

Animando cuentos de niños para niños

Susana del Río Kuroiwa y Rudy Ascue Yendo (*)

Actas de Diseño (2024, julio),
Vol. 46, pp. 109-112 ISSN 1850-2032.
Fecha de recepción: julio 2021
Fecha de aceptación: abril 2023
Versión final: julio 2024

Resumen: Los estudiantes de educación superior del curso Taller de Animación aprenden a animar por computadora a la par que crean historias animadas, donde interpretan cuatro cuentos creados por niños del segundo año de secundaria de un colegio con escasos recursos económicos. Los cuentos abordan una problemática sugerida por los docentes de la escuela para fomentar actitudes positivas en la convivencia entre los niños.

Palabras clave: animación digital – niños – aprendizaje solidario – responsabilidad social – cuento.

[Resúmenes en inglés y portugués en la página 112]

En el Modelo Educativo PUCP (2016), la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) manifiesta que la formación de los estudiantes debe favorecer el desarrollo humano y el vínculo continuo con la sociedad y el entorno. Es por ello que la Responsabilidad Social Universitaria (RSU) es un eje transversal accionado por organismos universitarios de la casa de estudios que promueven su implementación a través de actividades y recursos para docentes y estudiantes. Asimismo, la competencia genérica de “ética y ciudadanía” se fomenta en cursos de formación de pregrado para formar a estudiantes capaces de participar en sociedad, con democracia y en defensa de los derechos humanos, haciendo énfasis en el respeto al ser humano con tolerancia, solidaridad, justicia y paz (Dirección de Asuntos Académicos, 2018).

La Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación de la PUCP forma al egresado en Comunicaciones bajo competencias específicas. En el curso electivo Taller de Actualización en Comunicación 1 (TAC1), más conocido como Taller de Animación, se enseñó a animar en 3D por computadora y se trabajaron dos competencias: “aplica las tecnologías comunicacionales” y “actúa éticamente” (Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación PUCP, s.f., p. 31). La primera es desarrollada en un nivel intermedio donde el estudiante:

Emplea las tecnologías de la producción comunicacional de su especialidad, con una actitud de innovación y actualización tanto en los procesos como en los productos, teniendo en cuenta: (i) los procedimientos y lenguajes para transmitir contenidos, (ii) los procesos de producción de medios visuales, audiovisuales, sonoros, textuales, digitales y multimedia, (iii) las características particulares de la audiencia, (iv) la ética y (v) la normatividad legal. (Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación PUCP, s.f., p. 36)

La segunda, fue una incorporación reciente para poder trabajar la experiencia RSU, la cual en su nivel intermedio menciona que:

Incluye en su ejercicio académico el respeto al otro y a los principios de Libertad, Igualdad y Derechos Humanos; así como, a los deberes y derechos de la

comunicación vinculándolos al régimen legal de los medios de comunicación y a los aspectos éticos en los procesos de investigación. (Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación PUCP, s.f., p. 37)

Por varios ciclos, el objetivo del curso Taller de Animación ha consistido en que los estudiantes aprendan a animar por computadora, a la par que creaban historias animadas tomando como base el aprendizaje basado en proyectos. De acuerdo con Tippelt y Lindemann (2001) en las aulas se recurre constantemente al aprendizaje basado en proyectos porque esta estrategia metodológica permite desarrollar las siguientes competencias: “Carácter interdisciplinario”, “Aprendizaje orientado a proyectos”, “Formas de aprendizaje autónomo”, “Aprendizaje en equipos”, “Aprendizaje asistido por medios” (p. 4). El aprendizaje basado en proyectos ha permitido que los estudiantes con sus habilidades técnicas, saberes previos y experiencias personales produzcan animaciones en grupos. En el 2020, en el curso Taller de Animación se continuó con esta estrategia metodológica pero se añadió un nuevo enfoque. En este sentido, se propuso trabajar material de niños para niños, ya que se estaban cumpliendo 30 años de la Convención sobre los Derechos del Niño (UNICEF, s.f.).

Se planteó que los estudiantes debían formar grupos para leer, seleccionar e interpretar un cuento creado por niños de 13 o 14 años de edad, del segundo año de secundaria, creando posteriormente una historia animada a partir de ese cuento. Para esta ocasión se trabajó con un colegio del Estado con escasos recursos económicos, ubicado en el distrito de Ventanilla, dentro de la Provincia Constitucional del Callao, en Perú.

