



Vivaz y Morales: animación educativa para promover conciencia ciudadana

Vivaz y Morales: educational animation to promote citizen awareness

Vivaz y Morales: animação educativa para promover a conscientização cidadã

Herman Mauricio Martínez Gamba
Eric Eduardo Ávila Torres
Tatiana Andrea Rincón Villegas

Herman Mauricio Martínez Gamba¹
Eric Eduardo Ávila Torres²
Tatiana Andrea Rincón Villegas³

¹ Universidad Santo Tomás. Magíster en Educación, E-Learning y Redes Sociales, Universidad Internacional de La Rioja; correo electrónico: mauriciomartinez@ustadistancia.edu.co

² Magíster en Diseño y Gestión de Proyectos Tecnológicos, Universidad Internacional de la Rioja; correo electrónico: rexfarell@gmail.com

³ Administradora de Empresas, Universidad de los Andes; correo electrónico: tatianarinconv@gmail.com

Fecha de recepción: 7 de junio de 2018 / Fecha de aprobación: 26 de septiembre de 2018

Resumen

Con el propósito de fomentar el desarrollo de conciencia ciudadana, se diseñó la serie educativa Vivaz y Morales, basada en situaciones cotidianas de la familia Vivaz, quienes continuamente rompen las normas básicas de convivencia, y su contraparte, la familia Morales, quienes actúan bajo los principios de cultura ciudadana; este contraste permite generar oportunidades de autorreflexión y construcción de valores. Posteriormente, se presentó la animación educativa a un grupo de 194 estudiantes de grado sexto a undécimo en un colegio distrital y se midió su impacto inicial.

Palabras clave: Serie animada educativa, talleres cívicos, ADDIE, conciencia ciudadana.

Abstract

In order to encourage the development of citizen awareness, the educational series Vivaz y Morales was designed, based in everyday situations of the Vivaz family, who continually break the basic coexistence rules, and its counterpart, the Morales family, who act under the principles of civic culture; this contrast allows to generate opportunities of self-reflection and construction of values. Subsequently, the educational animation was presented to a group of 194 students between sixth to eleventh grade in a public school and its initial impact was measured.

Keywords: Animated educational series, civic workshops, ADDIE, citizen awareness.

Resumo

A fim de incentivar o desenvolvimento de consciência cidadã, a série foi projetada programa educacional Vivaz y Morales, baseado situações cotidianas da família Vivaz, que continuamente quebram as regras de coexistência e sua contraparte, a família Morales, que atua sob os princípios da cultura cívica; este aqui contraste permite gerar oportunidades de auto-reflexão e construção de valores. Posteriormente, a animação foi apresentada educacional para um grupo de 194 alunos de sexta a décima primeira série em uma faculdade distrito e seu impacto inicial foi medido.

Palavras-chave: séries educativas animadas, oficinas cívicas, ADDIE, consciência cidadã.

Introducción

En Colombia, particularmente en la ciudad de Bogotá, se evidencia una gran problemática respecto a la falta de tolerancia y cultura ciudadana. Esta situación se acentúa debido a la falta de políticas de gobierno apropiadas. Con el propósito de crear estrategias para fomentar la conciencia ciudadana en la ciudad, se propuso la creación de la serie educativa animada Vivaz & Morales.

Para la creación de la serie se ha tomado como base una metodología de diseño instruccional conocida como el Modelo ADDIE, adaptada a la norma ISO 19796, que garantiza la calidad en procesos de aprendizaje, formación y educación E-learning, con el fin de estructurar cada proceso, clasificándolo en cinco fases (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación), que permiten dar cuenta de las estrategias pedagógicas, didácticas y técnicas que son empleadas en la producción de la serie.

En el presente artículo se describe el contexto de la educación cívica en Colombia y cómo las estrategias pedagógicas juegan un papel vital en el fortalecimiento de la conciencia ciudadana. Luego se describe en detalle el proceso de conceptualización, diseño y desarrollo de la serie animada. Finalmente, se relata la experiencia con el estudio de medición del impacto inicial de la serie en una institución educativa de la ciudad, en la que se indagó sobre su eficiencia, potencial y efectividad en el desarrollo del concepto de conciencia ciudadana.

