



UNIVERSIDAD CÉSAR VALLEJO

**FACULTAD DE DERECHO Y HUMANIDADES
ESCUELA PROFESIONAL DE ARTE Y DISEÑO GRÁFICO
EMPRESARIAL**

**Animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia
padres de familia, Lima, 2020**

**TESIS PARA OBTENER EL GRADO ACADÉMICO DE:
Licenciado en Arte y Diseño Gráfico Empresarial**

AUTOR:

Azahuanche Romero, Mario Hussein (ORCID: 0000-0001-7517-9234)

ASESOR:

Dr. Cornejo Guerrero, Miguel Antonio (ORCID: 0000-0002-7335-6492)

LINEA DE INVESTIGACIÓN:

Arte Visual y Sociedad: Investigación de Mercados en el Ámbito de la
Comunicación Gráfica

LIMA - PERÚ

2020

DEDICATORIA

A mi padre Edwing Hussein Azahuanche Sebastiani y a mi madre, Mariela del pilar Romero Vargas por su gran apoyo incondicional a lo largo de estos años, siempre confiando en mi y en lo que soy capaz de lograr.

A mi hermano, que siempre estuvo dispuesto a ayudarme en lo que podía y aconsejándome para nunca decaer y seguir adelante.

AGRADECIMIENTO

Agradecido con Dios, por su gran amor y cuidado, no perdiendo la fe en estos tiempos. A mis padres, por demostrarme de que uno es capaz de lograr grandes cosas siempre y cuando esta dispuestos a dar todo de si para que así sea, gracias a esas palabras e llegado hasta donde estoy, sin retroceder. A mis profesores por su gran empeño y enseñanza para que estos proyectos sigan adelante y culminar muy bien mi carrera.

Índice de contenidos

Carátula	i
Dedicatoria.....	ii
Agradecimiento	iii
Índice de contenidos.....	iv
Índice de tablas.....	v
Índice de gráficos.....	vi
Resumen	vii
Abstract.....	viii
I. INTRODUCCIÓN.....	1
II. MARCO TEÓRICO.....	6
III. METODOLOGÍA.....	14
3.1. Tipo y diseño de investigación.....	14
3.2. Variables y Operacionalización	14
3.3. Población, muestra, muestreo, unidad de análisis.....	16
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección de datos.....	17
3.5. Procedimientos.....	18
3.6. Método de análisis de datos.....	18
3.7. Aspectos éticos.....	31
IV. RESULTADOS.....	32
V. DISCUSIÓN.....	41
VI. CONCLUSIONES.....	59
VII. RECOMENDACIONES.....	61
REFERENCIAS.....	62
ANEXOS	
Anexo 1: Matriz de Operacionalización de variables	
Anexo 2: Instrumento de recolección de datos	
Anexo 3: Determinación del tamaño de muestra	
Anexo 4: Validez – Prueba Binomial	
Anexo 5: Confiabilidad – Alfa de Cronbach	
Anexo 6: Matriz de Consistencia	
Anexo 7: Spss Statistics 25	
Anexo 8: Brief	
Anexo 9: Storyboard	
Anexo 10: Elaboración de la animación	

Índice de Tablas

Tabla 1. Clasificación de Variables.....	14
Tabla 2: Chi Cuadrado de las variables.....	29
Tabla 3: Chi Cuadrado de la Dimensión 1.....	30
Tabla 4: Chi Cuadrado de la Dimensión 2.....	31
Tabla 5: Matriz de Operacionalización.....	Anexo 3
Tabla 6: Prueba Binomial.....	Anexo 6
Tabla 7: Estadísticas de fiabilidad.....	Anexo 7
Tabla 8: Matriz de Consistencia.....	Anexo 8

Índice de Gráficos

Gráfico 1: (Indicador - Estilo de Dibujo).....	19
Gráfico 2: (Indicador – Estilo de dibujo).....	20
Gráfico 3: (Indicador – Expresión).....	21
Gráfico 4: (Indicador – Tiempo).....	22
Gráfico 5: (Indicador – Espacio).....	23
Gráfico 6: (Indicador – Reconocimiento).....	24
Gráfico 7: (Indicador – Conexión).....	25
Gráfico 8: (Indicador – Comprensión).....	26
Gráfico 9: (Indicador – Razonamiento).....	27
Gráfico 10: (Indicador – Idea).....	28

RESUMEN

En esta investigación tuvo como objetivo, determinar la relación que existe entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020. Bajo un enfoque Cuantitativo, nivel correlacional, diseño no experimental, aplicada. Contando con una población total de 150 padres de familia (Hombres - Mujeres) con hijos de 6 a 12 años de edad que están en una institución educativa. Obteniendo como resultado en la tabla del Chi cuadrado de las variables: Animación Digital sobre la danza del Perú y Aprendizaje, como el valor de la significancia asintótica es $0,000 < 0,05$; se acepta la hipótesis de investigación y se rechaza la hipótesis nula, por lo tanto demostrando que existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020. Así mismo concluyendo que la animación fue un método efectivo al momento de estimular en el aprendizaje de los niños de los padres de familia, es decir, funcionó como una herramienta para la enseñanza ya que un estudiante logra comprender diversos temas cuando el aprendizaje logra ser más dinámico e interactivo.

Palabras Claves: Animación Digital, Aprendizaje, Medio Audiovisual Educativo

ABSTRACT

The objective of this research was to determine the relationship that exists between digital animation on Peruvian dance and learning towards parents, Lima, 2020. Under a quantitative approach, correlational level, non-experimental design, applied. Having a total population of 150 parents (Men - Women) with children from 6 to 12 years of age who are in an educational institution. Obtaining as a result in the Chi square table of the variables: Digital Animation about the dance of Peru and Learning, as the value of the asymptotic significance is $0.000 < 0.05$; the research hypothesis is accepted and the null hypothesis is rejected, therefore demonstrating that there is a relationship between digital animation on the dance of Peru and learning towards parents, Lima, 2020. Also concluding that animation was an effective method at the time of stimulating in the learning of the children of the parents, that is, it worked as a tool for teaching since a student manages to understand various topics when the learning becomes more dynamic and interactive.

Keywords: Digital Animation, Learning, Educational Audiovisual Media

INTRODUCCIÓN

A través de los años, la danza ha sido tratada como un arte donde se logran expresar diversas emociones mediante el movimiento corporal de las personas, explicada por el autor Vargas (2015, p. 15) y Conesa (2017, p. 3), donde nos habló acerca sobre la danza como tal, siendo un método de comunicación y forma de expresión bajo una acción en especial, que tuvo su origen desde la época prehistórica donde el ser humano siempre ha tenido una necesidad por expresar sus emociones o sentimientos, no solamente de manera verbal sino también corporal, sumándole el ritmo que contenga una música. Así mismo, el autor Marín (2016, p. 6), nos hace mención de que la danza se encuentra registrada en diversos países del mundo ya que a su vez, esto se aplica como un medio para lograr difundir tanto una cultura en específica como su historia misma, ya que cuentan con un carácter y estilo propio, que adoptan las características y cualidades que posee un pueblo.

En el Perú, contamos con nuestras propias danzas (Como lo es la marinera, el huayno, los tonderos, la danza Amazonas, las danzas de las tijeras, etc.) sin dejar de contar algunos hechos o tradiciones importantes sobre nuestro país. Sin embargo, no presenta un tipo de interés por parte de nuestra comunidad, ya que según Canales (2017, p. 17), no estamos recibiendo información por parte de nuestras tradiciones folclóricas y esto se debe a la atención que le hemos tomado al estilo de vida de otros lugares y no ser conscientes de que contamos con diversas historias o costumbres que podamos compartir y dialogar dentro de nuestras danzas. Así mismo, el autor Vargas (2015, p. 20), nos hace mención de que la falta de interés también se ha visto reflejada en los estudiantes, trayendo ocasionando la extinción o el declive de nuestro folklore y la mayoría de ellos, no logran aceptarlo como parte del aprendizaje en su ámbito educativo. La danza viene a formar parte a lo que nosotros llamamos como “Expresión Artística”, donde también ubicamos a al teatro y a la música, lo cual permite que el alumnado aprecie la cultura de su país, es decir, lograr obtener una mejor idea sobre el contexto donde conviven. Grieshaber (2005, p. 10), nos comenta de que existen diversos rubros como: Las culturas, privilegios, etnias, clases, etc. de las cuales pueden resultar complejo para el niño, pero este puede llegar a entenderlo si se le brinda la información adecuada

acompañada bajo un sistema que facilite su aprendizaje, logrando que poco a poco el conocimiento o nueva idea que va adquiriendo el niño tome forma. Si bien es cierto que, en distintos colegios de nuestro país existen las clases de danzas y festividades, donde cada salón sale a representar diversas danzas de nuestro País, no se le brinda de antemano una pequeña información o conocimiento del por qué debemos tomarlos en cuenta, y esto es importante, debido a que si conocemos el lugar donde provienen estas danzas, y a su vez, comprender que las historias que se encuentran detrás de ellas forman parte de nuestro país, lo cual mejorará no solo el ámbito educativo del estudiante sino también su formación como ciudadano. El autor Romagnoli y Cortese (2015, p. 1), nos hablan acerca sobre los padres de familia, donde ellos también forman parte importante del aprendizaje en el niño, ya que se trabaja lo que es actitud y conductas frente al aprendizaje, a su vez de que presentan un gran interés por los recursos que cuentan las instituciones educativas para favorecer el conocimiento de sus hijos y muestren interés por lo que aprenden en el colegio es un aspecto clave para la educación. Los padres al igual que los profesores, siempre están en busca de nuevas formas y recursos más eficaces para que sus hijos puedan seguir aprendiendo y comprendiendo distintos temas; por lo tanto, si se les menciona sobre la existencia de un medio audiovisual educativo, la cual logrará atraer el interés por parte del infante, generando una mejor empatía hacia ciertos temas, entonces también despertará la curiosidad de los padres en saber cual sería dicho medio y poder observarlo para conocer si es apto para mejorar la educación de sus hijos o si es un medio que se debería de usar para lograr dicho objetivo. La información sobre la danza del Perú será clave si es que se le da a una temprana edad ya que su mente es mucho más abierta y sobretodo si se le brinda dicha información acompañada bajo un sistema que facilita el aprendizaje. Los autores Mayer y Moreno (2002, p. 87), nos explican que la animación es un instrumento muy eficiente al momento de querer profundizar bajo un modo sencillo un tema complejo, debido al gran impacto que este genera, a su vez de que va mucho más allá que simples figuras en movimiento, contiene un gran potencial a la hora de querer transmitir mensajes complejos, todo esto siguiendo ciertas condiciones, además de ir acompañada con una narración para que el mensaje logre ser entendido y la información sea adquirida. Con ello también se busca brindarle este nuevo medio audiovisual a los padres de familia para que

puedan analizarlo, evaluarlo y conocer si sea eficaz a la hora de desear que sus hijos sigan aprendiendo nuevas cosas y conozcan de antemano sus raíces. Bajo una investigación más actual y uniendo el punto anteriormente dicho, tenemos al autor Kaiser (2019, p. 30), el cual nos relata sobre cómo la integración de las nuevas tecnologías sirven de apoyo en el ámbito pedagógico, debido a que este siempre está en constante búsqueda por mejorar su método de enseñanza para de esa misma manera ofrecerle un mejor aprendizaje al estudiante, el docente evalúa, modifica y adapta sus conocimientos a estos nuevos medios audiovisuales educativos, todo esto con el fin de brindarle una información relevante al estudiante bajo un método mucho más activo. Es debido al gran avance tecnológico que en la actualidad se logren generar distintas herramientas que nos ayuden a captar o entender ideas complejas bajo una manera más sencilla, una de ellas, es la animación digital, donde con solo darle vida a un dibujo estático, este logra generar un mayor impacto y fluidez a la hora de querer transmitir un mensaje. Como bien se mencionó anteriormente, este tema de la danza no parece generar un gran impacto en nuestra comunidad o contar con una instrucción adecuada que ayude a cubrir este vacío de una manera sencilla y eficaz, es por dicho motivo que se plantea la idea de usar un medio audiovisual llamado “Animación digital”, ya que este cumple un rol muy importante a la hora de querer captar la atención de las personas mediante un medio mucho más atractivo e interactivo. Dicho todo esto, el objetivo de esta investigación será lo siguiente: Determinar la relación que existe entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020. Asimismo, en base a toda la información empleada, se plantea la siguiente pregunta ¿Existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020?

Para la formulación de problema se ha planteado la siguiente pregunta general:

¿Qué relación existe entre la animación digital sobre la danza del Perú y aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020?

Y dividiendo estas preguntas bajo una manera mas especifica se han obtenido las siguientes formulaciones:

¿Qué relación existe entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020?

¿Qué relación existe entre el movimiento sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020?

Esta investigación, como parte de su justificación, se encarga de brindar información sobre la danza del Perú apoyándose en las teorías sobre “Animación Digital” y “Aprendizaje” con el fin de conocer y aprender que las tradiciones folclóricas forman parte de la historia del Perú, a su vez de responder las diferentes incógnitas que se plantea el estudiante, como por ejemplo del porque es esencial aprender la danza en nuestro país, de que región proviene cada una, que historia se encuentra detrás de ellas, y de esa manera, más adelante podamos tomar en cuenta la danza del Perú como una cualidad muy significativa en nuestra comunidad, gracias a los conocimientos que se ha adquirido a una temprana edad. En general, lo que buscó esta investigación fue generar un resultado que sea trascendente, tanto para un estudiante en su ámbito educativo como al peruano mismo a cerca de nuestro país, a través del medio audiovisual conocido como “animación digital”. Por otra parte, se evidencia la relación que existe entre la variable “Animación Digital” y “Aprendizaje”, donde se aplicó una encuesta online a través del navegador de Google, lo cual ayudó para la recolección de datos bajo una manera más fluida y eficaz, así mismo, el instrumento fue aplicado con la validación de 3 expertos, pasando a través del programa SPSS 25, obteniendo un resultado notorio en la investigación.

Por otro lado, se plantean las siguientes hipótesis en relación al objetivo con el que cuenta esta investigación. Como hipótesis general tenemos:

Hi: Existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Ho: No existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Y como hipótesis específicas, obtenemos las siguientes:

Hi: Existe relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Ho: No existe relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Hi: Existe relación entre el movimiento sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Ho: No existe relación entre el movimiento sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Luego de haber mencionado la problemática de esta investigación se ha planteado el siguiente objetivo general: Determinar la relación que existe entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Como objetivos específicos para esta investigación tenemos:

- Determinar la relación que existe entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.
- Determinar la relación que existe entre el movimiento sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

II. MARCO TEÓRICO

Existen diversas investigaciones o antecedentes que se asemejan a nuestro proyecto de investigación la cual nos ayudaran a resaltar mejor la idea que se quiere presentar y darle un mejor desarrollo. Dicho esto, tenemos lo siguiente:

Vera (2016), en su tesis con el siguiente título: “Animación digital como método de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales para los estudiantes de 4to básico, de la escuela de educación básica, Milton Reyes Reyes de Durán”. Cuenta con el enfoque mixto (Cuantitativo y Cualitativo) de tipo aplicada y diseño no experimental. Se nos menciona como objetivo general que mediante el uso de esta pieza gráfica de la animación digital se ofrecerá como una herramienta audiovisual que sirva en el aprendizaje en cada asignatura del colegio “Milton Reyes Reyes de Durán”, ayudando a generar una comprensión más sencilla y eficaz. Como parte de su hipótesis nos plantea el siguiente punto: Emplear este medio audiovisual de la animación digital y su aprendizaje en las asignaturas del colegio, y que este resulte ser una herramienta muy eficaz para mantener no solamente la concentración del estudiante, sino también su entusiasmo e interacción en la clase. Asimismo, los resultados que obtuvo en su investigación nos mencionan que la educación siendo un ámbito muy importante para el estudiante, este siempre nos llevará a buscar distintos medios de aprendizaje efectivos que ayuden a generar una mayor comprensión y aplicarlo para cada asignatura del estudiante. Nos comenta además que debemos seguir enfocados en encontrar distintos mecanismos que nos ayuden a generar dicho propósito anteriormente mencionado, una herramienta por el cual los alumnos puedan sentirse identificados y así poder seguir manteniendo su entusiasmo de querer seguir aprendiendo más cosas y su atención sobre de que se está criando en una sociedad tecnológica. El autor nos menciona además que para poder generar todo esto se necesitara de un buen mecanismo de aprendizaje que ayude a salir al alumno de esa monotonía que vive día a día en el salón de clases.

Paredes (2017), en su tesis titulada: “Motion graphics, como material de apoyo en la enseñanza de valores para estudiantes de educación básica media en la Unidad Educativa Fe y Alegría La Dolorosa de la ciudad de Quito”. Teniendo un enfoque mixto (Cuantitativo y Cualitativo), de tipo aplicada y diseño no experimental. Se nos

menciona como objetivo general de realizar una animación haciendo uso de técnicas y recursos digitales que ayuden a fomentar el aprendizaje sobre los valores en los estudiantes. Como parte de su hipótesis nos plantea el siguiente punto: Facilitar el aprendizaje y enseñanza en el ámbito educativo del estudiante de la “Unidad Educativa Fe y Alegría La Dolorosa” bajo el apoyo de una animación que nos permitirá facilitar y promover los valores para un mejor nivel de educación en el estudiante. Asimismo, como resultado de la investigación nos menciona que, gracias a la elaboración de esta pieza gráfica, denominada, Motion graphics, como un proyecto audiovisual educativo, que ayudó a mejorar el aprendizaje sobre los valores para los niños, obteniendo un resultado positivo.

Salazar et ál. (2015), con su tesis titulada: “Realización de cortos animados con una propuesta ilustración y animación digital en 2D y 3D para rescatar y difundir los cuentos orales de la cultura Shuar para niños entre 7 y 9 años de la ciudad de Quito, con el auspicio del Ministerio de Cultura”. Teniendo esta investigación con un enfoque Cuantitativo, con diseño no experimental y de tipo aplicada. Cuenta con un objetivo general muy peculiar en donde se emplea el uso de la animación digital sobre un cuento de la cultura shuar llamado “Etsa”; historia proveniente del Ecuador, para poder aumentar el interés por la cultura en sus estudiantes. Como parte de su hipótesis nos plantea el siguiente punto: La animación digital sobre el cuento de “Etsa” servirá como herramienta para los profesores la cual ayudará a facilitar mejor su método de aprendizaje hacia los estudiantes. Como resultado de su investigación, nos menciona que la cultura de cada país siempre debe ser difundida o comentada por los profesores y colegios para así poder tener un mejor conocimiento sobre las historias que vienen de nuestra cultura, y uno de los medios para generar dicho objetivo fue lograda gracias al uso de la animación digital, debido a que efectivamente sirvió como un material de ayuda para lograr una mejor comprensión y entusiasmo en los estudiantes.

Garces (2017), en su tesis titulada: “Diseño de un video educativo sobre el cuidado de las áreas verdes y el aprendizaje cognitivo en niños de 4° y 5° de primaria en tres IE de Carabayllo, Lima 2017”. Teniendo esta investigación con un enfoque Cuantitativo, de tipo aplicada y diseño no experimental. Como objetivo general de esta investigación contiene que se desea hallar la relación que llega a existir entre

la creación de una animación que trate sobre el cuidado de la naturaleza y su aprendizaje hacia los estudiantes de primaria en tres instituciones educativas en Carabayllo. Asimismo, como parte de su hipótesis nos plantea que si existió una relación clara entre lo que vendría a ser la animación sobre la naturaleza y su aprendizaje en los estudiantes de primaria. El autor nos menciona además que fue de mucha ayuda el uso del diseño de la animación ya que influyó positivamente su aprendizaje hacia los encuestados en esta investigación puesto que demostraron tener una actitud mucho más animada y entusiasmo por querer seguir aprendiendo. Igualmente, se nos menciona que es de suma importancia conocer el grado de estudio en el que el niño se encuentra, ya que esto nos ayudara a desarrollarnos mejor con el proyecto para que pueda conocer y obtener una idea más clara sobre lo que se desea en la investigación.

Arias (2017), en su tesis titulada: "Video educativo 2, 5D animado que promueva el conocimiento de las cuatro regiones del Ecuador, dirigido a niños de 4 a 7 años de edad". Teniendo esta investigación con un enfoque Cuantitativo, con un diseño no experimental y a su vez contar con tipo aplicada. Se nos menciona como objetivo general, emplear la animación digital como medio audiovisual educativo para los estudiantes y su aprendizaje con respecto a las regiones del Ecuador, para que sea más divertido e interactivo sus conocimientos sobre paisajes, ropas y animales. Entre sus resultados nos menciona que la animación sirve como un medio que ayude a formar y fomentar tanto la educación misma como a la cultura del país desde una temprana edad logrando resultados muchos más efectivos gracias a interacción e impacto que este genera.

