el estilo de corte se realiza mediante software especializado, mediante la sustitución de formas recortadas físicamente con imágenes digitalizadas, o escaneadas. La animación cut-out es una técnica popular, ya que ahorra tiempo de producción y conduce a tamaños de archivo más pequeños en comparación con la animación en celuloide tradicional. La serie animada de Comedy Central, "South Park", (Sfetcu, 2011) se hizo originalmente usando papel físico recortes, pero, posteriormente, por medio de animación digital. En Vivaz y Morales se empleó esta técnica para dar vida a los personajes y las situaciones cotidianas



Figura 2: Ejemplo de Cut-out. Gildardo Vivaz.

Técnica de animación Tradigital

Tradigital fue utilizado originalmente para referirse a las técnicas utilizadas en la creación de imágenes con métodos tradicionales y digitales, pero el término ha sido adaptado en varios campos, como el marketing y la ingeniería. La palabra se utiliza ahora para describir algo que combina conceptos tradicionales y digitales.

Algunos autores (Beck. J., & Katzenberg. J. 2004) emplean el término "animación tradigital" para referirse a las nuevas técnicas de animación que combinan gráficos por computador y técnicas de animación de células tradicionales. Katzenberg menciona animaciones populares tales como Toy Story como un buen ejemplo de animación tradigital, en la que se evidencia la combinación de técnicas de dos y tres dimensiones (3-D) de animación.

La primera temporada cuenta con el capítulo piloto el cual fue animado y desarrollado en su totalidad y cinco episodios que fueron escritos y desarrollados parcialmente (storyboard). Cada uno de los capítulos presenta una situación problemática y se trabajan valores y principios cívicos diferentes en cada caso (tolerancia, respeto, colaboración, etc.) A continuación se presenta la lista de los 6 capítulos presentados en los talleres cívicos. En la sección de anexos III, se encuentra las escaletas de toda la temporada.

- Piloto Vivaz y Morales
- Episodio uno (El crack)
- Episodio dos (Los trámites)
- Episodio tres (Un día en el estadio)
- Episodio cuatro (De regreso a Casa)
- Episodio cinco (La protesta)

Concepto de la serie y diseño de los personajes.

Gildardo, el padre de familia, aunque genuinamente astuto, es un mentiroso compulsivo y continuamente propicia situaciones en las que quiere superar por medio de trampas y ardidés a los demás. La madre, Dolores, tiene una actitud pasiva y condescendiente ante la deshonestidad. Los otros miembros de la familia representan personalidades tramposas de otro tipo, el hijo, Chacho es un joven que rompe las reglas porque le gusta atraer la atención de todos a su alrededor; María Luisa (Lucha) es una niña inteligente que no cree en el sistema ni en las instituciones y por eso piensa que engañar al sistema está justificado. A pesar de sus esfuerzos, inevitablemente todos los intentos de los Vivaz por salirse con las suyas acaban en fracaso y ridículo.

El grupo de la serie se completa con vecinos y familiares lejanos. De entre ellos resalta la familia vecina, los Morales, una pareja interracial con un hijo, ellos dan el contraste a las acciones de los Vivaz porque son la brújula moral de todos.

El cierre de cada episodio refuerza el mensaje ético con recomendaciones para la convivencia y las competencias ciudadanas.

Personajes:

El padre, Don Gildardo Vivaz



Figura 3: Gildardo Vivaz.

El padre es el líder negativo de la familia, su motivación es sentir que hace las cosas más rápido y con mejores beneficios que cualquier otro porque siempre tiene un plan o una estrategia alternativa a la que los demás en la sociedad siguen. La perspectiva cómica de este personaje resulta en su obsesión por ser más astuto que los otros, aunque finalmente su forma de hacer las cosas siempre resulta innecesaria y ridículamente complicada. Nunca gana pero siempre mantiene esa actitud de soy más astuto que los demás.

Físicamente, es un hombre de edad mediana con poco cabello, es algo obeso y una sonrisa un poco exagerada y sospechosa. Le presta mucha atención a su aspecto físico y siempre, sin importar qué, usa traje. Su expresión no es la de una persona educada.

La madre, Doña Dolores de Vivaz



Figura 4: Dolores de Vivaz.

Tiene su propio criterio y opiniones y no apoya la visión de mundo de su esposo, pero no tiene el carácter para defender sus ideas ante su esposo. Le falta energía y motivación, sabe que lo que hace su esposo les trae problemas inevitablemente, pero no puede evitar hacer todo lo que él pide.

Una mujer razonablemente bien parecida para su edad, a diferencia de su esposo no le presta tanta atención a cómo se viste, aunque sin ser desarreglada. Tiene una expresión un poco cansada debido a una vida al lado de una persona que siempre busca hacer las cosas más complicadas de lo que son. Su objetivo es ayudar a su esposo en sus empresas descabelladas para evitar conflictos.

La hija, María Luisa (Lucha) Vivaz



Figura 5: María Luisa.

La hija tiene elementos Grunge y Punk, es decir es una rebelde en su forma de vestir, no quiere complacer a sus padres y tiene sus propias ideas, sin embargo todavía no tiene la independencia necesaria para llevar su rebeldía de su forma de vestir a un nivel más significativo. Quiere rebelarse al sistema, piensa que las reglas son injustas y arbitrarias, que son para las “personas promedio”. Rompe las reglas porque cree que nadie puede decirle qué debe hacer y parte de su motivación para su rebeldía es política. Representa a aquellas personas que escogen las reglas que siguen y que lo justifican diciendo que el sistema es imperfecto e injusto. Es un poco del tipo intelectual.

El hijo, Chacho Vivaz



Figura 6: Chacho Vivaz.

Es un joven activo y jovial. No le interesa el estudio sino impresionar a sus amigos. Rompe las reglas porque quiere resaltar. Físicamente, es un personaje colorido, animado. Tiene gafas deportivas todo el tiempo. La mayor parte del tiempo tiene un uniforme de colegio, una sudadera y un morral en la espalda. No le gusta hacer parte de los planes de su padre, pero no por una posición ética sino, porque sabe que siempre acaban mal y que además acaban siendo avergonzados.

El vecino, Morales



Figura 7: Vecino Morales.

El vecino es un tipo bien, educado, amable y agradable. Es de raza negra pero no obedece al estereotipo. Nunca se menciona su nombre, todos lo llaman por su apellido. No habla con acento. Aunque está orgulloso de su raza y su origen, creció en Bogotá y no tiene la forma de hablar de su región. Su esposa es blanca con características muy caucásicas (cabello y ojos claros). Los dos son profesionales.

El servidor público



Figura 8: Servidor Público.

Es el personaje que tiene todos los trabajos en todos los episodios. Al ser un personaje sin mayor intervención o relevancia en la trama, no posee muchos elementos distintivos. Es amable y servicial.

Hombre Molesto



Figura 9: Hombre molesto.

Es la persona que reclama por el mal comportamiento de los Vivaz. Es una persona sensata y razonable, incluso un poco ingenua, pero si se da cuenta que le están engañando o abusando, se vuelve alguien muy estricto. Físicamente tiene el cabello corto, y plano arriba. Tiene alrededor de 50 o 60 años, usualmente viste un abrigo desgastado y puede que cargue un libro o una libreta en la mano o debajo del brazo.

Capítulo piloto

En el capítulo piloto, los niños Vivaz se encuentran viendo televisión cuando repentinamente Gildardo, su padre, apaga el televisor para ordenarles que lo acompañen al banco a pagar los recibos a punto de vencer. Los niños y Dolores, su esposa, asienten sin más remedio, mientras Gildardo les recuerda que deben llevar su “Kit especial para hacer fila” (elementos para hacerse pasar por discapacitados). En la siguiente escena se ve a la familia saltando el orden de la fila, los niños Vivaz haciéndose pasar por discapacitados y Dolores fingiendo un embarazo. Así llegan rápidamente a la caja para realizar sus pagos y mientras Dolores habla con el señor cajero, Gildardo es abordado por su vecino Morales quien cuestiona la veracidad de la condición de los niños, alegando que recientemente los había visto saludables.

A continuación, un hombre en la fila escucha incidentalmente esta conversación y hace caer en cuenta a los demás usuarios del banco de esta irregularidad. Acto seguido, los usuarios del banco rodean a la familia Vivaz en señal de inconformidad con su comportamiento y ellos tratan de escapar, pero son perseguidos en los alrededores del banco. Finalmente los Vivaz logran perder de vista a la multitud enardecida por lo ocurrido y se refugian tras un muro. Los niños Vivaz y Dolores se lamentan por el tiempo perdido, diciendo que ahora deben dirigirse a otra sucursal del banco mientras Gildardo les dice que vayan preparando el kit para subirse al transporte público sin pagar. Todos se miran desanimados.