Contextualización

Uno de los objetivos del actual gobierno nacional es promover una semiósfera que cree ciudadanos con altísimos niveles educativos y culturales; en palabras del mismo Presidente: “Colombia debe trazarse hoy una meta con la que todos nos podamos comprometer, ser la nación más educada de América Latina en el año 2025” (*El Tiempo*, 2014). Ahora bien, para lograr tal visión debemos entender la educación como un concepto holístico e integrador de la idiosincrasia; es decir, uno que articula, alinea y fija lo informativo, lo cultural y lo moral a la identidad colombiana.

Conseguir este objetivo y convertirnos verdaderamente en la nación más educada del subcontinente exige reformular aquellas prácticas sistémicas que van en contra de lo cívico y que hasta ahora han sido ampliamente aceptadas, difundidas, e incluso premiadas por diferentes actores de la sociedad colombiana. Nos referimos aquí particularmente a la cultura del “avivatazgo”, la de “No dar papaya y no perdonarla jamás”, ideología que raya en lo antisocial, ya que tiene como premisa pensar en el individuo como

un elemento aislado y egoísta que ve solamente su propio beneficio y que condona la falta de empatía por los demás.

Salomón Kalmanovitz, ex codirector del Banco de la República, en su texto *Instituciones colombianas en el Siglo XX* (2001), señala cómo la sociedad colombiana ha perdido “su carácter comunal para entrar en una zona gris donde los individuos solo confían en sus familiares, donde hay una evidente amoralidad, deterioro de la comunidad y una individuación intermitente”. En esta línea de ideas, si queremos ser genuinamente educados y ser considerados una sociedad civil moderna debemos retomar la idea de comunión y de unidad como parte esencial de la colombianidad, y es precisamente ahí donde la presente propuesta busca tener un impacto. El proyecto apunta a identificar conductas “avispidas” que van en detrimento de la dinámica social; el canal es la animación, la metodología: didáctica por medio del humor, que se emplea como recurso estratégico para motivar y facilitar la comunicación y el aprendizaje.

En las últimas décadas, especialmente causado por el fácil acceso a la información, el proceso de enseñanza-aprendizaje dejó de ser monopolio de la institucionalidad, dando paso, a veces a regañadientes, a espacios que cubren una necesidad que la escuela, al estar anclada en una dimensión física, temporal e ideológica mucho más rígida, no es capaz de suplir. En efecto, la normatividad de los espacios de enseñanza-aprendizaje le dificulta competir con la flexibilidad y ubicuidad de los medios electrónicos.

Sin embargo, no sería justo responsabilizar a maestros, directivos y diseñadores de políticas públicas por esta condición propia de la escuela desde su misma aparición; después de todo, durante miles de años su objetivo fundamental ha sido preservar tradiciones y custodiar el conocimiento validado por expertos reconocidos por la misma escuela. Las tendencias y los cambios paradigmáticos son rara vez reconocidos a tiempo por esta institución; de hecho, como consecuencia de su institucionalidad, tiende a funcionar como anticuerpo que inmuniza a la sociedad frente al cambio, al obstaculizar la experimentación o cualquier forma de tendencia innovadora o divergente.

Es precisamente esta debilidad la que buscamos atender, frente a la cual Henry Giroux, fundador de la teoría de la pedagogía crítica, crítico cultural y considerado como uno de los pensadores educativos actuales más influyentes, diagnosticó como la necesidad urgente de crear nuevos ambientes de aprendizaje (1997). Al respecto, Jakeline Duarte, docente de la Universidad de Antioquia, Colombia, define el concepto de entorno de aprendizaje como:

Las interacciones producidas en el medio, su organización y disposición espacial, las relaciones establecidas entre los elementos de su estructura, las pautas de comportamiento que en él se desarrollan, el tipo de relaciones que mantienen las personas con los objetos, las interacciones que se producen entre las personas, los roles que se establecen, los criterios que prevalecen y las actividades que se realizan (2003).