Huertas (2018), en su tesis titulada: "Creación de vídeos en animación 3D mediante aprendizaje cooperativo en el aula de inglés: innovación docente para la formación de profesorado de Educación Primaria". Teniendo esta investigación con un enfoque Cuantitativo, con un diseño no experimental y a su vez contar con tipo aplicada. Nos relata como su objetivo general, crear una animación bajo una traducción inglés supervisada por docente del curso de inglés con el fin de lograr mejorar su aprendizaje en los estudiantes bajo un método mucho más creativo y elaborado. Entre sus resultados tenemos que el estudiante recibió esta técnica de manera positiva, debido a que se trataba de un nuevo mecanismo para su

aprendizaje, teniendo un gran impacto sobre el, la combinación que era usar la creatividad con el uso de las nuevas tecnologías y sirviéndole además para mejorar sus competencias estudiantiles. A su vez, nos concluye que la integración de estos medios audiovisuales permite una gran eficacia a la hora de querer transmitir un mensaje o en este caso, educar de manera positiva al alumnado en cada una de sus asignaturas.

Villacís (2016), en su tesis titulada: “Desarrollo de Animaciones Digitales para Refuerzo Académico en la Comprensión de Textos de Educación Básica Media”. Teniendo un enfoque Cuantitativo, tipo aplicada y diseño no experimental. Nos relata como objetivo general, crear animaciones digitales que sirvan como soporte en el aprendizaje del estudiante sobre la comprensión lectora mejorando de antemano su educación. Entre sus resultados obtenemos que gracias a la nueva experiencia que ha obtenido el estudiante mediante esta herramienta educativa de la “animación digital”, este ha despertado su interés por seguir incrementando sus conocimientos, debido a que leer resulta ser un poco aburrida para el estudiante se empleó el uso de la animación digital gracias a su método eficaz, sencillo, dinámico e interactivo a la hora de querer transmitir un mensaje. Esta investigación obtuvo un progreso muy notorio en la comprensión lectora del estudiante.

Inga y Pulupa (2015), en su tesis titulada: “Creación de material didáctico dirigido a niños(as) de 4to de básica para aprendizaje de lugares históricos arquitectónicos riobambeños”. Teniendo esta investigación con un enfoque Cuantitativo, tipo aplicada y diseño no experimental. Nos relata como objetivo general, crear un medio audiovisual interactivo y una revista pop-up para los niños de 4to grado que ayude a mejorar su aprendizaje sobre los lugares arquitectónicos riobambeños. Entre sus resultados obtenemos que una manera eficaz de poder enseñar nuestros estudiantes sobre temas amplios, como por ejemplo sobre algún lugar histórico, como en este caso de la ciudad de Riobamba, se logro determinar que lograr este impacto junto con el nuevo medio audiovisual es necesario basarse sobre una materia en especifica y conocer sus características ya que esto lograra atraer la atención e interés del niño y a su vez recordar de manera efectiva cada información que se le brinda.

Bolívar et ál. (2018), en su tesis titulada: “Arte interactivo: una animación inmersiva para rescatar la literatura infantil colombiana”. Teniendo esta investigación con un enfoque Cuantitativo, de tipo aplicada y diseño no experimental. Nos relata como objetivo general incentivar lo que vendría a ser la literatura para los niños y mejorar su habito de lectura, todo esto contando la historia de un escritor y a su vez acompañado de un medio audiovisual llamado Animación Digital, todo esto dirigido a niños de 7 a 9 años de edad. Teniendo como resultado que en esta investigación se ha aprovechado la herramienta de la animación digital, la creación de personajes, ambientes peculiares, es decir, todo este contenido grafico ayudó a reforzar y acompañar el ritmo de la narrativa del cuento. Resultó interesante la recreación de una obra con la ayuda de este medio audiovisual que le dio no solo un soporte para que sea más llamativo sino también sumergir al lector que en esta ocasión son niños a un mundo fantástico a la lectura y lleno de contenido.

Esta investigación sigue reforzando su idea y objetivo, gracias a las teorías de los autores Williams (2019), Santos y Castriciano (2012), para la variable animación; en cuanto el aprendizaje, contar con los autores Sáenz (2019) y Davis (2014), quienes servirán como base teórica que ayude a fundamentar más esta investigación.

En primer lugar, tenemos la teoría sobre la animación digital, en donde el autor Williams (2019, p. 10), nos relata al respecto sobre la animación como la cumbre de la expresividad, difiriéndose de cualquier otro medio audiovisual debido a la credibilidad que este resalta gracias al peso y volumen que presentan sus personajes en movimiento, lo que hace a la animación un tema interesante a tratar es su capacidad de lograr que un dibujo estático salte hacia otra “dimensión”, además que usa la ilusión y la fantasía como parte de nuestra realidad la cual crea una apreciación visual mucha más interesante e impactante hacia al espectador.

Existen otros dos autores llamados Santos y Castriciano (2012, p. 20), ellos también nos comparten sus propios argumentos teóricos sobre la animación y su gran uso hacia los medios, ya que este medio cuenta con diversas técnicas dentro de ella donde se generan estos movimientos, estos son mediante el uso de dibujos, pinturas, fotografías o un modelo virtual, cada una realizando un movimiento ligero que no se aleja mucho de la realidad. nos relatan la animación como un sistema o

método de la cual genera movimientos a imágenes estáticas generando un gran impacto hacia el espectador.

Asimismo, el autor Williams (2019, p. 20), nos comenta que la animación logra hacer las cosas mucho más simples, pero siguiendo con una estructura planteada para que así sea, en donde todo radica en el dibujo y movimiento, dos elementos que son básicos para la animación ya que estos nos ayudan a saber tanto el entendimiento y la expresión que se logra mediante la animación, nos ayudan a observar y comprender si un objeto es pesado o ligero, si es grande o pequeño, si está en un movimiento rápido o lento, la armonía que seguirá cada objeto, entre otras cosas. En primer lugar, tenemos al elemento en la cual todo animador lo debe tomar siempre en cuenta, que según el autor debe de ser como su segunda naturaleza, nos referimos al dibujo, la cual vendría a ser el sistema con mayor ventaja para poder lograr expresar bajo un modo más sencillo las ideas que se piensa proyectar mediante diversas figuras, es decir, darle una mejor vida a lo que se quiera interpretar. Mediante el dibujo se logrará un mejor entendimiento en cuanto a la perspectiva, las proporciones y la claridad que este conlleva, por la cual, se le ha dividido en 2 aspectos esenciales para lograr dicha interpretación la cual es la particularidad y la expresión. Con respecto a la particularidad, nos estamos refiriendo a la diferencia entre un dibujo y otro, dándole cierta peculiaridad al estilo de dibujo que se plantea, asimismo, resaltar y limitar los aspectos esenciales del personaje para una mejor identificación del mismo. En cuanto a la expresión, según las palabras del autor nos menciona que son aspectos que acompañan al personaje que ayude a ser facilitar el entendimiento del ambiente en donde ocurren los sucesos y su apego con el público.

Por otro lado, tenemos el movimiento, que según el autor Williams (2019, p. 23), nos ayuda también a darle más credibilidad y eficacia a la hora de querer transmitir nuestras ideas gracias a la comprensión de las acciones que realizan dichos objetos, teniendo como idea base el realismo. Para este tema, se plantea como elemento básico el tiempo, ya que el autor nos menciona que es el ritmo y secuencia mediante la cual se desenvuelve una acción, asimismo, tenemos el espacio, la cual es todo el trayecto que hace el objeto hasta llegar a su punto final, es decir, todos los fragmentos de movimientos que se sobreponen mientras se da

la actividad. Todo esto ayudara a que la animación logre concentrar las acciones y el tiempo exacto en el que las cosas suceden.

Así mismo, los autores, Thomas et al. (1995, p. 54), nos mencionaban que una animación consiste en realizar dibujo a dibujo las ideas o escenas que se quería plantear sin alejarse mucho de la realidad, si es posible, dar un pequeño ensayo sobre los movimientos que se quieren lograr ya que la animación basa sus principios en el dibujo y la acción (movimiento) para que este proyecto logre tener un aspecto mucho más fresco al finalizarlo.

Siguiendo con las teorías relacionas al tema, tenemos lo que es la teoría del aprendizaje, de la cual, según Sáez (2018, p. 50), nos menciona que el aprendizaje como tal, se da cuando se asimilan toda la información dada sobre algo para generar un cambio hacia la mente de una persona, la experiencia y las prácticas son uno de los puntos fuertes para que se logre llevar a cabo el aprendizaje, todo esto con el fin de lograr generar un cambio.

Existen otros dos autores quienes nos comparten también su punto de vista sobre lo que vendría a ser el aprendizaje. Uno de ellos es el autor llamado Davis (2014, p. 54), quien nos vuelve a reforzar la idea del aprendizaje como medio para generar un cambio hacia la mente y actitud de una persona mediante la experiencia que esta presenta. Al generar un gran impacto en la persona como por ejemplo sacándolo de su zona de confort, toda esta experiencia y conocimiento que ha presentado hará que la persona logre recordarlo durante un tiempo. Los teóricos sobre el aprendizaje lo que buscan es enfocar su atención sobre el comportamiento de la persona una vez se le haya dado cierto conocimiento.

El siguiente es el autor Schunk (1996, p. 45), quien nos comenta que no hay una definición exacta sobre lo que vendría a ser el aprendizaje como tal, dicha por otros teóricos, sin embargo, la más aceptable y que el autor también comparte en su libro es que el aprendizaje vendría a ser el cambio que una persona puede tener ya sea en su comportamiento o pensamiento debido al resultado que ha tenido debido a las prácticas o experiencias.

Asimismo, Sáez (2018, p. 60), nos comenta sobre las diferentes experiencias que una persona puede presenciar, como por ejemplo en su ámbito educativo, su lado

emocional, el entorno en el que este transita, entre otros, todo esto para cambiar o mejorar sus conocimientos, habilidades y sus valores. Además, nos menciona 3 categorías esenciales para explicar cómo la información es absorbida, captada y guardada durante el aprendizaje las cuales son: Conductismo, cognitivismo y constructivismo. En el conductismo, se nos da a entender que se centra solo en los aspectos concretos sobre algo y asimilarlo con otro, es decir, que en esta primera categoría la persona absorbe la información dada y lo conecta o asocia con otra ya anteriormente dada. Para el cognitivismo, se nos menciona que en esta segunda categoría se resalta la entendimiento y razonamiento en el aprendizaje, es decir que acá la persona empieza a captar o asimilar la información que se le está brindando. Como última categoría, tenemos el constructivismo, la cual, según las palabras del autor, nos relata que es la nueva idea y concepto que la persona obtuvo sobre algo, guardándola en su memoria.

III. METODOLOGÍA

3.1 Tipo y diseño de investigación

Para el enfoque de este estudio, según los autores Hernández, Fernández y Baptista (2017, p. 4) nos mencionan que su enfoque será cuantitativo debido a que se obtendrán resultados numéricos para afirmar o desmentir las hipótesis planteadas en la investigación, asimismo, también con las teorías planteadas de estudios previos.

En cuanto al tipo de investigación, según los autores Hernández, Fernández y Baptista (2017, p. 25), el tipo es aplicada ya que lo que se busca es la solución a la problemática previamente dicha; en este caso, brindar información clave sobre la danza del Perú.

Por último, en el diseño de investigación, según los autores Hernández, Fernández y Baptista (2017, p. 152), se utilizará el diseño no experimental transversal, puesto que el investigador no ha intervenido sobre las variables. De igual forma, se ha utilizado el diseño de corte transversal, porque para elaborarlo ha sido necesario recolectar datos mediante encuestas que se ha realizado a una determinada población y en un único momento dado.

3.2 Variables y Operacionalización

Contamos con dos variables, donde se trabajará la correlación que hay en ambas para dar respuesta al problema previamente mencionado.

Tabla 1. Clasificación de Variables

Variabes	Según la naturaleza	Escala de medición	Según su función
X: Animación Digital	Cualitativa	Nominal	Independiente
Y: Aprendizaje	Cualitativa	Nominal	Independiente

Fuente: Elaboración propia

Como primera variable tenemos a la “Animación Digital”, donde Williams (2019, p. 10) nos lo nombra como la cumbre de la expresividad, difiriéndose de cualquier otro

medio audiovisual debido a la credibilidad que este resalta gracias al peso y volumen que presentan sus personajes en movimiento, lo que hace a la animación un tema interesante a tratar es su capacidad de lograr que un dibujo estático salte hacia otra “dimensión”, además que usa la ilusión y la fantasía como parte de nuestra realidad la cual crea una apreciación visual mucha más interesante e impactante hacia al espectador.

Asimismo, nos divide este tema en dos aspectos fundamentales, las cuales vendrían a ser:

- Dibujo: Sistema con mayor ventaja para poder lograr expresar bajo un modo más sencillo las ideas que se piensa proyectar mediante diversas figuras.
- Movimiento: Credibilidad y eficacia a la hora de querer transmitir nuestras ideas gracias a la comprensión de las acciones que realizan dichos objetos, teniendo como idea base el realismo.

Indicadores:

- Particularidad: Diferencia de la cual un dibujo se diferencia de otro dándole cierta peculiaridad al estilo de dibujo que se plantea, asimismo, resaltar y limitar los aspectos esenciales del personaje para una mejor identificación del mismo.
- Expresión: Aspectos que acompañan al personaje que ayude a ser facilitar el entendimiento del ambiente en donde ocurren los sucesos y su apego con el público.
- Tiempo: Ritmo y secuencia mediante la cual se desenvuelve una acción.
- Espacio: Todo el trayecto que hace el objeto hasta llegar a su punto final, es decir, todos los fragmentos de movimientos que se sobreponen mientras se da la actividad.

Como segunda variable, tenemos al “Aprendizaje”, donde según Sáez (2018, p. 5), se da cuando se asimilan toda la información dada sobre algo para generar un cambio en el comportamiento de una persona, la experiencia y las prácticas son uno de los puntos fuertes para que se logre llevar a cabo el aprendizaje, todo esto con el fin de lograr generar un cambio.

Asimismo, nos divide este tema en 3 aspectos fundamentales, las cuales vendrían a ser:

- Conductismo: Se centra solo en los aspectos concretos sobre algo y asimilarlo con otro, es decir, que en esta primera categoría la persona absorbe la información dada y lo conecta o asocia con otra ya anteriormente dada.
- Cognitivas: Se resalta el entendimiento y razonamiento en el aprendizaje, es decir que acá la persona empieza a captar o asimilar la información que se le está brindando.
- Constructivismo: Es la nueva idea y concepto que la persona obtuvo sobre algo, guardándola en su memoria.

Indicadores

- Reconocimiento: Saberes previos.
- Conexión: Relación de un objeto con otro.
- Comprensión: Percibir la idea de manera rápida.
- Razonamiento: Información por la cual se le da un porque a algo.
- Idea: Conocimiento que se tiene sobre algo.

Sabiendo esto, se emplea la Matriz de Operacionalización donde se hace mención a las variables de esta investigación y como se dividirán entre sus dimensiones e indicadores y a la misma vez, la escala de medición que se utilizará (Para observar dicha matriz, véase el anexo 3).

3.3 Población, muestra, muestreo, unidad de análisis

En cuanto a la población, según los autores, Hernández, Fernández y Baptista (2017, p. 207), afirman que es un grupo o agrupación de personas que poseen características similares de las cuales se requiere para realizar una investigación.

Por ende, esta investigación se da lugar en el departamento de Lima con una población total de 150 padres de familia (Hombres - Mujeres) con hijos de 6 a 12 años de edad que están en una institución educativa.

Para la muestra, según los autores, Hernández, Fernández y Baptista (2017, p. 206), nos mencionan que, son una porción de la población de las cuales formaran parte para poder realizar la recolección de datos, son un grupo representativo de la población.

En cuanto a la recolección de datos, la muestra ha sido dada a 109 personas, esta cantidad fue hecha gracias a que se planteó la siguiente fórmula (Para la formulación del tamaño de muestra, véase el anexo 5).

Con respecto al muestreo, se ha optado por Muestreo Probabilístico - aleatorio simple, debido a que en la población, todos tienen la misma oportunidad de ser elegidos para esta investigación.

3.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos

En cuanto a la técnica para esta investigación, gracias a los autores Montoya, Farran y Català (2016, p.92), nos hacen mención que debido a los avances tecnológicos y su utilización para diferentes aplicaciones o herramientas, se ha visto destacado el uso de la encuesta online, ya que nos arroja un resultado concreto con mucha más rapidez para la recolección de datos, a su vez de incluir algunos elementos adicionales como video, imágenes, url, etc. Por lo tanto, se tomó la decisión de aplicar una encuesta online, creado a partir de una de las herramientas que te brinda Google, para así lograr recopilar toda la información posible de manera mas concreta y utilizar este formato para colocar el url de la animación para una mejor recepción por parte de los encuestados. Asimismo, el instrumento llevado a cabo, ha sido un cuestionario elaborado con 10 preguntas y 5 alternativas bajo la escala de Likert, cada una realizada en base a los indicadores que forman parte de las dimensiones y previamente de las variables de esta investigación: Animación Digital y Aprendizaje (Para la visualización del cuestionario, véase el anexo 4).

Con el propósito de validar este instrumento, se requirió la participación del Dr. Miguel Cornejo, Dr. Juan Apaza y Mg. Juan Tanta, 3 expertos de la cual se encargaron de revisar tanto la pieza grafica como el instrumento mismo. Para reconocer si el instrumento que se empleo es el apropiado se ha empleado la

prueba binomial, de la cual se ha obtenido una significancia llegó a ser de 0,012, por lo tanto, al ser menos que 0,05 obtenemos que puede llevarse a cabo.

En cuanto a la confiabilidad que obtiene el instrumento, se midió mediante el Alfa de Cronbach, donde según los autores: Hernández, Fernández y Baptista (2017, p. 208), nos menciona que es el procedimiento más utilizado en cuanto a la determinación de confiabilidad se refiere para un análisis cuantitativo. Según Hernández, Fernández y Baptista (2017, p. 208), comentan que el grado de confiabilidad usando la tabla de alfa de Cronbach se da entre 0 (siendo esta la más baja) hasta 0.96, la cual demuestra que el resultado obtenido contiene un alto nivel de confiabilidad. Por lo tanto, podemos observar que el grado de confiabilidad es de 0.95, por lo cual se da a entender que el resultado es aceptable.

3.5 Procedimientos

Para la ejecución de esta encuesta, anteriormente se pudo contactar con los directores de dos instituciones educativas haciendo mención sobre la investigación, dando la facilidad de poder conversar con los padres de familia, ya que contaban con grupos de WhatsApp donde se encuentran registrados, y así se logró llegar a la suma de 150 pobladores para luego aplicar la fórmula de tamaño de muestra, obteniendo un resultado de 108 personas. Sabiendo esto, al momento de crear la encuesta online a través del formato google, se les estuvo enviando a cada grupo de WhatsApp, un link donde podía tener acceso a dicha encuesta y lograr visualizar la animación trabajada, recolectando toda la información posible bajo una manera mucho más dinámica y práctica. Terminando la encuesta, se obtuvo un total de 123 encuestados, de las cuales se tuvo que hacer una selección de 108, para cumplir con el tamaño de muestra establecido.

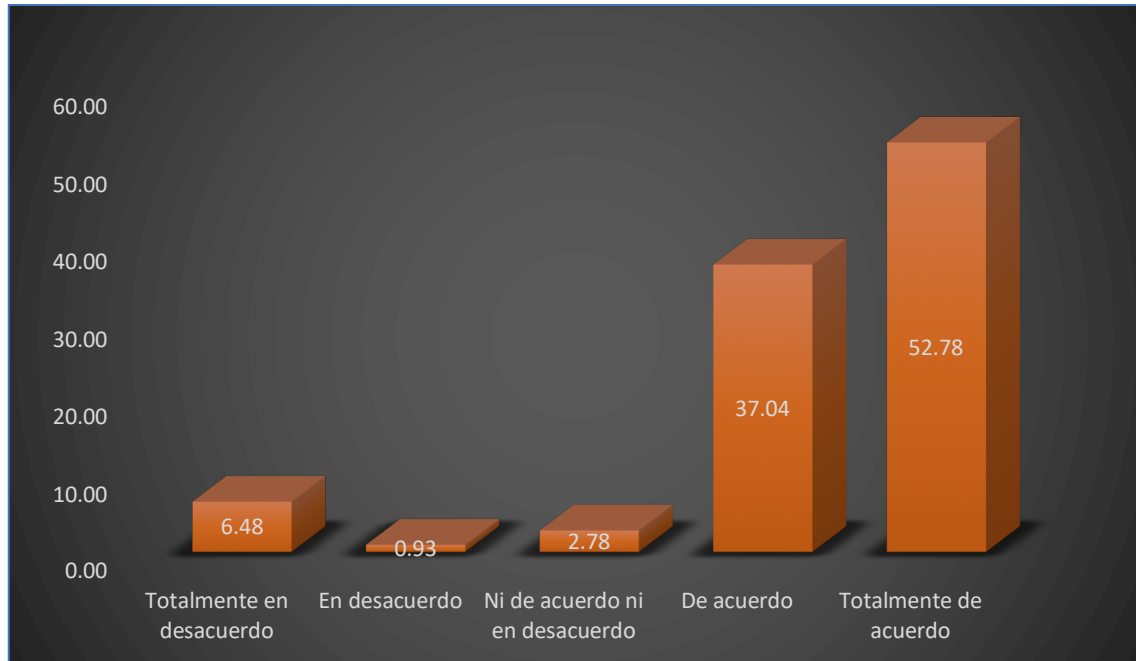
3.6 Método de análisis de datos

Para el análisis y el proceso sobre los datos obtenidos se empleó el programa IBM SPSS 25. Gracias a este programa estadístico es que se logró realizar las tablas para las pruebas de confiabilidad del instrumento y a su vez, la contrastación de las hipótesis, anteriormente planteadas.