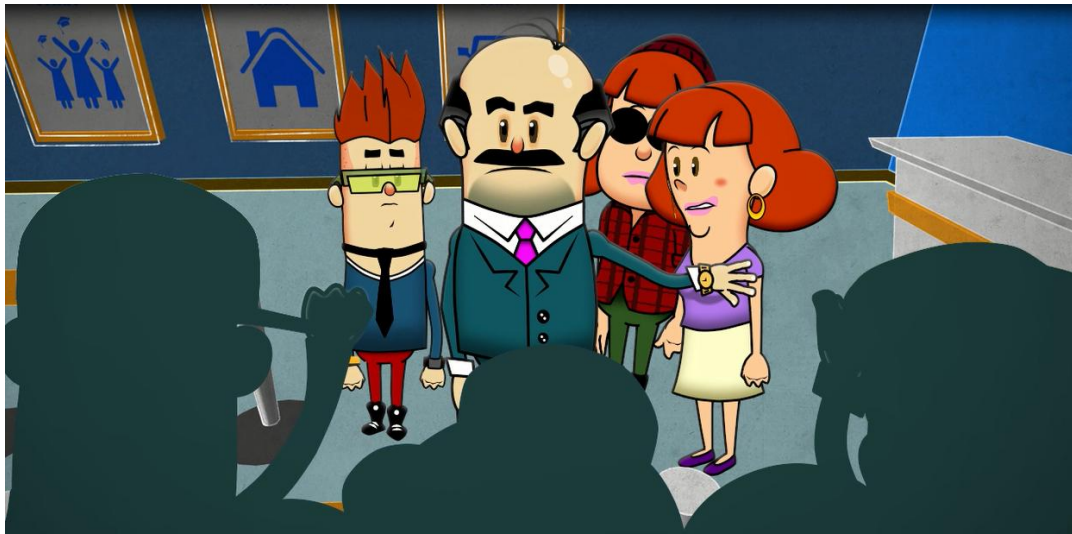


Figura 10: La familia Vivaz en aprietos.

Al final aparecen las siguientes recomendaciones:

- Estar más cerca y empujar no te hacen llegar más rápido
- Una fila se hace uno detrás de otro.
- Respeta a los servidores públicos.
- Mantén una actitud positiva y cordial, no olvides saludar y dar las gracias.
- Controla tus emociones, no te desquites con los demás.

Recuerda que un colombiano no deja para mañana lo que puede pagar hoy.

Para tener una idea mucho más completa de la animación y sus alcances, este capítulo piloto puede ser visualizado online en el siguiente vínculo. [Capítulo Piloto>](#)

Diseño instruccional de los talleres cívicos

La sociedad está experimentando transformaciones que abarcan una revolución en el papel activo de los ciudadanos y la tecnología juega un papel vital en esta transformación. . Desde esta perspectiva, las aulas de clase se establecen no solo como espacios para aprender las diferentes áreas del currículo, sino también es un espacio para que los estudiantes desarrollen valores y conciencia ciudadana, así estar mejor preparados para convivir en sociedad. Al tratarse de un modelo de investigación-acción, se busca no solo medir el impacto de la serie animada sino también desarrollar una serie de talleres cívicos con el propósito de contribuir al aprendizaje en valores de los estudiantes participantes de este proyecto.

Dentro de esta intervención pedagógica (talleres cívicos), se establecieron los siguientes objetivos didácticos:

- Motivar a los estudiantes a hablar y escribir sobre diferentes temas relacionados con la cultura ciudadana.
- Motivar la participación activa en las diferentes actividades propuestas

En este proyecto, las prácticas de enseñanza y aprendizaje son diseñadas para apoyar a los estudiantes a crear estrategias que persiguen un aprendizaje significativo y social. En palabras de Kubota (2004) quien considera que "la pedagogía crítica en la que se pretende dar a los estudiantes conciencia acerca de las prácticas sociales injustas y les ayuda a convertirse en agentes activos, para el desarrollo social cambio "(p.3). "Esta definición, sin duda permite desarrollar un dialogo en el aula basado en los conocimientos previos y experiencias de vida de los estudiantes para así construir su realidad social y reflexionar sobre ella.

El enfoque práctico para abordar estos talleres es presentar los diferentes capítulos de la serie “Vivaz y Morales” y posteriormente proponer una serie de actividades que permitan relacionar los aspectos principales con la cotidianidad de los estudiantes (experiencias, conocimientos previos, etc) de una forma significativa. Estas actividades se encuentran descritas posteriormente en el plan de clase.

Metodología

Cada taller cívico toma alrededor de 2 horas. Se divide en dos partes o secciones, en primer lugar los estudiantes primero ven o leen (el primer capítulo fue producido, mientras los demás se encuentran como storyboard o comic). Posteriormente, los estudiantes realizan actividades relacionadas con el tema central del capítulo (tolerancia, respeto, honestidad, etc).

Elaboración de preguntas detonadoras

Para abordar temas relacionados con la conciencia ciudadana, es importante hacer las preguntas apropiadas. Para eso se consideran preguntas que generan un nivel de compromiso intelectual y social acorde con la edad de los estudiantes.

Ejemplos de preguntas que se realizan en los talleres cívicos:

- ¿Qué estrategia permitiría mejorar los índices de cooperación ciudadana? Explique
- ¿Puedes ver una posible solución a un problema evidenciado en la ciudad?
- ¿Por qué no diseñar su propia manera de hacer frente a la falta de tolerancia en el barrio?
- ¿Qué pasaría si usted actúa de la siguiente forma en una determinada situación?

Ejemplo de un taller cívico

Plan de clase taller cívico 1

Grado 6to

Objetivo principal: El alumno será capaz de identificar, formular y responder preguntas relacionadas con la tolerancia ciudadana

Objetivos secundarios

Cognitiva: los estudiantes son capaces de identificar y clasificar conductas de deshonestidad que afectan la ciudadanía.

Afectivo: Los estudiantes comparten información sobre las situaciones en las que identifican la honestidad como un valor importante para evitar conflictos.

Expresivo: los estudiantes son capaces de hacer y contestar preguntas sobre la honestidad en su vida diaria.

1) Presentación. A los estudiantes se les presenta el capítulo uno de la temporada “El crack” (un crack se le denomina a un jugador muy diestro en el fútbol). La trama completa del episodio se encuentra en el anexo III.

2) Debate: Se realiza un debate entre un grupo de estudiantes que están a favor y en contra de las conductas deshonestas presentadas en el capítulo. Las preguntas que se realizan a los participantes del debate son las siguientes:

- ¿Consideras que Chaco merecía recibir el trofeo al mejor jugador? ¿Por qué?
- ¿Cómo calificas la actuación de Gildardo?
- ¿Crees que es justo recibir una condecoración cuando se ha actuado de forma deshonesto? ¿Por qué?
- ¿Alguna vez has actuado de esta forma? ¿Cómo te sentiste?
- ¿Alguna vez alguien ha actuado de forma deshonesto contigo? Explica.

3) Lluvia de ideas: El profesor dibuja en el tablero una nube con la pregunta ¿Cómo combatir la deshonestidad en mi comunidad? Y acto seguido, los estudiantes participan con propuestas e ideas de cómo hacerlo. Al finalizar se discute la viabilidad y pertinencia de las propuestas y se seleccionan las mejores.

4) Socialización de posters: Con las propuestas ganadoras, por grupos, los estudiantes realizan un poster que luego van a ubicar en un espacio de la institución y explicar a sus compañeros.

Desarrollo específico de la contribución

En el desarrollo del presente estudio se tuvo en cuenta un enfoque cualitativo con el objetivo de descubrir y analizar la construcción del concepto de conciencia ciudadana desde la perspectiva de los participantes. En este caso, el paradigma de investigación cualitativa proporciona un conjunto de técnicas utilizadas para identificar, definir y describir el objeto de análisis (Flick, 2006) y responder de forma suficiente a la pregunta de investigación:

¿Cómo influye en el desarrollo del concepto de conciencia ciudadana la serie animada educativa “Vivaz y Morales” en un grupo de jóvenes de educación media en un colegio público?

En esta sección, se describe también el tipo de estudio que coincide con los principios de la Investigación-Acción (action research), la cual se define como “una intervención en la práctica profesional con la intención de ocasionar una mejora” (McNiff, et al, 1996) Además, se puede encontrar una descripción minuciosa de la población (el perfil de los participantes) y el ajuste. Por último, hay una explicación acerca de la recolección de datos, instrumento y los procedimientos utilizados para llevar a cabo este estudio.

Tipo de estudio

Se selecciona el método de investigación-acción por dos razones: esta metodología de investigación resulta ideal cuando se trata de determinar la eficiencia de un método o técnica en particular en el ámbito educativo (Flick, 2006). También es apropiada cuando buscamos realizar un análisis holístico, en otras palabras que permita representar a la población general de estudiantes con características similares (la edad, grupo social, el dominio del idioma, etc).

Una ventaja adicional de la investigación-acción es la posibilidad que abre a educadores e instituciones a ser más efectivos en lo que más les interesa: Los procesos de aprendizaje y el desarrollo integral de los estudiantes; al permitir una implementación y observación secuencial se puede evidenciar dicho desarrollo.

Escenario

El estudio se llevó a cabo en el colegio calendario A “Francisco Antonio Zea” de carácter público, ubicado en la localidad de Usme, en una zona semi rural ubicada a las afueras de la ciudad de Bogotá. La mayoría de los estudiantes que hacen parte de la muestra pertenecen a un estatus social 2 o 3.