En consecuencia, es necesario reconocer que para crear un ambiente de aprendizaje, el diseñador instruccional debe tomar en cuenta que las tecnologías de la información y la comunicación han cambiado radicalmente la semiósfera en la que los individuos aprendían. Por lo tanto, si antes los espacios físicos y sociales de la escuela y el hogar solían bastar para configurar un entorno de aprendizaje efectivo, ahora se requiere articular espacios más distantes y heterogéneos en el diseño. Así, alineado con este objetivo, el proyecto Vivaz y Morales se creó buscando ser un elemento educativo que pueda ser articulado en un ambiente de aprendizaje que dialogue con muchos actores de la sociedad e integre todos los espacios de la ciudad en este proceso.

Estrategias pedagógicas para el fortalecimiento de la conciencia ciudadana

Hace apenas poco más de 20 años Bogotá era reconocida por el Banco Interamericano de Desarrollo (BID) como la capital latinoamericana con mejor cultura ciudadana y, en la ciudad, se implementaban estrategias pedagógicas que hacían de la capital de Colombia un ejemplo de convivencia ciudadana. Hoy, sin embargo, estas iniciativas se han debilitado y la cultura del avivatazgo parece dominar la mentalidad capitalina. Con el propósito de disminuir dichos comportamientos y ayudar a fomentar la conciencia ciudadana surgió la idea de “Vivaz y Morales”, una serie animada que pretende poner en evidencia y aliviar comportamientos negativos de aquellos que quieren tomar ventaja de las situaciones, sin pensar en las consecuencias o en los efectos negativos que sus conductas puedan tener en otros.

Esta propuesta va en la misma línea de otras series producidas en el ámbito local que tienen como objetivo promover la conciencia ciudadana. Como ejemplo están “Los Manes X”, animado que, desarrollando el concepto de las tribus urbanas, muestra a un grupo de superhéroes dedicados a la defensa de los valores fundamentales y las diferencias culturales. Igualmente, en el ámbito internacional, es posible encontrar la serie animada Green Light (Luz verde), basada en un personaje que ayuda a los niños a aprender normas básicas de seguridad vial para prevenir accidentes de tráfico.

La idea de desarrollar contenidos educativos por medio de historias animadas en realidad no es nueva, aunque su realización sea rara y no tan difundida, esto se debe frecuentemente a la falta de profundidad en la psicología de los personajes y en el diseño de las historias, que lleva a caer en lo simplemente aleccionador o doctrinante, olvidando el elemento lúdico y estético que es el que verdaderamente hace que la audiencia simpatice con una serie y decida continuar buscando sus episodios.

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

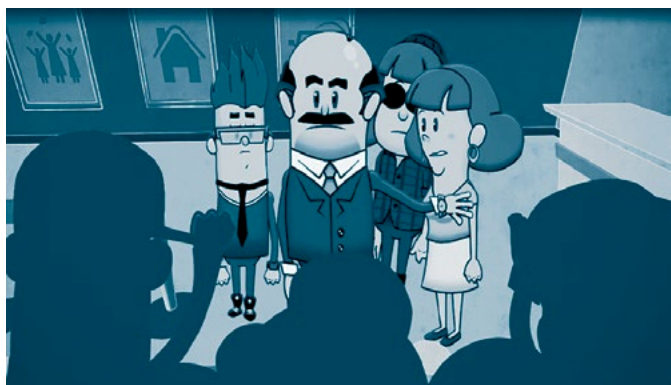
Vivaz y Morales: serie animada educativa para el fortalecimiento de la conciencia ciudadana

Básicamente, Vivaz y Morales constituye una crítica humorística a ciertos comportamientos antisociales y egoístas que frecuentemente vemos en diferentes lugares de la ciudad: transporte, oficinas, lugares de comercio y entretenimiento, entre otros, y muestra situaciones cómicas en las que la familia Vivaz se involucra en su afán por encontrar soluciones facilistas a la forma de llevar a cabo sus obligaciones. Los Vivaz son, en últimas, una caricatura de quienes que creen que “A papaya puesta, papaya partida”, y rompen continuamente las normas básicas de convivencia. Esta familia de “avispados” encontrará en cada episodio que su astucia no será suficiente para lograr sus objetivos y que, a pesar de sus esfuerzos, inevitablemente sus intentos por salirse con la suya acabarán en fracaso y ridículo. El grupo de la serie se completa con