Análisis descriptivo:

Se mostrarán los resultados alcanzados de las variables en los siguiente gráficos.

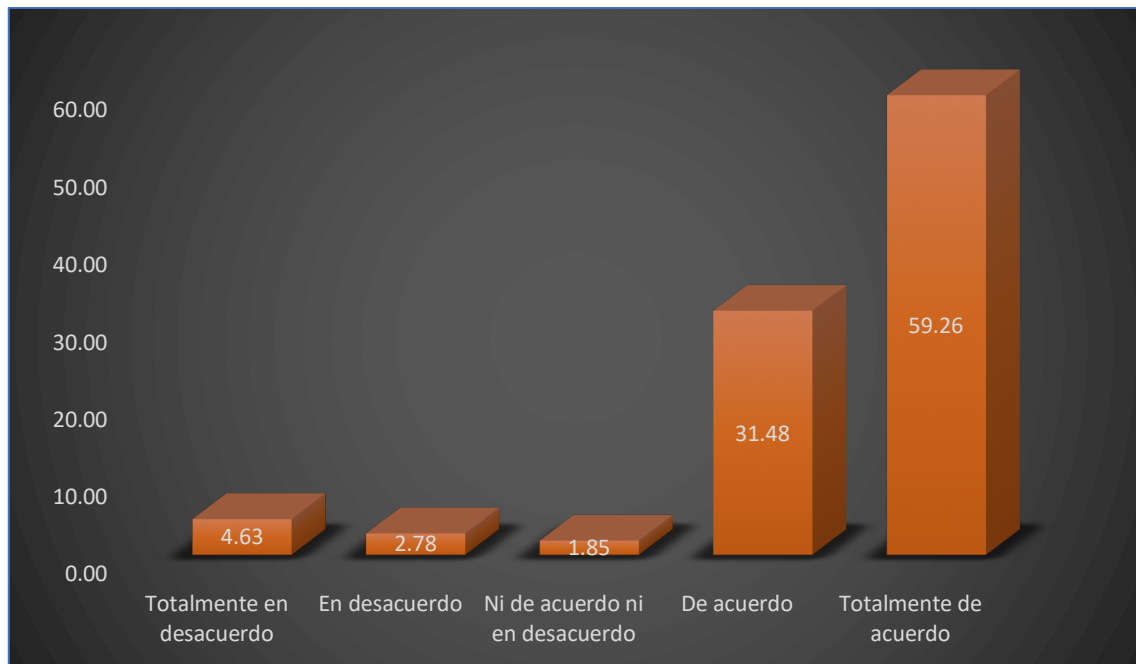
Gráfico 1: (Indicador - Estilo de Dibujo) de la pregunta N° 1. El estilo de dibujo utilizado en la animación fue llevado correctamente para contar la historia.



Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

Interpretación: Con el grafico obtenido, nos muestran 5 resultados sobre la encuesta realizada, observando que el 52.78% esta totalmente de acuerdo, 37.04% esta de acuerdo, 2.78% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 0.93% están en desacuerdo y el 6.48% están totalmente en desacuerdo.

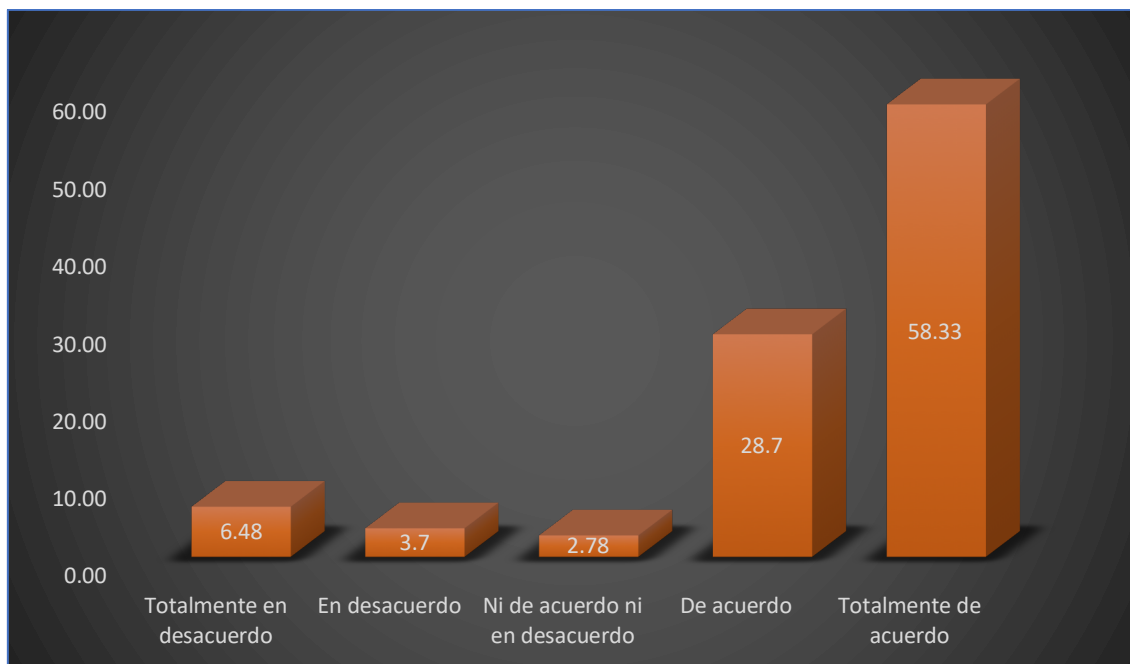
Gráfico 2: (Indicador – Estilo de dibujo) de la pregunta N° 2 El uso de los colores utilizados en la animación llamaron su atención.



Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

Interpretación: Con el grafico obtenido, nos muestran 5 resultados sobre la encuesta realizada, observando que el 59.26% esta totalmente de acuerdo, 31.48% esta de acuerdo, 1.85% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2.78% están en desacuerdo y el 4.63% en totalmente en desacuerdo.

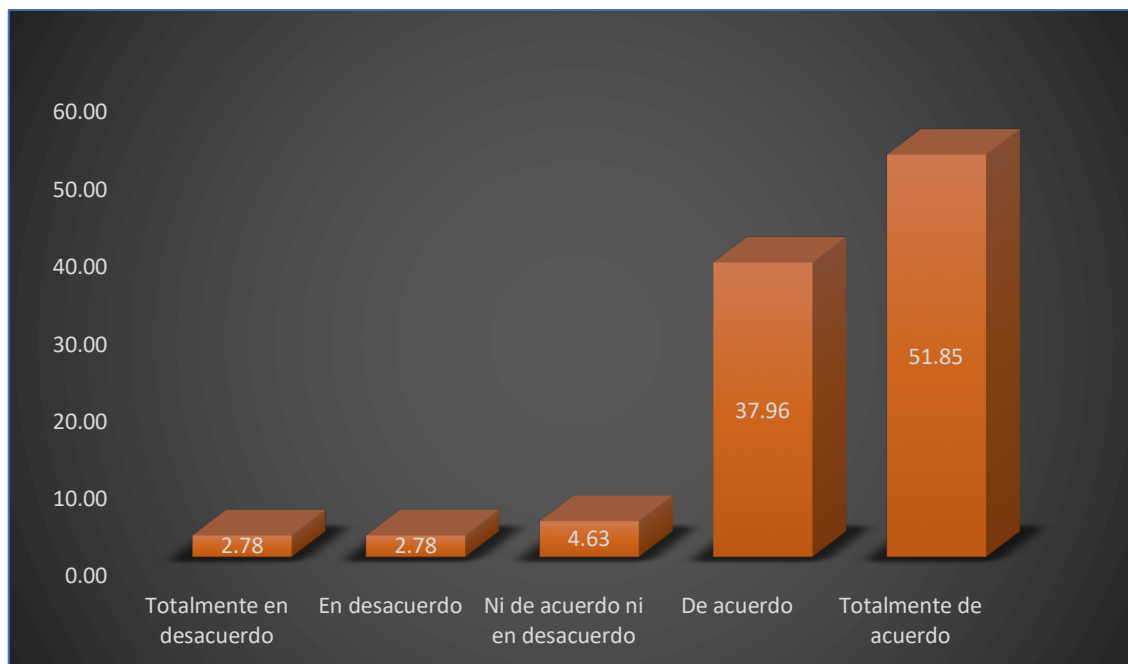
Gráfico 3: (Indicador – Expresión) de la pregunta N° 3 Los elementos mostrados en la animación ayuda a reconocer el ambiente donde se lleva a cabo.



Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

Interpretación: Con el grafico obtenido, nos muestran 5 resultados sobre la encuesta realizada, observando que el 58.33% esta totalmente de acuerdo, 28.70% esta de acuerdo, 2.78% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 3.70% están en desacuerdo y el 6.48% están totalmente en desacuerdo.

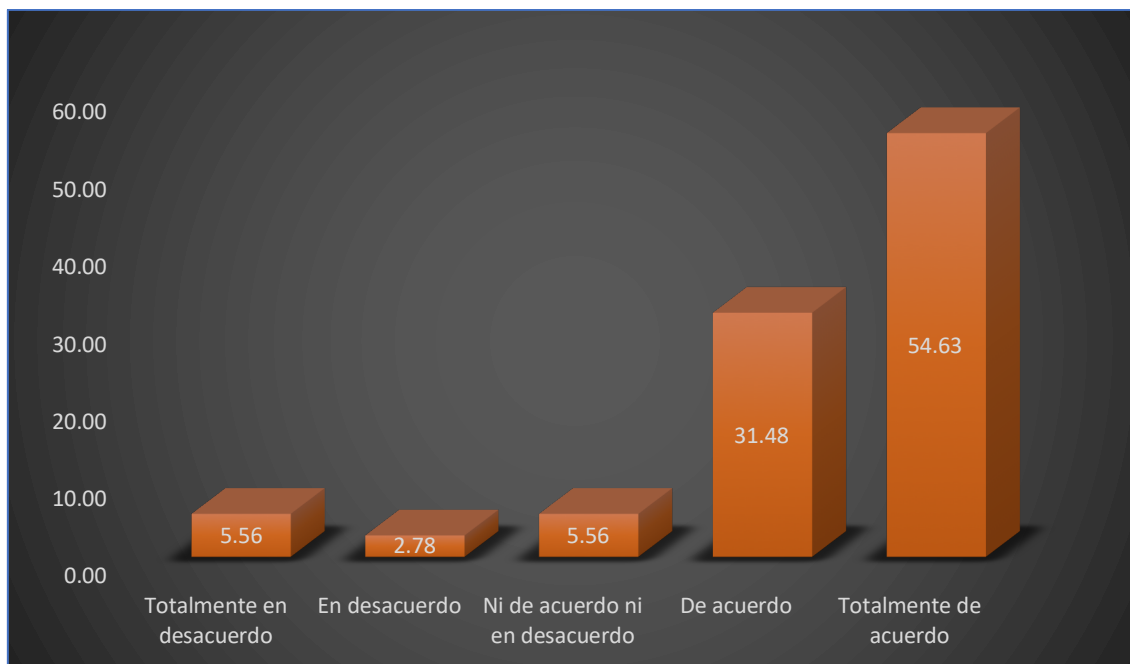
Gráfico 4: (Indicador – Tiempo) de la pregunta N° 4 La duración de la animación colabora para entender lo que pasaba con cada personaje.



Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

Interpretación: Con el grafico obtenido, nos muestran 5 resultados sobre la encuesta realizada, observando que el 51.85% esta totalmente de acuerdo, 37.96% esta de acuerdo, 4.63% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2.78% están en desacuerdo y el 2.78% en totalmente en desacuerdo.

Gráfico 5: (Indicador – Espacio) de la pregunta N° 5 Todos los objetos y lugares vistos en la animación ayudaron a seguir contándote la historia.



Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

Interpretación: Con el grafico obtenido, nos muestran 5 resultados sobre la encuesta realizada, observando que el 54.63% esta totalmente de acuerdo, 31.48% esta de acuerdo, 5.56% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2.78% están en desacuerdo y un 5.56%, totalmente en desacuerdo.

Gráfico 6: (Indicador – Reconocimiento) de la pregunta N° 6 Con la animación, se ha logrado reconocer las diferentes danzas que mencionó el personaje de la llama.



Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

Interpretación: Con el grafico obtenido, nos muestran 5 resultados sobre la encuesta realizada, observando que el 66.67% esta totalmente de acuerdo, 24.07% esta de acuerdo, 0.93% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 0.93% están en desacuerdo y 7.41% en totalmente en desacuerdo.

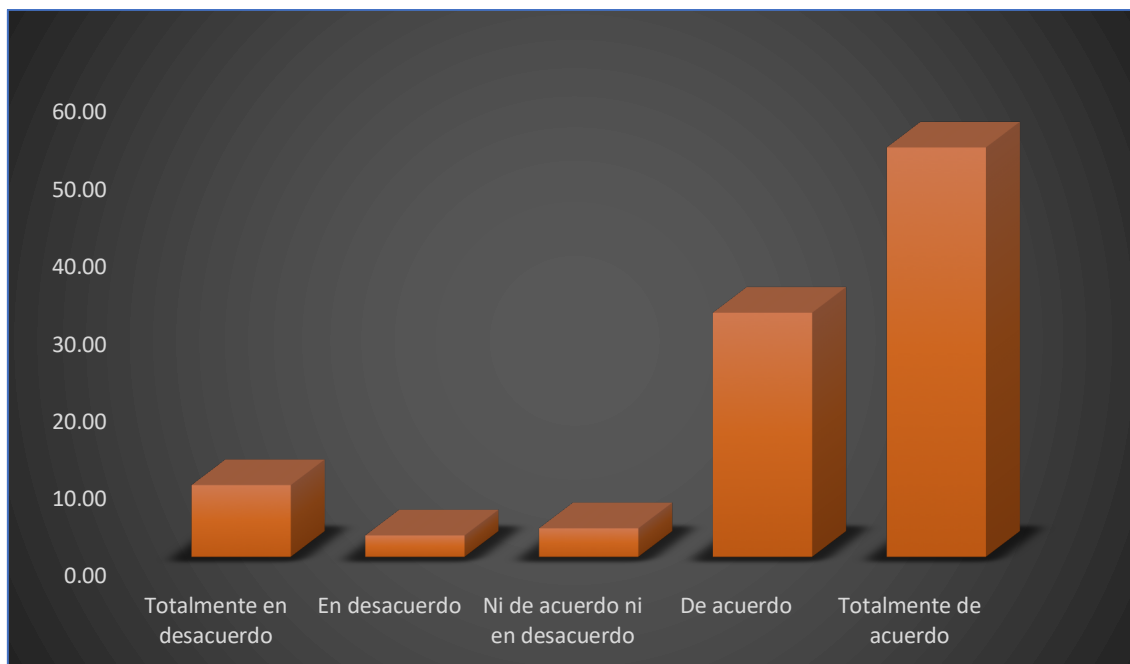
Gráfico 7: (Indicador – Conexión) de la pregunta N° 7 En la animación, se nos habló sobre diferentes danzas donde se logró comprender que son las danzas del Perú.



Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

Interpretación: Con el grafico obtenido, nos muestran 5 resultados sobre la encuesta realizada, observando que el 54.63% esta totalmente de acuerdo, 33.33% esta de acuerdo, 1.85% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2.78% están en desacuerdo y un 7.41%, totalmente en desacuerdo.

Gráfico 8: (Indicador – Comprensión) de la pregunta N° 8 La animación explica de manera eficaz lo que es la danza en el Perú.



Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

Interpretación: Con el grafico obtenido, nos muestran 5 resultados sobre la encuesta realizada, observando que el 52.78% esta totalmente de acuerdo, 31.48% esta de acuerdo, 3.70% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 2.78% están en desacuerdo y 9.26% en totalmente en desacuerdo.

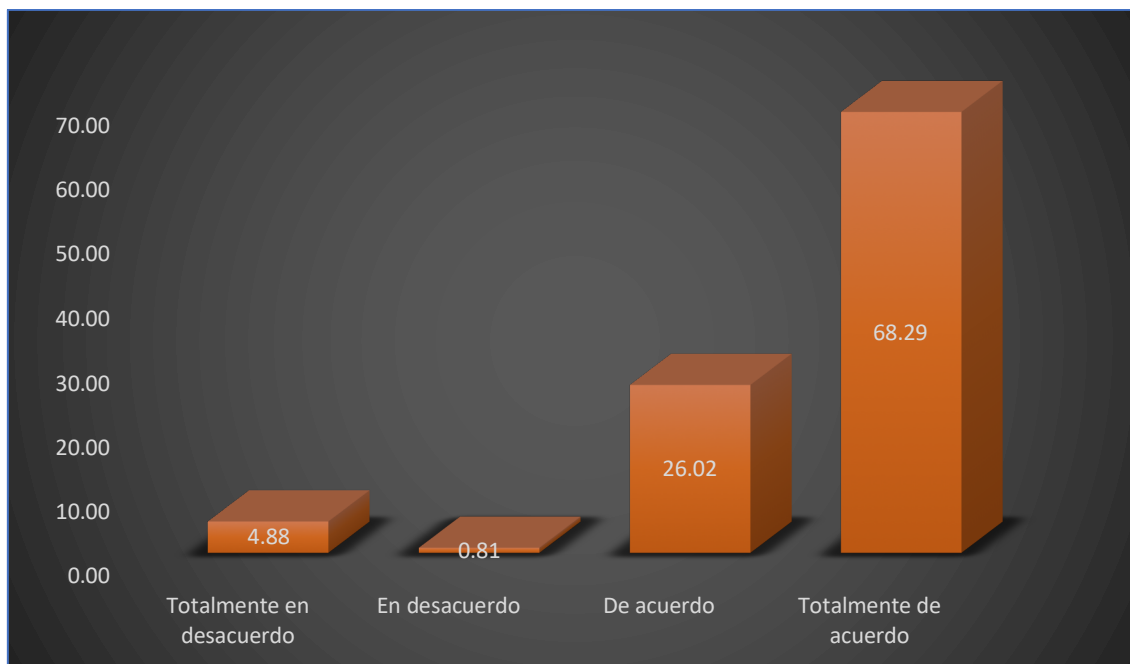
Gráfico 9: (Indicador – Razonamiento) de la pregunta N° 9 Con la animación, ayudará a demostrar que las danzas están ubicadas en varios lugares del Perú.



Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

Interpretación: Con el grafico obtenido, nos muestran 5 resultados sobre la encuesta realizada, observando que el 63.89% esta totalmente de acuerdo, 23.15% esta de acuerdo, 3.70% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, 1.85% están en desacuerdo y un 7.41% están totalmente en desacuerdo.

Gráfico 10: (Indicador – Idea) de la pregunta N° 10 La danza forma parte de la historia de nuestro Perú.



Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

Interpretación: Con el grafico obtenido, nos muestran 5 resultados sobre la encuesta realizada, observando que el 71.30% está totalmente de acuerdo, 22.22% esta de acuerdo, 0.93% están en desacuerdo y un 5.56%, totalmente en desacuerdo.

Para el análisis Inferencial, se realizarán la contrastación tanto de nuestras hipótesis generales como las específicas, de esa manera, determinar el nivel de correlación que existe entre las variables (Animación Digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje), a su vez, las dimensiones de la variable #2 con la variable #1.

Contrastación de Hipótesis General:

Hi: Existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Ho: No existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Esta contrastación, se llevó a cabo con el programa IBM SPSS Statistics 25 utilizando la Tabla del Chi cuadrado.

Tabla 2: Chi Cuadrado de las variables: Animación Digital sobre la danza del Perú y Aprendizaje.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	119,656 ^a	16	,000
Razón de verosimilitud	87,883	16	,000
Asociación lineal por lineal	69,679	1	,000
N de casos válidos	108		

Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

Interpretación: Observando la tabla del Chi cuadrado, reflejando que el valor de la significancia es $0,000 < 0,05$; se acepta la hipótesis general y rechazamos la hipótesis nula, por lo tanto, esta investigación es muy confiable, ya que se demuestra la relación que hay entre las variables (Animación Digital de la danza del Perú y Aprendizaje).

Al tener un resultado positivamente considerable en cuanto a la correlación, esta investigación será aceptada, al mismo tiempo determinamos que si existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020

Hipótesis específicas

Hi: Existe relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Ho: No existe relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Para esta contrastación se elaboró mediante el programa IBM SPSS Statistics usando la Tabla de Chi cuadrado.

Tabla 3: Chi Cuadrado de la Dimensión 1: El dibujo sobre la danza del Perú y Aprendizaje.