Se diseñó este ambiente de aprendizaje, tomando como referencia la metodología del aprendizaje-servicio que, tal como explica la educadora María Rosa Tapia de Rodríguez (2007), nace en los contextos de la “educación formal” y propone proyectos que desarrollan tanto experiencias significativas en los estudiantes como un servicio específico a la comunidad. Es una propuesta innovadora y solidaria porque atiende tanto una necesidad específica de la comunidad, a la par que se integra con el contenido del curso (p. 167-168).

Previamente, los docentes universitarios coordinaron con una maestra de Comunicación del segundo de secundaria de la escuela pública, quien recogió el sentir de su equipo de profesores. Ellos decidieron que sus estudiantes debían crear cuentos en torno a problemas de convivencia. Los docentes universitarios visitaron el colegio para animar a los escolares a escribir sus cuentos. Con este proyecto se buscó reforzar actitudes positivas en relación a esta problemática.

La experiencia

Tapia (2007) explica el “itinerario” de la metodología. Es decir, un “proceso constituido por tres etapas”, donde la primera consiste en el “diagnóstico y la planificación” (p. 171). Es aquí donde nace el proyecto.

Cuando se enseña animación 3D basado en proyectos, los estudiantes producen sus historias animadas que luego de un tiempo, quedan guardadas o colgadas en la nube. Los docentes del curso estaban sensibilizados por esta situación. Querían enseñar animación 3D y crear material que sirva para la sociedad.

Un paso en paralelo a la motivación es planificar el curso con un sentido de realidad (Tapia, 2007, p. 171). Siendo Taller de Animación un curso intensivo, de verano, con sólo ocho semanas de duración en los meses de enero y febrero, se tuvieron que priorizar algunas acciones. El objetivo inicial era llevar a los universitarios a visitar, conocer y registrar las voces de los estudiantes escolares contando sus historias. Pero se presentaron algunos inconvenientes como el corto tiempo del curso y la posible ausencia de muchos escolares y docentes en verano, ya que coincide con las vacaciones escolares y sólo asisten a esa escuela los alumnos que no han aprobado el año escolar. A ello se sumaba la complejidad de los permisos para grabar las voces a los escolares porque son menores de edad.

Por ello, los dos docentes universitarios decidieron trabajar en noviembre y diciembre para tener los materiales listos para enero. Luego de coordinar con la profesora del colegio, visitaron la institución educativa, para reunirse con las autoridades y luego pasar a las aulas. Conversaron de animación con los estudiantes escolares y se les convocó a que escriban un cuento. Si deseaban participar en la selección, se les explicó que el requisito era entregar el consentimiento firmado del padre y madre o tutor (autorización, consentimiento y asentimiento) donde tutor y escolar firmaban y aceptaban que se haga uso de su trabajo. Además, se ofreció que los autores de los cuentos seleccionados aparecerían en los créditos de las animaciones finales.

De esta forma comenzó el proyecto en las aulas del colegio. Con ayuda de los profesores del colegio se recolectaron cuentos y documentos.

Si bien la metodología del aprendizaje-servicio tiene tres etapas, éstas deben ir acompañadas por tres procesos transversales: la “reflexión”, la “evaluación” y la “sistematización” (Tapia, 2007, p. 171). Al visitar el colegio se evidenció una carencia de laboratorios de cómputo. Esto llevó a la reflexión de que la devolución al colegio no sólo

debían ser las animaciones, sino un entregable físico para el colegio y para los estudiantes ganadores del concurso. La segunda etapa consiste en “la ejecución del proyecto” (Tapia, 2007, p. 171) donde se considera en sí a las ocho semanas del curso Taller de Animación. Se presentó el proyecto a los 16 estudiantes universitarios, quienes formaron cuatro grupos de cuatro integrantes. La primera tarea era leer y seleccionar el cuento que deseaban animar. Mostraron interés en aprender y estaban motivados en empoderar a los niños, tal como se reflejó en la encuesta de bienvenida. Los estudiantes opinaron: “Me parece bien, los niños podrán ver sus historias animadas, lo cual los ayudará a seguir creando más historias”. “Me agrada mucho la idea, ya que los niños podrán ver sus propias historias siendo llevadas a a [sic] la animación, lo cual también podría impulsar sus metas, además de dirigir sus miradas a logros con mayor profesionalismo”. “Me parece interesante como [sic] las herramientas tecnológicas pueden ayudar al desarrollo de nuestra sociedad por eso estoy aun mas [sic] entusiasmada de llevar este curso”. “Me gusta la idea de contribuir con mi trabajo a estos niños, de verdad espero cumplir con lo que ellos quieran plasmar”.