En la sesión de aproximadamente dos horas los estudiantes de los diferentes grados participan desarrollan un taller cívico que comprende diferentes actividades de aprendizaje diseñadas para ese el desarrollo de competencias ciudadanas. En cada taller cívico, los estudiantes tienen la oportunidad de ver o leer un capítulo de la serie animada “Vivaz y morales”, lo cual es acompañado por diversas actividades tales como debates, presentaciones y narración de cuentos que complementan la experiencia de aprendizaje.

Participantes

La población seleccionada para el desarrollo de este estudio son 194 estudiantes de grado sexto a undécimo del colegio distrital “Francisco Antonio Zea. Con el fin de crear una muestra representativa (Merriam, 1998: 62) afirma que "el número de participantes depende de preguntas que se hacen, los datos que se reunieron, el análisis en curso, y los recursos disponibles para apoyar el estudio ", y así sucesivamente. En este estudio, el criterio para seleccionar a los participantes se logró mediante un muestreo aleatorio por conglomerados, es decir, se seleccionaron unidades equivalentes a cada uno de los cursos establecidos en la institución.

Instrumentos y procedimientos de recolección de datos

En este estudio, la unidad de análisis es un grupo de estudiantes de grado sexto a once en un colegio público en Colombia. Los 6 talleres cívicos fueron llevados a cabo en el periodo comprendido entre septiembre y octubre de 2015, con una frecuencia de un taller por semana. Con referencia a esto, para comprender de manera integral el fenómeno, se implementaron dos instrumentos de recolección de datos: encuestas y entrevistas.

Encuestas:

Al finalizar cada uno de los talleres cívicos se implementó una encuesta cualitativa. Este tipo de encuesta no cuenta el número de personas con las mismas características (valor de la variable) pero establece la variación significativa (dimensiones y valores relevantes) dentro de esa población (Groves et al. 2004). En este caso, para medir el impacto de la serie educativa, es posible recolectar diferentes perspectivas, puntos de vista evitando las limitantes propias de una encuesta de corte cuantitativo. Así es como la encuesta cualitativa es el estudio de la diversidad en una población y no necesariamente su distribución.

De acuerdo a Fink (2003) el análisis de encuesta cualitativa es ideal para la exploración de los significados y experiencias; en ese caso se empleó debido a su correlación con el objetivo principal de la investigación, en el cual se busca analizar cómo influye la serie animada en el desarrollo del concepto de conciencia ciudadana, de esta forma es posible evidenciar cuál es el significado que le otorgan los estudiantes al recurso interactivo y las referencias que pueden dar con experiencias previas de aprendizaje ciudadano.

La encuesta fue llevada a cabo entre los 194 participantes divididos en 5 grupos de estudiantes de grado sexto a noveno. Para el diseño del cuestionario, se tuvieron en cuenta varias preguntas que se presentan a continuación:

Cuestionario encuesta:

- ¿Ha visto historietas como estas en Colombia?
- ¿Cree que este tipo de comportamientos son frecuentes en la cotidianidad de los colombianos? Explique
- Después de ver esta historieta, ¿cree que su comportamiento como ciudadano ha sido afectado? Explique
- Después de ver esta historieta, ¿cree que su forma de pensar como ciudadano ha sido afectada? Explique
- Si encontrara una serie animada con historias acerca de comportamientos propios de los colombianos, ¿estaría dispuesto a adquirirla?
- Si su respuesta fue afirmativa en la pregunta número 4 ¿Recomendaría la animación a otras personas?
- ¿Considera que historietas como la que acaba de ver puede generar un cambio en alguno de los siguientes aspectos? Explique en qué sentido se puede producir este cambio.
 - La conciencia ciudadana
 - La convivencia y la tolerancia
 - Reflexión acerca de nuestro papel como ciudadanos en la sociedad
 - La percepción de comportamientos, hábitos y actitudes
 - Identificar las consecuencias colectivas de ciertos comportamientos
 - Responsabilidad de cumplir con las normas.

Entrevistas:

Las entrevistas como instrumentos cualitativos son una forma de obtener un tipo específico de información. Yin (1994) identificó varias fuentes de evidencia en investigación cualitativa y las entrevistas fueron consideradas como uno de las más importantes fuentes de información, ya que proveen una abundante y significativa información desde el punto de vista del participante. Además, las entrevistas permiten un nivel de profundidad en la reunión de información, respuesta libre y la flexibilidad que no se puede conseguir por otros procedimientos (Seliger y Shohamy, 1989).

Una serie de entrevistas semi-estructuradas se llevaron a cabo teniendo en cuenta que "las preguntas fueron redactadas de manera más flexible" (Merriam, 1998), es decir, ciertas

palabras claves son parte de las preguntas, ya que son el foco de los temas importantes a ser explorados. Por ejemplo, palabras como: conciencia ciudadana, tecnología, estrategias didácticas se incluyen en las preguntas a fin de que los entrevistados piensen acerca de estos conceptos y expresen lo que puedan percibir o entender sobre los mismos. Por lo tanto, la entrevista implica el desarrollo de una conversación detallada, cuyo objetivo principal es darse cuenta de las percepciones que tienen los participantes acerca de los talleres cívicos, la serie animada y su potencial en promover competencias ciudadanas. Las entrevistas fueron realizadas a un número representativo de la muestra inicial. En este caso se tomaron de forma aleatoria (al finalizar cada taller) 20 participantes. Los participantes fueron entrevistados individualmente y se realizó la respectiva grabación de la sesión.

Cuestionario empleado en la entrevista:

- ¿El uso de la serie animada complementa los contenidos de la materia para lograr los objetivos de aprendizaje? ¿cómo?
- A partir de su experiencia en los talleres, ¿la serie le permite aprender de una forma diferente? ¿Cómo?
- Al participar en los talleres y observar la serie, ¿has encontrado algún aspecto negativo? ¿Cuál?
- ¿Cree usted que después de participar en los talleres habría un cambio en su actitud hacia la sociedad? ¿Cómo?
- ¿Esta serie animada resulta atractiva para usted? ¿Qué aspectos crees que deberían mejorarse o modificarse?
- ¿Facilitan los talleres cívicos y la serie el aprendizaje de valores y conciencia ciudadana? ¿Cómo?
- ¿Su comprensión del concepto de conciencia ciudadana ha mejorado mediante la participación en los talleres?
- ¿Cree que los talleres cívicos y la serie animada facilitan el desarrollo de los temas mejor que la clase tradicional?

Análisis de datos

Anteriormente se mencionó que el objetivo de este proyecto el cual es analizar cómo influye la serie animada en el desarrollo del concepto de conciencia ciudadana, A continuación se describe el proceso llevado a cabo en el análisis de datos desde la organización de los mismos hasta la delimitación de las categorías de análisis que conllevan a los resultados.

Se aplicaron entonces 2 instrumentos de recolección de datos: encuestas y entrevistas. Para empezar, se aplicó un proceso de triangulación de las fuentes de datos o Data Sources Triangulation (Marshall and Rossman, 1989; Freeman, 1996) con el objetivo de tener en cuenta varias fuentes de datos, en este caso, los tres instrumentos mencionados previamente y avanzar en el proceso de identificar los conceptos clave de esta fase que más adelante vamos a llamar categorías de análisis. Luego, se tuvo en cuenta el método denominado Teoría Fundamentada o “Grounded Theory” (Glaser & Strauss, 1967) para la posterior organización y análisis de datos.

Al momento de nombrar los datos y agruparlos, se aplicó la estrategia Color Coding (Strauss; Corbin, 1990) con el fin de identificar datos que se relacionaran con la percepción e impacto de la serie en el desarrollo del concepto de ciudadanía. Los colores, adquirieron nombres según el investigador y de esta forma se fueron organizando los datos en grupos de acuerdo a los que tuvieran algún concepto o idea en común. Así se llevó a cabo el proceso. En primer lugar se escucharon las entrevistas y se hizo la correspondiente transcripción para cada una de ellas. Luego se organizaron los datos de la encuesta y de la entrevista en una matriz. Aquellos datos o ideas relacionadas con el impacto de la serie se resaltaron en varios colores; se identificaron 4 grupos de la siguiente forma: en azul los que se relacionaban con la estrategia innovadora, en naranja aquellas que tenían relación con el desarrollo del concepto de conciencia ciudadana, en café todo lo relacionado con el factor motivación y en violeta aquellas relacionadas con la opinión acerca de los cambios que puede traer la implementación de esta serie.

Luego, para hallar patrones en común entre estos grupos de datos se empezaron a comparar y así emergieron las siguientes 4 categorías que serán descritas a fondo en el capítulo de resultados.

- Factor innovación
- Factor conciencia ciudadana
- Factor motivación
- Factor cambio

Resultados

Con el fin de medir el impacto de la serie animada en un contexto educativo, se desarrolló la implementación de 6 talleres cívicos en una muestra de 194 estudiantes de grado sexto, séptimo, noveno, décimo y undécimo. Durante esta implementación se recopilieron las percepciones que obtuvo la serie después de los 6 talleres cívicos organizados en los que se presentaron capítulo piloto y los 5 primeros capítulos de la serie Vivaz & Morales, con el fin de identificar el impacto que puede causar la historia y cómo influye en el desarrollo del concepto de conciencia ciudadana en los estudiantes.

