



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
(UTN)**

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR,
MODALIDAD PRESENCIAL**

TEMA:

**“Guía Didáctica sobre la enseñanza del Stop Motion desde una visión de la
gastronomía ecuatoriana en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa 28
de Septiembre”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de LICENCIATURA EN
PEDAGOGÍA DE LAS ARTES**

Línea de investigación: Gestión, calidad de educación, procesos pedagógicos e idiomas

Autoras: López Ceballos Nury Marcela
Ramírez Reina Silvia Vanessa

Directora: MSc. Mediavilla Sarmiento Ana Lucía

Ibarra– 2024



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DIRECCIÓN DE BIBLIOTECA

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO		
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1005152887	
APELLIDOS Y NOMBRES:	López Ceballos Nury Marcela	
DIRECCIÓN:	Atuntaqui – Av. Luis Leoro Franco y Olmedo Játiva	
EMAIL:	nurylopezz04@gmail.com	
TELÉFONO FIJO:		TELF. MÓVIL 0995623984

DATOS DE CONTACTO		
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1004345219	
APELLIDOS Y NOMBRES:	Ramírez Reina Silvia Vanessa	
DIRECCIÓN:	Ibarra – Av. Nelson Obando López (9-139)	
EMAIL:	Silvia01.vane@gmail.com	
TELÉFONO FIJO:	0626517045	TELF. MÓVIL 0883811652

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“Guía Didáctica sobre la enseñanza del Stop Motion desde una visión de la gastronomía ecuatoriana en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa 28 de Septiembre”
AUTOR (ES):	López Ceballos Nury Marcela Ramírez Reina Silvia Vanessa
FECHA: AAAAMMDD	2024/04/26
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO	
PROGRAMA:	<input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO <input type="checkbox"/> POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciatura en Pedagogía de las Artes
DIRECTOR/ASESOR:	MSc. Mediavilla Sarmiento Ana Lucía MSc. Jaramillo Mediavilla Lorena Gisela

CONSTANCIAS

Las autoras manifiestan que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que son las titulares de los derechos patrimoniales, por lo que asumen la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrán en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 26 días, del mes de abril de 2024

AUTORAS:



.....

López Ceballos Nury Marcela



.....

Ramírez Reina Silvia Vanessa

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 26 de abril de 2024

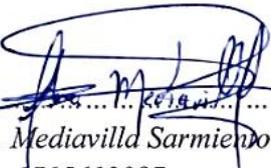
Magíster

Mediavilla Sarmiento Ana Lucía

DIRECTORA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

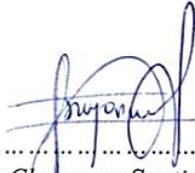
CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f) 
MSc. Mediavilla Sarmiento Ana Lucía
C.C.: 1715613087

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

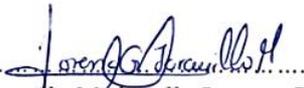
El Tribunal Examinador del trabajo de titulación "Guía Didáctica sobre la enseñanza del Stop Motion desde una visión de la gastronomía ecuatoriana en los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa 28 de Septiembre" elaborado por López Ceballos Nury Marcela y Ramírez Reina Silvia Vanessa, previo a la obtención del título del Licenciatura en Pedagogía de las Artes, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:



(f):.....
MSc. López Chamorro Santiago Patricio
C.C.:1002103750



(f):.....
MSc. Mediavilla Sarmiento Ana Lucía
C.C.: 1715613087



(f):.....
MSc. Jaramillo-Mediavilla Lorena Gisela
C.C.:1002240784

DEDICATORIAS

Dedico mi tesis a mis padres, por acompañarme en cada paso que doy en la búsqueda de ser una mejor persona y una gran profesional, por todo su apoyo incondicional que me ha permitido demostrarles que a pesar de las adversidades todo se puede lograr.

-López Ceballos Nury Marcela

Dedico este trabajo a mi familia, aquellos seres maravillosos quienes, con todo su amor y motivación constante me han guiado por el camino del conocimiento, espiritualidad y la vida. A pesar de que mi padre ya no esté a mi lado sé que desde el cielo es la luz que me da fuerza para continuar cada día y seguir siendo una persona de bien.

-Ramírez Reina Silvia Vanessa

AGRADECIMIENTOS

Agradezco especialmente a Dios por estar a mi lado en cada momento de mi vida fortaleciéndome e iluminándome y por haber puesto en mi camino a personas que han sido un gran soporte y compañía en todo este proceso de estudio. Gracias por las horas compartidas, los trabajos realizados en conjunto y las historias vividas. Además, un agradecimiento fraterno a la Universidad Técnica del Norte por permitirme ser parte de ella, con su calidad académica he crecido y obtenido grandes conocimientos a lo largo de este tiempo transcurrido.

-López Ceballos Nury Marcela

Agradezco profundamente a Dios, a mis padres que han sido siempre el motor que me impulsa cada momento y a mis amigos, su apoyo, confianza y cariño han sido invaluable. Gracias por ser mi punto de apoyo, mi equipo de aliento y lo más importante, la familia con la que viví maravillosas aventuras en este viaje de largo y retador camino. Un agradecimiento fraterno también a la Universidad Técnica del Norte por permitirme ser parte de su comunidad académica, brindándome las herramientas y recursos necesarios para superar los desafíos y mantenerme enfocada en mis objetivos académicos.

-Ramírez Reina Silvia Vanessa

RESUMEN

Esta investigación busca incorporar la creatividad y la innovación en el proceso pedagógico mediante la aplicación de la técnica de animación stop motion como un medio para potenciar las habilidades y la convivencia del alumnado, esto mediante una guía para dirigir de manera lúdica la enseñanza de procesos de la técnica que abarca la preproducción, producción y postproducción de un proyecto audiovisual; se pretende que los estudiantes desarrollen sus habilidades artísticas, exploren diferentes ámbitos e incorporen la tecnología en proyectos. La metodología de este proyecto de investigación será descriptiva para así explicar las características del tema a analizar y proporcionar una representación precisa y detallada de los hechos que se van a observar. De esta manera, un alcance de investigación descriptivo ayudará a establecer las características de la población encuestada mediante la recopilación de información cuantificable. El enfoque será cualitativo con un diseño no experimental, para la obtención necesaria de información se utilizará una encuesta con un cuestionario de diez premisas, las cuales se relacionan directamente con las variables de investigación. La información recopilada servirá para generar una guía donde, paso a paso, se expongan los procesos llevados a cabo en una producción de stop motion enfocada en la gastronomía ecuatoriana. En resumen, se pretende que el material didáctico sea utilizado en instituciones educativas como parte de proyectos en el área de Educación Cultural y Artística u otras, ya que es una herramienta interdisciplinaria que ofrece múltiples beneficios.

PALABRAS CLAVE: Stop Motion, animación, educación, producción, gastronomía.

ABSTRACT

This research aims to incorporate creativity and innovation in the pedagogical process by applying the stop motion animation technique to enhance the skills and coexistence of the students. Through a guide to lead the stop motion teaching processes in a playful way, covering pre-production, production, and post-production of an audiovisual project; it will achieve the students develop their artistic skills, explore different areas, and incorporate technology in these projects. The methodology of this research project will be descriptive in order to set up the characteristics of the analysis topic and it also provides an accurate and specific representation of the facts that will be observed. In this way, a descriptive research scope will help to determine the characteristics of the surveyed population through collecting quantifiable information. Investigation's approach will be qualitative with a non-experimental design, for the necessary information gathering, it will be applied a survey with a ten premises form, which are directly related to the research variables. The information collected will be used to create a guide where, step by step, the processes for a stop motion production focused on Ecuadorian gastronomy. In summary, it is proposed that the didactic material could be used in educational institutions as part of projects of Cultural and Artistic Education area or other ones, because it is an interdisciplinary tool that offers multiple advantages.

KEYWORDS: Stop Motion, animation, education, production, gastronomy.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

INTRODUCCIÓN.....	12
Objetivo general	15
Objetivos específicos.....	15
Preguntas de investigación	15
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	16
1.1. El stop motion y sus aplicaciones en la educación.....	16
1.2. Principales técnicas de creación y animación de stop motion.....	18
1.2.1. Pasos para crear una animación de stop motion.....	20
1.3. Enfoques pedagógicos para la enseñanza de la técnica stop motion.....	23
1.4. Integración de la gastronomía ecuatoriana en la enseñanza del stop motion desde la parte visual.....	27
CAPÍTULO II: METODOLOGÍA	29
2.1. Tipo, nivel, diseño y enfoque de la investigación	29
2.1.1. Tipo de investigación.....	29
2.1.2. Nivel de la investigación.....	29
2.1.3. Diseño de la investigación	29
2.1.4. Enfoque de la investigación	30
2.1.5. Técnica o instrumento de investigación.....	30
2.1.6. Población de estudio	30
CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	31
CAPÍTULO IV: PROPUESTA	40
4.1. Título de la propuesta	40
4.2. Introducción.....	40
4.3. Desarrollo	41
CONCLUSIONES.....	43
RECOMENDACIONES	43
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	44
ANEXOS.....	47
ENCUESTA	51

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 <i>Evaluación de la técnica de stop motion</i>	16
Tabla 2 <i>Técnicas de animación de stop motion</i>	19
Tabla 3 <i>Fase de preproducción</i>	21
Tabla 4 <i>Fase de producción</i>	21
Tabla 5 <i>Fase de post producción</i>	22
Tabla 6 <i>Enfoques pedagógicos</i>	24
Tabla 7 <i>Platos típicos de las regiones del Ecuador</i>	26
Tabla 8 <i>Operacionalización de la variable 1</i>	47
Tabla 9 <i>Operacionalización de la variable 2</i>	48
Tabla 10 <i>Matriz de consistencia</i>	49

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. <i>¿Usted como estudiante que conocimiento tiene sobre la técnica de stop motion?</i>	31
Figura 2. <i>¿Usted como estudiante cree que es importante la enseñanza de la técnica de stop motion en la educación?</i>	32
Figura 3. <i>¿Usted como estudiante cree que la técnica de stop motion es innovadora al utilizarla en las aulas de clase?</i>	32
Figura 4. <i>¿Usted como estudiante cree que la animación stop motion puede servir como una herramienta didáctica para promover la gastronomía ecuatoriana u otro tema en particular?</i>	33
Figura 5. <i>¿Usted como estudiante estaría dispuesto/a aprender sobre la técnica del stop motion aplicada o enfocada a la gastronomía ecuatoriana u otro tema en particular?</i>	33
Figura 6. <i>¿Usted como estudiante que importancia le atribuye a la creatividad al aprender la técnica de animación stop motion?</i>	35
Figura 7. <i>¿Usted como estudiante cree que realizar proyectos con la técnica de stop motion es costoso y difícil de realizar?</i>	36
Figura 8. <i>¿Usted como estudiante está de acuerdo la combinación del stop motion con la tecnología y la educación?</i>	37
Figura 9. <i>¿Usted como estudiante cree que sea necesario implementar nuevas técnicas artísticas como la técnica de stop motion dentro del aula de clase en la materia de Educación Cultural y Artística?</i>	37
Figura 10. <i>¿Usted como estudiante cree que la técnica del stop motion puede contribuir a la visualización de la cultura e identidad del país?</i>	38
Figura 11. <i>Organigrama de la guía didáctica</i>	41
Figura 12. <i>Portada de Escenas congeladas - Guía didáctica</i>	42

INTRODUCCIÓN

El stop motion es una técnica artística antigua que consiste en tomar fotografías de un objeto, cada fotografía se tomará después de realizar un pequeño movimiento al objeto, posteriormente se reproducen las imágenes de manera secuencial, lo que producirá la sensación de movimiento. Esta técnica se utilizaba y se utiliza hasta hoy en día principalmente para animaciones en la industria del cine, videos o la televisión, mediante el stop motion se puede lograr escenas de ficción sin que se requiera de mucha inversión ya que solo se necesita una cámara fotográfica, un poco de paciencia y mucha creatividad.