Ismael Cardozo (2021) reflexiona en torno a la evolución de la educación superior, mencionando que actualmente ésta debe responder a la demanda que presenta la sociedad de contar con profesionales con actitud crítica, capaces de resolver los problemas que la realidad les plantea (p.63-64). Los estudiantes de Taller de Animación no sabían animar pero al ser estudiantes de Comunicaciones, tenían el saber previo de contar historias por medios audiovisuales. En el curso solucionaron los retos que plantea el trabajo en grupo pero además, en su proyecto animado, enfrentaron varios desafíos como interpretar un cuento que había sido escrito por otra persona, y simplificar la historia para que pueda recrearse en un tiempo de 30 a 60 segundos, en forma audiovisual. Sumado a ello, debían sintetizar los personajes para que ellos los puedan recrear en computadora, en tres dimensiones, y posteriormente animarlos.

Es importante señalar que los estudiantes no estaban solos. Contaban con la asesoría de dos docentes de animación, con experiencia en narración audiovisual y en comunicación visual, respectivamente, además de una planificación bien estructurada, con entregas progresivas. Previamente los docentes reflexionaron sobre cómo se podía apoyar a los universitarios en la ejecución de sus proyectos y se propuso crear un banco de modelados 3D, es decir, los estudiantes podían compartir los personajes y utilizaría que habían modelado. Los subían a un repositorio común y los otros grupos los podían emplear, reconociendo los créditos respectivos. Es importante mencionar que todos los estudiantes del curso emplearon este recurso.

Resultados

La última etapa de este “itinerario” consiste en la “evaluación y sistematización” de los resultados finales (Tapia, 2007, p. 171). Poco antes de completar el ciclo, los estudiantes presentaron una documentación de los

procesos realizados a modo de reflexión de lo que habían aprendido. Adicionalmente, realizaron una segunda encuesta. Cuando se les pidió su opinión acerca de adaptar una historia escrita por un niño a una animación, dieron una retroalimentación positiva, como reflejan estas respuestas: “Me gusta mucho la idea. Me parece que puede mostrar al niño que las cosas que ellos imaginan pueden ser reales y pueden ser utilizados [sic] en un ámbito profesional”. “Que es importante para de cierta forma darle una voz a lo que el niño quiere decir”. Luego el mismo estudiante añadió: “El reto principal fue reducir la historia de forma que no se perdiera el mensaje”, lo cual refleja el nivel de compromiso del estudiante con la obra del niño. Otro estudiante respondió:

Me parece genial, porque los niños son muy creativos y poder llevar su historia a un siguiente nivel les animaría mucho a seguir escribiendo y desarrollando su capacidad para crear. Por otro lado, apoyar una idea creativa mediante los conocimientos de uno mismo, creo es muy satisfactorio y motivador.

Esta última respuesta invita a reflexionar sobre el aporte del aprendizaje-servicio en la autoestima del estudiante universitario. Al respecto, Tapia (2007) había observado que estos proyectos “resultan una muy buena herramienta para modificar la imagen que los jóvenes tienen de sí mismos, ya que les permiten descubrir sus capacidades y sus valores, mientras se comprometen en proyectos de servicio a la comunidad” (p. 178). Esta afirmación es reforzada con la respuesta del siguiente estudiante: “Es una muy buena contribución, tanto para el niño como para nosotros”.

Es importante señalar que así como a los alumnos del colegio se les pidió que firmaran autorizaciones, también se les pidió permiso a los estudiantes universitarios para compartir sus animaciones. Por otro lado, en las encuestas se les dio la opción de autorizarnos o no a difundir sus respuestas en forma anónima.

Luego de ocho semanas de arduo trabajo, los estudiantes aprendieron los pasos básicos de la animación por computadora en 3D y produjeron cuatro cuentos animados, los mismos que se compartirán con la institución educativa. Adicionalmente, los estudiantes universitarios presentaron un storyboard impreso a modo de historieta, como entregable para el colegio y para los estudiantes escolares autores del cuento.