Los resultados obtenidos se presentan a continuación:

Categoría: Talleres y Serie animada como recursos innovadores.

- El 59% de los estudiantes encuestados afirmó no haber visto una serie con un contenido similar en Colombia. Pese a que un bajo porcentaje encontró algún tipo de similitud con el profesor “Súper O” por su contexto educativo, Vivaz & Morales es una serie con una perspectiva particular y novedosa.

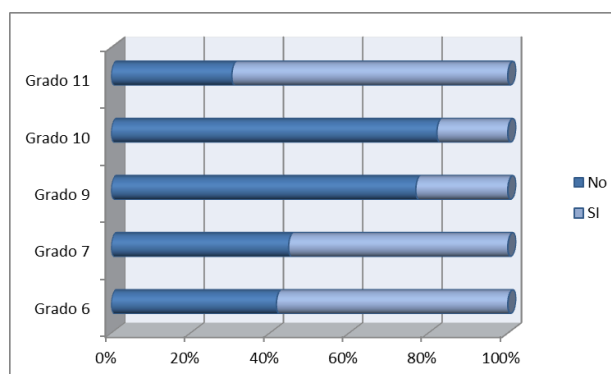


Figura 11: Diagrama de barras- factor innovación

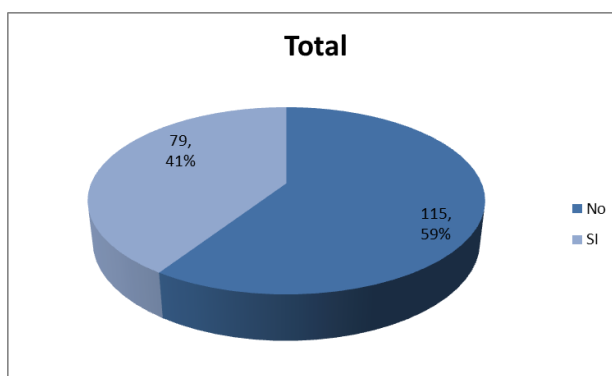


Figura 12: Grafico circular - Factor innovación

Categoría: Recursos como factores influyentes en el desarrollo de la conciencia ciudadana.

- En cuanto a la cotidianidad de estos comportamientos, el 97% de los encuestados declararon que los consideran bastante recurrentes.

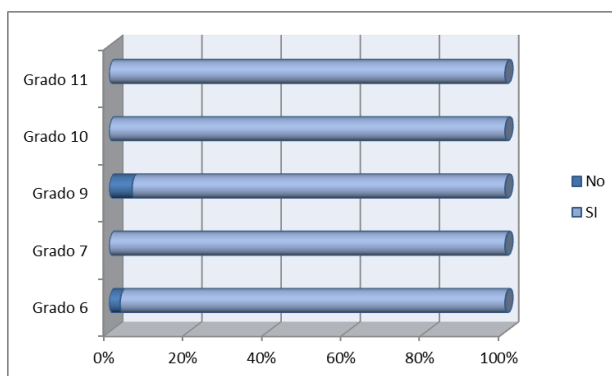


Figura 13: Diagrama de barras- factor conciencia ciudadana

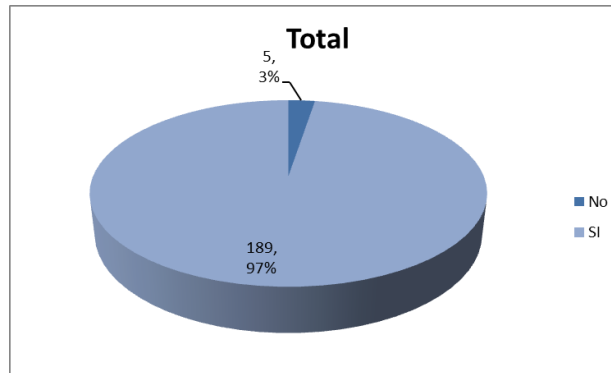


Figura 14: Grafico circular - Conciencia ciudadana

- Igualmente, manifestaron que existen diversos factores que influyen en actitudes poco cívicas como las representadas en las historietas. Entre los comentarios de los estudiantes, se listan los más recurrentes:
- Se está volviendo una costumbre que las personas produzcan lástima frente a otros para obtener recursos sin ningún sacrificio, por eso no hay respeto por los discapacitados porque ya no hay credibilidad
- No hay tolerancia y tampoco tenemos conciencia de nuestros actos
- Falta prudencia, la gente no responde el turno
- Prima el individualismo
- Muchas personas inventan excusas y usan su creatividad negativamente para evitar hacer filas en lugares como estaciones y portales de Transmilenio, bancos y cinemas.
- Existe un tipo de personas que siempre está buscando hacer las cosas de la forma más facilista

Categoría: Recursos cómo agentes motivadores en el contexto educativo

- Con respecto al interés que puede generar en los encuestados la continuidad de esta serie, el 72% respondió que estaría dispuesto a continuar con la serie. Esto, muestra que la serie tiene un amplio potencial para ser implementada en contextos educativos porque despierta curiosidad e interés y de esta forma es mucho más fácil lograr los objetivos propuestos en materia educativa.

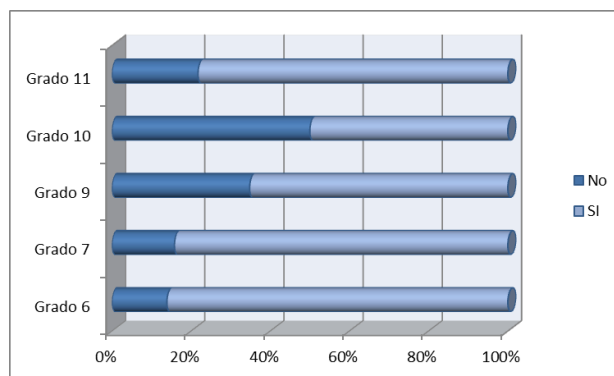


Figura 15: Diagrama de barras- factor motivación

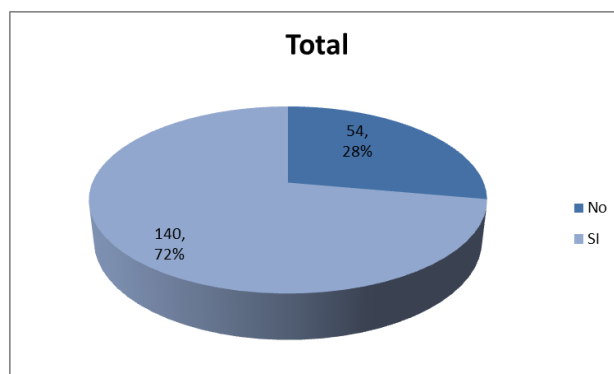


Figura 16: Grafico circular - Conciencia motivación

- Sabemos que adolescentes y jóvenes comparten aquello que consideran valioso e interesante. Por lo tanto, la consecuencia lógica de la encuesta es que para ellos, los temas que trata Vivaz & Morales y la forma de abordarlos, son interesantes y valiosos, pues el 99% estaría dispuesto a compartirlo con sus familiares y amigos cercanos.

Categoría. Recursos con el potencial de generar un cambio.

Finalmente, se preguntó a los encuestados si una serie como Vivaz & Morales podría generar un cambio los siguientes seis aspectos:

1. La conciencia ciudadana
2. La convivencia y tolerancia
3. Reflexión acerca de nuestro papel como ciudadanos dentro de la sociedad
4. La percepción de comportamientos, hábitos y actitudes
5. Identificar las consecuencias colectivas de ciertos comportamientos
6. Responsabilidad de cumplir con las normas

La mayoría de los estudiantes eligieron las opciones 1, 3 y 6, lo que nos permite percibir cuáles son los aspectos en los que la serie es fuerte y que pueden hacer parte de una campaña de conciencia social, como la que pretende incentivar Vivaz & Morales.

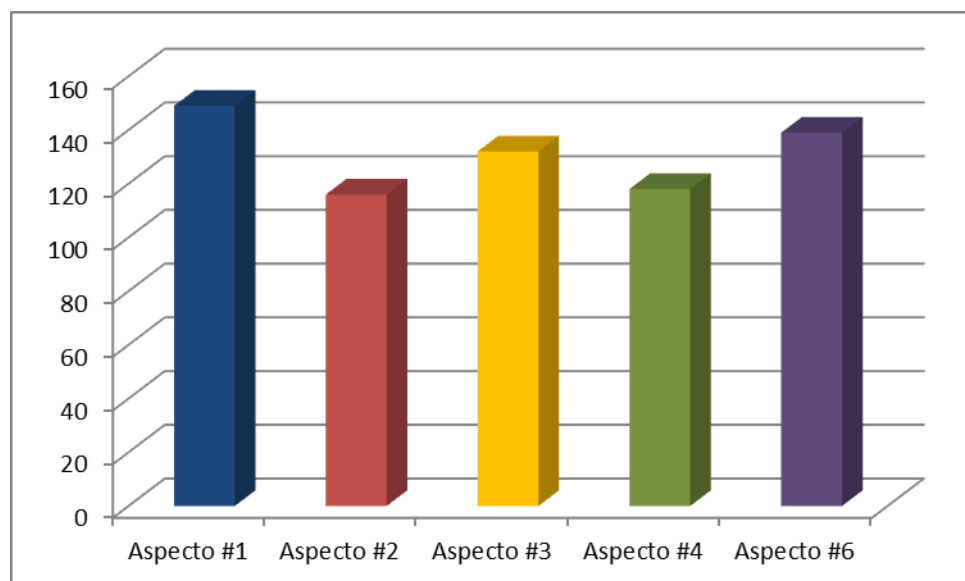


Figura 17: Grafico de barras – factor cambio

Generar conciencia ciudadana, impulsar un proceso de reflexión acerca de nuestro papel como ciudadanos dentro de la sociedad y tener la responsabilidad de cumplir con las normas son los objetivos que busca la serie. Por lo tanto, consideramos que Vivaz & Morales va en la dirección correcta para ayudar a formar una sociedad mucho más educada.