Trabajar con el stop motion proporciona grandes beneficios ya que se lo puede utilizar como un recurso educativo al facilitar innumerables formas de realizar proyectos de una manera innovadora, participativa y sobre todo divertida, esto hace que en las aulas de clase se pueda incorporar estrategias actuales, utilizar la parte tecnológica, así como también brindar un aprendizaje significativo al estudiante.

Ruiz Ballesta (2012), en su trabajo de final de máster denominado El uso del stop motion como medio para potenciar y desarrollar las capacidades del alumnado, busca evidenciar los beneficios que ofrece la técnica de stop motion en el aprendizaje de estudiantes de 1º de bachillerato no solo en la materia de artística sino también en otras materias a la par, su objetivo principal es potenciar las capacidades desde el entorno educativo con el fin de crear individuos creativos, autónomos y resolutivos.

Por otro lado, en el artículo Stop-Motion: Estrategia de Imagen y Comunicación para la mejora de la convivencia de los autores Fernández-del Rio y Barreira-Arias (2015), se analiza cómo trabajar colaborativamente con la técnica de stop motion en las aulas de clase, promueve la convivencia armoniosa entre pares, fomenta el cambio, la innovación y la mejora del aprendizaje ya que se trabaja juntamente con las TIC, las cuales influyen positivamente en el rendimiento educativo. El stop motion es concebido como herramienta didáctica-pedagógica ventajosa tanto para los docentes como para los estudiantes pues se aparta de hábitos tradicionales y busca el cambio hacia habilidades sociales de cooperación y de participación a través de la mejora de la competencia digital.

El stop motion al estar ligado a las TIC, la creatividad, la innovación, al trabajo en conjunto, puede ser utilizado definitivamente como un recurso didáctico dentro de las aulas de clase. Ruiz (2020), en su trabajo de fin de máster, busca aprovechar todas las posibilidades que brinda la técnica para que se lleve a cabo una clase más dinámica, original y novedosa, pretende que el alumnado pueda acogerla fácilmente ya que no es una actividad que se la trabaja comúnmente en las aulas de clase. Así mismo, este autor propone que la técnica de stop motion puede emplearse en todos los niveles de educación, esta se va adaptando a las

necesidades que se presenten, de este modo se dejan de lado las formas tradicionales de enseñanza.

Ahora bien, el mostrar el paso a paso de la técnica de stop motion debe ser atractivo para el alumnado, por lo que, la gastronomía ecuatoriana es el tema en qué se centrará este proyecto al ser una materia que se incluye en el área de Educación Cultural y Artística, además que es una parte importante de la cultura que se debe conocer. Fusté-Forné (2016), en su artículo “Los paisajes de la cultura: la gastronomía y el patrimonio culinario” menciona que:

El patrimonio culinario es un elemento de comunicación cultural, y en ello se manifiestan tanto las tradiciones propiamente culturales como las idiosincrasias naturales de un lugar. La cocina y la gastronomía implican una indisoluble relación entre la vida rural y el sector de los servicios (p. 5).

El stop motion es una técnica artística que está incluida en el Currículo de ECA (2016), es una de las tantas temáticas que propone para trabajar en las aulas de clase, con el fin de que los estudiantes desarrollen sus capacidades artísticas, creativas y motrices, sin embargo, la realidad en cuanto a la enseñanza sobre arte en las instituciones educativas es otra, es el caso de la Unidad Educativa “28 de Septiembre” de la ciudad de Ibarra; los docentes se limitan a tratar temas relacionados únicamente con el dibujo, dejando de lado más posibilidades a tratar. Además, se piensa que implementar la técnica de stop motion en pequeños proyectos requiere de equipos, programas complejos y costosos, pero no es el caso ya que se puede realizar cortos de una manera sencilla, casera y sobre todo entretenida que es lo esencial a la hora de impartir una clase.

Se pretende desarrollar este proyecto en la Unidad Educativa “28 de Septiembre”, la misma que está situada en la ciudad de Ibarra, provincia de Imbabura, se tomará como referencia al grado de 1ero de bachillerato paralelo “B”, a los cuales se les realizará una encuesta sobre los conocimientos que poseen en la técnica de animación, la misma que se efectuará en la asignatura de Educación Cultural y Artística en el período 2023-2024.

La técnica stop motion tiene sus raíces en los inicios del cine y la animación. Fue desarrollado por directores como Georges Méliès, quien creó efectos visuales utilizando stop motion en películas de 1902 como Viaje a la luna. Sin embargo, fue el animador Willis O'Brien quien llevó el stop motion a un nuevo nivel con la película "King Kong" en 1933. Desde entonces, esta técnica se ha desarrollado y utilizado en diversos géneros cinematográficos, desde películas animadas hasta efectos especiales en películas de acción real.

Trabajar con esta técnica aporta innumerables beneficios, tanto a nivel de creatividad como de habilidad técnica; la creatividad permite crear mundos imaginarios y personajes de formas únicas. Se aprende a planificar, esta técnica requiere una planificación cuidadosa para comenzar a rodar, hay que diseñar escenas, personajes, movimientos, etc., que apoyarán

las habilidades de planificación. Paciencia y perseverancia, esta técnica requiere paciencia, porque muchas veces se necesitan miles de fotos, aunque sea una serie fotográfica corta. Trabajo en equipo, estos proyectos involucran equipos de personas que trabajan juntas, promoviendo la colaboración y las habilidades de comunicación. Versatilidad, esta técnica se puede aplicar a una variedad de géneros y estilos, desde animación infantil hasta cortometrajes experimentales. Estimulante visual y narrativo, el stop motion atrae al público con su estética única y se usa para contar historias de manera efectiva, lo que lo convierte en una herramienta poderosa para la narración visual. Efectos especiales en el cine, en la industria cinematográfica, el stop motion se ha utilizado ampliamente para crear efectos especiales, como la animación de criaturas y objetos imposibles, lo que la convierte en una técnica valiosa en el mundo de los efectos visuales.

Así, se puede decir que el stop motion es una técnica creativa y versátil que se ha desarrollado a lo largo de la historia del cine y la animación. Esto proporciona beneficios tanto para los creadores como para los espectadores, fomentando la creatividad, la paciencia, las habilidades técnicas y el aprecio por la narración visual.

El stop motion es una técnica de animación muy flexible y divertida que puede ser utilizada con éxito en el ámbito escolar para fomentar el aprendizaje activo, la creatividad y el trabajo en equipo, este método desarrolla un impacto significativo en los individuos ya sea a nivel social, educativo y emocional.

Esta técnica permite expresarse artísticamente desarrollando la creatividad al momento de crear mundos y personajes únicos, fomenta la colaboración y convivencia ya que requiere de la participación de varias personas para idear y ejecutar las diferentes etapas del proyecto. Promueve el aprendizaje activo, puesto que es una herramienta educativa efectiva alentando a los estudiantes a participar activamente en el proceso de aprendizaje, investigar y experimentar por sí mismos.

La creación de animaciones con stop motion contribuye a la construcción de la autoestima y la confianza en los individuos, puede aprovecharse como un recurso didáctico, innovador y oportuno para favorecer la motivación y sobre todo la creatividad en los estudiantes, también podrán desarrollar y descubrir nuevas habilidades y gusto por el arte. Este recurso servirá para trabajar otras áreas pedagógicas, ya que con esta técnica de animación se logra realizar producciones en cualquier materia de estudio, al ser flexible, no trabaja en un tema específico o en una sola rama, sino que da la posibilidad de crear cosas inimaginables.

Objetivo general

- Elaborar una guía didáctica dirigida a los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “28 de Septiembre” buscando el aprendizaje y visualización de la técnica del stop motion desde una perspectiva gastronómica.

Objetivos específicos

- Investigar los conceptos básicos sobre la técnica de animación stop motion.
- Diagnosticar como el stop motion influye en el aprendizaje de los estudiantes de 1ero de bachillerato de la U. E. “28 de Septiembre”
- Analizar las diversas metodologías para el proceso enseñanza-aprendizaje de la técnica de stop motion.
- Plantear estrategias para llevar a cabo una producción de stop motion con los estudiantes de bachillerato de la U. E. “28 de Septiembre” guiados en la temática de gastronomía ecuatoriana.

Preguntas de investigación

¿Cuál es el impacto de la enseñanza del stop motion en el desarrollo de habilidades visuales y narrativas en los estudiantes? ¿Cómo puede el uso de la técnica de stop motion fomentar la apreciación de la diversidad gastronómica ecuatoriana? ¿Cómo fluye la creatividad de los estudiantes en la calidad, originalidad de sus proyectos de stop motion relacionados con la gastronomía ecuatoriana?

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1.El stop motion y sus aplicaciones en la educación

Para, Cárdenas-Pérez (2018), (...) el stop motion es la técnica que consiste en dar vida a objetos inmóviles mediante la ejecución de pequeños movimientos (fotogramas o frames); estos son capturados por una cámara fotográfica, uno a uno para posteriormente reproducir todas las imágenes de forma continua provocando la sensación de movimiento. Se entiende por fotograma al pequeño cambio que se realiza en el objeto, el personaje o escenario que se está animando.

La aparición de la técnica se remonta a finales del siglo XIX, utilizada en espacios amplios como la publicidad, el cine, música, videoclip y cortometrajes, con el tiempo la técnica fue evolucionando, experimentando mejoras y adaptaciones, logrando así la creación de una diversidad de películas y animaciones. Gracias a la tecnología, el desarrollo de nuevas cámaras y softwares la técnica se ha vuelto más accesible y popular en los últimos tiempos, utilizándola en numerosos proyectos y en diferentes ámbitos como la educación.

Tabla 1

Evolución de la técnica stop motion

Autor	Año de la obra	Obra	Descripción
George Mèliés (1871-1912)	1902	Viaje a la luna	Mediante la animación de objetos logró dar vida a escenas surrealistas y aventuras en la luna, utilizó marionetas y efectos especiales para una narrativa visual interesante.
James Stuart Blackton (1875-1941)	1906	Humorous phases of funny faces	Mediante dibujos hecho mano en una pizarra Blackton logró generar movimiento en esos personajes fotografiando cada trazo que realizaba y posteriormente reproducía todos los fotogramas.
Segundo de Chomón (1871-1929)	1907	La mansión encantada	Chomón utilizó la animación de objetos la cual le permitió generar movimientos suaves y precisos, fotografiaba sucesivamente cada movimiento de los objetos para después reproducir rápidamente las imágenes y generar la ilusión de movimiento.