Reflexiones finales

Las universidades han buscado responder a los desafíos del siglo XXI a través de la innovación de su modelo educativo. Esto tiene un impacto directo en sus facultades y carreras y, concretamente, en sus cursos, como es el caso de Taller de Animación que, por lo general, sólo maneja una competencia enfocada en el aprendizaje de las tecnologías en comunicaciones, dando la posibilidad que se innove a través de una competencia enfocada en la responsabilidad social universitaria.

El beneficio de la metodología del aprendizaje-servicio consiste en que un curso donde sólo se espera que se enseñe animación 3D en un laboratorio de cómputo, con cortinas oscuras, y el estudiante enfocado en su monitor, se convierte en una clase abierta a la comunidad. A través de esta alianza con el colegio, colabora con los estudiantes a “transformarse en líderes ciudadanos responsables” (Tapia, 2007, p. 170).

La “fiesta” que menciona Tapia (2007) como parte importante del aprendizaje-servicio permite celebrar un logro y reconocer el esfuerzo de los participantes (p.177). En el caso del curso Taller de Animación, la fiesta es el examen final, que lejos de ser una evaluación formal, reúne a docentes y estudiantes para ver la versión final de las cuatro animaciones culminadas, reconocer en los créditos los aportes individuales y colectivos, y reflexionar sobre cada proyecto. También se pensaba ir al colegio a proyectar las animaciones, pero no se pudo por el contexto de la pandemia ya que actualmente las universidades y las escuelas de esta región están dictando clases a distancia. Por ello se está gestionando entregar los videos en forma virtual y que el colegio coloque los enlaces de las animaciones en su sitio web, además del envío de los storyboards. A la fecha de cierre de este artículo los docentes están atendiendo algunos desafíos que ha presentado la virtualidad.

En cuanto a un siguiente trabajo de aplicación del aprendizaje-servicio, se tiene presente que si, por diversos motivos, no se pueden seguir las etapas de esta metodología, se podría adaptar a lo que el contexto ofrece como alternativas. Sin embargo, es recomendable que, desde un inicio, se profundice más en torno a los ejes transversales explicados por Tapia.

Además, es necesario vincular este tipo de experiencias de responsabilidad social universitaria no solamente a eventos académicos, sino también a fondos concursables para facilitar la asesoría desde diversas disciplinas, y la incorporación de una contingencia monetaria para gastos simples como movilidad, viáticos y préstamo de equipos para llevar a la escuela.

En esta ocasión se trabajó en un ciclo intensivo de verano, es decir, de sólo ocho semanas. Como los estudiantes universitarios no visitaron el colegio, se les presentó fotografías del mismo, a fin de que conozcan el entorno. En un ciclo regular, de 16 semanas, se podría incorporar la visita de los estudiantes universitarios al colegio, para conocer a los escolares, realizar un vínculo y compromiso mayor con ellos, y tener una mejor visibilidad del contexto y la realidad de la escuela.

En esta experiencia se tuvo que seleccionar los trabajos de los niños ya que cuatro estudiantes universitarios iban a animar el cuento de un solo niño, por lo que no se pudo interpretar todos los cuentos. En los documentos que tanto los niños como sus padres deben firmar, se podría incluir una cláusula indicando que los trabajos puedan ser reutilizados en otros ciclos del mismo curso. De esta manera, las creaciones de los escolares no sólo serían interpretadas en un curso específico de un ciclo en particular, sino que podrían ser empleadas en otras oportunidades y de esta forma se podría incluir a más niños.

A través de este documento se ha buscado compartir esta experiencia de aprendizaje-servicio. Se ha explicado cada uno de los retos y pasos seguidos, así como las necesidades presentadas al trabajar con material de niños. Asimismo, llama la atención la recepción positiva de los estudiantes universitarios por aprender herramientas tecnológicas y crear un proyecto animado, a la par de empoderar a los niños a través de la animación, experiencia que podría trasladarse a otras disciplinas y contextos.