Conclusiones

El análisis de las encuestas permitió ahondar sobre una variedad de temas que hace parte de la construcción del concepto de conciencia ciudadana en los jóvenes. En primer lugar, se reconoce por parte de los estudiantes un malestar producido por la falta de conciencia ciudadana. A pesar de su corta edad perciben grandes las falencias en los comportamientos de sus conciudadanos y reconocen actos de intolerancia e irrespeto que ocurren a su alrededor. Esto hace pensar, sin duda, en el papel que juega la educación y la tecnología en poner herramientas al servicio de la comunidad para ayudar a cerrar esa brecha.

En segundo lugar, se ratifica la serie animada educativa como un recurso innovador en el aula el cual resulta llamativo para la nueva generación de estudiantes. De acuerdo a los participantes, un recurso interactivo digital de estas características despierta curiosidad e interés y de esta forma es mucho más fácil lograrlos objetivos propuestos en materia educativa.

También se establecieron los diferentes aspectos sociales que podrían mejorar tras la implementación de estrategias pedagógicas que comprendan la utilización de la serie animada, por ejemplo promover la conciencia ciudadana, permitir la reflexión acerca de nuestro papel como ciudadanos dentro de la sociedad y fomentar la responsabilidad de cumplir con las normas establecidas en la sociedad.

Por último, pero no menos importante, una serie animada permite a los estudiantes realizar un contraste entre la ficción presentada en la serie y su realidad cotidiana a través de sus conocimientos previos. Esta comparación permite, entre otras cosas, acceder a realidades más cercanas de una forma didáctica, lo cual permite enfrentarse y reflexionar en torno a estas circunstancias, preparándolo para afrontar situaciones futuras. Mediante este formato, el estudiante realiza asociaciones con la dinámica social; en otras palabras, las formas diversas en el que los alumnos perciben su rol dentro de la sociedad como ciudadanos activos, agentes de cambio y promotores de valores.

Líneas futuras de investigación

La serie Vivaz & Morales se desarrolla en ambientes universales y los temas que aborda han sido ampliamente estudiados por expertos en diversos campos, por lo cual puede ser adaptada a diferentes contextos y entornos.

Es una iniciativa que tiene como fin generar conciencia en temas de ciudadanía y civismo, por lo que recrea situaciones cotidianas en las que se puede ver claramente la incidencia de comportamientos negativos en la sociedad, potencializando el hecho de involucrar a los ciudadanos en un proceso de cambio y concientización que guía hacia la consolidación del proyecto de desarrollo de cada ciudad.

Estrategia de divulgación de resultados del proyecto

Un plan de difusión eficaz y efectivo es en cualquier proyecto una serie de canales que garantiza que los resultados de investigación sean visibles y comprensibles, en especial; por los usuarios finales, los grupos objetivo, y los actores clave que pueden llegar a implementar su uso, pero también se trata de un compromiso por lograr la sostenibilidad del proyecto. En el caso de la serie online Vivaz y Morales se ha realizado un plan de difusión que se irá revisando sucesivamente para maximizar el efecto comunicador y multiplicador del progreso del proyecto.

Objetivos

- Determinar con claridad qué necesidades cubre el proyecto como está planteado, y qué resultados se anticipan de su ejecución.
- Indicar tipos de divulgación
- Indicar los destinatarios de la divulgación
- Indicar los canales de divulgación más acertados
- Indicar el calendario más conveniente
- Desarrollar una imagen que identifique al proyecto
- Identificar Los Recursos disponibles (humano y económico)

Estrategia

Para diseñar el plan de divulgación se tendrán en mente los siguientes niveles de divulgación, que son las instancias y receptores de la información, empezando desde el interior de la estructura del proyecto hasta llegar a los destinatarios externos.

Nivel uno de divulgación

El primer nivel de divulgación se dirigirá al interior del proyecto. Los destinatarios de estos contenidos informativos serán: Los expertos pedagógicos, los expertos en animación y programación. Se utilizarán medios impresos, eventos, medios electrónicos, redes sociales y material publicitario.

Nivel dos de divulgación

El segundo nivel de divulgación se dirigirá hacia los grupos objetivos del proyecto. Los destinatarios de estos contenidos serán instituciones educativas, fundaciones que promulguen la inclusión y la innovación educativa, organizaciones reconocibles dentro del e-learning, académicos y expertos en el área del e-learning y de las tecnologías involucradas en el proyecto. Se utilizarán la imagen visual del proyecto, medios impresos, eventos, medios electrónicos, redes sociales y material publicitario.

Nivel tres de divulgación

El tercer nivel de divulgación se dirigirá hacia los stakeholders involucrados con la toma de decisiones en el sector de la educación, en el ámbito de lo público y lo privado. Los destinatarios serán representantes de Ministerios de Educación y otras oficinas educativas además de representantes de asociaciones educativas. Se utilizarán la imagen visual del proyecto, medios impresos, eventos, medios electrónicos, radio/televisión, redes sociales y material publicitario.

Nivel cuatro de divulgación

El cuarto nivel de divulgación se dirigirá al público en general. Los destinatarios serán todos los interesados en la innovación educativa y en los procesos de inclusión en este sector. Se utilizarán la imagen visual del proyecto, medios impresos, eventos, medios electrónicos, radio/televisión, redes sociales y material publicitario.

Indicadores del impacto de la divulgación

Para establecer el impacto de la divulgación se proponen los siguientes criterios:

Indicador	Fuente de verificación
Actividad en Medios impresos (volantes, brochures, afiches, boletines, artículos de prensa, artículos académicos)	<ul style="list-style-type: none"> • Pregunta en la página de registro de las páginas web indagando “¿Cómo supo usted del proyecto VIVAZ Y MORALES?” • Número de artículos de prensa relacionados con el proyecto. • Número de artículos académicos relacionados con el proyecto • Número de referencias hechas en la literatura de proyectos.
Actividad en relación a Eventos (Conferencias de prensa, simposios, presentaciones, reuniones)	<ul style="list-style-type: none"> • Número de asistentes a los eventos • Número de acuerdos surgidos de los eventos.
Divulgación basada en la Red y Medios Electrónicos (Contenidos descargables de la página del proyecto y de las páginas de cada uno de los socios del proyecto, videos explicativos alojados en las páginas, videos alojados en la cuenta de YouTube del proyecto, Correos electrónicos, boletines electrónicos, comunicados de prensa)	<ul style="list-style-type: none"> • Número de veces que se compartió un contenido. • Número de veces que un contenido fue descargado. • Número de veces que un contenido fue reproducido. • Número de usuarios registrados en las páginas. • Número de comentarios

	<ul style="list-style-type: none"> • Número de me “gusta” vs “no me gusta” • Análisis cualitativo de los comentarios • Tiempo de visita en las páginas. • Origen geográfico de las visitas. • Número de cuentas de correo alcanzadas. •
Estrategia en Redes sociales (Facebook, Twitter, LinkedIn, Wikis)	<ul style="list-style-type: none"> • Análisis cualitativo de los comentarios • Número de veces que se compartió un contenido o noticia • Número de seguidores • Número de comentarios
Estrategia por medio de Material publicitario (WEB banners, cuadernos y memorias USB con los logos del proyecto, etc.)	<ul style="list-style-type: none"> • Número de clics en el material publicitario en línea. • Número de personas alcanzadas por el material publicitario en físico.
Actividades por Radio y televisión (entrevistas)	<ul style="list-style-type: none"> • Número de apariciones • Tiempo al aire

Tabla 5: Indicadores del impacto de la divulgación

Bibliografía

Beck. J., & Katzenberg. J. (2004). Animation Art: From Pencil to Pixel, the illustrated History of Cartoon, Anime & CGI.

El Tiempo. (2014) Tomado de <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13492355>. Enero 24, 2016, de El Tiempo Sitio web: <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13492355>

Fink, Arlene (2003). The survey handbook. Thousand Oaks, CA: Sage.