“ La historia, en “Vivaz y Morales” se presenta el contraste entre lo que se debe o no hacer en cada situación, dando la oportunidad de autorreflexión y construcción de valores y conciencia ciudadana. ”

vecinos y familiares lejanos, de entre los cuales se destaca la familia vecina, los Morales, quienes aportan el contraste a las acciones de los Vivaz, pues son la brújula moral de la serie.

Figura 1. La familia Vivaz en aprietos



Nota. Fuente: Zuakatoon, 2015

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

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

El mensaje de cada episodio va dirigido al ciudadano en general, pero está particularmente ajustado para los jóvenes que cursan secundaria,

tratando de motivar una conciencia y una identidad que rompa con el estereotipo del colombiano que se aprovecha del sistema y de sus conciudadanos a la menor oportunidad. En esta medida, la escuela es un foro espléndido para esta serie, ya que permite la formación de conciencia desde una etapa primaria.

Metodología

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

Planeación y análisis de los contenidos educativos

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

Diseño de la serie animada

Se planteó una estrategia acorde con las expectativas pedagógicas y surgió la idea de emplear el humor como estrategia didáctica para alcanzar un público infantil y juvenil. Posteriormente, se elaboró un esquema de los elementos significativos que hacen parte de la serie; se definió el nombre, las características de los personajes (rasgos físicos y de personalidad) y, finalmente, las situaciones en las cuales se desarrolla la serie. A partir de este momento, el escritor y creador de la idea original, Eric Ávila, redactó las escaletas de la primera temporada junto con el libreto completo de lo que sería el episodio piloto.

Desarrollo e implementación

La animación digital fue desarrollada por Zuakatoon, empresa conformada por un grupo de profesionales con experiencia en diferentes áreas del trabajo audiovisual, especialistas en animación 2D. En especial, dos profesionales se comprometieron con el proyecto, dando vida al capítulo piloto, ellos son Diego Alejandro López, quien se especializa en diseño de personajes y escenarios; y Didier Martínez, director de arte de Zuakatoon, estudio de animación. Ambos cuentan con más de diez años en el mundo de la animación, en los cuales han participado en proyectos de gran envergadura, como por ejemplo la serie animada *Profesor Súper O*, enfocada en desarrollar conciencia idiomática entre los más jóvenes. Al ver el potencial educativo de “Vivaz y Morales” los directivos de Zuakatoon no escatimaron esfuerzos para sacar adelante el capítulo inicial, esto, como parte de su compromiso y aporte a la sociedad.

Inicialmente, el diseñador instruccional, o artista de guion gráfico, Mauricio Martínez, realizó un guion gráfico (*storyboard*) del capítulo que describía detalladamente todos los elementos audiovisuales (audio, video, texto) que hacen parte de la animación. El guion gráfico fue enviado a Zuakatoon para convertirse en una pieza de animación digital. En este proceso de animación se preparan las voces, la musicalización y los efectos de sonido; de igual forma, se elaboran los personajes y los escenarios empleando una técnica de animación, en principio 2D mixta, que mezcla las técnicas de cut-out y tradigital, con el software Anime Studio Pro y maneja los personajes por medio de huesos y vectores, permitiendo movimientos naturales y una mayor expresividad. Las técnicas empleadas permitieron que el programa circulara en diferentes escenarios y canales de carácter público. El episodio piloto fue realizado en HD 1280 x 720 a 30 frames x segundo, su duración es de 3 minutos 30 segundos.

Evaluación y finalización

Durante las fases de Evaluación y Finalización se realizó una revisión del resultado para diagnosticar posibles fallos o errores en el contenido (gazapos, errores de ortografía, tamaño y tipo de letra, corrección política, diseño, etc.). De tal forma que si existiera un error fuera posible realizar el ajuste correspondiente y llegar al proceso final.