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	130,076 ^a	16	,000
Razón de verosimilitud	88,440	16	,000
Asociación lineal por lineal	73,191	1	,000
N de casos válidos	108		

Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

interpretación: Observando la tabla del Chi cuadrado, reflejando que el valor de la significancia es $0,000 < 0,05$; se acepta la hipótesis específica y rechazamos la hipótesis específica nula, por lo tanto, esta investigación es muy confiable, ya que se demuestra la relación que hay entre el dibujo sobre la danza del Perú y Aprendizaje.

Al tener un resultado positivamente considerable en cuanto a la correlación, esta investigación será aceptada, al mismo tiempo determinamos que si existe relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y el aprendizaje.

En relación entre la dimensión movimiento sobre la danza del Perú y la variable Aprendizaje.

Hi: Existe relación entre el movimiento sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Ho: No existe relación entre el movimiento sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Tabla 4: Chi Cuadrado de la Dimensión 2: Movimiento sobre la danza del Perú y Aprendizaje

Pruebas de chi-cuadrado

	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	136,246 ^a	16	,000
Razón de verosimilitud	102,993	16	,000
Asociación lineal por lineal	66,051	1	,000
N de casos válidos	123		

Fuente: Elaboración propia, basado en IBM SPSS Statitics 25

Interpretación: Observando la tabla del Chi cuadrado, reflejando el valor de la significancia es $0,000 < 0,05$; se acepta la hipótesis específica y rechazamos la hipótesis específica nula, por lo tanto, esta investigación es muy confiable, ya que se demuestra la relación que hay entre El movimiento sobre la danza del Perú y Aprendizaje.

Al tener un resultado positivamente considerable en cuanto a la correlación, esta investigación será aceptada, al mismo tiempo determinamos que si existe relación entre el movimiento sobre la danza del Perú y el aprendizaje.

3.7 Aspectos éticos

Para esta investigación, se están cumpliendo con los requerimientos necesarios para su mejor desarrollo, haciendo uso de las normas de manual APA, a su vez apoyándose de los aportes de diversos metodólogos como lo son: Fernández, Hernández y Baptista, y en cuanto a las teorías realizadas al tema, tenemos a los teóricos como Williams (Animación digital) y Sáenz (Aprendizaje), cada uno en base a cada variable. Por otro lado, para demostrar la consistencia y demostración de los elementos para esta investigación se empleó la tabla de matriz de consistencia (para la visualización de esta tabla, véase el anexo 8). Asimismo, los encuestados no se sintieron obligados ni influenciados al momento de poder participar en el desarrollo del cuestionario, al contrario, lo desarrollaron de forma voluntaria. Así

mismo, los resultados que se obtuvieron no sufrieron ninguna manipulación por parte del investigador.

IV. RESULTADOS

Habiendo realizado la recolección de datos con la ayuda del instrumento de investigación planteado, a continuación se mostrarán los resultados bajo el análisis descriptivo e inferencial.

Empezando con la pregunta #1, se alcanzó un 52.78% de los encuestados, que están totalmente de acuerdo en que el estilo de dibujo utilizado en la animación fue llevado correctamente para contar la historia, mientras que 37.04% están de acuerdo, el 2.78% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, obteniendo aquí un porcentaje dudoso, 0.93% está en desacuerdo y por último, el 6.48% están totalmente en desacuerdo. Se ha obtenido un porcentaje alto de aquellos encuestados que están totalmente de acuerdo y de acuerdo, donde se demuestra de manera positiva que el estilo de dibujo utilizado fue el correcto, a su vez de que apoya la idea del primer indicador de la variable Animación Digital (Particularidad) de manera que ayudó a que la animación capte la atención de los padres de familia, logrando de esta manera que el estilo de la animación tome un rumbo muy peculiar, la observación de algo particular ayuda a desarrollar una visión más preparada para la apreciación de detalles o efectos. Sin embargo, también se logró reflejar un resultado débil debido a que los padres de familia teniendo un rango de edad entre 30 a 50 años hubieron algunos que no lograron percatarse de que el estilo de animación mostrado ya que estos no presenciaron anteriormente una animación bajo un tema en particular por la cual no pudieron diferenciar este estilo con algún otro.

Siguiendo con la pregunta #2, se alcanzó un 59.26% de los encuestados, que están totalmente de acuerdo en que los colores utilizados en la animación lograron llamar su atención, mientras que 31.48% están de acuerdo, el 1.85% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, obteniendo aquí un porcentaje dudoso, 2.78% está en desacuerdo y por último, el 4.63% están totalmente en desacuerdo. Se ha obtenido un porcentaje alto de aquellos encuestados que están totalmente de acuerdo, donde se demuestra de manera positiva que el uso de los colores utilizados lograron captar la atención de los encuestados, siendo agradable a la vista y a las emociones, a su vez de que apoya la idea del segundo indicador de la variable Animación Digital (Color) ya que esto ayuda a reforzar las emociones que se desea

transmitir usando los colores adecuados según el elemento que corresponda y en este caso se utilizaron colores pasteles debido a ser neutrales, pacíficos y suaves que acompañaba la animación, logrando la aceptación de este por parte de los encuestados. Sin embargo, se logró reflejar un resultado débil debido a que los padres de familia teniendo un diferencia de edad entre 30 a 50 años, donde las personas de mayor edad, se observó casos de que dependiendo de la edad de cada persona es que este significado del color pueda variar en algunos aspectos, que si bien es cierto, los tonos pasteles utilizados en la animación fueron para darle mas frescura y tranquilidad al contexto, esto pudo haber sido todo lo contrario para algunos.

Con la pregunta #3, se alcanzó un 58.33% de los encuestados, que están totalmente de acuerdo en que los elementos mostrados en la animación ayudaron a reconocer el ambiente donde se ha llevado a cabo la historia, mientras que 28.70% están de acuerdo, el 2.78% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, obteniendo aquí un porcentaje dudoso, 3.70% esta en desacuerdo y por último, un 6.48% están totalmente en desacuerdo. Se obtuvo un porcentaje alto donde se demuestra de manera positiva que los elementos mostrados en la animación ayudaron a los encuestados en reconocer el ambiente donde se ha llevado a cabo la historia, mostrando ciertos lugares que son referencias a lugares o ambientes representativos del Perú siendo uno de estos la cordillera de los andes, la cual es el fondo principal en la animación, acompañado con arbustos pequeños y enfocando un ambiente amplio y despejado, a su vez de que apoya la idea del tercer indicador de la variable Animación Digital (Expresión) ya que esto ayuda a la historia a seguir con el contexto planteado, los elementos que acompañaron a los personajes ayudaron a los encuestados facilitar el entendimiento del ambiente en donde ocurren los sucesos y logró obtener un apego e identificación con ellos mismos como peruanos. Sin embargo, se logró reflejar un resultado débil debido a que los padres de familia, contando con un rango de edad variado, esto procede a que las personas con mayor edad no logren obtener la misma observación visual que los demás, ocurriendo a que estos aspectos que se le dieron al ambiente fueran desapercibidos.

Con la pregunta #4, se alcanzó un 51.85% de los encuestados, que están totalmente de acuerdo en que la duración de la animación colabora para entender lo que pasaba con cada personaje, mientras que 37.96% están de acuerdo, el 4.63% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, obteniendo aquí un porcentaje dudoso, 2.78% que están en desacuerdo, y por último, un 2.78% que están en total desacuerdo. Se obtuvo un porcentaje alto donde se demuestra de manera positiva que la duración de la animación colaboró para que el encuestado comprenda lo que pasaba con cada personaje en el transcurso de la historia, cumpliendo con un tiempo de 5 minutos para lograr entender su inicio, desarrollo y conclusión, a su vez de que apoya la idea del cuarto indicador de la variable Animación Digital (Tiempo) ya que esto ayuda a la historia a narrar el contexto planteado en un tiempo determinado ya que se sigue un ritmo y secuencia mediante el cual se desenvuelve la acción de cada personaje o momento. Sin embargo, se logró reflejar un resultado débil debido a que, entre los padres de familia, que cuentan con un rango de edad variado, procede a que las personas con mayor edad no logren obtener la misma observación que los demás y necesitan de un tiempo mucho mas amplio y despacio para lograr procesar toda la información dada en la animación.

Con la pregunta #5, se alcanzó un 54.63% de los encuestados, están totalmente de acuerdo en que todos los objetos y lugares vistos en la animación ayudó a seguir contándote la historia, mientras que 31.48% están de acuerdo, el 5.56% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, obteniendo aquí un porcentaje dudoso, 2.48% que están en desacuerdo. Por último, un 5.56% que están en total desacuerdo. Se obtuvo un porcentaje alto donde se demuestra de manera positiva que todos los objetos y lugares vistos en la animación ayudaron a seguir contando la historia en la animación gracias a la velocidad con las que se han ido mostrando, a su vez de que apoya la idea del quinto indicador de la variable Animación Digital (Espacio) ya que todos los fragmentos de movimientos que se sobreponen mientras se da la actividad como por ejemplo (Nubes, animales, vestuario, arbustos, sol, suelo) ayudan a interpretar el estado en la que se encuentra cada personaje. Sin embargo, se logró reflejar un resultado débil debido a que, entre los padres de familia, que cuentan con un rango de edad variado, procede a que las personas con mayor edad necesitan que los objetos y lugares vistos en la animación cuente con una

variación para que la velocidad sea considerable y así lograr procesar toda la información de manera completa.

Con la pregunta #6, se alcanzó un 66.67% de los encuestados, que están totalmente de acuerdo en que con la animación, se logró reconocer las diferentes danzas que mencionó el personaje de la llama, mientras que 24.07% están de acuerdo, el 0.93% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, obteniendo aquí un porcentaje dudoso, 0.93% que están en desacuerdo, y por último, un 7.41% que están en total desacuerdo. Se obtuvo un porcentaje alto donde se demuestra de manera positiva que en la animación, se ha logrado reconocer las diferentes danzas mostradas, gracias a los gráficos empleados por los personajes principales del relato, a su vez, dichos gráficos fueron acompañados por la animación que facilitaron su aprendizaje, así mismo, de que apoya la idea del primer indicador de la variable Aprendizaje (Reconocimiento) la cual logró que el encuestado arranque con el primer paso en el aprendizaje, la cual es centrarse solo en los aspectos concretos sobre la información o elemento dado y reconocer a primera vista que los personajes y la música puesta en la animación trataban de algunas danzas en particular. Sin embargo, se logró reflejar un resultado débil debido a que entre los padres de familia, que cuentan con un rango de edad variado, existen algunas personas que teniendo una edad mucho más elevada, estas no llegan a reconocer muy bien ciertos aspectos vistos anteriormente, ya que acá a trabajar la memoria donde asimila un objeto visto con otro, así mismo, no se descarta la idea de que el tiempo dado para mostrar las diferentes escenas en la animación se haya desarrollado bajo una manera rápida, estas podrían ser las razones principales por la cual una parte de los encuestados no lograron reconocer las danzas mostradas en la animación.

Con la pregunta #7, se alcanzó un 54.63% de los encuestados, que están totalmente de acuerdo en que con la animación, se logró comprender que las danzas mostradas son de nuestro Perú, mientras que 33.33% están de acuerdo, el 1.85% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, obteniendo aquí un porcentaje dudoso, 2.78% que están en desacuerdo, y por último, un 7.41% que están en total desacuerdo. Se obtuvo un porcentaje alto donde se demuestra de manera positiva que en la animación, se ha logrado reconocer las diferentes danzas del Perú

gracias a los gráficos mostrados por los personajes del relato y música elegida para representar muy bien sus danzas; a su vez, dichos gráficos fueron acompañados por la animación que facilitó su aprendizaje, así mismo, de que apoya la idea del segundo indicador de la variable Aprendizaje (Conexión) la cual logro que el encuestado una vez haya recordado un aspecto concreto en la animación continua con el segundo paso en el aprendizaje, donde se absorbe la información dada y lo conecta o asocia con otra ya anteriormente dada, es decir, que observando a los personajes y escuchar la música puesta, logró reconocer que son las danzas del Perú. Sin embargo, se logró reflejar un resultado débil debido a que, entre los padres de familia, existen algunas personas que teniendo una edad mucho más elevada, estas no llegan a reconocer y por ende conectar muy bien los aspectos vistos en la animación debido al cambio que ocurre en su cerebro y por ende en su memoria y de esta manera no lograr concluir que las danzas mostradas pertenecen a nuestro Perú.

Con la pregunta #8, se alcanzó el 52.78% de los encuestados, que están totalmente de acuerdo en que la animación explica de manera eficaz lo que es la danza en el Perú, mientras que 31.48% están de acuerdo, el 3.70% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, obteniendo aquí un porcentaje dudoso, 2.78% que están en desacuerdo, y por último, un 9.26% que están en total desacuerdo. Se obtuvo un porcentaje alto donde se demuestra de manera positiva que la animación explica de manera eficaz lo que es la danza en el Perú. Esto se debe a que la animación no solo se encargo de darle movimiento a los personajes y los objetos mostrados en el ambiente, sino también en la información que brindo la llama, ya que al no generar que un elemento este en su totalidad estático sino que a cambio darle un cierto enfoque de dinamismo, esto hará que las personas logren captar su atención bajo una manera mucho más atractiva e interactiva, alcanzando que el encuestado no despegue su atención a la historia, sino mas bien seguir enfocado en cada aspecto mostrado, y todo esto se logro gracias a la función de la animación digital; así mismo, de que apoya la idea del tercer indicador de la variable Aprendizaje (Comprensión) ya que el encuestado al lograr reconocer y conectar los elementos vistos en la animación, sumando esto al movimiento que se le dio a la información para darle mas dinámica e interactiva, todos estos aspectos fueron claves para que el encuestado comprenda que lo que estaba explicando el personaje de la llama

dentro de la historia, que en este caso, vendría que ser lo que es la danza del Perú. Sin embargo, se logró reflejar un resultado débil debido a que al no cumplir con las fases anteriormente mencionadas no se llegó a alcanzar esta tercera fase la cual es la comprensión de lo que se está explicando o aprendiendo.

Con la pregunta #9, se alcanzó un 63.89% de los encuestados, estando totalmente de acuerdo en que con la animación, ayudará a demostrar que las danzas están ubicadas en varios lugares del Perú, mientras que 23.15% están de acuerdo, el 3.70% no están ni de acuerdo ni en desacuerdo, obteniendo aquí un porcentaje dudoso, 1.85% que están en desacuerdo, y por último, un 7.41% que están en total desacuerdo. Se obtuvo un porcentaje alto donde se demuestra de manera positiva que con la animación, ayuda a demostrar que las danzas están ubicadas en varios lugares del Perú. Esto se debe a que la animación al ser un medio que capta la atención de las personas bajo un medio mucho más atractivo e interactivo, y que dentro de ello se trabajaron los personajes, el ambiente, información y sobre todo los gráficos y videos que ayudaron a reforzar las ideas planteadas dentro de la historia, como por ejemplo, las danzas del Perú se encuentran ubicadas en cada una de nuestras regiones, de esta manera, logra que el encuestado no despegue su atención de la historia y seguir enfocado en entender el mensaje que la animación trata de reflejar; así mismo, de que apoya la idea del cuarto indicador de la variable Aprendizaje (Razonamiento) ya que es la fase donde el espectador entiende el porque es importante aprender toda la información narrada y explicada dentro de la animación, que en este caso es sobre las diferentes danzas del Perú, su ubicación, pero a su vez, el porque es importante en nuestras vidas que formamos parte de esta cultura. Sin embargo, se logró reflejar un resultado débil debido a que, al no cumplir con las fases anteriormente mencionadas no es posible llegar a la conclusión o buscarle un porque estamos aprendiendo dicho tema.

Con la pregunta #10, se alcanzó un 71.30% de los encuestados, quienes están totalmente de acuerdo en que la danza forma parte de la historia de nuestro Perú, mientras que 22.22% están de acuerdo, 0.93% que están en desacuerdo, y por último, un 5.56% que están en total desacuerdo. Se obtuvo un porcentaje alto donde se demuestra de manera positiva que la danza forma parte de la historia de nuestro Perú, siendo este el punto más importante ya que es la nueva idea que el

encuestado adquiere gracias a la animación, que en conjunto con todos los elementos que estuvieron dentro de ello, como por ejemplo: los personajes, el ambiente, la información, los gráficos y videos, reforzaron y lograron cumplir el quinto indicador de la variable Aprendizaje (Idea) ya que es el nuevo conocimiento que una persona adquiere ante un determinado tema, que en esta situación, se trató sobre la existencia de diferentes danzas en el Perú, su ubicación, pero sobre todo la idea del porque es importante que la danza forma parte de la historia de nuestro Perú, ya que esto nos representa como peruanos, nos ayuda a comprender mejor el entorno en el que estamos, y a su vez apreciar mejor nuestra cultura. Sin embargo, se logró reflejar un resultado débil en este último punto debido a que al no cumplir con objetivo de cada indicador sobre la animación digital y al mismo tiempo no lograr avanzar con las fases que cuenta el aprendizaje, una parte del encuestado no logró comprender el mensaje final que deseo transmitir la historia a través de la animación.

Habiendo realizado la contrastación tanto de nuestras hipótesis generales como las específicas, y determinar el nivel de correlación que existe entre nuestras variables y dimensiones. A continuación se mostrarán los resultados.

Contrastación de las variables: Animación Digital y Aprendizaje

Observando la tabla del Chi cuadrado de las variables: Animación Digital sobre la danza del Perú y Aprendizaje, como el valor de la significancia asintótica es $0,000 < 0,05$; se acepta la hipótesis de investigación y rechazamos la hipótesis nula, por lo tanto demuestra que existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Al utilizar la correlación de Pearson, se obtuvo un resultado de 0.807 demostrando un resultado positivamente considerable en cuanto a la correlación, esta investigación será aceptable, al mismo tiempo determinamos que si existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Si bien es cierto, que la animación digital puede tratarse al principio como un modo de entretenimiento o distracción, este va mucho más allá, al momento de querer explicar temas que pueden resultar complejos, para una persona o potenciar el

ámbito educativo de un estudiante, debido a su forma tan peculiar en que se presenta al público, que a simple vista se trata de dibujos o elementos que logran tener movimiento. Sin embargo, esto es precisamente lo que logra captar su atención y así asegurar una retención visual considerable y establecer una profunda comprensión del tema, al cual se quiere tratar. Por lo tanto, la animación es un método efectivo al momento de estimular en el aprendizaje del público, es decir, funciona como una herramienta para la enseñanza ya que un individuo o grupo logra comprender diversos temas cuando el aprendizaje logra ser más dinámico e interactivo.

Contrastación específica #1: Dibujo y Aprendizaje

Observando la tabla del Chi cuadrado de la primera dimensión, de la primera variable, con la segunda variable: Dibujo y Aprendizaje; como el valor de la significancia asintótica es $0,000 < 0,05$; se acepta la hipótesis de investigación y rechazamos la nula, por ende, se demuestra la relación que existe relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020

Al utilizar la correlación de Pearson, se obtuvo un resultado de 0.827 demostrando un resultado positivamente considerable en cuanto a la correlación, esta investigación será aceptada, al mismo tiempo determinamos que si existe relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y el aprendizaje.

Lo que hace al dibujo un tema transcendental, es que logra expresar las ideas que se piensa proyectar, mediante diversas figuras; es decir, darle una mejor vida a lo que se quiera interpretar, gracias a la particularidad y expresión que se plasma en ella, este medio es capaz de desarrollar diferentes perspectivas, imaginación y sobretodo una capacidad de convertir la realidad en algo más peculiar y llamativo. Por lo tanto, se puede tomar el dibujo como medio de comunicación, lo cual logra expresar diversas ideas, ya no solo en palabras sino a través de algo mucho más gráfico. Esto se ve reflejado también en los niños, siendo mas exactos en su ámbito educativo, ya que se utiliza como un método de aprendizaje para que el estudiante logre comprender temas que no logran despertar su interés o atención. Sobretodo, adaptando el estilo de cada dibujo en base al rango de edad que existe, por ejemplo, para un niño el dibujo debe ser más simple, sin mucho detalle y con

características más caricaturescas, mientras que para alguien mayor es todo lo contrario, logrando así despertar en ellos una gran apreciación visual y de esta manera generar que quiera seguir aprendiendo bajo esta nueva forma más atractiva e interactiva, en pocas palabras, el dibujo sirve como material de apoyo para que el aprendizaje sea más rápido y eficaz.

Contrastación específica # 2: Movimiento y Aprendizaje

Observando la tabla del Chi cuadrado de la segunda dimensión de la primera variable con la segunda variable: Movimiento y Aprendizaje, como el valor de la significancia asintótica es $0,000 < 0,05$; se acepta la hipótesis de investigación y rechazamos la nula, de modo que, demuestra la relación que existe entre el movimiento sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020.

Al utilizar la correlación de Pearson, se obtuvo un resultado de 0.755 demostrando un resultado positivamente considerable en cuanto a la correlación, esta investigación será aceptada, al mismo tiempo determinamos que si existe relación entre el movimiento sobre la danza del Perú y el aprendizaje.