Flick, Uwe (2006): An Introduction to Qualitative Research. London: Sage [Chapter 12: "How to design qualitative research: An overview"]

Glaser, Barney G & Strauss, Anselm L., 1967. The Discovery of Grounded Theory: Strategies for Qualitative Research, Chicago, Aldine Publishing Company

Groves, Robert M.; Fowler, Floyd J.; Couper, Mick P.; Lepkowski, James M.; Singer, Eleanor & Tourangeau, Roger (2004). Survey methodology. Hoboken, NJ: John Wiley & Sons.

ICFES 2002 Información de la prueba Saber 3º, 5º, 7º y 9º. Tomado de: <http://www.icfes.gov.co/index.php/instituciones-educativas/pruebas-saber-3-5-7-y-9/informacion-de-la-prueba-saber3579>

Kalmanovitz, S. 2001. "Las instituciones colombianas en el siglo XX", Libros de cambio, Bogotá, Alfaomega S.A.

Kubota, R. (2004). Critical multiculturalism and second language education. In B. Norton & K. Toohey (Eds.), Critical pedagogies and language learning (pp. 30-52). Cambridge University Press.

Marshall, Catherine & Rossman, Gretchen B. (1995). Designing qualitative research. Newbury Park, CA: Sage.

McNiff, J. Lomax, P. Whitehouse, J. (1996) You and your Action Research Project_London & NY Routledge Falmer p14

Merriam, S. B. (1998). Qualitative research and case study applications in education. San Francisco: Jossey-Bass.

Murrain, 2012. ¿Qué se hizo la cultura ciudadana?. Tomado de
<http://www.semana.com/cultura/articulo/que-hizo-cultura-ciudadana/255749-3>

Seliger, H. & Shohamy, E. (1989). Second Language Research Methods. Oxford University Press

Sfetcu, N. (2011). The Art of Movies. LULU PRESS.

Yin, R. (1994). Case study research: Design and methods (2nd ed.). Beverly Hills, CA: Sage Publishing

Lista de tablas y figuras

Tabla 1: Cronograma fase planeación y análisis.

Tabla 2: Cronograma fase diseño.

Tabla 3: Cronograma fase desarrollo e implementación.

Tabla 4: Cronograma fase evaluación y finalización

Tabla 5: Indicadores del impacto de la divulgación Figura 1: Modelo ADDIE

Figura 2: Ejemplo de Cut-out. Gildardo Vivaz.

Figura 3: Gildardo Vivaz.

Figura 4: Dolores de Vivaz.

Figura 5: María Luisa.

Figura 6: Chacho Vivaz.

Figura 7: Morales.

Figura 8: Servidor Público.

Figura 9: Hombre molesto.

Figura 10: La familia Vivaz en aprietos.

Figura 11: Diagrama de barras- factor innovación

Figura 12: Grafico circular - Factor innovación

Figura 13: Diagrama de barras- factor conciencia ciudadana

Figura 14: Grafico circular - Conciencia ciudadana

Figura 15: Diagrama de barras- factor motivación

Figura 16: Grafico circular - Conciencia motivación

Figura 17: Grafico de barras – factor cambio

Anexos

Anexo I

Cronograma del proyecto

COMPONENTES	PROCESOS/ACTIVIDADES	MES 1				MES 2				MES 3			
		S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4	S1	S2	S3	S4
Planeación	Ajustes de planeación												
	Asignación de los Recursos Humanos												
	Diseño de la estrategia de mercadeo												
Análisis	Análisis del piloto												
	Análisis previo de la investigación												
	Análisis del enfoque pedagógico												
	Análisis de mercadeo												
	Análisis técnico para propósitos multiuso												
Diseño	Redacción conceptual												
	Diseño de los personajes												
	Diseño de los escenarios												
	Elaboración del guión												
	Arte conceptual												
	Lineamientos de diseño												
	Diseño de la campaña de mercadeo												
Desarrollo	Desarrollo del Storyboard												
	Desarrollo de los personajes												
	Biblioteca de personajes												
	Elaboración de Animatic												
	Desarrollo de animación integrada												
	Voz, música y efectos												
	Posproducción												
Implementación	Implementación técnica (Online & Offline / PC & Móvil)												
	Inicio de la campaña de marketing												
Evaluación	Revisión pedagógica												
	Revisión del desarrollo												
	Revisión técnica (Online & Offline / PC & Móvil)												
	Revisión del público objetivo												
Finalización	Modificaciones finales												
	Finalización del proyecto												

Anexo II

GUION

Escena 1:

Casa INT, día

Toda La familia Vivaz se encuentra en la sala de su casa.

Gildardo Vivaz: Bueno, bueno, nos fuimos pal banco.

Chacho Vivaz: Huy no papá, ¿a esta hora? Está es reeetaarde y es fin de mes, eso va a estar repleto.

Gildardo Vivaz: Ahh... pero yo tengo mi arma secreta...mejor dicho tenemos.

La Familia Vivaz se miran entre ellos incómodos y con desilusión

Gildardo Vivaz: Alisten el equipo pa hacer fila

Lucha Vivaz: ¿Otra vez? Tenemos que ir? ¿Por qué todos?

Gildardo Vivaz: ¿Pues claro o esperan que yo haga todo el trabajo?

Chacho Vivaz: (A regañadientes y alargando las palabras) No, señor.

Toda la familia se alista sin prisa, Gildardo Vivaz los afana a los muchachos y a la esposa

Escena 2:

Banco INT, día

Se ve una fila de banco que se extiende por calles, la fila va en zigzag y aparece la Familia Vivaz atravesándola, empujando a todos para llegar a la cabeza de la fila

Gildardo Vivaz: (entra empujando): "Permiso, permiso, qué pena, permiso, disculpen...voy con niños"

Siguen a Gildardo Vivaz, la esposa Dolores de Vivaz con una barriga falsa de embarazada, el hijo (Chacho Vivaz) algo distraído y la hija (Lucha) con gafas oscuras y bastón

Llegan a la punta de la cola

Hombre molesto: Oiga, oiga, oiga, respeten la fila

Gildardo Vivaz: ¿Es que no está viendo que vengo con niños discapacitados?
se muestra rápidamente una imagen de los hijos con cara de „poco me importa"

Gildardo Vivaz: ...mi mujer embarazada...

Se muestra rápidamente una imagen de la esposa con expresión cansada y usando una barriga falsa, algunos trapos se le salen de la barriga.

Gildardo Vivaz: ...y yo padezco de intolerancia a la lactosa y reflujo se oye un ruido de gases apagado como reprimido, aparece una pequeña „nube verde“ al lado de Gildardo Vivaz

Gildardo rápidamente mira a su hijo (Chacho) enojado, porque no está actuando y le da un codazo, Chacho inmediatamente empieza a fingir una especie de movimientos espasmódicos, echando babas a manera de convulsión (aunque de pie).

Hombre molesto: Ahh, disculpe usted, es que creí que se querían colar en la fila. Usted sabe que a veces hay gente que no respeta el orden de la fila y quieren llegar primeros sin que les cueste nada

Gildardo Vivaz: Ahh sí, es que hay gente que no respeta (haciendo énfasis en „respetar“)... Yo si no soporto la trampa” (primer plano- al decir esto muestra una gran sonrisa socarrona y se hace un acercamiento a un diente que resplandece)

Gildardo Vivaz: ¿Certo niños?

Chacho Vivaz deja de convulsionar y responde

Chacho Vivaz: Huy sí, claro -alargando las palabras y mirando al techo-

Mientras tanto Lucha Vivaz está textando sin prestar atención

Cajero: Siguiendo

La esposa se va a que la atienda el cajero, saca una cantidad exagerada de recibos al mismo tiempo.

Dolores de Vivaz: Espere ya le doy sueltico vecino - Sacando una alcancía que tenía dentro de la barriga”

El vecino Morales finaliza una transacción en una caja del mismo banco y reconoce a la familia Vivaz, se dirige directamente hacia ellos para saludarlos.

-A lo lejos se ve a Dolores Vivaz rompiendo la alcancía de marrano y contando las moneditas-.

Gildardo Vivaz: Huy pilas niños (susurrando con tono poco educado), “llegó el vecinito ” (Contono sarcástico).

Vecino Morales: ¿HOOOOLA Cómo va vecino? (Con genuino entusiasmo y sorpresa)

Gildardo Vivaz: Huis, qué sorpresa... ¿Qué hace por acá él vecino Morales? ¿Sacando platica? nosotros si estamos es pagando cuentas aquí con los chinos porque ya estamos con los recibos a punto de vencer.

Vecino Morales: ¿Pero qué les pasó a los niños? (en ese momento el hombre molesto empieza a prestar atención a la conversación)

Gildardo Vivaz: ¿Qué les pasó de qué?

Vecino Morales: Pero si la niña está ciega y el niño tampoco se ve muy bien.

Gildardo Vivaz: Ahh, nada, nada, la vida que es injusta con sus criaturas más delicadas...

¿sí o no? – mirando a los niños-

Chacho deja de convulsionar y Lucha deja de textear y se hace la ciega

Lucha y Chacho Vivaz : sí, ejem...(sonríen nerviosos)

Vecino Morales: Pobrecitos, pero si ayer estaban perfectamente, yo mismo los vi cuando se subía la ruta

Hombre molesto: ¿Cómo? ¿Qué está diciendo?