Vladislav Starévich (1882-1965)	1912	La venganza del camarógrafo	Mediante la animación de objetos y la utilización de marionetas en este caso escarabajos, libélulas, mantis, Starévich logró dar vida a esos personajes y consiguió crear movimientos muy expresivos con cada uno de ellos.
George Pal (1908-1980)	1941	Serie de cortometrajes Puppertoons	Utilizaba la técnica de animación con marionetas, estas estaban unidas entre sí para que el trabajo fuese más eficaz y mover todas a la vez en lugar de mover solo una.
Art Clokey (1921-2010)	1958	Personajes de Gumby y Pokey	Utilizó principalmente la arcilla para crear personajes y escenarios únicos, muy bien detallados, realistas y fáciles de manipular.
Willis O'Brien (1886-1962)	1925	El mundo perdido	En la película se utilizó la técnica de animación mixta o dynamation es decir el stop motion combinada con el uso real de la proyección. En las películas se manipularon modelos físicos como dinosaurios, King Kong y otros seres prehistóricos.
	1933	King Kong	
Barry Purves (1955)	1992	Screenplay	Utiliza la técnica de animación con marionetas, que al tener un gran realismo le facilitó transmitir emociones con los espectadores y estos se conecten con los personajes.
Tim Burton (1958) Henry Sellick (1952)	1993	Pesadillas antes de navidad	Se incluyó la animación de marionetas y objetos lo cual aportó en la creación de mundos oscuros y fantásticos que cautivan a una gran audiencia.
Jan Svankmajer (1934)	1996	Conspiradores del placer	Trabaja con muñecos, objetos, figuras en arcilla, actores reales, una combinación de técnicas, lo que le permite crear un ambiente de pesadilla en sus obras.
Guillermo del Toro (1964)	2022	Pinoccio	Utilizó la técnica de animación con marionetas, dándole vida a singulares personajes y dotándoles de mayor realismo. Se tomaron fotografías de cada marioneta moviéndoles ligeramente en cada toma y posteriormente uniendo todas las imágenes para crear la ilusión de movimiento.

La técnica de stop motion ha demostrado su originalidad y capacidad para transmitir diferentes sensaciones, sigue siendo una de las formas de animar más accesible permitiendo explorar la creatividad. La animación en stop motion tiene un gran valor artístico y puede utilizarse como un recurso educativo al ser flexible y viable, asimismo la técnica sirve como herramienta de innovación que ayuda en las estrategias educativas las cuales deben irse adaptando a las nuevas circunstancias sociales, tales como la tecnología, desarrollo de habilidades y destrezas técnicas, mejorar el pensamiento crítico y la mejora de la convivencia entre pares, que se ha vuelto más complejo hoy en día.

Esta estrategia que podemos llamar de animación digital estimula la curiosidad, porque los estudiantes pueden experimentar con los diferentes materiales, formas y colores para crear sus personajes y escenarios, así como con diferentes géneros, estilos y temáticas para contar lo que quieran contar, necesiten contar o sus propias historias en un formato muy innovador. Stop motion ayuda a retener información ya que deben recordar los pasos que han seguido para realizar su animación, así como los conceptos y procedimientos que han aprendido durante el proceso. Esto es muy importante para el aprendizaje y la adaptación ya que permite guardar y recuperar información, reconocer, organizar y relacionar conceptos e ideas. En definitiva, mejora la comprensión de la información, porque las y los estudiantes deben analizar y sintetizar la información que quieren comunicar con su animación, así como seleccionar y organizar las imágenes y los sonidos que la acompañan (Educrear, 2023, párr. 4).

La implementación de la técnica puede enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje al incentivar diversas habilidades y destrezas en los educandos, al ser un componente creativo las clases se vuelven lúdicas lo que permite aprender a través de formas divertidas y creativas.

1.2. Principales técnicas de creación y animación de stop motion

La animación stop motion es una técnica que logra dar vida a imágenes estáticas independientemente del material utilizado para crear objetos o personajes, se desarrolla y mezcla diferentes tipos de recursos. Existen varias técnicas de creación y animación:

Tabla 2***Técnicas de animación stop motion***

Técnica	Herramienta /Material	Animación	Aporte de montaje
Animación de objetos	Se utilizan objetos del entorno.	Los objetos se mueven poco a poco para capturar la imagen deseada.	Técnica creativa y versátil que puede ser utilizada en varios contextos, crea mundos imaginarios y personajes únicos con dinamismo y fluidez; por ejemplo, la producción de Los Hermanos Quay.
Animación de marionetas	Figuras controladas por hilos o cuerdas.	Un titiritero controla los movimientos de la marioneta. Además, se utiliza un software de animación que crea movimientos realistas.	Técnica antigua que persiste en la actualidad en producciones como: Caroline (2009), Kubo y las dos cuerdas mágicas (2016), Life's a Zoo (2008).
Animación de siluetas	Objetos recortados.	Se ilumina desde la parte posterior de la silueta, dando como resultado un juego de sombras.	Genera efectos estéticos y dramáticos, logrando efectos especiales en producciones cinematográficas.
Claymation	Objetos realizados a partir de plastilina, arcilla o barro.	Al ser materiales moldeables, se puede manipular el objeto para obtener el movimiento o aspecto adecuado en cada fotograma.	Tiene un estilo visual distintivo que ha sido importante en la industria cinematográfica y de animación, con una gran cantidad de películas como: Pollitos en fuga, El Cadáver de la novia, Wallace y Gromit y Frankenweenie.
Cut – Out	Personajes y fondos de papel o cualquier otro material delgado previamente recortados.	Las figuras recortadas se encuentran en diferentes posiciones, por lo que se van moviendo y se toma la fotografía, además tiene varios elementos intercambiables que facilitan el trabajo.	Las producciones tienen un gran poder expresivo, ya que su simplicidad permite tener una libertad creativa con diferente narrativa visual. Entre tantas obras está: The Spirit of Christmas.

Pixilación	Actores humanos.	Los actores toman posturas y pequeños movimientos, tomando así fotografías de cada momento.	Influencia de animación independiente que permite incorporar actores y personajes animados en un mismo film proporcionando un enfoque más realista y emocional. Ha logrado tener gran importancia en el ámbito de videos musicales y en el cine experimental. Ejemplos: Neighbours (1952), Siedgehammer.
Animatronics	Robótica.	Se crea personajes o marionetas mediante el uso de mecanismos electrónicos que simulan los movimientos naturales que tiene un ser vivo; los animadores los dirigen a través de un control remoto sin tener que mover el objeto directamente.	Permite crear personajes y criaturas realistas que pueden interactuar con actores humanos y escenarios reales generando innovación en las producciones cinematográficas, como la saga de Star Wars y Jurassic Park.

Las diferentes técnicas de stop motion ofrecen diversos enfoques para la creación de animaciones únicas que han sido utilizadas en el cine desde sus inicios; este recurso puede manejar una amplia variedad de contextos para mejorar la calidad e impacto de los contenidos, pues permite transmitir distintas sensaciones y emociones al público, dándole una valoración por su originalidad, forma y estilo. El stop motion se considera un arte por derecho propio, debido a que su capacidad para explorar la creatividad, su valor artístico y su utilidad como recurso educativo, fomenta la imaginación, esfuerzo y autoevaluación en los estudiantes, que con paciencia e ingenio se logre obtener resultados extraordinarios a la hora de realizar una animación.

1.2.1. Pasos para crear una animación de stop motion

El proceso de creación en stop motion es un pequeño viaje audiovisual que va desde el diseño y creación de personajes, pasando por la animación, hasta el montaje y la edición final de la animación para lo que se requiere de varias etapas como: preproducción, producción y postproducción; cada una de ellas tienen diversos pasos en su desarrollo que se darán a conocer a continuación.

Tabla 3***Fase de preproducción***

Pasos	Definición
Desarrollar una idea	Cualquier elemento puede servir de inspiración, ya sea un libro, canción, pensamiento mientras se camina, come o baña.
Elaborar el guion literario	Se elabora una pequeña sinopsis de la historia que no va más allá de dos páginas donde el protagonista se desenvuelve en acción y conclusión.
Construcción del Storyboard	Son ilustraciones secuenciales de las diferentes escenas de la historia que ayudan a planificar y visualizar de antemano cómo será el resultado final.
Herramientas y materiales que se necesita	Se utiliza cualquier tipo de cámara para familiarizarse con la técnica, ya sea de celular o digital, lo importante es que la cámara se encuentre fija, por ello el uso de trípode es necesario, también se necesita una buena iluminación que puede ser una lámpara de mesa o cualquier tipo de luz.
Creación y diseño del personaje	Los personajes pueden ser objetos, juguetes o adornos que se tenga a la mano, se elaboran de cualquier material. Se define la personalidad y características que el personaje va a llevar de manera simple.
Creación y diseño de los escenarios del personaje	Es aconsejable experimentar la estabilidad de los materiales y como quedaría el escenario para prevenir incidentes con el personaje.

La preproducción es la etapa que comprende tener la idea clara de lo que se va a realizar, cómo, cuándo y dónde se realizará, además tiene una conceptualización amplia que permite la creación de un guion gráfico detallado; en esta fase cada resolución tomada repercutirá en las demás etapas. En el cuadro se simplifica el proceso de preproducción a la hora de desarrollar una animación stop motion, la animación puede variar de acuerdo a las posibilidades de cada persona, pero es bueno seguir un orden de los pasos para que el proceso sea más organizado.

Tabla 4***Fase de producción***

Pasos	Definición
Ilusión de movimiento	En el programa seleccionado para editar el video, se seleccionan cuadros y se va generando el movimiento fluido, suave y delicado de cada personaje para que se vean reales.

Sincronización con el audio	Se prepara el audio antes de empezar el film, así para cuando ya esté lista la interacción de los personajes este se sincronice con cada movimiento.
Definir el orden de las escenas	La cámara estará fija en un solo lugar, por lo que será difícil cambiar de posición, por ello se debe definir bien el desarrollo de las escenas.
Preparación de la cámara e iluminación	La cámara se encontrará asegurada al trípode para evitar tirarla, además debe estar bien configurada para evitar que las fotografías se borren o no hayan sido capturadas.
Captura de las escenas	Al tener listos los personajes en el escenario, el storyboard, la iluminación adecuada y la cámara preparada, empezará el trabajo de enfocar y fotografiar cada escena que se desea realizar, se debe tener claro cuantas imágenes van a conformar la animación y sobre todo cuanto tiempo toma el movimiento, gesto o expresión que realizará el personaje para que pueda comprenderse y disfrutarse el film.
Efectos especiales	Si se desea poner efectos especiales es recomendable tomar una foto del escenario sin los personajes para que sea más fácil la edición y que todas las horas de trabajo no se vean afectadas.

El proceso de producción es el más largo, ya que ahí empieza la producción de la animación, se da vida a todos los objetos inanimados que han sido creados; en la sesión fotográfica mientras los personajes del video se mueven en distintos lugares, la cámara no lo debe hacer, se mantiene estable ya sea con ayuda de un trípode o algún soporte que evite la inestabilidad. Es un desarrollo que requiere de paciencia, hay que determinar los planos y ritmo de los fotogramas que se utilizará por cada cuadro, lo ideal son 24 fotogramas por segundo de animación, es decir, para animar 10 segundos del corto se necesita un total de 240 fotografías, así se tendrá una idea de cómo se vería la animación final, además de que puede haber cambios que deben ser corregidos sin la necesidad de retrasar la producción (Villacís, 2014).