Si bien es cierto que, con el dibujo se logra expresar las ideas que se piensa proyectar mediante diversas figuras gracias a la particularidad y expresión que este plasma, hay que tomar en cuenta que cuando esta figura estática cumple una acción o actividad, hace que la idea sea más dinámica, lo que provoca el movimiento es darle credibilidad y eficacia a la hora de querer transmitir nuestras ideas gracias a las acciones que realizan los objetos bajo un determinado tiempo y espacio. Por lo tanto, esto asegura que el espectador mantenga su atención, despierte interés y de esta manera, asegura una retención visual considerable y establezca una profunda comprensión sobre un tema a tratar, mejorando de esta manera el aprendizaje que se desea lograr.

V. DISCUSIÓN

A continuación, se presentará la comparación de resultados con los autores pertenecientes a los antecedentes, con los resultados alcanzados en esta investigación. De igual modo, se hace mención a la similitud que se obtiene con cada autor en cuanto al tipo de investigación: aplicada; diseño: No experimental y nivel: Correlacional. Sin embargo, obteniendo diferencias con los autores Vera (2016), Paredes (2017) y Huertas (2018), debido a que cuentan con un enfoque mixto en sus investigaciones.

En la pregunta #1, se obtuvo un porcentaje alto de 89.82% de encuestados que estuvieron totalmente de acuerdo y de acuerdo en que el estilo caricaturesco utilizado en la animación fue llevado correctamente para contar la historia, logrando así, captar la atención de los niños y demostrando que un estilo en específico llega a mostrar el sentido de una narración o cuento; a su vez, como bien lo menciona el teórico Richard (2019, p. 30), lograr la diferencia que cuenta un dibujo o estilo con otro dándole cierta peculiaridad al estilo de dibujo que se plantea, se resalta y limita los aspectos esenciales del personaje para una mejor identificación del mismo. Así mismo, en el artículo de Asyidiq, Oktariani & Akmal (2020, p.5) nos hace mención sobre el estilo caricaturesco como una transformación de algo cotidiano y plano, ya sea en base a una persona o objeto a una gran visión o espectáculo visual de estos mismos para un público determinado, generando de esta manera, un gran entretenimiento. Según Chung y Choi (2020, p. 9), en la elaboración de su artículo, nos explica que una caricatura, cuenta con una gran ventaja al momento de proporcionar al espectador comodidad, familiaridad y diversión, debido a que logra imitar el mundo que nos rodea bajo un estilo fuera de lo normal, causando una gran expectativa y atención al público. Además los autores, Dahlan y Abdul (2015, p. 6); Ochoa (2015, p. 8); Ortega, Jimenez y Lavín (2018, p. 10); Rodríguez (2020, p. 7) nombran a la animación como un método eficaz para lograr reflejar y comunicar una idea compleja para una persona de menor de edad (Niños), sobretodo si viene acompañado bajo un estilo caricaturesco, que a su vez viene a formar parte de la narrativa de la historia para así lograr cumplir un rol importante en atraer la atención de los menores. Sin embargo, esta idea lo contradice los autores Inga y Pulupa (2015, p. 106), quienes en su tesis, la animación fue trabajada bajo un estilo real o

realista, haciendo mención de que dicho estilo es el mejor para los infantes con edades de entre 5 a 8 años, gracias a que presentan las figuras como tal, y de esta manera evitar generar confusiones en el espectador, alcanzando a incentivar su lado imaginativo y manteniendo su interés dentro de la historia. Siendo esta última idea diferente al resultado obtenido con nuestra investigación, ya que se demostró que al trabajar con un estilo caricaturesco se pudo obtener un mayor impacto en la percepción del niño, debido a que al tratarse de menores de edad, siempre optarán por un estilo que sea más fantasioso y les genere atractivo visual. Y esto viene a ser reforzada gracias a los autores Garces (2017, p. 30), Bolívar et ál.(2018, p. 25) y Paredes (2017, p. 40) quienes explican que dependiendo del rango de edad para la cual vaya dirigido una animación, es que se trabajará un estilo en específico, para que así demuestre un grado de identificación despertando el interés por parte del público, tomando como ejemplo a la caricatura, ya que presenta una figura o forma adecuada para que este sea agradable para un público menor (niños) y así genera a que la animación cuente con una composición sencilla pero atractiva, la observación de algo particular ayuda a desarrollar una visión más preparada para la apreciación de detalles o efectos, a su vez de que guarde relación con el tema a tratar gracias a la estética trabajada. Siendo esta última idea, reforzada por el autor Salazar et ál.(2015, p. 40), quien señala que además de prestarle atención al correcto uso del estilo para un determinado público, se debe desarrollar un asunto estético, para poder llegar mejor a la percepción de los niños, es decir, darle más dinamismo y una mejor estética para el diseño a tratar. El autor, se basó en las características más relevantes de la cultura Shuar, siendo el tema a tratar en su animación, para así cumplir con este aspecto, generando una estructura mucho más ordenada y específica. Así mismo, los autores Dahlan y Abdul (2015, p. 6), en su artículo, haciendo mención a su animación denominada “Upin e Ipin”, demostraron un gran entretenimiento y dinamismo en la educación de los estudiantes de Malasia, debido a que reflejaron la unión y estabilidad que presenta su cultura gracias a los rasgos o características de los personajes, para de esa manera, los jóvenes obtengan un mejor aprecio por el entorno en el que ellos conviven. Una animación bajo una temática que presente motivaciones culturales, logra transmitir en su mensaje valores tanto positivos como emotivo para el ámbito educativo de un estudiante. El aspecto estético, es un término amplio y complejo

donde la caricatura que se usa debe adentrarse o formar parte del contenido a tratar y esto se demostró en nuestra animación, debido a que los personajes estuvieron basados en nuestra cultura folclórica, es decir, en las danzas en el Perú, haciendo más énfasis en su vestimenta y el ambiente donde se desarrolla. En cuanto a los autores Bolívar et ál. (2018, p. 25), si bien es cierto que se utilizó un estilo en específico para su animación, llegó a pasar desapercibido, debido a que se le dio más importancia al texto que al mismo estilo de ilustración trabajado y la idea que se quiso reflejar sobre la cultura de Colombia, generando el aburrimiento y no despertando por completo el interés de la historia hacia su público, donde cabe destacar que los niños estuvieron entre las edades de 5 a 8 años y como bien se sabe, para este rango de edad, cuentan con un favoritismo por las figuras o gráficos que el texto mismo. El autor Paredes (2017, p. 40), mantuvo el estilo caricaturesco para su animación, sin embargo, se utilizaron solamente 3 personajes para explicar un tema amplio como lo son los valores en el ámbito educativo del estudiante, donde bien se podría aprovechar el estilo trabajado con la creación de personajes secundarios para así generar un mejor interés por parte de la narración de la historia realizada, y a su vez contar con un aspecto estético que logre llegar a la percepción de los niños. En cuanto al autor Garces (2017, p. 30), demostró un bajo manejo en cuanto al estilo y estética para sus personajes dentro de la animación, generando poco agrado y comprensión por parte de su público que vendrían a ser de edades de entre 7 a 9 años. Por otro lado, un 10.19% de los encuestados no fueron convencidos con el estilo ya que estos no presenciaron anteriormente una animación bajo un tema en particular por la cual no pudieron diferenciar este estilo con algún otro, sin embargo, esto no afectó con el objetivo de esta investigación debido a que no logro variar mucho con la perspectiva obtenida por el encuestado.

En la pregunta #2, se obtuvo un porcentaje alto de 90.74% de encuestados que estuvieron totalmente de acuerdo y de acuerdo en que el uso de los colores utilizados en la animación llamaron la atención del público objetivo, destacando así lo que nos comenta el teórico Richard (2019, p. 40), que el correcto uso del color ayuda a reforzar las emociones que se desea transmitir, utilizando los colores adecuados según el elemento que corresponda. En este caso, se utilizaron tonalidades pasteles para los colores celeste, azul, amarillo, marrón y verde, con el objetivo de reflejar una sensación de tranquilidad, modernidad y suavidad mucho

más profunda para cada color que acompañaban a la animación. Sin embargo, en las tesis de los autores Inga y Pulupa (2015, p. 152); y Paredes (2017, p. 32), quienes en su animación utilizaron colores puros y no trabajar con una variación de tonalidad en cada una de ellas pero empleando una combinación de colores primarios, secundarios y terciarios, con el objetivo de generar un contraste y transmitir sensaciones de energía y vitalidad en los elementos plasmados, ya que nos explicando que cuando una imagen o ilustración son presentados bajo un color puro, vienen a formar parte de un aspecto natural, es decir, muestra la fidelidad y similitud de cada elemento con la realidad, empleando una forma denotativa / icónica, lo cual quiere decir, que se utiliza el color como la representación de una imagen, dio como resultado que el target a la cual fue dirigido las animaciones, los cuales fueron niños de 5 a 9 años de edad, genero en ellos un cierto grado de aburrimiento y confusión, además de no tomar mucho interés en las ilustraciones empleadas. Demostrando una diferencia con nuestra investigación, ya que se logró reflejar dinamismo, movimiento, vivacidad y tranquilidad al contexto, debido al contraste de los colores, pero sumándole las tonalidades que presentando cada uno de ellos para así despertar el interés del target y sea cada vez más llamativo el mensaje propuesto. Esta idea guarda similitud con el autor Salazar et ál.(2015, p. 50), quien en su tesis nos hace mención de que es importante trabajar el contraste entre los colores en una presentación pero no generará un mayor impacto visual si no se trabaja además con las tonalidades para así despertar un mayor interés en el mensaje de la historia y asociarlo con la felicidad, unión, estabilidad y tranquilidad. Por otro lado, un 9.26% de los encuestados, en mi investigación, no fueron convencidos con el color ya que dependiendo de la edad de cada persona es que este significado del color pueda variar en algunos aspectos.

En la pregunta #3, se obtuvo un porcentaje alto de 87.04% de encuestados que estuvieron totalmente de acuerdo y de acuerdo en que los elementos mostrados en la animación ayudó a reconocer el ambiente donde se ha llevado a cabo la historia, ya que según Richard (2019, p. 40), esto ayuda a la historia seguir con el contexto planteado, mostrando ciertos elementos que son referencias a lugares o ambientes de una zona en específico; para esta investigación, se utilizó como referencia la cordillera central, ubicada en varios departamentos del Perú, la cual es el fondo principal en la animación, acompañado con arbustos pequeños y

enfocando un ambiente amplio y despejado, como también animales representativos del país, siendo el principal “la llama”, logrando obtener un apego e identificación con los encuestados. A su vez, esta misma idea se resalta con los autores Bolívar et ál. (2018, p. 60), debido a que para su animación, se crearon espacios o figuras que rescatan algunos aspectos culturales de Colombia, todo esto, con el objetivo de lograr reflejar o presentar a este país como algo mágico y maravilloso, acompañado bajo una narrativa expuesta por sus personajes, para así adentrar al niño en un mundo lleno de viajes y aventuras. Sin embargo, este llegó a pasar desapercibido, debido a que en el momento de la narración, se le dio más importancia al texto que a los mismos personajes y ambientes empleados, provocando que la idea de reflejar el aspecto cultural de su país, sea de menor importancia, llegando así a aburrir a sus encuestados y no despertando por completo su interés por la historia, donde cabe destacar que los niños entre las edades de 5 a 8 años prefieren más las ilustraciones que el texto mismo, demostrando así una diferencia con nuestra investigación ya que los elementos que se utilizó en conjunto con el estilo de dibujo y los colores, fue la parte más esencial de nuestra animación para así obtener el interés de los escolares, utilizando el menor uso de textos posibles para que la idea sea representada con las acciones que muestran los personajes y el ambiente bajo una apropiada composición. Así mismo, el autor Paredes (2017, p. 40), nos comenta que además de la creación de los elementos que se encargarán de representar al contexto planteado, también es importante tomar en cuenta la composición, es decir, distribuir las piezas para que de esa manera el mensaje o idea logre ser más claro y preciso, llevar la ambientación de cada escena a un enfoque o acción determinada para generar un interés mayor en el espectador. Los elementos para esta animación fueron creados a partir de la idea de representar uno de los parques de su país, sin embargo, no logró salirse de lo monótono, al reflejar solo árboles y niños corriendo, cuando la temática misma de la animación trata sobre los valores, provocando que el ambiente se vea muy plano, aburrido y no captando completamente el interés del espectador. Demostrando la diferencia que existe con nuestra investigación, debido a que al utilizar la temática de la danza del Perú, se utilizaron elementos que vayan de acuerdo al ambiente de nuestro país, como la cordillera central, arbustos pequeños, y animales representativos como la llama, obteniendo un mayor apego

con el público. Teniendo similitud con el autor Salazar et ál.(2015, p. 40), quien nos hace mención que todo deberá ir de acuerdo con la temática planteada, debido a que en su animación los elementos fueron basados en la amazonia de Ecuador, donde cada escena tomaron formas representativas de dicho lugar y reflejar la esencia de su cultura, logrando que su público se sienta identificada completamente. Por otro lado, un 9.26% de los encuestados no fueron convencidos con los elementos ya que dependiendo de la edad de cada persona es que no logren obtener la misma observación visual que los demás, ocurriendo a que estos aspectos que se le dieron al ambiente fueran desapercibidos.

En la pregunta #4, se obtuvo que el 89.81% de los encuestados están totalmente de acuerdo en que la duración de la animación colabora para entender lo que pasaba con cada personaje, ya que según Richard (2019, p. 43), ayuda a la historia a narrar el contexto planteado en un tiempo determinado ya que se sigue un ritmo y secuencia mediante el cual se desenvuelve la acción de cada personaje o momento, para la animación de esta investigación, se cumplió con un tiempo de 5 minutos para lograr entender su inicio, desarrollo y conclusión, pero sobretodo, el mensaje que se encuentra dentro de la historia. Siendo esta idea reforzada por el autor Paredes (2017, p. 34), quien nos explica que el tiempo en una animación es la base esencial para darle el sentido a la historia o narración planteada, ya que al tratar de los movimientos en cada personaje y objetos, el tiempo debe ser preciso y efectivo para lograr explicar o reflejar cada acción de ellos, transmitiendo el mensaje de forma clara y precisa. Sin embargo, el autor también nos menciona que no se llegó a reflejar del todo el mensaje transmitido en su animación, debido a que el tiempo dado, no logró una adecuada visualización de cada elemento, sobretodo en el texto plasmado, siendo esta la parte importante en su investigación para transmitir su mensaje. Demostrando una diferencia con nuestra investigación, debido a que el tiempo plasmado de 5 minutos en la animación, fue el adecuado para lograr entender lo que pasaba con cada personaje o elementos y así mantener una retención visual por parte del espectador ante la historia. Por otro lado, un 10.19% de los encuestados no quedaron a gustos con el tiempo establecido debido a que, dependiendo de la edad, procede a que las personas con mayor edad no logren obtener la misma observación que los demás y necesitan de un tiempo

mucho más amplio y despacio para lograr procesar toda la información dada en la animación.

En la pregunta #5, se obtuvo que el 86.11% de los encuestados están totalmente de acuerdo en que todos los objetos y lugares vistos en la animación ayudaron a seguir contando la historia, ya que según Richard (2019, p. 44) que todos los fragmentos de movimientos que se sobreponen mientras se da la actividad como por ejemplo (Nubes, animales, vestuario, arbustos, sol, etc.) ayudan a interpretar el estado en la que se encuentra cada personaje. Para esta investigación, cada elemento temático se le fue otorgado un tiempo determinado con el fin de estar presente en un espacio para cada escena, cumpliendo con un rol importante y comprensible en cada una de sus acciones, sobretodo de los personajes principales, siendo el robot, la llama y el texto planteado. Demostrando un resultado diferente con el autor Paredes (2017, p. 34), quien nos narra que en su animación dirigida a niños de 5 a 9 años, no llegó a reflejar del todo el mensaje transmitido en su animación, debido a que el tiempo dado para cada elemento, no logró la apreciación visual que se estimaba, sobretodo en la narración de cada personaje, siendo esta la parte importante en su investigación para transmitir su mensaje. Por otro lado, un 13.89% de los encuestados en nuestra investigación, no fueron convencidos con los fragmentos de movimiento que tuvo cada elemento ya que al contar con un rango de edad variado, procede a que las personas con mayor edad necesitan que los objetos y lugares vistos en la animación cuente con una variación para que la velocidad sea considerable y así lograr procesar toda la información de manera completa.

En la pregunta #6, se obtuvo que el 90.74% de los encuestados que están totalmente de acuerdo que con la animación, se ha logrado reconocer las diferentes danzas gracias a los gráficos mostrados por uno de los personajes principales de la historia, la llama, que a su vez, los demás gráficos fueron presentados por la función de la animación que facilitaron el aprendizaje del target, ya que según el teórico Sáenz (2019, p. 60), el primer paso para el aprendizaje, es el reconocimiento, la cual es centrarse solo en los aspectos concretos sobre la información o elemento dado. De tal modo que, en esta investigación, el encuestado logró observar a simple vista personajes y objetos, que a su vez se

complementa con la música puesta en la animación, para reconocer que la historia hacia énfasis a algunas danzas en particular. Obteniendo una similitud con el autor Vera (2016, p. 59), quien nos comenta que la animación trabajada para un público menor (Niños de 5 a 8 años) donde el tema a tratar fue sobre los estudios sociales, se crearon una gran variedad de elementos que sean en base a dicha temática tan amplia, afirmando que fue suficiente con implementar fotografías y texto para lograr que el alumnado los reconozca y así cumplir con la primera fase del aprendizaje, el reconocimiento. Sin embargo, esto también demuestra una diferencia con nuestra investigación, debido a que el método para lograr el reconocimiento, partió desde la creación de personajes que ayuden a mostrar los elementos claves para así reflejar el mensaje planteado y obtener una mayor interacción con el público menor, ya que al tratarse de niños entre 5 a 10 años, demuestran un mayor deseo por la visualización de caricaturas o personajes para una mejor atención e interés. Siendo esta idea reforzada por el autor Garces (2017, p. 45), ya que en su animación, trabajo con un personaje principal, quien se encargó de mostrar y exponer cada elemento propuesto para lograr la primera fase: "Reconocimiento", explicando que la audiencia debe distinguir a primera vista, las figuras u objetos mostrados con otros, ya sea por un aspecto visual o rasgo en específico, además de contar con un personaje que logre mostrar estos elementos claves para reflejar el tema o mensaje planteado, que en este caso, trato sobre la protección de un paisaje. Por otro lado, un 9.26% de los encuestados en nuestra investigación, no llegaron a reconocer muy bien los elementos claves en la animación, ya que acá a trabajar la memoria donde asimila un objeto visto con otro, así mismo, no se descarta la idea de que el tiempo dado para mostrar las diferentes escenas en la animación se haya desarrollado bajo una manera rápida, estas podrían ser las razones principales por la cual una parte de los encuestados no lograron reconocer las danzas mostradas en la animación.

En la pregunta #7, se alcanzó un 87.96% de los encuestados, que están totalmente de acuerdo que con la animación, se logró comprender que las danzas mostradas son de nuestro Perú gracias a los gráficos mostrados por los personajes del relato, la llama, que a su vez, los demás gráficos fueron presentados por la función de la animación que facilitaron el aprendizaje del target, la cual logro que el encuestado una vez haya recordado un aspecto concreto en la animación, continúa con el

segundo paso para el aprendizaje (Conexión) de la cual según el teórico Sáenz (2019, p. 70), el espectador absorbe la información dada y lo conecta o asocia con otra ya anteriormente dada. Observando los personajes y escuchar la música puesta, se logró reconocer que son las danzas del Perú, de tal modo que en esta investigación, el encuestado logró reconocer a primera vista y oído que los personajes y la música puesta en la animación trataban de algunas danzas en particular. Obteniendo una similitud con el autor Vera (2016, p. 59), quien nos comenta que la animación trabajada para un público menor (Niños de 5 a 8 años) donde el tema a tratar fue sobre los estudios sociales, se crearon una gran variedad de elementos que sean en base a dicha temática tan amplia, afirmando que fue suficiente con implementar fotografías y texto para lograr que el alumnado los reconozca y lo conecte con lo diversos temas que existen dentro de esa área, como lo es la geografía o también con una historia antigua relacionada con el país de origen y así cumplir con la segunda fase del aprendizaje, Conexión. Sin embargo, esto también demuestra una diferencia con nuestra investigación, debido a que el método para lograr la conexión con las figuras plasmadas, partió desde la creación de personajes que ayuden a mostrar los elementos claves sobre la danza del Perú, para así reflejar el mensaje planteado y obtener una mayor interacción con el público menor, ya que al tratarse de niños entre 5 a 10 años, demuestran un mayor deseo por la visualización de caricaturas o personajes para una mejor atención e interés. Siendo esta idea reforzada por el autor Garces (2017, p. 46), ya que en su animación, trabajo con un personaje principal, quien se encargó de mostrar y exponer cada elemento propuesto para lograr la segunda fase: "Conexión", explicando que la audiencia debe distinguir a primera vista, las figuras u objetos y conectarlas hacia un tema en específico, ya sea por un aspecto visual o rasgo que obtienen dichos elementos, además de contar con un personaje que logre mostrar estos elementos claves para reflejar el tema o mensaje planteado, que en este caso, trato sobre la protección de un paisaje. Por otro lado, un 12.04% de los encuestados no llegan a reconocer muy bien los elementos claves en la animación, ya que existen algunas personas que teniendo una edad mucho más elevada, estas no llegan a reconocer y por ende conectar muy bien los aspectos vistos en la animación debido al cambio que ocurre en su cerebro y por ende en su memoria y

de esta manera no lograr concluir que las danzas mostradas pertenecen a nuestro Perú.