Gildardo Vivaz: Dolores, apúrele que estamos de afán (muy nervioso)

Se ve a Dolores de Vivaz a lo lejos en el cajero, todavía contando pilas de monedas.

Hombre molesto: Estos tramposos siempre queriéndoselas dar de vivos, ¿por qué mejor no respetan?

Multitud: Sí, sí, respeten.

Gildardo Vivaz: Huy noooo, ¿pero cómo así? ¿nos van a discriminar ahora?

Multitud: Qué va tramposos... ahora sí les llegó su hora

-La multitud los rodea -

Gildardo Vivaz se imagina sus tumbas una al lado de la otra con las lápidas que dicen “RIP Los Vivaz”

Gildardo toma a Lucha, a Chacho y a Dolores Vivaz y salen corriendo del banco

Escena 3:

Calle EXT, día

A la familia Vivaz los persigue por las calles una multitud

Finalmente se pueden escapar escondiéndose en un callejón

Gildardo Vivaz: Huy juemadre, casi nos cogen

Dolores de Vivaz: y lo peor es que no alcancé a pagar los recibos

Gildardo Vivaz: Pues tocó ir a otro banco

Chacho Vivaz: Pero el banco más cercano está a 30 cuadras y ya casi van a cerrar

Gildardo Vivaz: No hay problema, mejor vayan poniéndose su equipo para hacer fila en Transmilenio

Todos se miran con desánimo. [Música o sonidos de fracaso]

Epílogo (Mientras pasan los créditos)

La familia Vivaz se ve a lo lejos en Transmilenio tratando de entrar a la estación. Se muestran dos figuras altas con abrigo y sombrero. En realidad cada figura es claramente una persona encima de la otra (Lucha lleva en hombros a Gildardo, solo se ven las botas de la hija que sobresalen del abrigo) y la otra figura se trata de Chacho cargando a Dolores. Los cuatro están tratando de entrar por los torniquetes de Transmilenio sin pagar, pero se les ve tambalear de un lado al otro sin poder entrar.

TIPS PARA NO SER UN VIVAZ MÁS:

- Estar más cerca y empujar no te hacen llegar más rápido
- Una fila se hace uno detrás de otro.
- Respeta a los servidores públicos.
- Mantén una actitud positiva y cordial, no olvides saludar y dar las gracias.
- Controla tus emociones, no te desquites con los demás.

Anexo III

Escaletas de la primera temporada

□ Episodio uno (El crack)

INT. Sala de la casa de los Vivaz - Noche

Gildardo y su hijo Chacho discuten sobre los logros de este último en el campo del deporte. En la sala se ven algunos trofeos muy pequeñitos, viejos, polvosos y con telarañas que Chacho obtuvo cuando era muy pequeño, la mayoría son por “participar”. Chacho insiste en que él no necesita practicar ni esforzarse porque ya es “un duro pal fútbol” pero su padre quiere poder tener un trofeo de verdad en la familia para poder alardear con los Morales.

EXT. Academia de fútbol- Durante las Semanas siguiente día.

Su padre lo inscribe para que entrene los fines de semana con las ligas menores. Llena un formulario con la información básica de su hijo. Se ve cuando llegado un momento escribe algo, se queda pensando y lo borra para escribir otra cosa, hace la sonrisa socarrona que lo caracteriza al hacer trampa.

EXT. En diferentes Canchas de fútbol- a lo largo de las siguientes semanas.

Se ve a Chacho anotando gol tras gol en muchos partidos. Muchos éxitos durante la temporada, hay una serie de fotografías con titulares (posiblemente un periódico estudiantil o Posts tipo facebook) mostrando sus logros. En los partidos, Chacho se ve sospechosamente más grande y hábil que sus adversarios. Demuestra gran arrogancia.

INT. Salón de Ceremonias- Día de premiación.

Cuando Chacho está a punto de recibir el trofeo de goleador de la temporada, un miembro del público que ve su perfil en redes sociales descubre que Chacho fue inscrito en una categoría mucho menor. Chacho es desenmascarado ante todos, por lo que pierde el trofeo y la familia debe dejar la ceremonia avergonzada. La multitud se ríe del “Crack”, como él se llamaba así mismo.

INT. Sala de la casa- Ese mismo día durante la noche.

Chacho, solo en la sala, pule con nostalgia y cariño un trofeo que ganó cuando era mucho más pequeño. El trofeo dice “Por honestidad y colaboración”.

□ **Episodio Dos (Los trámites)**

EXT. En el interior del carro de los Vivaz- Atardeciendo.

Toda la familia en el carro se dirige a gran velocidad a renovar el impuesto del carro.

EXT. Afuera de una oficina que dice “Trámites”-rato después.

Llegan corriendo y estresados al final de una cola que se extiende por muchas cuerdas fuera del edificio. Alrededor de la fila hay personajes con rasgos zoomórficos ofreciendo “ayuda” a los ocupantes de la fila (tienen alguno de estos rasgos: cola de lagarto, cara de conejo, orejas de ratón).

INT. Dentro del edificio de trámites- tiempo más tarde.

Cada uno de los Vivaz hace una fila. Gildardo está hablando por teléfono y alza la voz de manera que incomoda a todos a su alrededor, se queja por la atención de los funcionarios. María Luisa está hablando a los que están junto a ella en la fila en contra de pagar impuestos, no entiende por qué hay que pagarlos “si nunca llegan a su destino”. Chacho está fastidiando a todos con unas baquetas y oyendo música con audífonos.

INT. Dentro del edificio de trámites- tiempo más tarde.

Después de una larga espera llegan al funcionario, quien los atiende amablemente y cuando ya ha terminado les pregunta por qué no hicieron el trámite por internet. En un close –up a la familia se ven sus rostros sorprendidos y abatidos con la noticia (las personas cercanas también se muestran frustrados (uno se rasca la cabeza). En ese momento se muestra una vista aérea del edificio que se va alejando más y más hasta convertirse en una vista satelital que regresa progresivamente de la misma forma hasta mostrar el interior de la casa de los Morales. Se hace un acercamiento a Gildardo Morales y a su esposa, y después al índice derecho de esta última, haciendo clic en el mouse. Se ve cómo acaba de enviar el mismo formulario de forma virtual.

□ **Episodio tres (Un día en el estadio)**

INT. En la Sala de la Casa de las dos familias- Día

Los Vivaz y los Morales se están preparando para ir al estadio. Mientras los Morales se preparan con tiempo y calma, los Vivaz corren de un lado al otro sin conseguir nada.

EXT. Interior del vehículo de cada familia- Día

Los Vivaz y los Morales se dirigen al estadio en carro, cada uno según su forma de hacer las cosas. Gildardo Vivaz conduce sin precaución ni consideración y sin respetar el límite de velocidad ni las señales. El Señor Morales conduce de forma moderada y cuidadosa y el otro vehículo se encuentra muy delante de ellos.

EXT. Interior del vehículo de cada familia-Día

Los Vivaz son detenidos por un policía de tránsito y son rebasados por los Morales.

EXT. Afueras del estadio- un momento después.

Los Vivaz se estacionan en el espacio usando una calcomanía de discapacitados que ponen en el carro.

EXT. en la fila del estadio- un momento después.

Los Vivaz y Los Morales hacen fila. Llegado su turno, Los Vivaz se dan cuenta que sus boletas son falsificadas. Los Morales logran entrar sin problema.

EXT. en el estadio y en una cafetería- un momento después.

Los Morales ven el partido en el estadio, Los Vivaz acaban viendo el partido en la vitrina de una tienda de televisores.

□ **Episodio Cuatro (De regreso a Casa)**

EXT. A las afueras del colegio- día.

Chacho y Morales Jr. Se miran a los ojos a la salida del colegio y sin hablar empiezan a competir entre ellos caminando cada vez más rápido.

INT. Estación Transmilenio- un instante después.

Los dos llegan corriendo. Chacho toma ventaja porque se cola (al colarse recibe y da empujones y pisotones, todas las personas se quejan) además entra al bus sin dejar salir a los demás. Morales Jr. Avanza rápidamente pero no rompe ninguna regla.

INT. Buses Transmilenio- minutos después.

Chacho se sienta en el piso con las piernas bien estiradas y oyendo música a todo volumen en su celular. Mientras tanto en el otro bus, Vivaz cede su silla a una señora.

INT. Buses Transmilenio- minutos después.

Los buses se detienen. Chacho una vez más empuja a todos y se sale de la estación saltando directamente al tráfico y poniendo su vida en peligro, se asusta. Los conductores tienen que evitarlo y por poco provoca un accidente. Jr. baja de su bus en orden.

EXT. Vecindario al frente de la casa- instantes después.

Al final Chacho llega primero y gana la competencia pero molido, sucio y estresado. Morales Jr. llega un poco después pero sin estrés y además hablando con una niña porque al ser un caballero ella se interesó en él.

□ **Episodio 5 (La protesta)**

INT. Sala de Cine- en medio de una película.

Se ve una historia de reivindicación de derechos como del tipo “Raíces”, hay personajes de época luchando por los derechos humanos. Se ve cómo Luisa está muy impresionada por la historia.