Referencias bibliográficas

- Cardozo, I. (2021). Actividades en didáctica activa para fortalecer el aprendizaje significativo del montaje audiovisual. *Actas de Diseño*, (35), 63-70. <https://doi.org/10.18682/add.vi35>
- Dirección Académica de Responsabilidad Social (DARS). (2020). *Manifiesto RSU desde la PUCP*. Recuperado el 25 de abril de 2021 de <https://dars.pucp.edu.pe/publicacion/manifiesto-rsu-desde-la-pucp/>
- Dirección de Asuntos Académicos (DAA). (2018). *Competencias genéricas de la PUCP. Descripción de competencias y sus niveles de progresión*. Recuperado el 25 de abril de 2021 de https://s3-us-west-2.amazonaws.com/cdn02.pucp.education/academico/2019/03/20165541/daa_ogc_competencias_gen_descripcion_progresion_0319.pdf
- Facultad de Ciencias y Artes de la Comunicación PUCP. (s.f.). *Competencias y perfil del comunicador PUCP*. Recuperado el 25 de abril de 2021 de http://files.pucp.edu.pe/facultad/comunicaciones/2018/07/04163607/competencias_comunicador_pucp_nov2016.pdf
- Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). (2016). *Modelo educativo PUCP*. Recuperado el 25 de abril de 2021 de <http://files.pucp.edu.pe/facultad/generales-letras/wp-content/uploads/2018/02/15105817/modelo-educativo.pdf>
- Tapia, M. R. (2007). Aprendizaje y Servicio Solidario en instituciones educativas y organizaciones juveniles: un itinerario común. En H. Perold y M.N. Tapia (Eds.), *Servicio Cívico y Voluntariado en Latinoamérica y el Caribe. Service Enquiry/Servicio Cívico y Voluntariado Volumen 2* (p. 165-179). Buenos Aires, Centro Latinoamericano de Aprendizaje y Servicio Solidario; Johannesburg, Volunteer and Service Enquiry Southern Africa; St. Louis, Washington University, The Center for Social Development; Washington DC, Innovations in Civic Participation.
- Tippelt, R., y Lindemann, H. (2001). *El Método de Proyectos*. Recuperado el 29 de abril de 2021 de <https://cmappublic.ihmc.us/rid=1KFJWWJ3B-11D27DY-1P5D/metodo%20proyectos.pdf>
- UNICEF. (s.f.). *La Convención sobre los Derechos del Niño*. UNICEF para cada niño. Recuperado el 23 de mayo de 2021 de <https://www.unicef.org/es/convencion-derechos-nino>

Abstract: Students of higher education in the Animation Workshop course learn to animate by computer while creating animated stories, where they interpret four stories created by children in the second year of high school in a school with scarce economic resources. The stories address a problem suggested by the school teachers to encourage positive attitudes in the coexistence among children.

Keywords: digital animation - children - solidarity learning - social responsibility - story.

Resumo: Alunos do ensino superior do curso Oficina de Animação aprendem animação por computador enquanto criam histórias animadas, nas quais interpretam quatro histórias criadas por crianças do segundo ano do ensino médio em uma escola com recursos econômicos limitados. As histórias abordam um problema sugerido pelos professores da escola a fim de incentivar atitudes positivas de convivência entre as crianças.

Palavras-chave: animação digital - crianças - aprendizagem solidária - responsabilidade social - história.

(*) Susana Elvira del Río Kuroiwa: Comunicadora Audiovisual por la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP). Master of Fine Arts por The Ohio State University en el Departamento de Diseño, en el campo de animación digital y medios interactivos. Docente ordinario - auxiliar en la PUCP en el Departamento de Arte y Diseño, y en la Universidad Peruana de Ciencias Aplicadas (UPC) en la Carrera de Comunicación Audiovisual y Medios Interactivos. Actualmente participa en el equipo editorial de la Revista Memoria Gráfica de la Especialidad de Diseño Gráfico de la Facultad de Arte y Diseño de la PUCP. **Rudy Ivanoff Ascue Yendo:** Diseñador gráfico peruano de la Pontificia Universidad Católica del Perú (PUCP) especializado en animación, motion graphics e investigación académica en diseño gráfico. Docente universitario en la PUCP desde el 2010. Fue docente en otras universidades e institutos como la Universidad San Ignacio de Loyola (USIL) y el instituto Cibertec. Ha realizado y culminado estudios de maestría en comunicaciones de la PUCP. Actualmente, se encuentra maestrando en docencia universitaria en PUCP.