En la pregunta #8, se alcanzó un 84.26% de los encuestados, estando totalmente de acuerdo en que la animación explica de manera eficaz lo que es la danza en el Perú, esto se debe a que la animación no solo se encargó de darle movimiento a los personajes y los objetos mostrados en el ambiente, sino también en la información que brinda la llama, ya que al no generar que un elemento este en su totalidad estático, sino que a cambio, darle un cierto enfoque de dinamismo, esto hará que las personas no despegue su atención a la historia y seguirá enfocado en cada aspecto mostrado, todo esto gracias a la función de la animación digital; y a su vez, cumpliendo con la tercera fase del aprendizaje (Comprensión) donde el teórico Sáenz (2019, p. 90), nos comenta que es la idea que se percibe de manera inmediata, es decir, comprender cada información que se nos presenta. El encuestado logró comprender que los elementos vistos en la animación, gracias al movimiento que se le dio a cada elemento e información para darle mas dinámica e interacción a la historia, así mismo, todos estos aspectos fueron claves para que el espectador comprenda lo que estaba explicando el personaje de la llama dentro de la historia, que en este caso, vendría que ser lo que es la danza del Perú. Esta idea guarda relación con el autor Vera (2016, p. 60), nos menciona que el público (niños de 5 a 8 años) al cual va dirigido su animación, al fin y al cabo, lograron comprender que este tema de los estudios sociales nos permite formar o construir una identidad, debido a que les brinda información clave sobre su lugar de origen y el mundo como tal, todo esto gracias al uso de todos los factores que le brindaron las funciones de la animación digital, en darle movimiento a las fotografías y textos expuestas en cada escena para darle mas dinámica y viveza al contenido. Siendo esta idea resaltada también por el autor Garces (2017, p. 50), ya que nos comenta que para lograr la tercera fase del aprendizaje: "Comprensión", es necesario que cada elemento compuesto en cada escena de la animación, obtenga un papel importante en cada escena, como lo demostró en las acciones de su personaje principal, denominado "súper verde" y los personajes secundarios, junto con los objetos mostrados como el tacho de basura, escobas, arboles y el texto escrito cumpliendo cada uno con su función y generando atención gracias al movimiento que estos obtienen con la animación, lo cual sirvió para explicar la temática tratada.

Por otro lado, en nuestra investigación se obtuvo un 15.74% debido a que al no cumplir con las fases anteriormente mencionadas no se llegó a alcanzar esta tercera fase la cual es la comprensión de lo que se está explicando o aprendiendo.

En la pregunta #9, se alcanzó el 87.04% de los encuestados, que están totalmente de acuerdo en que con la animación, ayudó a demostrar que las danzas están ubicadas en varios lugares del Perú, esto se debe a que la animación al ser un medio que capta la atención de las personas bajo un medio mucho más atractivo e interactivo, además de trabajar los personajes, el ambiente, información y sobre todo los gráficos y videos, ayudaron a reforzar las ideas planteadas dentro de la historia narrada en base a la danza del Perú, lo cual, logra que el espectador no despegue su atención de la animación y se mantenga enfocado en entender el mensaje que trata de reflejar y a su vez, cumpliendo con la cuarta fase del aprendizaje (Razonamiento) donde el teórico Sáenz (2019, p. 95), nos comenta que es la fase donde el espectador entiende el porque es importante aprender toda la información narrada y explicada dentro de la animación. Esta investigación trató las diferentes danzas del Perú y su ubicación, pero a su vez, enfocó la razón del porque es importante tomarlo en consideración nosotros como peruanos y entender que formamos parte de esta cultura. Asimismo, este resultado demuestra una similitud con los autores Inga y Pulupa (2015, p. 128); Bolívar et ál. (2018, p. 60); Garces (2017, p. 52); Paredes (2017, p. 40) y Vera (2016, p. 35), quienes afirman haber logrado cumplir con la etapa: "Razonamiento" gracias a los elementos gráficos y a la animación digital realizada, comprendiendo la temática de cada investigación, siendo este la parte diferencial, debido a que se trataron diversos contenidos como los valores, estudios sociales, lugares históricos, etc. Pero siempre manteniendo el objetivo de reflejar la importancia que posee una cultura, y como debemos reaccionar o responder como ciudadanos. Por otro lado, en nuestra investigación, se obtuvo un 12.96% debido a que al no cumplir con las fases anteriormente mencionadas no es posible llegar a la conclusión o buscarle un porque estamos aprendiendo dicho tema.

En la pregunta #10, se obtuvo que el 93.52% de los encuestados están totalmente de acuerdo en que la danza forma parte de la historia de nuestro Perú, siendo este el punto más importante del aprendizaje, ya que es la nueva idea que el espectador

adquiere gracias a la animación, que en conjunto con los demás elementos (Personajes, Ambiente, Información, Gráficos y videos), destacaron y lograron cumplir la quinta fase del aprendizaje (Idea) donde el teórico Sáenz (2019, p. 99), nos comenta que es el nuevo conocimiento que una persona adquiere sobre un tema en específico, que en este caso se trató sobre la existencia de diferentes danzas en el Perú, su ubicación, pero sobretodo la idea del porque es importante que la danza forma parte de la historia de nuestro Perú, ya que esto nos representa como peruanos, nos ayuda a comprender mejor el entorno en el que estamos, y a su vez apreciar mejor nuestra cultura. Asimismo, este resultado demuestra una similitud con los autores Inga y Pulupa (2015, p. 129); Bolívar et ál. (2018, p. 61); Garces (2017, p. 52); Paredes (2017, p. 41) y Vera (2016, p. 36), quienes afirman haber logrado cumplir con la etapa: “Razonamiento” gracias a los elementos gráficos y a la animación digital realizada, , comprendiendo la temática de cada investigación, siendo este la parte diferencial, debido a que se trataron diversos contenidos como los valores, estudios sociales, lugares históricos, etc. Pero siempre manteniendo el objetivo de reflejar la importancia que posee una cultura, y como debemos reaccionar o responder como ciudadanos. Por otro lado, un 6.48% debido a que al no cumplir con objetivo de cada indicador sobre la animación digital y al mismo tiempo no lograr avanzar con las fases que cuenta el aprendizaje, una parte del encuestado no logro comprender el mensaje final que deseo transmitir la historia a través de la animación.

Habiendo realizado la comparación de resultados para el análisis descriptivo, a continuación se dará la comparación entre la contrastación tanto de nuestras hipótesis generales como las específicas con nuestros antecedentes y determinar el nivel de correlación que existe entre ambas. Asimismo, se hace mención a la similitud que se obtiene con cada autor en cuanto al tipo de investigación: aplicada; diseño: No experimental y nivel: Correlacional. Sin embargo, obteniendo diferencias con los autores Vera (2016), Paredes (2017) y Huertas (2018), debido a que cuentan con un enfoque mixto en sus investigaciones.

Contrastación de las variables: Animación Digital y Aprendizaje

Observando la tabla del Chi cuadrado de las variables: Animación Digital sobre la danza del Perú y Aprendizaje, como el valor de la significancia asintótica es 0,000

$< 0,05$; se acepta la hipótesis de investigación y rechazamos la hipótesis nula, por lo tanto demuestra que existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020. Al utilizar la correlación de Pearson, se obtuvo un resultado de 0.807 demostrando un resultado positivamente considerable en cuanto a la correlación, esta investigación será aceptable, al mismo tiempo determinamos que si existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020. En este resultado, donde se acepta la hipótesis general, de que existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020; guarda relación con la investigación del autor Salazar et ál.(2015, p. 60) quien señala que la animación cumple una función eficaz para ser un elemento promovedor para las culturas de diferentes país, debido a que despierta en el espectador una apreciación mucho más profunda por su entorno y enriquecer más la animación digital como tal, así mismo, es tratada como un sistema audiovisual educativo para los estudiantes ya que mejora su proceso de aprendizaje de manera positiva y clara. Esta idea también se ve reflejada en el artículo de Asyidiq, Oktariani & Akmal (2020, p. 6), quienes conjunto con Hernandez y Chicaiza (2020, p. 5), nos demuestran que la animación cuenta con una función innovadora al momento de mejorar el aprendizaje, despertando el interés y manteniendo la atención por parte de los estudiantes en el transcurso del video. Del mismo modo, la animación cuenta con una gran variedad de ventajas en el aprendizaje a comparación de los métodos tradicionales, reflejando una solución positiva y motivadora. A su vez, el autor Garces (2017, p. 50), en su investigación nos hace mención a la animación como una estructura visual de diferentes elementos como imágenes, textos, etc., lo cual hará una facilidad en la comprensión de diversos temas y transmitir el mensaje o información de manera clara y precisa. Y esto es importante ya que en el artículo de los autores Koun, Choun y Ming (2017, p. 7); Mendonça (2020, p. 8), mencionan que el aprendizaje es un proceso donde se crea o forma un conocimiento o idea sobre un tema en específico, las cuales pueden lograrse a través de la experiencia; si la experiencia, resulta ser relevante para una persona, se volverá parte de su aprendizaje y enseñanza para un futuro. Demostrando una relación con la función de la animación digital, debido a que en los artículos de Laureano (1993, p. 10); Rahmatunnida, Busono y Ardiansyah (2020, p. 12), demuestra que la animación

como tal, cumple el objetivo de despertar un interés y presentar una apreciación visual para el público, además de generar una experiencia destacable y emotiva debido a la sensación que este transmite. Si bien es cierto que, la animación digital puede tratarse al principio como un modo de entretenimiento o distracción, este va mucho más allá, al momento de querer explicar temas que pueden resultar complejos, para una persona o potenciar el ámbito educativo de un estudiante, debido a su forma tan peculiar en que se presenta al público, que a simple vista se trata de dibujos o elementos que logran tener movimiento. Sin embargo, esto es precisamente lo que logra captar su atención y así asegurar una retención visual considerable y establecer una profunda comprensión del tema, al cual se quiere tratar. Por lo tanto, la animación es un método efectivo al momento de estimular en el aprendizaje del público, es decir, funciona como una herramienta para la enseñanza ya que un individuo o grupo logra comprender diversos temas cuando el aprendizaje logra ser más dinámico e interactivo.

Contrastación específica #1: Dibujo y Aprendizaje

Observando la tabla del Chi cuadrado de la primera dimensión, perteneciente a la primera variable, con la segunda variable: Dibujo y Aprendizaje; como el valor de la significancia asintótica es $0,000 < 0,05$; se acepta la hipótesis de investigación y rechazamos la nula, por lo tanto se demuestra la relación que existe relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020. Al utilizar la correlación de Pearson, se obtuvo un resultado de 0.827 demostrando un resultado positivamente considerable en cuanto a la correlación, esta investigación será aceptada, al mismo tiempo determinamos que si existe relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y el aprendizaje. En este resultado, donde se acepta la hipótesis específica, de que existe relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020; guarda relación con las investigaciones de los autores Paredes (2017, p. 50) y Salazar et ál.(2015, p. 59), quienes señalan que un dibujo al obtener características propias y específicas para darle vida a un personaje, resulta ser una herramienta que ayuda a reflejar un mensaje o información para un determinado público, así mismo, los trazos que lo componen también forma parte de este proceso, debido a que puede llegar a transmitir dinamismo, elegancia o verlo desde otro punto, como

agresividad, fuerza, etc. Esto es importante, ya que para nuestra investigación, se tomó en cuenta este tema del trazado para lograr una sensación de modernidad, tranquilidad y atractiva para el target al cual fue dirigido la animación. Por otro lado, en los artículos de Cabrera y Ocaña (2020, p. 7); Cholodenko (2020, p. 7), nos explican que el dibujo para una animación debe ser realizada en base a lo que uno desea transmitir al público, por lo tanto el dibujante debe ponerse en el lugar del espectador para lograr un estilo que vaya de acuerdo a la perspectiva de cada espectador. Complementando esta última en los artículos de Mujica (2012, p. 15); Ochoa (2015, p. 9); Ramon y Mancinas (2010, p. 13), quienes nos afirman que el dibujo es escrito como un estilo de expresión con una cualidad o función de codificar una idea, información o contenido en algo gráfico a una grupo o público en específico, capaz de reflejar al mismo tiempo, diversas sensaciones, emociones y percepciones. Lo que hace al dibujo un tema transcendental, es que logra expresar las ideas que se piensa proyectar, mediante diversas figuras; es decir, darle una mejor vida a lo que se quiera interpretar, gracias a la particularidad y expresión que se plasma en ella, este medio es capaz de desarrollar diferentes perspectivas, imaginación y sobretodo una capacidad de convertir la realidad en algo más peculiar y llamativo. Por lo tanto, se puede tomar el dibujo como medio de comunicación, lo cual logra expresar diversas ideas, ya no solo en palabras sino a través de algo mucho más gráfico. Esto se ve reflejado también en los niños, siendo más exactos en su ámbito educativo, ya que se utiliza como un método de aprendizaje para que el estudiante logre comprender temas que no logran despertar su interés o atención. Sobretodo, adaptando el estilo de cada dibujo en base al rango de edad que existe, por ejemplo, para un niño el dibujo debe ser más simple, sin mucho detalle y con características más caricaturescas, mientras que para alguien mayor es todo lo contrario, logrando así despertar en ellos una gran apreciación visual y de esta manera generar que quiera seguir aprendiendo bajo esta nueva forma más atractiva e interactiva, en pocas palabras, el dibujo sirve como material de apoyo para que el aprendizaje sea más rápido y eficaz.

Contrastación específica # 2: Movimiento y Aprendizaje

Observando la tabla del Chi cuadrado de la segunda dimensión perteneciente a la primera variable con la segunda variable: Movimiento y Aprendizaje, como el valor

de la significancia asintótica es $0,000 < 0,05$; se acepta la hipótesis de investigación y rechazamos la nula, por lo tanto se demuestra la relación que existe relación entre el movimiento sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020. Al utilizar la correlación de Pearson, se obtuvo un resultado de 0.755 demostrando un resultado positivamente considerable en cuanto a la correlación, esta investigación será aceptada, al mismo tiempo determinamos que si existe relación entre el movimiento sobre la danza del Perú y el aprendizaje. En este resultado donde se acepta la hipótesis específica de que existe relación entre el movimiento sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020; en la que guarda relación con el autor Salazar et ál. (2015, p. 67), quien señala que, para una animación, el movimiento es el factor sorpresa para perdurar la atención e interés del target, debido a los cambios que estos producen a cada acción del personaje, por lo cual aseguran una intriga al espectador y mantienen su mente abierta para cualquier suceso, ya sea de suspenso o sorpresa ante las próximas escenas. Y es que según los artículos de Aneja (2019, p. 5); Castellano (2020, p. 10) y Ochoa (2015, p. 14), la función del movimiento dentro de la animación es demostrar al público la vivencia del personaje dentro de la historia, debido a que refleja y refuerza las expresiones (Alegría, tristeza, miedo, asombro) de cada uno de ellos, ya sea mediante el cuerpo o gestos que emplean, por lo tanto, el dibujo y el movimiento cumplen el mismo objetivo de comunicar un mensaje en específico y despertar el interés del espectador. Como bien se mencionó anteriormente, con el dibujo se logra expresar las ideas que se piensa proyectar mediante diversas figuras gracias a la particularidad y expresión que este plasma, sin embargo, hay que tomar en cuenta que cuando esta figura estática cumple una acción o actividad, hace que la idea sea más dinámica, lo que provoca el movimiento es darle credibilidad y eficacia a la hora de querer transmitir nuestras ideas gracias a las acciones que realizan los objetos bajo un determinado tiempo y espacio. Por lo tanto, esto asegura que el espectador mantenga su atención, despierte interés y de esta manera, asegura una retención visual considerable y establezca una profunda comprensión sobre un tema a tratar, mejorando de esta manera el aprendizaje que se desea lograr.

La animación digital, se ha vuelto uno de los métodos más efectivos y llamativos para diversas áreas, como lo es la publicidad, el ámbito educativo, aspectos

culturales, entre otros; y es que con la evolución de las nuevas tecnologías, distintas empresas, instituciones o organizaciones desean emplear recursos innovadores para lograr llegar sus mensajes de una manera más eficaz y positiva, tomando como ejemplo a la animación, ya que según los artículos de los autores Castro (2010, p. 15); Garcia (2019, p. 5); Miladys (2019, p. 7); Redweik *et al.* (2016, p. 12); Ritonga *et al.* (2020, p. 5); Ritonga *et al.*(2020, p. 8); Setiawan, Busono y Siswoyo (2020, p. 12); Liu (2020, p. 7), se toma como un medio de comunicación, donde el mensaje transmitido toma una forma mucho más novedosa y expresiva, gracias a los distintos elementos que lo componen, generando un gran impacto y apreciación visual, logrando despertar el interés para cada espectador. La animación digital es un método eficaz para promover o explicar diversas temáticas, ya sea sobre educación, cultura o publicidad. Así mismo, dentro del ámbito educativo, siempre se está a la búsqueda de sistemas que logren un aprendizaje eficaz y elocuente, que busque mejorar la creatividad y formación de los estudiantes, manteniendo una atención constante para su enseñanza, lo cual es capaz de lograrse gracias a la animación y su gran función de volver un tema complejo a un espectáculo y que causará un mayor impacto en las personas.

VI. CONCLUSIÓN

¿Qué relación existe entre la animación digital sobre la danza del Perú y aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020?

Si existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020, ya que el valor de la significancia es $0,000 < 0,05$; se acepta la hipótesis de investigación y rechazamos la hipótesis nula.

Se demostró que la animación digital al principio puede tratarse como un modo de entretenimiento o distracción, este va mucho más allá al momento de querer explicar temas que pueden resultar complejos para una persona o potenciar el ámbito educativo de un estudiante, debido a su forma tan peculiar en que se presenta al público, que a simple vista se trata de dibujos o elementos que logran tener movimiento. Sin embargo, esto es precisamente lo que logró captar la atención de los padres de familia y así asegurar una retención visual considerable y establecer una profunda comprensión del tema, al cual se quiere tratar. Por lo tanto, la animación fue un método efectivo al momento de estimular en el aprendizaje de los niños de los padres de familia, es decir, funcionó como una herramienta para la enseñanza ya que un estudiante logra comprender diversos temas cuando el aprendizaje logra ser más dinámico e interactivo.

¿Qué relación existe entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020?

Si existe entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020, ya que el valor de la significancia asintótica es $0,000 < 0,05$; se acepta la hipótesis de investigación y rechazamos la nula.

Lo que hizo al dibujo un tema transcendental, es que logró expresar las ideas que se pensó proyectar, mediante diversas figuras; es decir, le dio una mejor vida a lo que se quiera interpretar, gracias a la particularidad y expresión que se plasma en ella, este medio es capaz de desarrollar diferentes perspectivas, imaginación y sobretodo una capacidad de convertir la realidad en algo más peculiar y llamativo. Por lo tanto, se puede tomar el dibujo como medio de comunicación, lo cual logra expresar diversas ideas, ya no solo en palabras sino a través de algo mucho más gráfico. Esto se vio reflejado en los padres de familia y los niños, siendo este último

más exacto en su ámbito educativo, ya que se utilizó como un método de aprendizaje para que el estudiante logre comprender temas que no despierten su interés o atención. Sobretudo, adaptando el estilo de cada dibujo en base al rango de edad que existe, logrando así despertar en ellos una gran apreciación visual y de esta manera generar que quieran seguir aprendiendo bajo esta nueva forma más atractiva e interactiva, en pocas palabras, el dibujo sirvió como material de apoyo para que el aprendizaje sea más rápido y eficaz.

¿Qué relación existe entre el movimiento sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020?

Si existe entre el movimiento sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020, ya que el valor de la significancia asintótica es $0,000 < 0,05$; se acepta la hipótesis de investigación y rechazamos la nula.

Si bien es cierto que, con el dibujo se logra expresar las ideas que se piensa proyectar mediante diversas figuras gracias a la particularidad y expresión que este plasma, hay que tomar en cuenta que cuando esta figura estática cumple una acción o actividad, hace que la idea sea más dinámica. Lo que provocó el movimiento fue darle más credibilidad y eficacia a la hora de querer transmitir nuestras ideas sobre la danza del Perú, gracias a las acciones que realizan los objetos bajo un determinado tiempo y espacio. Por lo tanto, esto aseguró que los padres de familia mantengan su atención, despierten interés y de esta manera, aseguró una retención visual considerable y estableció una profunda comprensión sobre el tema tratado, mejorando de esta manera el aprendizaje que se deseó lograr.