Técnica de animación Cut-out

La técnica empleada por Zuakatoon (Animación *cut-out*) es una de las más antiguas y simples de animación, por lo que cuenta con muchas formas y variaciones; esencialmente, implica animaciones

que se producen utilizando caracteres 2-D, en las cuales los animadores dividen los personajes en segmentos más pequeños para, posteriormente, mover esos segmentos paso a paso, tomando una captura, o frame, a la vez, para crear la ilusión de movimiento.

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

Cut-out digital

Figura 2. Gildardo Vivaz [Técnica *cut-out*]



Nota. Fuente: Zuakatoon, 2015

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

Técnica de animación Tradigital

Tradigital fue utilizado originalmente para referirse a las técnicas utilizadas en la creación de imágenes con métodos tradicionales y digitales, pero el término ha sido adaptado en varios campos, como el *marketing* y la ingeniería. La palabra se utiliza ahora para describir algo que combina conceptos tradicionales y digitales. Algunos autores (Beck y Katzenberg, 2004) usan el término “animación tradigital” para referirse a las nuevas técnicas de animación que combinan gráficos por computador y técnicas de animación de células tradicionales. Katzenberg menciona animaciones populares como *Toy Story* como un buen ejemplo de animación tradigital, en la que se evidencia la combinación de técnicas de dos y tres dimensiones (3-D) de animación.

Estudio de medición del impacto inicial de la serie

Con el fin de medir el impacto de la serie animada en un contexto educativo, se desarrolló la implementación de un taller cívico en una muestra de 194 estudiantes de grado sexto, séptimo, noveno, décimo y undécimo. Durante el ejercicio se recopilaban las percepciones que obtuvo el capítulo piloto de la serie Vivaz & Morales, con el fin de identificar su impacto inicial y cómo puede contribuir en el desarrollo del concepto de conciencia ciudadana en los estudiantes. Los resultados obtenidos se presentan a continuación.

Categoría 1: Serie animada como recurso innovador

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

Figura 3. Factor Innovación.

Respuestas de estudiantes a la pregunta ¿Ha visto historietas como esta en Colombia?

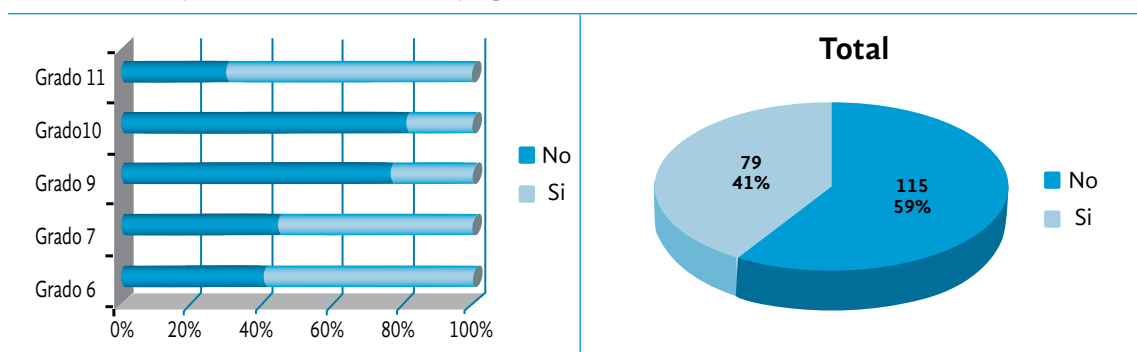
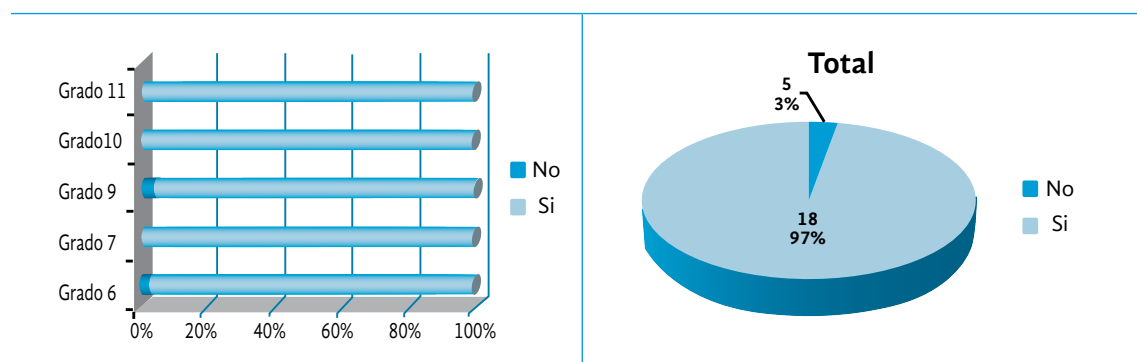