Tabla 5

Fase de postproducción

Pasos	Definición
Organizar las escenas	Las escenas deben estar organizadas y editadas, para lo cual es importante guardar un respaldo.
Editar los cuadros	Se borra los soportes, cables o utensilios extras que se encontraban en el momento de la grabación, para esto se

	puede usar cualquier software de edición de fotografía como Adobe Photoshop.
Convertir a video	Cuando los cuadros estén correctamente editados, se pasa a un software que permita unir las imágenes y formar el video deseado.
Editar el video	Se añade el audio, unificando los componentes de cada escena, además se incluye efectos digitales.
Agregar títulos y créditos	Deben ir conceptos ni muy cortos ni muy largos.
Exportar	El video estará listo, se deberá tomar en cuenta el formato ideal para el medio de distribución que tendrá el film.
Medio de distribución	Se almacena la información en diversos dispositivos que sean atractivos al momento de reproducir; si se lo sube a las redes sociales se toma en cuenta el formato y que cumpla con los requerimientos del sitio web que se elija.

La posproducción es la última fase de la animación y lleva menos tiempo, pues hay una variedad de herramientas que permiten dar forma a los diseños, fotografías, audio y vídeo de la filmación realizada cuadro por cuadro; es un proceso que mejora la calidad y acabado de la animación para lograr transmitir la historia de manera efectiva a los espectadores.

1.3.Enfoques pedagógicos para la enseñanza de la técnica stop motion

Los enfoques pedagógicos son esenciales en la educación actual, estos permiten adaptar la enseñanza a las necesidades y características de cada estudiante logrando fomentar la participación activa, trabajo colaborativo, la criticidad y el pensamiento creativo. Al combinar diferentes enfoques, metodologías, teorías, los educadores se adaptan a las necesidades del alumnado, creando un ambiente educativo que promueva el aprendizaje significativo. Según, Soler et al. (2018) los enfoques de aprendizaje son:

Un enfoque de aprendizaje es una ruta preferente que sigue un individuo en el momento de enfrentar una demanda académica en el ámbito educativo; está mediado por la motivación del sujeto que aprende y por las estrategias usadas. Siendo el aula de clase principalmente el espacio donde suceden estos eventos, allí han surgido numerosas investigaciones en torno a las relaciones de aprendizaje y de enseñanza que se dan entre los estudiantes y los docentes como actores principales del acto educativo (p. 994).

Es decir, los enfoques educativos contribuyen a la mejora del aprendizaje y rendimiento académico del estudiante, así como también a reconocer los ritmos y estilos de aprendizaje

de cada uno y construir estrategias necesarias para brindar una enseñanza adecuada a las necesidades que se presenten. Los enfoques educativos son fundamentales para crear un ambiente de aprendizaje inclusivo y enriquecedor, preparando al alumnado para un mundo en constantes cambios de modo que puedan responder a los desafíos y oportunidades del siglo XXI.

Los enfoques adecuados para trabajar en las aulas de clase con la temática del stop motion pueden ser:

Tabla 6

Enfoques pedagógicos

Enfoque pedagógico	Definición
Enfoque constructivista	Se refiere a que el estudiante aprende relacionando conceptos nuevos con los que obtuvo previamente, el conocimiento se construye sobre conocimientos previos. En el enfoque conductista el estudiante juega un rol importante en las aulas de clase ya que en el proceso educativo el centro de enfoque es el alumno, la autoridad en las aulas de clase es compartida tanto el docente como el alumno pueden cuestionar, el estudiante adquiere su conocimiento mediante todo a su alrededor, de igual manera se considera que adquirir conocimientos es igual de importante que el desarrollo de habilidades y actitudes.
Enfoque interdisciplinario	Este enfoque pretende integrar diferentes áreas de conocimiento y habilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El estudiante aprende de forma más efectiva explorando conexiones entre diferentes campos o disciplinas. Mediante este enfoque el estudiante tiene una participación en las aulas de clase, desarrolla habilidades de investigación y autodisciplina; también puede evaluar su propio aprendizaje.
Enfoque creativo	Fomenta la innovación y creatividad en el proceso de enseñanza-aprendizaje, es un método destinado a formular tareas y problemas para ir generando ideas en el transcurso del proceso creativo. La creatividad favorece el proceso de comprensión de los conocimientos ya que se potencia el pensamiento crítico y abstracto, así como también la resolución de problemas en diferentes contextos.

La educación es un proceso complejo donde interviene tanto el docente, el estudiante, la infraestructura, las personas de su alrededor, y a la vez, estos interactúan entre sí; debido a

los cambios sociales constantes hay que concebir nuevas estrategias para llevar una educación de calidad, el impacto de las tecnologías de información y comunicación se han convertido en una herramienta indispensable a la hora de innovar en las aulas de clase.

La creatividad, la innovación, la motivación y el juego son parte del proceso de enseñanza aprendizaje, fomentan al desarrollo de habilidades y competencias necesarias para enfrentar los retos del mundo actual, mientras mantienen la esencia de una educación de calidad y un aprendizaje significativo en las aulas de clase.

En ese sentido, Cárdenas (2018) sugiere esta precisión sobre la creatividad:

La creatividad en la educación es de gran importancia con relación a las innovaciones, al desarrollo del pensamiento, de los cambios curriculares, y a la actitud creadora de los maestros. Por tanto, se debe contar con ambientes creativos, donde se busque potenciar los procesos educativos, donde se motive al estudiante a investigar, explorar, conocer, aprender, profundizar y dar soluciones en las diversas áreas del conocimiento, aprovechando las posibilidades que ofrece el entorno. Siendo la creatividad fundamental en los objetivos curriculares, es labor del maestro planificar clases dinámicas y no pasivas, donde los estudiantes deben ser imaginativos, que predominen las acciones novedosas, garantizando la adquisición de conocimiento teórico-prácticos y con resolución de problemas (párr. 34).

Asimismo, la lúdica debe estar presente en las aulas de clase ya que esta metodología busca crear un ambiente agradable en el aula, motivar e incentivar a los estudiantes a través de juegos educativos, y promover el desarrollo de habilidades cognitivas sociales y emocionales. “El juego genera un ambiente innato de aprendizaje, el cual puede ser aprovechado como estrategia didáctica, una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimientos y finalmente de potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo” (Posada, 2014, p. 26).

1.3.1. Panorama de la gastronomía ecuatoriana

Ecuador es un país rico y diverso en cuanto a frutas, hortalizas, vegetales, tubérculos, etc., debido a su ubicación geográfica su clima se mantiene durante todo el año lo que hace que la tierra se mantenga produciendo los 365 días. Cada región tiene sus productos únicos permitiendo se desarrolle una exquisita gastronomía, llena de sabor e historia, cada una cuenta con sus platos emblemáticos.

Todas estas recetas son ancestrales ya que se han mantenido hasta la fecha gracias a que se han transmitido de generación en generación, compartiendo secretos y recetas de su preparación. La diversidad de platos se debe a las técnicas culinarias que se han desarrollado

a lo largo del tiempo. En cada región se puede evidenciar los diferentes métodos que se utilizan, por ejemplo, en la costa se usa el marinado para la preparación de los ceviches; en la sierra, el uso de la olla de barro para la preparación de la fritada o la fanesca; en el oriente, el uso de la hoja de bijao para envolver y cocinar los alimentos como el pescado, obteniendo el famoso maito de pescado.

El objetivo principal de la utilización de técnicas culinarias es resaltar los sabores de los productos locales, algunas de las técnicas que se conocen hoy en día se han transmitido de generación en generación y forman parte de la cultura de los diferentes pueblos, pues conservan tradiciones y conocimientos propios, ya que utilizar una técnica diferente a una ancestral provocaría que los sabores y texturas de los platos tradicionales cambien.

Tabla 7

Platos típicos de las regiones del Ecuador

Región	Platos típicos	Técnicas ancestrales de cocción
Costa	Ceviche, sal prieta, encocado de pescado, encebollado, cazuela de mariscos, cocadas, tapado arrecho, menestrón, corviche, bolón de verde, bollo de pescado, arroz con menestra, seco de pollo, caldo de salchicha, tigrillo, guatita, empanadas de verde.	Marinado. Consiste básicamente en introducir un alimento crudo en un líquido y dejar reposar con el fin de ablandar la carne y aportarle más sabor, la técnica busca mejorar las cualidades organolépticas de los alimentos. El líquido de marinado puede estar compuesto de diferentes ingredientes como vinagre, aceite, hierbas, especias entre otros. Cocción en barro. Cocción de los alimentos en ollas u hornos hechos de barro, se puede cocinar cualquier tipo de alimento, desde granos, vegetales, carnes, guisos, arroces, frituras, etc.; gracias a su porosidad, el exceso de vapor escapa de las ollas, haciendo que los alimentos se cuezan rápidamente, con la humedad necesaria.
Sierra	Caldo de pata, fritada, cuy, llapingacho, locro de papas, humitas, hornado, yahuarlocro, mote pillo, fanesca, seco de chivo, tortillas de maíz, tripa miski, choclos con queso, chicha de jora, quimbolitos.	Pachamanca “olla cavada en tierra”. Consiste en cavar un hoyo en un lugar seco y poco pedregoso, a la par a un costado se debe realizar un hornillo de piedras o con ladrillos. Posteriormente se retira todo el material candente y se conserva solo las piedras, las cuales se colocan al fondo del hoyo que se había cavado, luego, se coloca una capa de hojas para proteger a los alimentos de que se ensucien y seguido se colocan los productos

		que requieren de mayor tiempo de cocción, con el resto de los productos se los va intercalando a modo de capas, ya en la parte superior se cubre con ramas de alfalfa o marmaquilla con el fin de aromatizar y cubrir los alimentos del polvo, ya que seguidamente se cubre con abundante tierra para aislar el calor.
Oriente	Chontacuros, chicha de yuca, maito de pescado.	Asado en brasas. Consiste en exponer los alimentos directamente sobre el fuego o las brasas, aunque también pueden estar dentro de un horno o espacio cerrado con carbón o brasas para que se logre mantener altas temperaturas, posibilitando que los alimentos se cosan, calienten o doren.
Galápagos	Langosta, arroz marinero, ceviche de chacalagua, viche de pescado, sopa marinera.	Envueltos. Consiste en envolver productos ya sean masas, carnes, verduras, etc. en hojas de maíz, hojas de achira o de bijao y posterior llevar a cocinar en agua, al vapor o en brasas. Con esta técnica se pueden aprovechar todos los nutrientes, sabores y aromas de los alimentos.

Nota. Datos tomados de Intriago (2020) y Valenzuela (2016).

1.4. Integración de la gastronomía ecuatoriana en la enseñanza del stop motion desde la parte visual

Cuando se trata de alimentos es importante utilizar los estímulos para crear una experiencia única y memorable en el espectador; se forman conexiones más fuertes cuando todos los sentidos están activados, para ello se debe tener en cuenta:

- **Atractivo visual.** Los colores de los productos u objetos deben ser vibrantes para crear emociones positivas, por ejemplo, presentar productos frescos o productos naturales podría evocar sentimientos de confianza; la estética es agradable a la vista.
- **Textura y tacto.** La interacción directa con los alimentos puede tener efectos duraderos en el espectador, asimismo los productos con texturas interesantes como relieve, suavidad, pueden transmitir una sensación de lujo o calidad. Así también la textura puede comunicar las características propias del producto.
- **Señales auditivas.** Sonidos como un crujido, un sorbo, sonidos característicos del producto, contribuyen a construir una atmósfera positiva y de anticipación que rodea

al producto. También el utilizar música puede tener efectos positivos como mejorar el recuerdo y la simpatía del producto.