VII. RECOMENDACIONES

Para esta investigación ha sido de utilidad la consideración de que las dimensiones e indicadores de nuestros teóricos, deben coincidir con nuestros objetivos, y de ese modo, reflejar lo que nosotros queremos lograr o demostrar. Asimismo, no debemos descartar la idea de que existirán más teóricos que hacen referencia a nuestras variables, de los cuales, las ideas que pueden plasmar no se limitarán solamente en el capítulo de marco teórico sino que además, nos ayudarán a enriquecer el capítulo de discusión y así lograr madurar mejor nuestra investigación. Con respecto a los antecedentes, una recomendación clave para esta área, es el hecho de que no sean tomados solamente porque el título o nivel sean iguales al de nuestra investigación, sino que debemos verificar si cuentan con las mismas dimensiones e indicadores, si no es así, entonces no lograrán aportar nada en el capítulo de discusión.

Se recomienda el uso de la encuesta de forma online o encuesta virtual, debido a que nos arroja un resultado con mucha más rapidez en cuanto a la recolección de datos y el bajo costo que este conlleva. Así mismo, cuando se realiza una investigación hacia un público objetivo de menor edad es recomendable que los ítems empleados sean los menos posibles, con un mínimo de 10 preguntas, debido a que, para un niño no será muy pesado y aburrido. Hay que tomar interés en los porcentajes bajos y negativos de los encuestados, ya que aquí se podrá verificar los fallos o errores que se pudieron haber cometido, ya que servirán para las futuras investigaciones. Se deben tomar en cuenta todos estos puntos y así lograr mejores resultados. Dichos porcentajes negativos pueden ser más reflejados o exactos, si en la encuesta misma, existe un cuadro de observaciones, donde el encuestado pueda colocar opiniones o recomendaciones, ya sea en base a las preguntas o las piezas gráficas realizadas.

La realización de una animación digital fue la parte clave de esta investigación, sin embargo, hay que tomar en cuenta que debemos buscar la forma de como podemos hacerles llegar a nuestro público objetivo. Se recomienda la utilización de YouTube, debido a que al subir el video en dicha página, podemos obtener un link o enlace con la cual podemos compartirlo con el encuestado y pueda visualizarlos desde diversos medios bajo una manera más cómoda.

REFERENCIAS

Aneja (2019) Performance-based expressive character animation.

Recovered from: <https://dl.acm.org/doi/10.1145/3332167.3356880>

Asyidiq, Oktariani & Akmal (2020) Animation short film on students' narrative text writing ability (a mixed method).

Recovered from: http://www.hrpub.org/journals/article_info.php?aid=9166

Arias (2017). Video educativo 2, 5D animado que promueva el conocimiento de las cuatro regiones del Ecuador, dirigido a niños de 4 a 7 años de edad.

Recuperado de:

<http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/7995/1/UDLA-EC-TTADT-2017-18.pdf>

Bolívar et ál. (2018) Arte interactivo, una animación inmersiva para rescatar la literatura infantil colombiana.

Recuperado de:

<https://repository.unimilitar.edu.co/bitstream/handle/10654/17661/ChávezTróchezMónica2018.pdf?sequence=3&isAllowed>

Cabrera y Ocaña (2020). La ilustración animada como espectáculo. Películas de dibujos relámpago.

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7310651>

Canales (2017). La danza e identidad cultural en los estudiantes del taller de danza de la institución educativa gómez arias dávila, tingo maria, 2015.

Recuperado de:

<http://repositorio.udh.edu.pe/bitstream/handle/123456789/499/CANALES%20PALOMINO%2C%20MOISES%20GERARDO.pdf?sequence=1&isAllowed=>

Y

Castellano (2020). La animación en bucle como dibujo vivo. Las repeticiones de Francis Alÿs.

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7310653>

Castro (2010). MUPAI ANIMADO: PROPUESTAS EDUCATIVAS PARA ADOLESCENTES SOBRE TÉCNICAS DE ANIMACIÓN EN LA CREACIÓN AUDIOVISUAL.

Recuperado de:

<https://search.proquest.com/docview/822629331/fulltextPDF/556715F9D6EF418BPQ/6?accountid=37408>

Cholodenko (2020). El animador como artista, el artista como animador. Una recapitulación.

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7310649>

Chung y Choi (2020). Reconsideration on concepts and conditions of abstraction and figurativeness of animation.

Recovered from:

<https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85082503904&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&st1=Animation+style&nlo=&nlr=&nls=&sid=194295f5f6c3ce19160f399070d1c09b&sot=b&sdt=b&sl=30&s=TITLE-ABS-KEY%28Animation+style%29&relpos=20&citeCnt=0&searchTerm>

Conesa (2017). Las danzas del mundo como herramienta formativa: unidad didáctica.

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6431619>

Dahlan y Abdul (2015). Upin & Ipin: Promoting malaysian culture values through animation.

Recovered from:

<https://search.proquest.com/docview/1715693883/fulltextPDF/556715F9D6EF418BPQ/36?accountid=37408>

Davis (2014). Cognición y aprendizaje: reseña de investigaciones realizadas entre grupos etnolingüísticos minoritarios.

Recuperado de:

<https://www.sil.org/system/files/reapdata/73/80/82/73808248533484811247988343822622019784/e Book 50 Davis Cognicion y Aprendizaje.pdf>

Garces (2017). Diseño de un video educativo sobre el cuidado de las áreas verdes y el aprendizaje cognitivo en niños de 4° y 5° de primaria en tres IE de Carabaylo, Lima 2017.

Recuperado de: <http://repositorio.ucv.edu.pe/handle/UCV/24052>

Garcia (2019). El documental de animación: un género audiovisual digital.

Recuperado de:

<http://eds.a.ebscohost.com/eds/pdfviewer/pdfviewer?vid=1&sid=32e0f6c8-44d9-4050-9e67-eb0c030db447%40sdc-v-sessmgr03>

Grieshaber (2005). Las identidades en la educación temprana: Diversidad y posibilidades.

Recuperado de:

https://play.google.com/store/books/details/Susan_Grieshaber_Las_identidades_en_la_educación_t?id=NwHDsfh_fXoC&hl=es 419

Hernandez, Chicaiza (2020). Estrategia metodológica para la enseñanza de estudios sociales en el cuarto grado de básica basada en la animación interactiva.

Recuperado de:

<https://search.proquest.com/docview/2389735128/fulltextPDF/556715F9D6EF418BPQ/72?accountid=37408>

Hernández, Fernández y Baptista (2017). Metodología de Investigación.

Recuperado de:

<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>

Huertas (2018). Creación de vídeos en animación 3D mediante aprendizaje cooperativo en el aula de inglés: innovación docente para la formación de profesorado de Educación Primaria.

Recuperado de:

<https://ojsppdc.ulpgc.es/ojs/index.php/ElGuiniguada/article/view/889>

Inga y Pulupa (2014). Creación de material didáctico dirigido a niños (as) de 4to de básica para aprendizaje de lugares históricos arquitectónicos riobambeños.

Recuperado de:

<http://dspace.esPOCH.edu.ec/bitstream/123456789/3619/1/88T00106.pdf>

Kaiser (2019). Diversity in the Digital Age: Integrating Pedagogy and Technology for Equity and Inclusion.

Recovered from:

<https://academiccommons.columbia.edu/doi/10.7916/d8-3vp3-4s67>

Koun, Choun y Ming (2017) Stop-motion para la alfabetización digital en Educación Primaria.

Recuperado de:

<https://search.proquest.com/docview/1886576443/fulltextPDF/556715F9D6EF418BPQ/5?accountid=37408>

Laureano (1993) Multimedia y cognición (herramientas didácticas).

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=13206206>

Liu (2020). Application of Digital Media Technology in Animation Design and Production.

Recovered from:

<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1486/4/042035>

Marín (2016). El significado de las danzas peruanas en los pasacalles de Lima.

Recuperado de:

http://cybertesis.unmsm.edu.pe/bitstream/handle/cybertesis/4762/Marín_bm.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Mayer y Moreno (2002). Animation as an Aid to Multimedia Learning. Educational Psychology Review.

Recovered from:

<https://link.springer.com/article/10.1023/A:1013184611077#citeas>

Mendonça (2020). The impact of learning on perceptual decisions and its implication for speed-accuracy tradeoffs.

Recovered from: <https://www.nature.com/articles/s41467-020-16196-7>

Miladys (2019). Estrategias cognitivas y estilos de aprendizaje en estudiantes de básica secundaria.

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6924119>

Montoya, Farran & Català (2016). Análisis de herramientas gratuitas para el diseño de cuestionarios on-line.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/368/36846509007.pdf>

Mujica (2012). Estrategias para estimular el dibujo en los estudiantes de educación inicial.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=376140392008>

Ochoa (2015). El dibujo como insumo de la animación.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=446344307015>

Ortega, Jimenez y Lavín (2018). Industrias culturales y composición de los personajes en las series de animación infantil emitidas en España.

Recuperado de:

<https://search.proquest.com/docview/1992203720/fulltextPDF/556715F9D6EF418BPQ/52?accountid=37408>

Paredes (2017). Motion graphics, como material de apoyo en la enseñanza de valores para estudiantes de educación básica media en la Unidad Educativa Fe y Alegría La Dolorosa de la ciudad de Quito.

Recuperado de:

<http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/7992/1/UDLA-EC-TTADT-2017-20.pdf>

Rahmatunnida, Busono y Ardiansyah (2020). Application of animation video to improve student learning outcomes in estimating construction costs.

Recovered from:

<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/830/4/042060>

Ramon y Mancinas (2010). Dibujos animados: Estereotipos de género.

Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16057455016>

Redweik *et.al* (2016). Digital preservation of cultural and scientific heritage: involving university students to raise awareness of its importance.

Recovered from: <http://dehesa.unex.es/handle/10662/9702>

Rodriguez (2020) Del inacabado al boceto como elemento estético.

Recuperado de: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7310652>

Romagnoli y Cortese (2015). ¿ Cómo la familia influye en el aprendizaje y rendimiento escolar. Santiago de Chile: Valoras UC.

Recuperado de:

<http://valoras.uc.cl/images/centro-recursos/familias/ApoyoAlAprendizajeEnLaComunidad/Fichas/Como-la-familia-influye-en-el-aprendizaje-y-rendimiento.pdf>

Ritonga *et al.*(2020) The effect of problem-based video animation instructions to improve students' critical thinking skills.

Recovered from:

<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1742-6596/1460/1/012107>

Sáez (2018). Estilos de aprendizaje y métodos de enseñanza. Editorial UNED.

Recuperado de:

<https://play.google.com/books/reader?id=fGVgDwAAQBAJ&hl=es&printsec=frontcover&pg=GBS.PT10>

Salazar, Patricio y Silva (2015). Realización de cortos animados con una propuesta ilustración y animación digital en 2Dy 3D para rescatar y difundir los cuentos

orales de la cultura Shuar para niños entre 7 y 9 años de la ciudad de Quito, con el auspicio del Ministerio de Cultura.

Recuperado de:

<http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/3899/1/UDLA-EC-TTADT-2015-03%28S%29.pdf>

Santos y Castriciano (2012). Producción Multimedia: vídeos y animaciones. Serie para la enseñanza en el modelo 1 a 1.

Recuperado de:

<https://openlibra.com/es/book/produccion-multimedia-videos-y-animaciones-serie-para-la-ensenanza-en-el-modelo-1-a-1>

Setiawan, Busono y Siswoyo (2020). Implementation of learning instrument based on Lumion animation video to improve student learning outcome in building construction and utility course in SMKN 2 Garut.

Recovered from:

<https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/830/4/042059>

Schunk (2012). Learning theories. Printice Hall Inc., New Jersey, 53.

Recovered from:

<https://www.pearson.com/us/higher-education/product/Schunk-Learning-Theories-An-Educational-Perspective-6th-Edition/9780137071951.html>

Thomas *et al.* (1995). The illusion of life: Disney animation.

Recovered from:

file:///C:/Users/51975/Downloads/epdf.pub_the-illusion-of-life-disney-animation.pdf

Vargas (2015). La danza y su influencia en la identidad nacional de los estudiantes de la facultad de Ciencias de la Educación de la Universidad Nacional de San Agustín.

Recuperado de:

<http://repositorio.unsa.edu.pe/bitstream/handle/UNSA/1996/EDvaraor.pdf?sequence=1>

Vera (2016). Animación digital como método de aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales para los estudiantes de 4to básico, de la escuela de educación básica, Miltón Reyes Reyes de Durán.

Recuperado de:

<http://repositorio.ug.edu.ec/bitstream/reduq/8790/1/TESIS%20MIGUEL%20ANGEL%20ROBLES%20VERA.pdf>

Villacís (2016). Desarrollo de animaciones digitales para refuerzo académico en la comprensión de textos de educación básica media.

Recuperado de:

<http://repositorio.pucesa.edu.ec/bitstream/123456789/1683/1/76196.pdf>

Williams (2019). The animators survival kit.

Recovered from:

<https://bibliocecifi.files.wordpress.com/2017/05/the-animators-survival-kit-richard-williams.pdf>

ANEXOS

Anexo 1. Matriz de Operacionalización de variables

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA
ANIMACIÓN DIGITAL <i>Williams</i> (2019, p.11)	Según Williams (2019, p.11) La cumbre de la expresividad, que resalta su función en base al dibujo y movimiento plasmados en los proyectos.	Dibujo Según Williams (2019, p.29)	Expresar las ideas que se piensa proyectar mediante diversas figuras, es decir, darle una mejor vida a lo que se quiera interpretar gracias a su particularidad y expresión que se plasma en el dibujo.	Particularidad Según Williams (2019, p.30)	Aspecto por la cual una persona se diferencia de otra. (Personajes)	Ordinal
				Expresión Según Williams (2019, p.40)	Elementos que acompañan al personaje que ayude a ser facilitar el entendimiento del ambiente en donde ocurren los sucesos y su apego con el público. (Escenario)	Ordinal
				Color Según Williams (2019, p.40)	Refuerza las emociones que se desea transmitir. (Color)	Ordinal
		Movimiento Según Williams (2019, p.42)	Credibilidad y eficacia a la hora de querer transmitir nuestras ideas gracias a las acciones que realizan los objetos bajo un determinado tiempo y espacio.	Tiempo Según Williams (2019, p.43)	Ritmo y secuencia mediante la cual se desenvuelve una acción. (Ritmo)	Ordinal
				Espacio Según Williams (2019, p.44)	Todos los fragmentos de movimientos que se sobreponen mientras se da la actividad. (Velocidad)	Ordinal

Fuente: Elaboración propia

VARIABLE	DEFINICIÓN CONCEPTUAL	DIMENSIONES	DEFINICIÓN OPERACIONAL	INDICADORES	ÍTEMS	ESCALA
APRENDIZAJE Sáenz (2019, p.2)	Según Sáenz (2019, p.2) Conocimiento que es absorbido, captado y guardado durante el aprendizaje de las cuales se dividen en 3 categorías: Conductismo, Cognitivismo y constructivismo.	Conductismo Según Sáenz (2019, p.5)	Absorbe la información dada, la reconoce y conecta con otra ya anteriormente dada.	Reconocimiento Según Sáenz (2019, p.6)	Saberes previos (Antecedente)	Ordinal
				Conexión Según Sáenz (2019, p.7)	Relación de un objeto con otro (Interpretación)	Ordinal
		Cognitivas Según Sáenz (2019, p.8)	Se resalta la comprensión y razonamiento en el aprendizaje, es decir que acá la persona empieza a captar o asimilar la información que se le está brindando.	Comprensión Según Sáenz (2019, p.9)	Percibir la idea de manera rápida (Entender)	Ordinal
				Razonamiento Según Sáenz (2019, p.10)	Información por la cual se le da un porque a algo. (Concepto)	Ordinal
Constructivismo Según Sáenz (2019, p.11)	Es la nueva idea y concepto que la persona obtuvo sobre algo, guardándola en su memoria.	Idea Según Sáenz (2019, p.11)	Conocimiento que se tiene sobre algo. (Conocimiento)	Ordinal		

Fuente: Elaboración propia

Anexo 2. Instrumento de recolección de datos



- INSTRUMENTO DE MEDICIÓN -
FACULTAD DE DERECHOS Y HUMANIDADES
Escuela de arte y diseño grafico empresarial
**ANIMACIÓN DIGITAL SOBRE LA DANZA DEL PERÚ Y EL APRENDIZAJE
HACIA PADRES DE FAMILIA, LIMA, 2020**

	Totalmente en desacuerdo (1)	En desacuerdo (2)	De acuerdo(3)	Totalmente de acuerdo(4)
1. El estilo de dibujo utilizado en la animación fue llevado correctamente para contar la historia.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2. El uso de los colores utilizados en la animación llamaron su atención	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3. Los elementos mostrados en la animación ayuda a reconocer el ambiente donde se lleva a cabo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4. La duración de la animación colabora para entender lo que pasaba con cada personaje	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5. Todos los objetos y lugares vistos en la animación ayudaron a seguir contándose la historia	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

	Totalmente en desacuerdo (1)	En desacuerdo (2)	De acuerdo(3)	Totalmente de acuerdo(4)
6. Con la animación, se ha logrado reconocer las diferentes danzas que mencionó el personaje de la llama	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
7. En la animación, se nos habló sobre diferentes danzas donde se logró comprender que son las danzas del	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
8. La animación explica de manera eficaz lo que es la danza en el Perú	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
9. Con la animación, ayudará a demostrar que las danzas están ubicadas en varios lugares del Perú?	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
10. La danza forma parte de la historia de nuestro Perú	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

<https://docs.google.com/forms/d/1NuK5DrdPypEawvERy9-FssalPV0BByKHe810PZ9v9Yg/edit>

Anexo 3: Determinación del tamaño de muestra

Fórmula:

$$n = \frac{Z^2 \cdot N \cdot P \cdot Q}{d^2(N - 1) + Z^2 \cdot P \cdot Q}$$

N(Población): 150

n (Tamaño de Muestra)

Z (Nivel de Confianza) (95%): 1.96

P (Probabilidad de Éxito): 0.

Q (Probabilidad de Fracaso): 0.5

d (Error máximo permitido) (5%): 0.05

Por lo tanto:

$$n = \frac{1.96^2 \times 150 \times 0.5 \times 0.5}{0.05^2(150 - 1) + 1.96^2 \times 0.5 \times 0.5}$$

$$n = \frac{144.06}{0.3725 + 0.9604}$$

$$n = \frac{144.06}{1.3329}$$

$$n = 108.08 = 108$$

Anexo 4: Validez – Prueba Binomial

Prueba Binomial						
		Categoría	N°	Prop. Observada	Prop. de prueba	Significación exacta (Bilateral)
Dr. Cornejo	Grupo 1	Si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	No	1	,09		
	Total		11	1,00		
Dr. Apaza	Grupo 1	Si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	No	1	,09		
	Total		11	1,00		
Mg. Tanta	Grupo 1	Si	10	,91	,50	,012
	Grupo 2	No	1	,09		
	Total		11	1,00		

Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Anexo 5: Confiabilidad – Alfa de Cronbach

Estadísticas de fiabilidad	
Alfa de Cronbach	N de elementos
,963	10

Fuente: IBM SPSS Statistics 25

Anexo 6: Matriz de Consistencia

PROBLEMAS	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA	POBLACIÓN	TÉCNICA E INSTRUMENTO
<p>Problema General</p> <p>¿Qué relación existe entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la relación que existe entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>Hi: Existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020</p> <p>Ha: Existe mediana relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020</p> <p>Ho: No existe relación entre la animación digital sobre la danza del Perú y el aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020</p>	<p>ANIMACIÓN DIGITAL</p> <p><i>Williams</i> (2019, p.11)</p>	<p>Dibujo</p> <p><i>Según Williams</i> (2019, p.29)</p> <hr/> <p>Movimiento</p> <p><i>Según Williams</i> (2019, p.42)</p>	<p>Enfoque de Investigación: Cuantitativa</p> <p>Tipo de Investigación: Aplicada</p> <p>Diseño de Investigación: No experimental</p> <p>Nivel de Investigación: Correlacional</p>	<p>Población: Finita</p> <p>Muestra: 108 padres de familia (Hombres - Mujeres) con hijos de 6 a 12 años de edad que están en una institución educativa.</p>	<p>Técnicas: Encuesta</p> <p>Instrumento: Cuestionario</p> <p>Estadísticos: Datos procesados en el programa SPSS 25</p>

Fuente: Elaboración propia

Continuación del Anexo 7: Matriz de Consistencia

<p>Problemas específicos</p> <p>1.- ¿Qué relación existe entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020?</p> <p>2.- ¿Qué relación existe entre el movimiento sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020?</p>	<p>Objetivos específicos</p> <p>1.- Determinar la relación que existe entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020</p> <p>2.- Determinar la relación que existe entre el movimiento sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020</p>	<p>Hipótesis específicas</p> <p>Hi: Existe relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020</p> <p>Ha: Existe mediana relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020</p> <p>Ho: No existe relación entre el dibujo sobre la danza del Perú y su aprendizaje hacia padres de familia, Lima, 2020</p>	<p>APRENDIZAJE</p> <p>Sáenz (2019, p.2)</p>	<p>Conductismo</p> <p><i>Según Sáenz</i></p> <p>(2019, p.5)</p>			
				<p>Cognitivas</p> <p><i>Según Sáenz</i></p> <p>(2019, p.5)</p>			
				<p>Constructivismo</p> <p><i>Según Sáenz</i></p> <p>(2019, p.6)</p>			

Fuente: Elaboración propia.