EXT. Afuera del cine, en la calle- al final de la película.

Luisa hace un monólogo en el que expresa su admiración por las personas que defienden causas.

INT. En su cuarto, más tarde en la noche.

Luisa busca en diferentes lados una causa nueva para protestar. Tiene una lista pero quiere algo nuevo. Por fin, después de pensar mucho, mientras come un paquete de papitas se queda mirando al paquete vacío y piensa: “Lo tengo”.

INT. En su colegio/instituto/universidad- salón de clases-Día siguiente.

Luisa hace una reunión y convence a sus compañeros de que la cafetería está vendiendo comida que tiene un componente que no es saludable y organiza una protesta. En la discusión se oye una voz que intenta decir algo en contra de la propuesta pero no se entiende muy bien qué dice, la ignoran, se trata de Morales Jr.

INT. En su colegio/instituto/universidad- más tarde mismo día.

Una protesta en contra de la cafetería, con pancartas (las pancartas solo se ven desde atrás por lo que no se puede leer el contenido. Se ve a Morales Jr. que intenta disuadirlos; lo ignoran.

INT. En la cafetería- Día siguiente.

Celebran que los profesores y la cafetería cedieron rápidamente a sus exigencias de retirar el químico en contra del cual estaban. Deciden celebrarlo comiendo una ración de papitas. Se dan cuenta que no tienen sal, por lo que le piden a la mesera que les dé el salero. Ella les responde que tiene prohibido usar sal después de la protesta. Morales Jr. les dice “eso es lo que había estado diciendo” El cloruro de Sodio es el nombre técnico de la sal, todo el tiempo estaban protestando por el uso de la sal sin saberlo. Se ven al final todos aburridos y avergonzados en la cafetería porque la comida no tiene sabor.

Anexo IV

Ejemplo de encuesta.

Por favor responda las siguientes preguntas con base en la historieta que acaba de leer.

1. ¿Ha visto historietas como esta en Colombia?
SI Frecuentemente en el Periodico
2. ¿Cree que este tipo de comportamientos son frecuentes en la cotidianidad de los colombianos?
SI debido a la falta de cultura ciudadana
3. Después de ver esta historieta, ¿su comportamiento y pensamiento se ha visto afectado positivamente? En caso de responder afirmativamente, explique en qué sentido se ve influenciado.
SI ya que conosco algunos valores y principios de cultura ciudadana
4. Si encontrara una serie animada con historias acerca de comportamientos extraños propios de los colombianos ¿estaría dispuesto a suscribirse? Por favor, explique su respuesta.
NO Porque esto promueve estas inasectables conductas
5. Si su respuesta fue "SI" en la pregunta número 4 ¿recomendaría la animación a otras personas? ¿A quiénes se las recomendaría?
6. ¿Considera que historietas, como la que acaba de ver, pueden generar un cambio en algunos de los siguientes aspectos? Por favor, explique en qué sentido se puede producir este cambio.
 - La conciencia ciudadana → si Porque genera critica ante el estado actual de convivencia
 - La convivencia y tolerancia → si Porque se hace énfasis en lo que No Debe Hacer un colombiano
 - Reflexión acerca de nuestro papel como ciudadanos dentro de la sociedad → si Porque toma Papeles cotidianos de la realidad social
 - La percepción de comportamientos, hábitos y actitudes
 - Identificar las consecuencias colectivas de ciertos comportamientos → si Porque evidencia el impacto de actitudes particulares en acontecimientos colectivos
 - Responsabilidad de cumplir con las normas → si Porque busca reducir a las personas que no siguen el pie de la letra, valores y Actitudes Morales

Gracias por completar la encuesta!

Por favor responda las siguientes preguntas con base en la historieta que acaba de leer.

1. ¿Ha visto historietas como esta en Colombia?

NO

2. ¿Cree que este tipo de comportamientos son frecuentes en la cotidianidad de los colombianos?

Si

3. Después de ver esta historieta, ¿su comportamiento y pensamiento se ha visto afectado positivamente? En caso de responder afirmativamente, explique en qué sentido se ve influenciado.

No porque jamás en la vida he fingido unas cosas de esas, y sobre todo de fingir alguna discapacidad.

4. Si encontrara una serie animada con historias acerca de comportamientos extraños propios de los colombianos ¿estaría dispuesto a suscribirse? Por favor, explique su respuesta.

No porque eso ya sería lo último que haría solo por ser perjudicado por hacer eso.

5. Si su respuesta fue "Si" en la pregunta número 4 ¿recomendaría la animación a otras personas? ¿A quiénes se las recomendaría?

si la recomendaría para que sepa mi familia toda la gente de las cosas tan malas que hacen los colombianos.

6. ¿Considera que historietas, como la que acaba de ver, pueden generar un cambio en algunos de los siguientes aspectos? Por favor, explique en qué sentido se puede producir este cambio.

- La conciencia ciudadana Mejor persona para la ciudad
- La convivencia y tolerancia Vivir mejor con una buena convivencia o tolerancia
- Reflexión acerca de nuestro papel como ciudadanos dentro de la sociedad Sería recapacitar a todos nuestros amigos
- La percepción de comportamientos, hábitos y actitudes Tener buenos hábitos sea donde sea y buena actitud
- Identificar las consecuencias colectivas de ciertos comportamientos Si estar listo para las cosas malas
- Responsabilidad de cumplir con las normas Si ser responsable en sus cosas y otras mas

Gracias por completar la encuesta!

Por favor responda las siguientes preguntas con base en la historieta que acaba de leer.

1. ¿Ha visto historietas como esta en Colombia?

No

2. ¿Cree que este tipo de comportamientos son frecuentes en la cotidianidad de los colombianos?

Si, demasiado.

3. Después de ver esta historieta, ¿su comportamiento y pensamiento se ha visto afectado positivamente? En caso de responder afirmativamente, explique en qué sentido se ve influenciado.

Si, ya que me ha hecho reflexionar sobre lo que no se debe hacer en una fila y así poder cambiar mis actos en una situación similar.

4. Si encontrara una serie animada con historias acerca de comportamientos extraños propios de los colombianos ¿estaría dispuesto a suscribirse? Por favor, explique su respuesta.

No, porque al suscribirme estaría arriesgandome a que me agredan ya sea verbal o físicamente.

5. Si su respuesta fue "SI" en la pregunta número 4 ¿recomendaría la animación a otras personas? ¿A quiénes se las recomendaría?

Si, a los criminales (asesinos, ladrones etc).

6. ¿Considera que historietas, como la que acaba de ver, pueden generar un cambio en algunos de los siguientes aspectos? Por favor, explique en qué sentido se puede producir este cambio.

- La conciencia ciudadana Si porque cambiarían sus actos.
- La convivencia y tolerancia Si, ya que se empujaría con la paz en la sociedad.
- Reflexión acerca de nuestro papel como ciudadanos dentro de la sociedad Si, ya que Bogotá sería cada vez mejor
- La percepción de comportamientos, hábitos y actitudes Si,
- Identificar las consecuencias colectivas de ciertos comportamientos Si, ya que se tomaría conciencia.
- Responsabilidad de cumplir con las normas Si, ya que seríamos más responsables con el uso de las normas.

Gracias por completar la encuesta!

Anexo V

Transcripción de entrevista.

Participante 28- Grado 10

Cuestionario empleado en la entrevista:

1. ¿El uso de la serie animada complementa los contenidos de la materia para lograr los objetivos de aprendizaje?

Sí. Porque debido a que en el momento en que este tema fue dado a nosotros, que nos dejó saber de una manera diferente para poner en práctica; En realidad, podría hacer lo que pasa en la serie ... emm ..

2. A partir de su experiencia en los talleres, ¿la serie le permite aprender de una forma diferente? ¿Cómo?

Los talleres nos permite expresar diferentes ideas .. o decirlas de una manera diferente, como interactuando con los demás.

3. Al participar en los talleres y observar la serie, ¿has encontrado algún aspecto negativo? ¿Cuál?

Emm .. al principio, no hablaba y me daba pena, después ya hable de los temas.

4. ¿Cree usted que después de participar en los talleres habría un cambio en su actitud hacia la sociedad? ¿Cómo?

Podría ser, pero el problema es que ... como un caso personal, por ejemplo, no hablo mucho con los demás.

5. ¿Esta serie animada resulta atractiva para usted? ¿Qué aspectos crees que deberían mejorarse o modificarse?

Sí, creo que la serie es muy atractiva para nosotros, yo no le modificaría nada, Está bien para nosotros.

6. ¿Facilitan los talleres cívicos y la serie el aprendizaje de valores y conciencia ciudadana? ¿Cómo?

Creo que estos talleres son chéveres y uno puede aprender, las actividades nos dejan saber cómo comportarse en los sitios como bancos y en la calle.

7. ¿Su comprensión del concepto de conciencia ciudadana ha mejorado mediante la participación en los talleres?

Hasta el momento sí, porque al principio yo no sabía muchas cosas que hemos aprendido.

8. ¿Cree que los talleres cívicos y la serie animada facilitan el desarrollo de los temas mejor que la clase tradicional?

Sí. Hoy en día puedo decir que es más llamativo aprender así como jugando.