Figura 4. Factor conciencia ciudadana.

Respuestas de estudiantes a la pregunta ¿Cree que este tipo de comportamientos son frecuentes en la cotidianidad de los colombianos?



Categoría 2: Recursos como factores influyentes en el desarrollo de la conciencia ciudadana

En cuanto a la cotidianidad de los comportamientos, el 97% de los encuestados declaró que encuentra frecuentemente dichas formas de actuar.

Igualmente, los participantes manifestaron que existen diversos factores que influyen en actitudes poco cívicas como las representadas en las historietas. Entre los comentarios, se listan los más recurrentes:

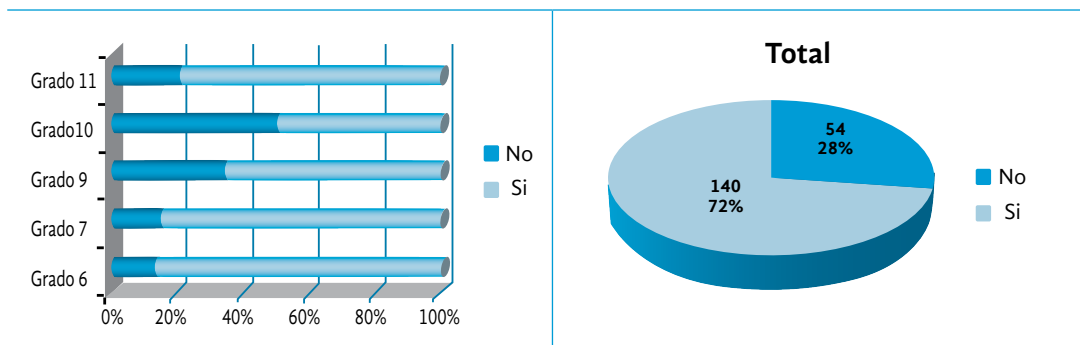
- Se está volviendo una costumbre que las personas produzcan lástima frente a otros para obtener recursos sin ningún sacrificio, por eso no hay respeto por los discapacitados, porque ya no hay credibilidad.
- No hay tolerancia y tampoco tenemos conciencia de nuestros actos.
- Falta prudencia, la gente no responde el turno.

- Prima el individualismo.
- Muchas personas inventan excusas y usan su creatividad negativamente para evitar hacer filas en lugares como estaciones y portales de Transmilenio, bancos y cinemas.
- Existe un tipo de personas que siempre está buscando hacer las cosas de la forma más facilista.

Categoría 3: Recursos como agentes motivadores en el contexto educativo

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

Figura 5. Factor motivación. Respuestas de estudiantes a la pregunta ¿Estaría dispuesto a continuar viendo la serie?