- **Expectativa de sabor.** Las señales visuales y las descripciones crean una expectativa de sabor. Mostrar comida apetitosa y un lenguaje que capture esa esencia eleva la curiosidad del espectador y el deseo de degustar el producto.

La utilización de los sentidos en la gastronomía es una técnica que se utiliza para brindar al espectador una experiencia única, la presentación como la decoración y el emplatado, pueden influir en la percepción del sabor y de la calidad del producto final (Forema, 2023).

Así también Clark (s.f.) en su artículo “alimentos en movimiento: formas asombrosas de dar vida a tus imágenes gastronómicas”, narra las producciones de la fotógrafa y videógrafa Hayley Sargent quien realiza grabaciones en stop motion, principalmente de comida como por ejemplo la elaboración de pasta o granola. Para Hayley el trabajar con stop motion resulta entretenido y a la vez interesante el poder captar la atención de la gente. Menciona que siempre busca que resulte divertido, ya que con la utilización de la técnica se pueden lograr grandes cosas como que la comida aparezca flotando en el encuadre, cosa que en la vida real sería imposible, así como también exagera en ciertos elementos lo que les aporta un toque de magia.

Según su propia experiencia profesional, Hayley considera que los videos en stop motion de corta duración logran captar la atención de la gente con más facilidad. “Si no engancha al espectador en los primeros tres segundos, lo más probable es que lo ignoren. La clave consiste en captar su atención de alguna forma para que vean el video hasta el final” (Clark, s.f., párr. 13).

La combinación del stop motion con la gastronomía resulta muy interesante al ser una composición innovadora permitiendo la creación de piezas audiovisuales únicas, esta combinación resalta la belleza de los ingredientes, el arte de la cocina y logra transmitir las emociones y sensaciones que evoca la comida en cada uno. Esta integración no solo permite presentar las recetas de manera original y creativa, sino que también puede servir como una herramienta publicitaria.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1. Tipo, nivel, diseño y enfoque de la investigación

2.1.1. Tipo de investigación

El estudio desarrollado de la animación de stop motion, es una investigación descriptiva que permite exponer las características del tema que se está analizando, centrándose en el qué de la situación para de este modo definir, clasificar o catalogar cada objeto de estudio. Guevara et al. (2020) menciona que la información proporcionada por la investigación descriptiva debe ser verídica, precisa y sistemática, lo fundamental son las características observables y verificables mediante preguntas originales y creativas. También, se indicó que a la investigación aplicada se le denomina activa o dinámica, y se encuentra íntimamente ligada a los conocimientos de aprendizaje de los estudiantes; según lo comentado, se concluye que, el tipo de investigación fue aplicada porque se puede elegir ser observador completo u observador participante, ya que de este modo se gana experiencias creando proyectos únicos y creativos; pues la recopilación de información sustenta el estudio con datos reales.

2.1.2. Nivel de la investigación

La investigación fue de nivel o alcance descriptivo, este tipo de estudio es utilizado para describir los distintivos de sujetos o sucesos que se desea estudiar. Según Guevara et al. (2020) este nivel de investigación efectúa los componentes principales de una realidad, pues no solo describe, sino que se acerca al problema para saber el porqué de ello de forma cualitativa. Por ello el nivel descriptivo es fundamental en el proyecto ya que de este modo brinda información verídica.

2.1.3. Diseño de la investigación

La investigación fue de diseño no experimental, en este diseño se observan y analizan los fenómenos o acontecimientos en su entorno natural, sin la intervención directa. Por ello, en este diseño lo que se buscó es que los estudiantes de 1ero bachillerato “B” de la Unidad Educativa “28 de Septiembre”, puedan brindar información sobre el conocimiento que tienen en la técnica de stop motion, para posteriormente poder elaborar materiales didácticos para su aplicación en las aulas de clase no solo en el área de Educación Cultural y Artística sino en la que se requiera. Dzul (s.f.) menciona que el diseño de investigación no experimental “Es aquel que se realiza sin manipular deliberadamente variables. Se basa fundamentalmente en la observación de fenómenos tal y como se dan en su contexto natural para después analizarlos” (p. 2).

2.1.4. Enfoque de la investigación

El enfoque que se aplicó fue cualitativo, dado que los investigadores desarrollan conceptos, pues se observa el escenario y a partir de ello se deduce la información, es decir no utiliza datos numéricos. A este tipo de investigación se le consideró como la más apropiada para abordar el tema de estudio, ya que a la vez se utilizará a la encuesta como técnica de investigación y a través de esta se recolectará información de los sujetos claves de la presente investigación.

Hernández Sampieri et al. (2014) mencionan que “el enfoque cualitativo utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación” (p.7).

2.1.5. Técnica o instrumento de investigación

La técnica que se utilizó en el proyecto de investigación fue la encuesta, de esta manera se recopiló la información necesaria a través de un cuestionario de diez preguntas de opción múltiple con las alternativas: poco, mucho y nada. Este instrumento se estructuró de acuerdo con los objetivos y variables de la investigación.

2.1.6. Población de estudio

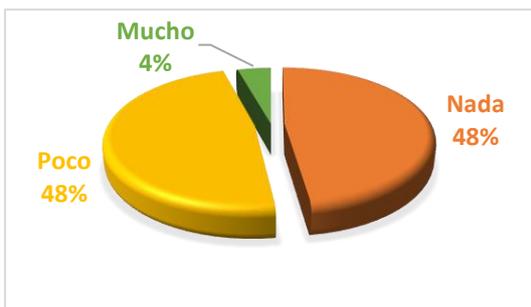
La población se puede definir como todos los elementos o individuos con características similares y sobre las que se desea deducir. Arias et al. (2016) define a la población de estudio como el “conjunto de casos definidos, limitados y accesibles que formarán el referente para la elección de la muestra y cumple con una serie de criterios predeterminados” (p. 202). Es importante seleccionar a la población, ya que por esta se evidencia el grupo de interés delimitando en la investigación. De este modo, la población con la que se trabajará serán los estudiantes de primero de Bachillerato de la Unidad Educativa “28 de Septiembre”, participarán en el proyecto 23 estudiantes de dicha institución pertenecientes a 1ero de bachillerato paralelo “B”.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

La encuesta para llevar a cabo la investigación fue aplicada a un total de 23 estudiantes de 1ero de bachillerato paralelo “B” de la Unidad Educativa “28 de Septiembre”, la misma que se encuentra ubicada en la ciudad de Ibarra.

Figura 1

¿Usted como estudiante que conocimiento tiene sobre la técnica de stop motion?



En base a la encuesta realizada se pudo observar que el 48% de los estudiantes encuestados no poseen conocimientos sobre la técnica de stop motion, los resultados pueden deberse a que la técnica no es trabajada en las aulas de clase, limitando a los estudiantes de conocer esta forma de animación y sus posibilidades de creación e imaginación. Además, se puede pensar que trabajar con stop motion requiere de equipamientos costosos o difíciles de conseguir, tal cual se visualiza en la figura 7, pero no es el caso ya que puede realizarse de una forma casera, al integrar esta técnica al sistema educativo se contribuye al desarrollo integral de los niños y jóvenes.

El arte y la cultura se incorporan al ámbito educativo como elementos motivadores para estudiar áreas del conocimiento que no son necesariamente artísticas. Asimismo, se busca fomentar valores éticos y la adquisición de habilidades generales como, por ejemplo, la creatividad o la empatía (Universidad Europea Online, 2022, párr. 2).

Es así como a través de la Educación Artística y Cultural se pretende trabajar con temas relacionados en el arte, que así mismo fomenten valores para que los estudiantes puedan explorar sus habilidades artísticas en las diferentes disciplinas como es el cine o la fotografía a través de la técnica de animación stop motion. En el blog de Educación 3.0 (2023) menciona que:

Una de las técnicas de animación más interesantes para incorporar en clase es la conocida como Stop Motion en educación, gracias a la cual es posible aparentar el movimiento de objetos estáticos a través de una sucesión de imágenes. Como recurso

educativo ofrece múltiples posibilidades con las que hacer más motivador y completo el aprendizaje (párr. 1).

La enseñanza de la técnica de stop motion en la educación debería darse desde los primeros niveles de educación ya que es beneficioso para el desarrollo de habilidades creativas, tecnológicas y cognitivas de los estudiantes, así como también para fomentar el aprendizaje de conceptos abstractos y la innovación en el ámbito educativo. Además, es importante recalcar que la enseñanza de esta técnica se encuentra dentro del currículo ECA (2016), impuesto por el Ministerio de Educación para desarrollarse dentro del área de Educación Cultural y Artística con el fin de que los estudiantes puedan conocer las diferentes expresiones artísticas no solo desde el dibujo y la pintura sino también desde el cine, la fotografía, modelado, música, danza, etc.

Figura 2

¿Usted como estudiante cree que es importante la enseñanza de la técnica de stop motion en la educación?

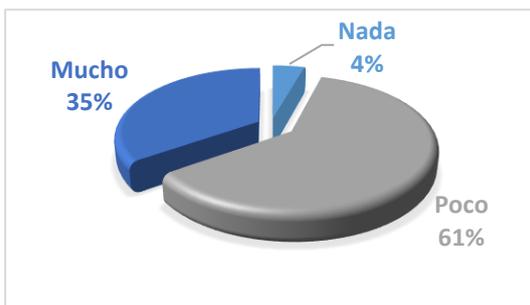
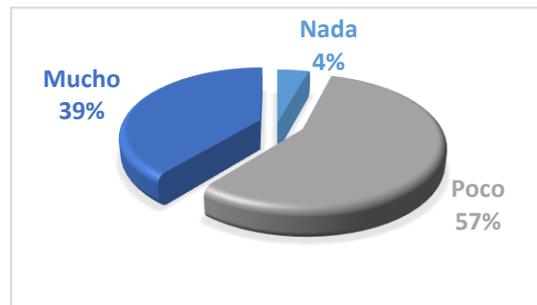


Figura 3

¿Usted como estudiante cree que la técnica de stop motion es innovadora al utilizarla en las aulas de clase?



Los resultados obtenidos sobre las premisas de si se cree que la enseñanza del stop motion en la educación es importante y si esta técnica fuese innovadora al trabajarla en las aulas de clase los resultados muestran que el 35% de los encuestados comentaron que es muy importante la enseñanza de la técnica, el 61% comentó que es poco importante. Al indagar que tan innovadora considera la técnica en las aulas de clase el 39% consideró que es muy innovadora la técnica, el 57% señaló que es poco innovadora. Se puede inferir que los resultados obtenidos se deben a que más de 50% de los encuestados no conocen la importancia, como se lleva a cabo la técnica de stop motion y por tanto no conocen sus beneficios y ventajas que ofrece esta técnica de animación en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Enseñar la técnica de stop motion en las aulas de clase es muy importante, como lo menciona San Cornelio et al. (2021), “El formato de stop motion es muy innovador para niños y adolescente, ya que conecta con su universo audiovisual, de por sí muy amplio y

heterogéneo, y les permite convertirse en creadores, diseñadores y productores” (p. 375). Así mismo Ruiz (2012), menciona que:

La técnica de animación Stop-Motion resulta un recurso apropiado para favorecer la motivación y creatividad del alumnado a la vez que se trabajan y asimilan conocimientos, se desarrollan habilidades y se promueven el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (p. 4).