Anexo 7: Spss Statistics 25

	Nombre	Tipo	Anchura	Decimales	Etiqueta	Valores	Perdidos	Columnas	Alineación	Medida	Rol
1	Forma	Numérico	8	0	El estilo de dib...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
2	Colores	Numérico	8	0	El uso de los co...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
3	Elementos	Numérico	8	0	Los elementos ...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
4	Duración	Numérico	8	0	La duración de ...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
5	Objetos	Numérico	8	0	Todos los objet...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
6	Reconocer	Numérico	8	0	Con la animaci...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
7	Comprender	Numérico	8	0	En la animació...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
8	Eficaz	Numérico	8	0	La animación e...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
9	Demostrar	Numérico	8	0	Con la animaci...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
10	Historia	Numérico	8	0	La danza form...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
11	V1	Numérico	8	0	Animacion Digi...	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
12	V2	Numérico	8	0	Aprendizaje	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
13	D1	Numérico	8	0	Dibujo	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
14	D2	Numérico	8	0	Movimiento	{1, Totalme...	Ninguno	8	Centrado	Ordinal	Entrada
15											
16											
17											
18											
19											
20											
21											
22											
23											
24											
25											
26											
27											
28											
29											

Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

	Forma	Colores	Elementos	Duración	Objetos	Reconocer	Comprender	Eficaz	Demostrar	Historia	V1	V2
1	4	4	5	4	4	5	4	4	4	5	4	4
2	4	4	5	3	4	4	4	4	4	5	4	4
3	4	4	5	4	4	5	4	4	5	5	4	5
4	5	5	5	5	5	5	5	5	5	4	5	5
5	1	2	1	2	2	1	2	2	1	5	2	2
6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
7	5	5	5	4	4	5	5	3	5	4	5	4
8	5	4	5	5	5	4	4	4	5	5	5	4
9	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
10	3	4	4	4	3	4	4	4	4	5	4	4
11	1	1	1	1	1	1	1	1	1	5	1	2
12	5	5	4	4	4	4	4	3	4	4	4	4
13	4	5	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
14	5	5	4	4	4	5	4	5	4	5	4	5
15	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
16	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
17	5	5	5	5	4	5	5	5	5	5	5	5
18	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
19	4	4	5	5	5	5	5	4	5	4	5	5
20	4	4	4	4	4	4	4	1	1	1	4	2
21	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
22	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
23	5	4	5	4	5	5	5	4	5	5	5	5
24	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
25	3	3	3	4	4	4	4	3	4	5	3	4
26	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

Vista de datos **Vista de variables**

IBM SPSS Statistics Processor está listo Unicode:ON

BRIEF

(Animación Digital y Aprendizaje)

CONCEPTO:

Una nave espacial cae repentinamente en la tierra, chocando cerca de las cordilleras del Perú, una llama que se encontraba no muy lejos de ese lugar, fue a revisar lo que había pasado exactamente, en eso se encuentra con un robot que salía de la nave destrozada, preguntando donde está exactamente y quiénes somos, la llama le comienza a relatar una pequeña descripción de nuestro País, llamando la atención del robot, en eso la llama ofrece su ayuda para reparar su nave mientras tanto él puede ir a pasear por los lugares que le asegura que se encontrara con algo sorprendente. De repente, el robot comienza a escuchar un sonido que resultaba extraño para él, haciéndole caso a su curiosidad, empezó a acercarse, y termino descubriendo que el sonido que el presenciaba se trataba de la música que estaban escuchando una multitud de gente en disfraces que a su vez estaban bailando. Las personas amablemente invitaron al robot a que se una a la fiesta que estaban celebrando, el robot no sabía de lo que se trataba todo esto, pero fue una experiencia única para el que simplemente se dejó llevar por la emoción. En ese mismo momento aparece la llama ya habiendo reparado la nave del robot comienza a explicarle lo que está presenciando, que se trataba de danzas que representan a nuestro mismo Perú, siendo una de las cualidades que ayudan a contar la historia que se encuentra detrás de cada una. El robot quedo asombrado por la explicación que la llama le había dado y decidiendo que algún día regresaría para que le sigan narrando a más detalle sobre nuestro país y sus tradiciones, la llama alegre de haber escuchado la respuesta del robot le obsequio un sombrero en representación de nuestras danzas.

OBJETIVO:

Este cuento se encargará de brindar información sobre la danza del Perú con el fin de demostrar que estas tradiciones folclóricas forman parte de la historia de nuestro país, a su vez responder las diferentes incógnitas que se plantea el estudiante, como por ejemplo del porque es esencial aprender la danza en nuestro país, de que región proviene cada una , que historia se encuentra detrás de ellas, y de esa manera, más adelante podamos tomar en cuenta la danza del Perú como una cualidad muy significativa en nuestra comunidad.

PÚBLICO OBJETIVO:

- Perfil demográfico: Padres de familia (Hombres - Mujeres) con hijos de 6 a 12 años de edad.
- Perfil geográfico: Padre de familia ubicados en el departamento de Lima.
- Perfil pictográfico: Los niños de los padres de familia aprenderán que las tradiciones folclóricas forman parte de la historia de nuestro país

PRODUCTO:

Mediante esta pieza grafica "Animación Digital" se logrará brindar conocimientos sobre la danza del Perú al estudiante de una manera mucho más sencilla, atractiva e interactiva. Contará con una historia corta y sencilla para poder captar de manera instantánea la atención del estudiante, así mismo con una duración aproximada de 2 minutos para que el mensaje logre ser claro y preciso. Las imágenes serán realizadas bajo un estilo caricaturesco para darle un toque de dinámica y carisma a la historia, acompañado bajo un fondo musical tranquilo para generar un ambiente más fresco y divertido. Contará con el apoyo del programa adobe illustrator, en donde se realizarán todas las ilustraciones de la historia, y el programa de after effects para realizar los movimientos y efectos que este tendrá.

FORMATO:

DURACIÓN:

Aproximada de 2 minutos para que el mensaje logre ser claro y preciso.

MATERIALES:

Contará con el apoyo del programa adobe illustrator CC, en donde se realizarán todas las ilustraciones del paisaje, personajes, objetos; así mismo, se usará el programa de after effects para realizar los movimientos y efectos que este tendrá.

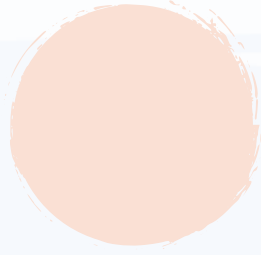


COLOR:



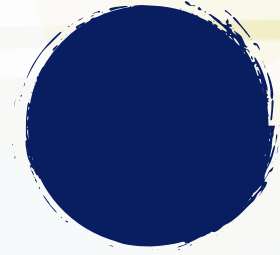
VERDE:

Representar el ambiente, debido a que será en un lugar abierto y natural. Además de contar con sus variaciones de tonos para poder reflejar la naturaleza.



ROSADO:

Representar los animales que estarán presentes en la historia, en este caso, las llamas.



AZUL:

Representar al robot y sus tonalidades para darle aspecto de seriedad.

PERSONAJES:



ROBOPPI:

El protagonista de la historia, de la cual vendría a ser el reflejo de una persona del exterior, cuando aterrizó en la tierra logró aprender y entender diversas cosas gracias a las palabras de la llama que le contó sobre la danza de nuestro Perú.

LLAMA:

Personaje de la cual tendrá contacto con el robot, se encargará de transmitir todo el mensaje con respecto a la danza de nuestro Perú bajo una manera sencilla, así mismo, vendría a representar al país, debido a que es uno de los animales más representativos.



Anexo 9: Storyboard

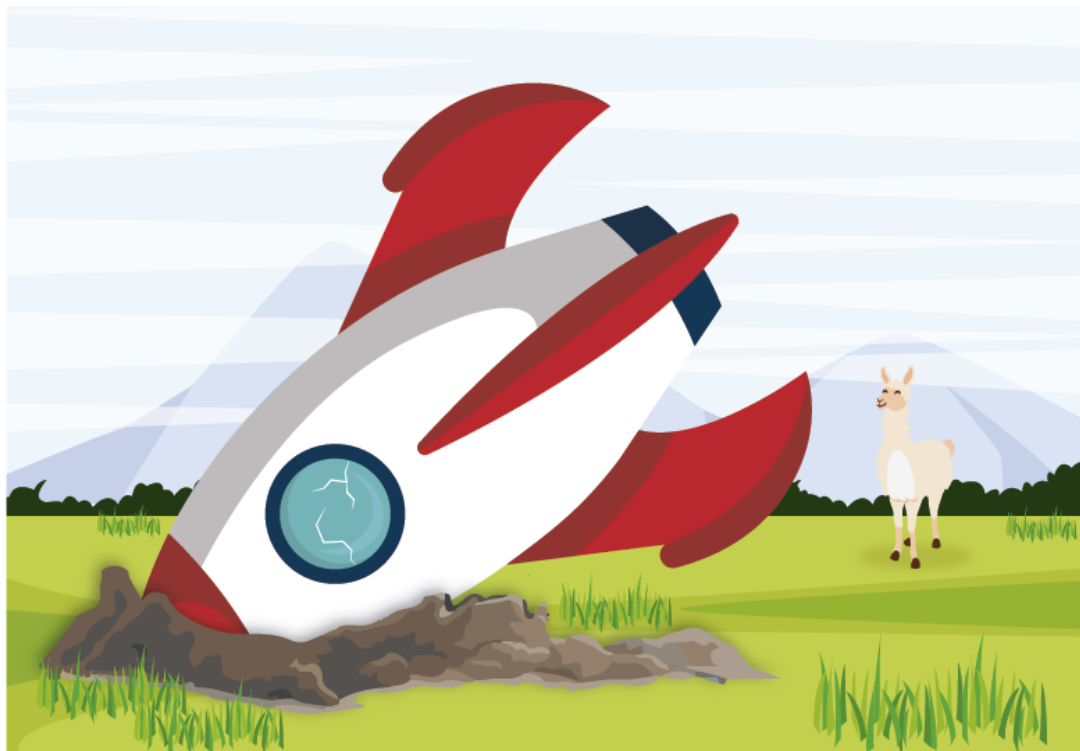


Escena 01

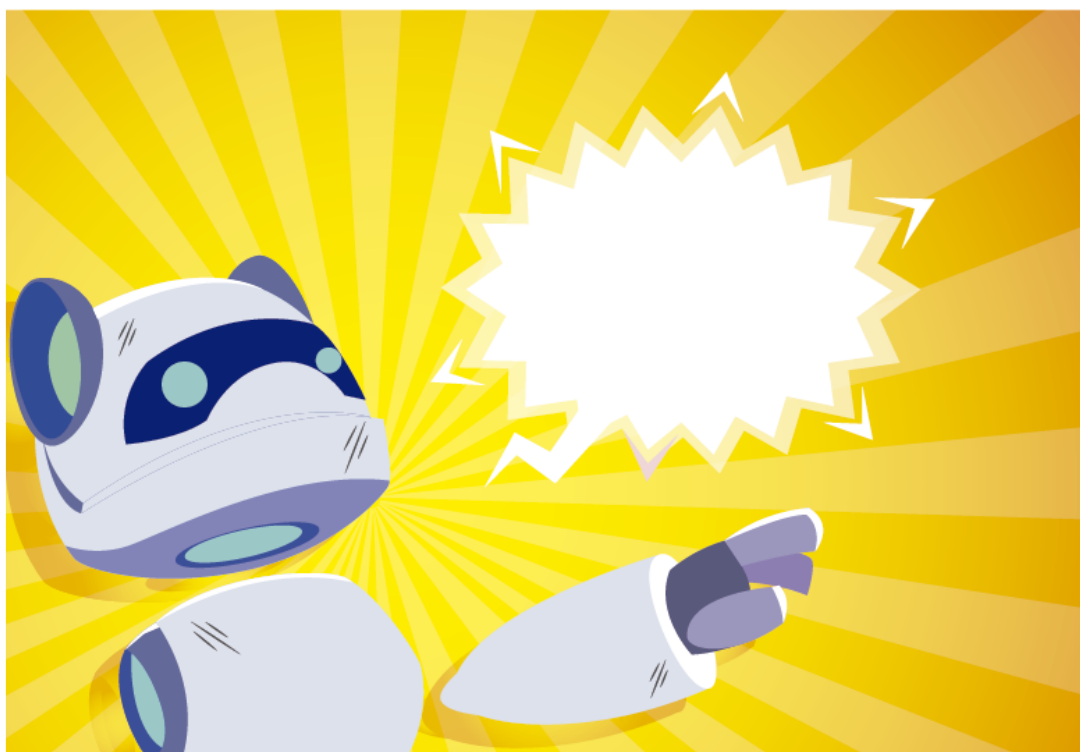


Escena 02

Escena 03



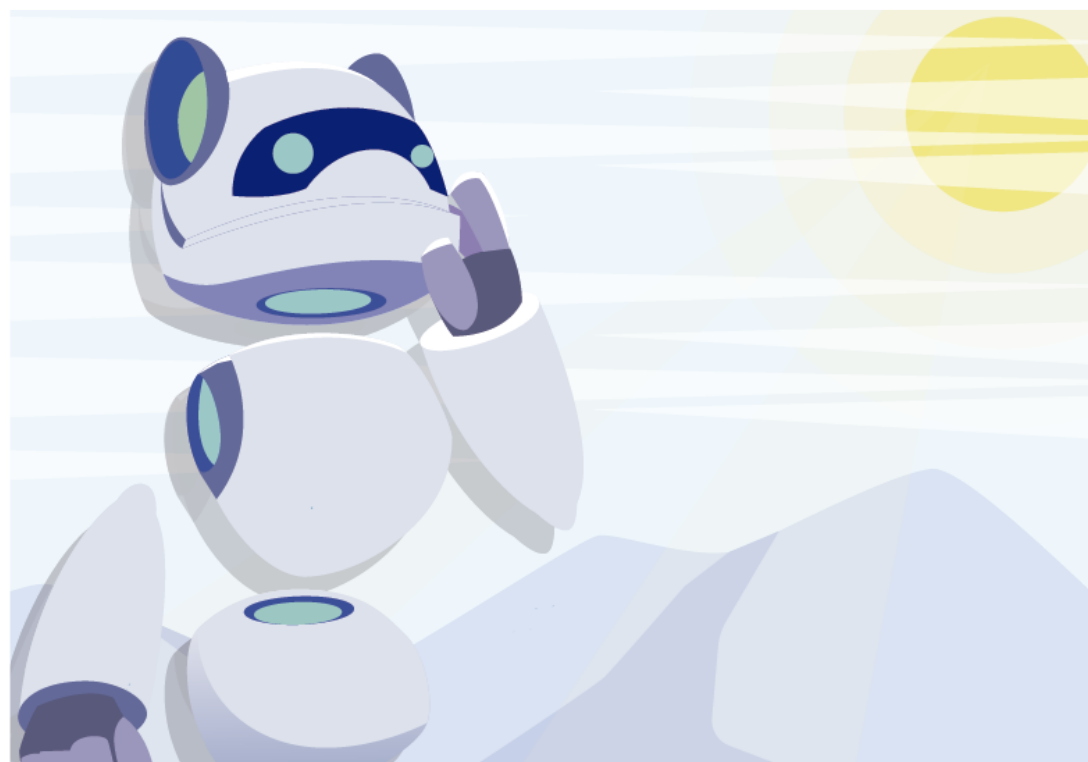
Escena 04



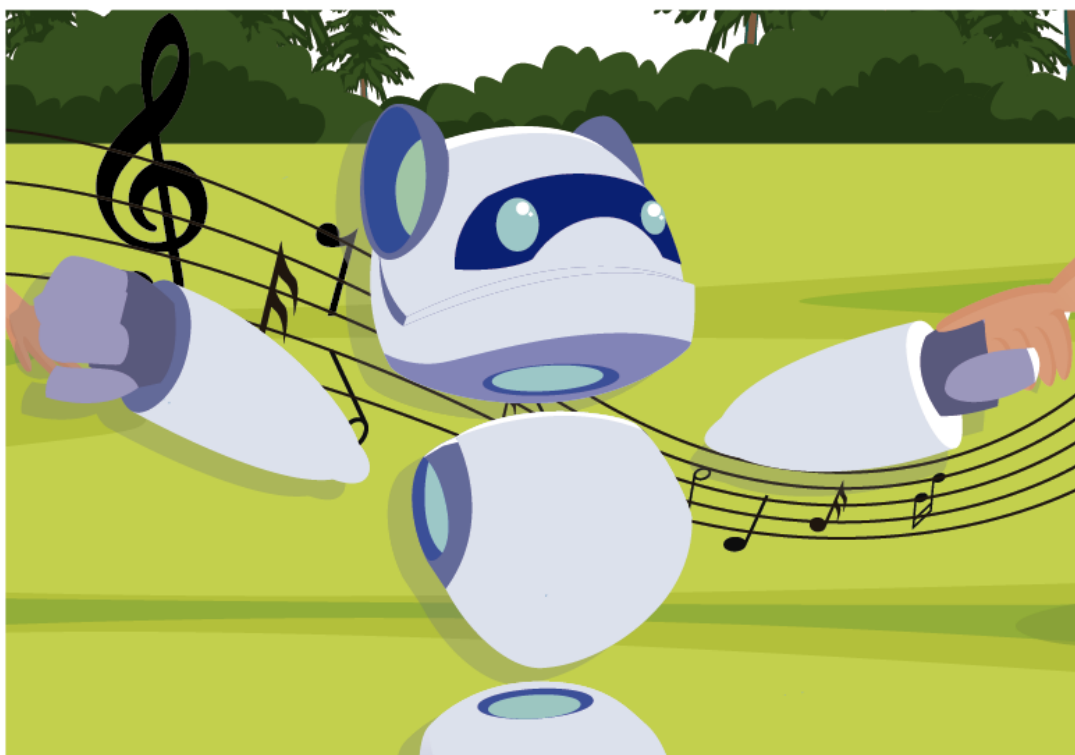
Escena 05



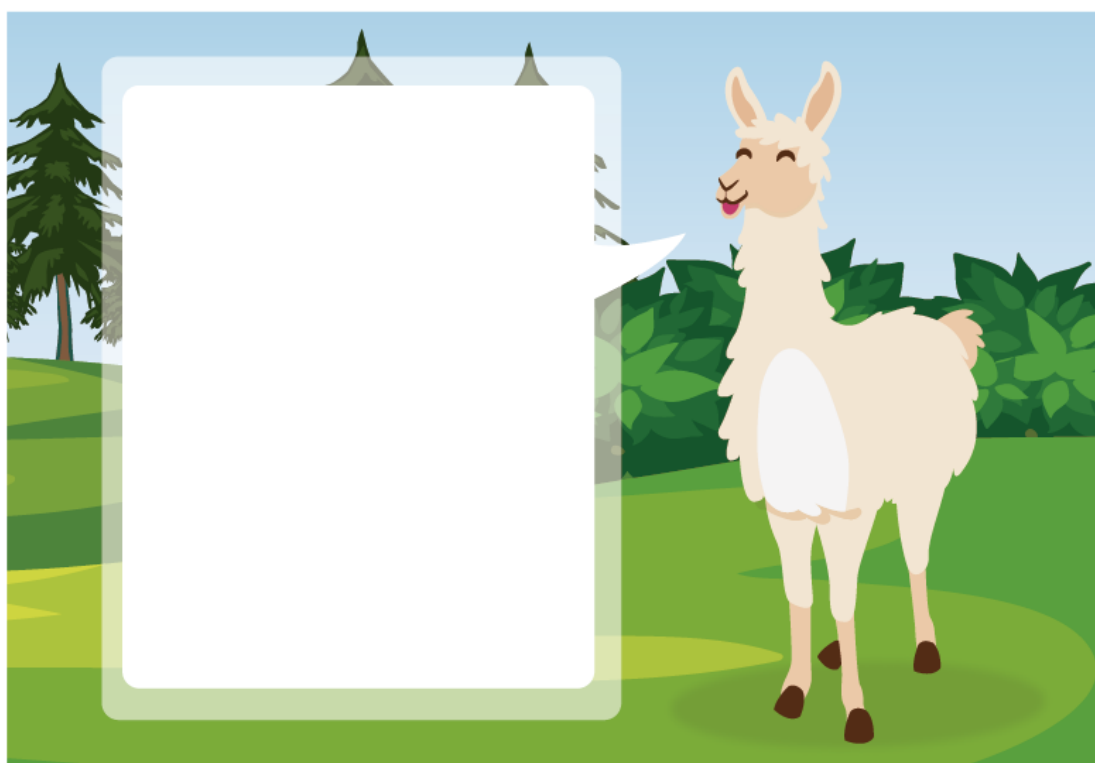
Escena 06



Escena 07



Escena 08



Escena 09



Escena 10



Escena 11



Escena 12



Anexo 10: Elaboración de la animación