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

Categoría 4. Recursos con el potencial de generar un cambio

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

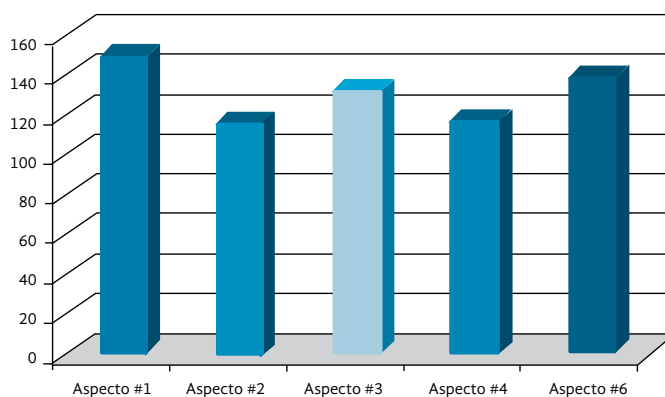
1. La conciencia ciudadana.
2. La convivencia y tolerancia.
3. Reflexión acerca de nuestro papel como ciudadanos dentro de la sociedad.

4. La percepción de comportamientos, hábitos y actitudes.
5. Identificar las consecuencias colectivas de ciertos comportamientos.
6. Responsabilidad de cumplir con las normas.

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

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

Figura 6. Respuestas de estudiantes a la pregunta.
¿Considera que la serie animada puede generar cambios en los siguientes aspectos?



Conclusiones

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

En segundo lugar, se ratifica la serie animada educativa como un recurso innovador en el aula que resulta llamativo para la nueva generación de estudiantes. De acuerdo a los participantes, un recurso interactivo digital de estas características despierta curiosidad e interés y, de esta forma, es mucho más fácil lograr los objetivos propuestos en materia educativa. También se establecieron los diferentes aspectos sociales que podrían mejorar tras la implementación de estrategias pedagógicas que comprendan la utilización de la serie animada, por ejemplo, promover la conciencia ciudadana, permitir la reflexión acerca de nuestro papel como ciudadanos dentro de la sociedad y fomentar la responsabilidad de cumplir con las normas.

Por último, pero no menos importante, una serie animada permite a los estudiantes, a través de sus conocimientos previos, realizar un contraste entre la ficción presentada en la serie y su realidad cotidiana. Esta comparación les facilita, entre otras cosas, acceder a realidades más cercanas de una forma didáctica, lo cual les lleva a enfrentar y reflexionar sobre estas circunstancias, preparándoles para afrontar situaciones futuras. Con este formato el estudiante realiza asociaciones con la dinámica social; en otras palabras, revisa las formas diversas en que percibe su rol en la sociedad como ciudadano activo, agente de cambio y promotor de valores.

Líneas futuras de investigación

La serie Vivaz & Morales se desarrolla en ambientes universales y los temas que aborda han sido ampliamente estudiados por expertos en diversos campos, por lo cual puede ser adaptada a diferentes contextos y entornos. Como iniciativa, busca generar conciencia en temas de ciudadanía y civismo, especialmente, en aquellos que tocan la cotidianidad y en los que se puede ver claramente la incidencia de comportamientos negativos en la sociedad; el objetivo es involucrar a la mayor cantidad de ciudadanos y de espacios en un proceso de cambio y concienciación que guíe la consolidación del proyecto de desarrollo de cada ciudad.

Referencias

- Beck, J., y Katzenberg, J. (2004). *Animation Art: From Pencil to Pixel, the illustrated History of Cartoon, Anime & CGI*. Nueva York: Harper Design.
- Duarte D., J. (2003). Ambientes de aprendizaje: una aproximación conceptual. *Estudios pedagógicos (Valdivia)*, No. 29, pp. 97-113. Obtenido desde <https://dx.doi.org/10.4067/S0718-07052003000100007>
- El Tiempo. (2014). En 10 años, el país debe ser el más educado de América Latina: Santos. Ampliación de jornada escolar, nuevos modelos educativos y bilingüismo, claves para cumplir la meta. *El Tiempo*. Obtenido el 14 de Mayo de 2017 desde <http://www.eltiempo.com/archivo/documento/CMS-13492355>
- Kalmanovitz, S. (2001). *Las instituciones colombianas en el siglo XX. Libros de cambio*. Bogotá: Alfaomega.
- Giroux, H. (1997). *Cruzando límites. Trabajadores culturales, y políticas educativas*. Barcelona: Paidós.
- Sfetcu, N. (2011). *The Art of Movies*. Morrisville: Lulu Press.