La técnica del stop motion se puede realizar con diversos materiales que son fáciles de conseguir o se encuentran en el entorno, como plastilina, juguetes, bloques, dibujos, recortes de papel, entre muchos más. Su aplicación en el aula puede ser una herramienta innovadora y valiosa para fomentar la creatividad, el trabajo en equipo y el desarrollo de habilidades técnicas y artísticas en los estudiantes. Así también, el uso de esta técnica se integra con la utilización de la tecnología al trabajar con programas de edición en la postproducción de la animación, lo que hace que los estudiantes combinen la educación con la tecnología que es de suma importancia en la actualidad ya que forma parte de la sociedad.

Figura 4

¿Usted como estudiante cree que la animación stop motion puede servir como una herramienta didáctica para promover la gastronomía ecuatoriana u otro tema en particular?

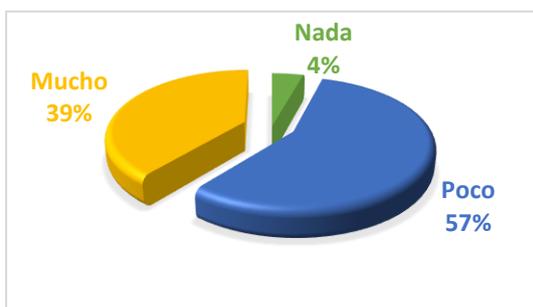
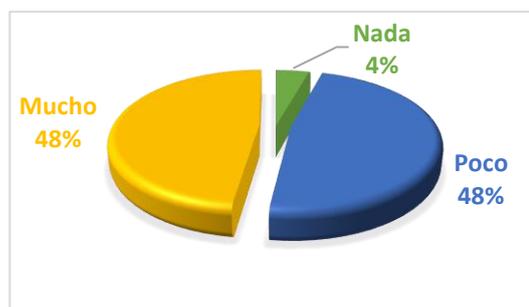


Figura 5

¿Usted como estudiante estaría dispuesto/a aprender sobre la técnica del stop motion aplicada o enfocada a la gastronomía ecuatoriana u otro tema en particular?



Al indagar sobre si consideran a la técnica de stop motion como una herramienta didáctica en las aulas de clase el 57% de los estudiantes reflexionó que ayuda poco en la didáctica, el 39% comentó que sirve mucho como una herramienta didáctica. En cuanto a la siguiente premisa sobre cuan dispuesto/a estaría a aprender la técnica el 48% comentó que se interesa mucho por aprender el proceso de la técnica stop motion. Como se puede notar en los resultados cerca del 50% de los estudiantes encuestados se interesaron en aprender la técnica de stop motion, sin embargo, la mayoría asumen que la técnica no es didáctica para tratar algún tema en particular, la falta de conciencia sobre las posibilidades creativas y educativas del stop motion podría contribuir a esta percepción, por lo cual es importante su integración

en las aulas de clase y proporcionar a los estudiantes el conocimiento necesario para su aprendizaje.

La técnica de stop motion se ha convertido en una herramienta valiosa en las aulas de clase ya que fomenta la autonomía, la creatividad y el pensamiento crítico en los estudiantes. Ferrer (2022) menciona lo siguiente:

Una animación de stop motion genera diversas situaciones a lo largo de su ejecución que deben ser resueltas por el grupo en su objetivo de dar vida a elementos que no la tienen, proporcionando una historia, creando unos personajes y escenarios con las implicaciones, requerimientos técnicos y visuales a atender, así como el ensamblaje y montaje de todo el material audiovisual generado para proponer un proyecto con intención comunicativa donde se trabajen los conceptos establecidos previamente. Así se fomenta el pensamiento creativo tanto para abordar aspectos artísticos como también técnicos y formales, concretando como se van a resolver diversos aspectos que forman parte de la ejecución material del proyecto, además de plantear alternativas ante contratiempos que se puedan presentar (p. 628).

Asimismo, Luiki (2021) indica que para preparar una receta solo se necesita de ingredientes como la imaginación y un gran puñado de piezas de lego, ya que el mundo de los juguetes ayuda a construir lo que soñamos desde una manera divertida; es así que él menciona al animador japonés Tomosteen, quien realiza tutoriales animados de pastel de chocolate con capas de glaseado, tostadas francesas, churros o tarta de queso de tres capas a partir de legos. Cada proceso muestra diversos colores y sonidos, proporcionando una gran animación.

La técnica de stop motion se la puede considerar una herramienta didáctica e interdisciplinaria al utilizarla en la educación ya que puede ser aplicada en distintas áreas y niveles educativos, al existir diversas técnicas de stop motion se considera la más adecuada para el tema en el que se pretende aplicar, asimismo teniendo en cuenta la variedad de materiales y elementos que se pueden usar. Los temas en los cuales trabajar son infinitos desde arte y cultura, ciencias, idiomas, historia, matemáticas, etc., de esta manera el proceso de enseñanza aprendizaje se inclina más por la lúdica haciendo que los estudiantes se interesen más en el tema y así obtengan un aprendizaje significativo.

Figura 6

¿Usted como estudiante que importancia le atribuye a la creatividad al aprender la técnica de animación stop motion?



Con base en la pregunta realizada sobre la importancia de la creatividad a la hora de realizar proyectos con stop motion se pudo analizar que el 57% de estudiantes consideraron que el stop motion es poco importante para el desarrollo de la creatividad, si bien el stop motion ha demostrado ser una herramienta valiosa en el desarrollo de competencias, resolución de problemas, imaginación, estimulación del pensamiento crítico y más, es evidente (Figura 1) que una parte significativa de los estudiantes no ha tenido la oportunidad de experimentar directamente con esta técnica o comprender su potencial educativo.

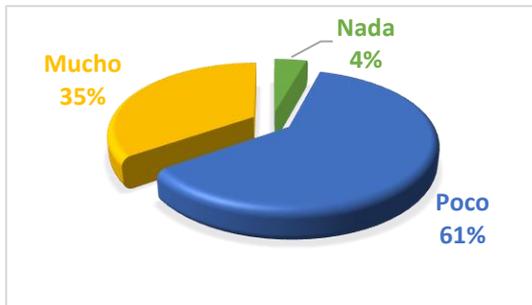
La creatividad es fundamental al aprender y utilizar la técnica del stop motion, pues se manifiesta en diferentes aspectos del proceso de creación de un proyecto visualmente atractivo y narrativamente coherente. Para González (2018) se debe desbloquear la creatividad para comenzar algo sin complejos, sin prejuicios y sin límites. La técnica del stop motion permite explorar una serie de técnicas artísticas potenciando la capacidad de cada estudiante, pues la experimentación está abierta a improvisar y obtener grandes resultados.

El desarrollo de cualidades artísticas a través de la creatividad, la fotografía y la expresión es una manera de motivar al estudiante para que se comunique gráficamente, a partir de técnicas experimentales aprendidas en clase (Nupan, 2018).

La creatividad está presente en la creación de proyectos de stop motion, esta técnica permite crear historias y personajes únicos y originales, además de fomentar la creatividad aviva el pensamiento crítico en los estudiantes, ya que deben planificar y ejecutar cada fase del proceso de animación.

Figura 7

¿Usted como estudiante cree que realizar proyectos con la técnica de stop motion es costoso y difícil de realizar?



Los resultados que se observan en el gráfico indica que más de la mitad de los estudiantes encuestados (61%) creen que la técnica del stop motion es poco costosa y difícil de realizar, sin embargo, un 35% respondió que es muy costoso, esa idea puede deberse a la falta de conocimiento sobre la técnica y los recursos necesarios para su implementación, pues se podría pensar que solo las grandes industrias llevan a cabo producciones con esta técnica, pero la realidad es otra, con simples cosas, se puede obtener una gran animación.

Unir (2022) manifiesta que para empezar a crear stop motion se necesita, básicamente, una idea, creatividad y muy pocas herramientas, pues basta tener un móvil o cámara de vídeo con un trípode y una aplicación o software para editar el proyecto, con un poco de tiempo y paciencia, la animación será espectacular. Por otro lado, De los Santos (2007) menciona que “En cuanto al costo del proceso de producción es más caro si se hiciera solo con animación digital, pero resulta más barato que en stop motion o con actores, lo que da una gran ventaja” (p. 115).

La técnica de stop motion no necesariamente es costosa, pues no requiere de muchos recursos para ponerla en práctica. Para crear animaciones con stop motion hay varias maneras de reducir los costos, se pueden utilizar objetos de su alrededor, materiales versátiles como plastilina, arcilla, objetos reciclados, así como también programas de edición gratuitos. El formato de stop motion es muy motivador para niños y adolescentes, ya que les permite convertirse en creadores, diseñadores y productores desde su aula de clase.

Figura 8

¿Usted como estudiante está de acuerdo la combinación del stop motion con la tecnología y la educación?

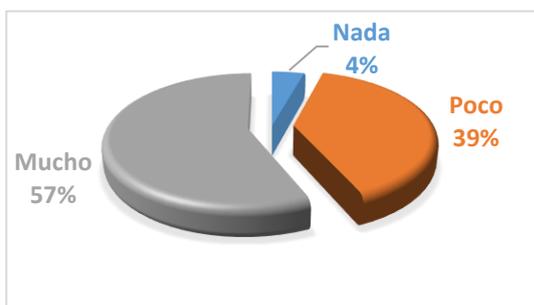
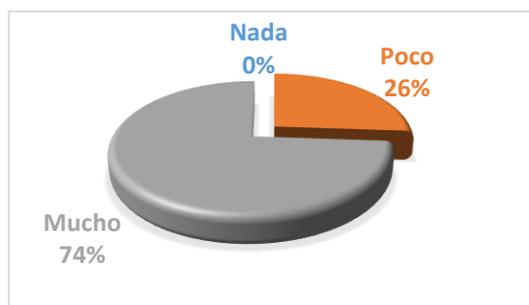


Figura 9

¿Usted como estudiante cree que sea necesario implementar nuevas técnicas artísticas como la técnica de stop motion dentro del aula de clase en la materia de Educación Cultural y Artística?



Al preguntar sobre la combinación de la tecnología y la educación a través de la técnica de stop motion los resultados fueron que un 57% de los encuestados estuvieron de acuerdo en implementar la tecnología en la educación. Estos resultados se relacionan en la siguiente premisa donde postula si es necesario implementar nuevas técnicas artísticas como la técnica de stop motion en el aula donde el 74% respondió que es muy necesario y un 26% poco necesario. Pues la tecnología es parte ya de la sociedad y es indispensable su integración en el sistema educativo, la tecnología no solo permite a los estudiantes familiarizarse con nuevas herramientas, sino que también les brinda la oportunidad de explorar y experimentar con nuevas técnicas artísticas.

A pesar de ser dos ámbitos totalmente diferentes, la educación cultural y artística y las TIC, juntas pueden servir de apoyo dentro de la educación, pues se exploran las cualidades más positivas que tengan para ofrecer unos resultados ampliamente beneficiosos para los estudiantes, de tal modo que se da lugar a la implementación y utilización de nuevos recursos didácticos como es el caso del stop motion (Ruiz, 2020).

Lavagnino (2023) da a conocer que esta técnica tiene un gran valor educativo, ya que implica el desarrollo de diversas competencias y habilidades en los estudiantes ya sea a nivel cognitivo, afectivo y psicomotor; stop motion favorece el aprendizaje debido a que motiva el pensamiento crítico, los estudiantes deben reflexionar sobre el mensaje que quieren transmitir con su animación, el público al que se dirigen y los recursos que necesitan para lograrlo.

La técnica de stop motion ayuda al individuo a crear estrategias para la resolución de problemas, ya que los estudiantes deben planificar las fases del proyecto, anticipar las

dificultades que puedan surgir y buscar soluciones creativas para poder contar una historia o una secuencia de sucesos, haciendo que sus clases sean más dinámicas y obtengan resultados increíbles desde este pequeño espacio. Además, al combinarla con la tecnología brinda grandes beneficios como mejorar la experiencia de enseñanza aprendizaje, amplía las oportunidades de acceso a la información y recursos educativos, de cierto modo el estudiante se vuelve autosuficiente, también fomenta el desarrollo de habilidades y competencias de los estudiantes.

Figura 10

¿Usted como estudiante cree que la técnica del stop motion puede contribuir a la visualización de la cultura e identidad del país?



En base a la pregunta realizada sobre si el stop motion puede contribuir a la visualización de la cultura e identidad de un país el 43% de los estudiantes encuestados respondieron que puede contribuir mucho y el otro 57% consideraron que poco. Los resultados obtenidos pueden corresponder a que los encuestados no conocen a profundidad la técnica de stop motion y pueden pensar que se utiliza en otras temáticas.

El stop motion es una herramienta interdisciplinaria que puede ser utilizada en diferentes áreas y temáticas tales como la educación, publicidad, marketing, la narrativa audiovisual y más. Por un lado, en el ámbito educativo esta técnica de animación fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y el desarrollo de diversas competencias y habilidades, mientras que en la publicidad y marketing permite dar vida a marcas y productos de una manera innovadora y atractiva, asimismo en las narrativas audiovisuales se utiliza para contar historias únicas y creativas. En el blog de Oso Gordo Lab (s.f.), en cuanto al stop motion y la publicidad menciona que:

La producción de video animación con stop motion le sirve como estrategia de marketing de muchas maneras. Es útil en una publicidad para lanzar un producto, para darle vida a una marca que se encuentra un poco obsoleta o para ver una guía tutorial educativa.

Lo importante siempre es la historia que se cuenta. Si la historia es buena, la animación hará que resulte innovadora y comprensible para todos (párr. 11).

La técnica del stop motion es una herramienta versátil que se puede aplicar en diferentes temáticas una de ellas es la visualización de la cultura e identidad de un país ya que permite la creación de contenido visualmente atractivo y significativo que refleje, celebre las tradiciones, costumbres y narrativas culturales.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

4.1. Título de la propuesta

Escenas congeladas: Guía didáctica para crear con stop motion

4.2. Introducción

La presente guía didáctica está diseñada por la necesidad de integrar nuevos tipos de arte que desarrollen la creatividad e imaginación de los estudiantes utilizando stop motion como herramienta instructiva; pues de acuerdo con el análisis de los resultados obtenidos se evidenció que los estudiantes no conocen el proceso para desarrollar una producción de stop motion y también piensan que se requiere de materiales costosos para obtener un gran producto. Es así que la guía didáctica denominada “Escenas congeladas” llevará a los estudiantes a aprender de forma fácil, educativa y creativa una animación de stop motion que puede ser realizada desde sus teléfonos móviles y hacer sus clases más dinámicas e interesantes.

Stop motion es parte de la evolución tecnológica, convirtiéndose en una forma de expresión artística y narrativa que abarca diversas técnicas y estilos, se busca explorar el fascinante mundo de la animación, abordando sus métodos y procesos de elaboración para que los estudiantes transmitan mensajes de manera impactante y emotiva como es el caso del proyecto “Imbabura en la mesa”. Con este estudio, se espera contribuir al conocimiento existente sobre la animación de stop motion, proporcionando a los interesados, tanto en el ámbito académico como en el creativo, una visión comprehensiva y actualizada de esta forma única de expresión artística.

La guía es de fácil acceso, se puede encontrarla en línea, para descargar o imprimir. Al estar disponible en formato digital brinda la facilidad de ser visualizada de manera online a través de un navegador web o ser descargada para posteriormente ser impresa, de esta manera se asegura que el contenido esté al alcance de todos los lectores, adaptándose a diferentes preferencias y necesidades. Como recomendación para el docente imprimir solamente la tercera sección, de las actividades, ya que es en la cual los estudiantes realizarán tareas para trabajar en un proyecto de stop motion, las secciones restantes sirven como guía y por ende estarán a disposición de manera online ya que no son indispensables tenerlas de manera física.

4.3. Desarrollo

Figura 11

Organigrama de la guía didáctica



Figura 12

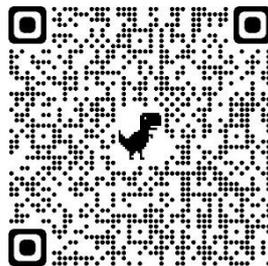
Portada de la guía didáctica



Enlace:

- **Guía completa en línea:** <https://lc.cx/zRTJKm>
- **Sección de Actividades para descargar e imprimir:** <https://lc.cx/uybjRy>

Código Qr:



Scan me

CONCLUSIONES

- La técnica de stop motion es una herramienta efectiva para fomentar las habilidades y destrezas en los estudiantes, fomenta el trabajo en equipo, la comunicación y la resolución de problemas.
- Los estudiantes del 1ero de bachillerato de la U. E. “28 de Septiembre” manifestaron que en la institución no se realizan proyectos con stop motion, ya que la mayoría de ellos no conocían los procedimientos que se deben llevar a cabo para realizar una producción con esta técnica, y no reconocen las ventajas y beneficios que esta ofrece.
- La guía didáctica *Escenas congeladas* será una herramienta importante para los estudiantes, en ella encontrarán desde la teoría hasta ejemplos para que en la práctica no tengan inconvenientes y también exista la posibilidad de ser evaluados.

RECOMENDACIONES

- Aplicar de manera adecuada en diferentes proyectos promoverá la creatividad y la experimentación con el fin de que los estudiantes exploren y plasmen sus ideas a través de la técnica de stop motion, fomentando así su expresión artística e involucrándose con la tecnología.
- La técnica del stop motion es versátil por lo que con facilidad podría involucrarse en diferentes disciplinas, los docentes deberían fomentar la interdisciplinariedad, involucrando a los estudiantes en varios proyectos y áreas, de esta manera enriquecer el proceso de enseñanza aprendizaje con esta técnica de animación.
- Utilizar la guía *Escenas congeladas* como recurso y ejemplo práctico para la enseñanza y aplicación de la técnica, no solo en temas de gastronomía sino en cualquier otra área, ya que se puede ir adaptando a diferentes estilos, temáticas y por supuesto a diferentes niveles de educación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Acosta, J. (2017, 18 de octubre). La gastronomía ecuatoriana una estrategia de desarrollo turístico mediante la patrimonialización. *Universidad tecnológica empresarial de Guayaquil*. <https://core.ac.uk/download/pdf/235204323.pdf>
- Arias, J., Villasís, M., Ángel., y Miranda, M. (2016). El protocolo de investigación III: la población de estudio. *Revista Alergia México*. Redalyc.org. <https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>
- Cárdenas, L. (2018, 03 de diciembre). La creatividad y la educación en el siglo XXI. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, vol. 12, núm. 2, pp. 211-224, 2019. <https://www.redalyc.org/journal/5610/561068684008/html/>
- Cárdenas-Pérez, R. (2018). Arte Digital y Stop Motion como práctica interdisciplinaria de apoyo a la Formación Inicial Docente. *Índice, revista de arte contemporáneo*, (6), 132-140. <https://doi.org/10.26807/cav.v0i06.163>
- Clark, D. (s. f.). Formas de incorporar movimiento a la fotografía gastronómica. *Canon Spain*. <https://www.canon.es/pro/stories/motion-food-photography/>
- De los Santos, Maria. (2007). Hibrido stop motion/digital mayor impacto a menor costo. [Tesis de pregrado, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000622817/3/0622817.pdf>
- Dzul, M. (s.f.). unidad 3. Aplicación básica de los métodos científicos “DISEÑO NO EXPERIMENTAL”. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo. https://www.uaeh.edu.mx/docencia/VI_Presentaciones/licenciatura_en_mercadotecnia/fundamentos_de_metodologia_investigacion/PRES38.pdf
- Educación 3.0. (2023, 2 de diciembre). Stop motion en educación. ¡20 ideas para inspirarte y empezar! <https://www.educaciontrespuntocero.com/recursos/stop-motion-educacion-blogs/>
- Educrear. (2023, 22 de mayo). *Stop motion “animación que potencia el aprendizaje”*. <https://educrear.com.ar/es/innovacion-tecnologia/stop-motion-ldquoanimacioacuten-que-potencia-el-aprendizajerdquo/>
- Fernández-del Rio, A y Barreira-Arias, A. (2015). Stop-Motion: Estrategia de Imagen y - Comunicación para la mejora de la convivencia. *Revista de estudios e investigación en psicología y educación*, 13. https://www.researchgate.net/profile/Alberto-Barreira-Arias/publication/287972161_Stop-Motion_Una_estrategia_de_imagen_y_comunicacion_para_la_mejora_de_la_convivencia_en_el_aula/links/59124c7ca6fdcc963e7cdfbb/Stop-Motion-Una-estrategia-de-imagen-y-comunicacion-para-la-mejora-de-la-convivencia-en-el-aula.pdf
- Ferrer, V. (2022). El stop motion como herramienta educativa colaborativa que fomenta la autonomía y la creatividad. *EDUNOVATIC 2022*. <https://www.adayapress.com/wp-content/uploads/2023/02/EDUNOVATIC2022.pdf>
- Foreman, L. (2023, 8 de agosto). El poder del marketing sensorial en la industria alimentaria. *Toast*. <https://www.toastfood.co.uk/the-power-of-sensory-marketing-in-the-food->

- [industry](#)/Fusté-Forné, F. (2016). *Los paisajes de la cultura: la gastronomía y el patrimonio culinario*. *Dixit*, 24(1), 4-16. <http://www.scielo.edu.uy/pdf/dix/v24n1/v24n1a01.pdf>
- González, M. (2018, 23 enero). *TALLER DE CREATIVIDAD y STOP MOTION - Creando cine*. *Creando cine*. <https://www.creandocine.es/taller-stop-motion/>
- Guevara, D. (s.f.). *Expresión ritual de comidas y bebidas ecuatorianas*. *Humitas*, 2, 45-96.
- Intriago, Y. (2020). *Estudio de la oferta de gastronomía típica ecuatoriana en la ciudad de Guayaquil para el diseño de un restaurante bufé*. [Tesis de pregrado, Universidad de Guayaquil]. <http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/redug/38965/1/Yerimen%20Estefania%20Intriago%20Bravo.pdf>
- Guevara, G., Verdesoto, A., y Castro, N. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción)*. *Recimundo.com*. <https://www.recimundo.com/index.php/es/article/download/860/1560?inline=1>
- Lavagnino, G. (2023, 22 de mayo). *Stop motion: “Animación que potencia el aprendizaje”*. *educrear*. <https://educrear.com.ar/es/innovacion-tecnologia/stop-motion-ldquoanimacioacuten-que-potencia-el-aprendizajerdquo/>
- Luiki, A. (2021). *Una animacion stop motion para hornear una singular tarta de chocolate de LEGO*. *Culturainquieta.com*. <https://culturainquieta.com/estilo-de-vida/una-animacion-stop-motion-para-hornear-una-singular-tarta-de-chocolate-de-lego/>
- Nupan, M. (2018). *CREATIVIDAD Y EXPRESIÓN A TRAVÉS DE LA EXPERIMENTACIÓN ARTÍSTICA Y FOTOGRÁFICA*. *Edu.co*. <https://sired.udenar.edu.co/8052/1/92766.pdf>
- Oso Gordo Lab. (s.f.). *La importancia de la animación stop motion en la publicidad*. <https://www.osogordo-lab.com/la-importancia-de-la-animacion-stop-motion-en-la-publicidad/>
- Ruiz Ballesta, A. (2012). *El uso del stop motion como medio para potenciar y desarrollar las capacidades del alumnado*. [Tesis de maestría, Universidad Internacional de la Rioja]. *Archivo digital*. https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1272/2012_12_12_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Ruiz Mendaro, M. (2020). *El stop motion como recurso didáctico*. [Tesis de maestría, universidad de Jaén]. *Archivo digital*. https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/14145/1/Ruiz_Mendaro_Mara_TFM_AMU_DI.pdf
- Soler, M., Cárdenas, F., Hernandez-Pina, F. (2018). *Enfoques de enseñanza y enfoque aprendizaje: perspectivas teóricas promisorias para el desarrollo de investigaciones en investigaciones en educación en ciencias*. *Ciênc. Educ., Bauru*, v. 24, n. 4, p. 993-1012. <https://www.scielo.br/j/ciedu/a/Zm7XtHNT8nyGGQZrZdyQ6JK/?format=pdf&lang=es>

- Ruiz, A. (2020). ELSTOPMOTIONCOMO RECURSOEDUCATIVO. Ujaen.es. [https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/14145/1/Ruiz_Mendaro_Mara_TFM_AMU DI.pdf](https://crea.ujaen.es/bitstream/10953.1/14145/1/Ruiz_Mendaro_Mara_TFM_AMU_DI.pdf)
- San Cornelio, G.; Hofman, V.; Ardèvol, E., Sivera, S. (2021, 14 de julio). Creatividad y futuros en stop motion: aprendiendo a construir historias colaborativamente. *Arte, individuo. sociedad.* <https://openaccess.uoc.edu/bitstream/10609/144549/1/document.pdf>
- Triviño, K., Arandia, J., Robles, G., Rivera, G. (2019, 30 de diciembre). Fortalecimiento de la identidad cultural-gastronómica en la provincia de los Ríos, Ecuador. *Revista Colon, ciencias, tecnología, negocios,* 7. <https://portal.amelica.org/ameli/journal/215/215974010/html/>
- Unigarro-Solarte, C. (2010). Patrimonio cultural alimentario. *Cartografía de la memoria,* 4. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/52870.pdf>
- Unir, V. (2022, 5 septiembre). 10 ejemplos de stop motion. *UNIR.* <https://www.unir.net/ingenieria/revista/stop-motion-ejemplos/>
- Universidad Europea Online. (2022, 18 de noviembre). *¿Qué es la educación artística y para qué sirve?* <https://innovacion-educativa.universidadeuropea.com/noticias/educacion-artistica/#:~:text=Interpretaci%C3%B3n%20y%20valoraci%C3%B3n%20cr%C3%ADtica%20del,bienestar%20emocional%20y%20la%20creatividad.>
- Valenzuela, L. (2016). *Análisis de las técnicas culinarias ancestrales para su aplicación en la elaboración de comida cuencana.* [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/24408/1/Trabajo%20de%20titulaci%C3%B3n.pdf>

ANEXOS

Tabla 8

Operacionalización de la variable 1

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
Adquisición de habilidades en la técnica del stop motion aplicada a la gastronomía ecuatoriana.	Dominio de la técnica de stop motion	Manipular objetos Capturar movimientos Competencia en el uso de programas de edición		
	Creatividad y narrativa visual	Crear narrativas visuales Dar vida a objetos		
	Conocimiento y aplicación de la técnica	Historia y evolución de la técnica Aplicación de la técnica en la gastronomía		Mucho Poco Nada
	Colaboración y trabajo en equipo	Colaborar y coordinar con otro estudiante? en proyectos Planificar y organizar el trabajo		

Tabla 9*Operacionalización de la variable 2*

Variable	Dimensión	Indicadores	Ítems	Niveles y rangos
El desarrollo de una guía didáctica que fomente la apreciación de la cocina ecuatoriana y su expresión a través de la animación stop motion.	Historia y evolución de la comida ecuatoriana	Identificación de los platos representativos y tradicionales		
	Valoración de la diversidad culinaria ecuatoriana	Reconocimiento y apreciación de la diversidad gastronómica Comprensión de la importancia cultural y social		Mucho Poco Nada
	Aplicación de la técnica para la representación culinaria	Habilidad para aplicar la técnica Creatividad en la narrativa visual		

**“GUÍA DIDÁCTICA SOBRE LA ENSEÑANZA DEL STOP MOTION DESDE UNA VISIÓN
GASTRONÓMICA ECUATORIANA”**

Tabla 10

Matriz de consistencia

Problemas	Objetivos	Hipótesis	Variable y dimensiones	Metodología
<p>Problema general:</p> <p>¿De qué manera se dará la propuesta de la guía didáctica para la enseñanza del stop motion desde una visión gastronómica ecuatoriana?</p>	<p>Objetivo general:</p> <p>➤ Elaborar una guía didáctica dirigida para los estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa “28 de Septiembre” buscando el aprendizaje y visualización de la técnica del stop motion desde una perspectiva gastronómica.</p>	<p>No aplica</p>	<p>Adquisición de habilidades en la técnica del stop motion desde una visión de la gastronomía ecuatoriana.</p> <p>Dominio de la técnica de stop motion</p> <p>Creatividad y narrativa visual</p> <p>Conocimiento y aplicación de la técnica</p> <p>Colaboración y trabajo en equipo</p>	<p>Tipo: Descriptiva</p> <p>Enfoque: Cualitativo</p> <p>Población: 23 estudiantes</p> <p>Técnica: Encuesta - Análisis Documental</p>
<p>Problemas específicos:</p> <p>¿De qué manera se dará la transmisión de información en la propuesta de la guía didáctica para la enseñanza del stop</p>	<p>Objetivos específicos:</p> <p>➤ Investigar los conceptos básicos sobre la técnica de animación stop motion.</p>			

<p>motion desde una visión gastronómica ecuatoriana?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Diagnosticar como el stop motion influye en el aprendizaje de los estudiantes de bachillerato de la U. E. “28 de septiembre” 	<p>El desarrollo de una guía didáctica que fomente la apreciación de la riqueza de la cocina ecuatoriana y su expresión a través de la animación stop motion.</p>
<p>¿De qué manera se dará el desarrollo de la guía didáctica para la enseñanza del stop motion desde una visión gastronómica ecuatoriana?</p>	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Analizar las diversas metodologías para el aprendizaje de la técnica de stop motion. <ul style="list-style-type: none"> ➤ Plantear estrategias para llevar a cabo una pequeña producción de stop motion con los estudiantes de bachillerato de la U. E. “28 de Septiembre” 	<p>Historia y evolución de la comida ecuatoriana</p> <p>Valoración de la diversidad culinaria ecuatoriana</p> <p>Aplicación de la técnica para la representación culinaria</p>
<p>¿De qué manera se dará el desarrollo de actitudes en la propuesta de la guía didáctica para la enseñanza del stop motion desde una visión gastronómica ecuatoriana?</p>		



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA (FECYT)
PEDAGOGÍA DE LAS ARTES Y HUMANIDADES

ENCUESTA



UNIDAD EDUCATIVA “28 DE SEPTIEMBRE”

1ero de Bachillerato “B”

El propósito de esta encuesta es recopilar información relevante sobre su conocimiento, percepción y disposición hacia la técnica del stop motion aplicada a la enseñanza, con un enfoque en la creatividad y la innovación en la educación artística.

Sus respuestas son fundamentales para comprender mejor cómo esta técnica de animación puede ser utilizada de manera efectiva en el ámbito educativo, así como para promover la apreciación de la creatividad y la expresión artística.

Le pedimos que responda con sinceridad y que considere cada pregunta cuidadosamente. Sus aportes serán de gran valor para el desarrollo de estrategias educativas innovadoras y efectivas.

Agradecemos su colaboración.

El stop motion es una técnica de animación que consiste en capturar una serie de fotografías cuadro por cuadro, en las que objetos inanimados o modelos (como plastilina, muñecos, recortes, entre otros) se van moviendo ligeramente entre cada fotografía. Al reproducir estas imágenes en secuencia, se crea la ilusión de movimiento. Esta técnica es utilizada en la producción de películas, cortometrajes, videos musicales y otros proyectos audiovisuales, y puede requerir un extenso trabajo y dedicación, ya que la creación de animaciones stop motion puede llevar meses o incluso años para completarse.

1. ¿Usted como estudiante que conocimiento tiene sobre la técnica de stop motion?

- Nada
- Poco

- Mucho
- 2. ¿Usted como estudiante cree que es importante la enseñanza de la técnica de stop motion en la educación?**
- Nada
 - Poco
 - Mucho
- 3. ¿Usted como estudiante cree que la técnica de stop motion es innovadora al utilizarla en las aulas de clase?**
- Nada
 - Poco
 - Mucho
- 4. ¿Usted como estudiante cree que la animación stop motion es una herramienta didáctica importante para difundir temas como la gastronomía ecuatoriana u otro tema en particular?**
- Nada
 - Poco
 - Mucho
- 5. ¿Usted como estudiante estaría dispuesto/a aprender sobre la técnica del stop motion aplicada o enfocada a la gastronomía ecuatoriana u otro tema en particular?**
- Nada
 - Poco
 - Mucho
- 6. ¿Usted como estudiante qué importancia le atribuye a la creatividad al aprender la técnica de animación stop motion?**
- Nada
 - Poco
 - Mucho
- 7. ¿Usted como estudiante cree que realizar proyectos con la técnica de stop motion es costoso y difícil de realizar?**
- Nada
 - Poco
 - Mucho

- 8. ¿Usted como estudiante está de acuerdo con la combinación del stop motion con la tecnología y la educación?**
- Nada
 - Poco
 - Mucho
- 9. ¿Usted como estudiante cree que la técnica del stop motion puede contribuir a la visualización de la cultura e identidad del país?**
- Nada
 - Poco
 - Mucho
- 10. ¿Usted como estudiante cree que sea necesario implementar nuevas técnicas artísticas como la técnica de stop motion dentro del aula de clase en la materia de Educación Cultural y Artística?**
- Nada
 - Poco
 - Mucho