



UNIVERSIDAD NACIONAL DE CHIMBORAZO
FACULTAD CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y
TECNOLOGÍAS
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO (R)

Título

**Cortometraje 3D sobre el Pase del Niño para preservar el patrimonio
cultural en los adolescentes de noveno grado de básica de la escuela Fe y
Alegría de la ciudad de Riobamba**

**Trabajo de Titulación para optar al título de Licenciado en Diseño
Gráfico**

Autor:

Evans Rodrigo Torres Fiallos

Tutor:

Mg. Iván Fabricio Benítez Obando

Riobamba, Ecuador. 2025

DECLARATORIA DE AUTORÍA

Yo, **Evans Rodrigo Torres Fiallos**, con cédula de ciudadanía **0604755884**, autor del trabajo de investigación titulado: **Cortometraje 3D sobre el Pase del Niño para preservar el patrimonio cultural en los adolescentes de noveno grado de básica de la escuela Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba**, certifico que la producción, ideas, opiniones, criterios, contenidos y conclusiones expuestas son de mí exclusiva responsabilidad.

Asimismo, cedo a la Universidad Nacional de Chimborazo, en forma no exclusiva, los derechos para su uso, comunicación pública, distribución, divulgación y/o reproducción total o parcial, por medio físico o digital; en esta cesión se entiende que el cesionario no podrá obtener beneficios económicos. La posible reclamación de terceros respecto de los derechos de autor (a) de la obra referida, será de mi entera responsabilidad; librando a la Universidad Nacional de Chimborazo de posibles obligaciones.

En Riobamba ,04 de diciembre de 2025.



Evans Rodrigo Torres Fiallos
C.I: 0604755884



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO

en movimiento



UNACH-RGF-01-04-08.11
VERSIÓN 01: 06-09-2021

ACTA FAVORABLE - INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN

En la Ciudad de Riobamba, al 6 día del mes de octubre del 2025, luego de haber revisado el Informe Final del Trabajo de Investigación presentado por el estudiante **Evans Rodrigo Torres Fiallos**, con CC: **0604755884**, de la carrera **DISEÑO GRÁFICO** y dando cumplimiento a los criterios metodológicos exigidos, se emite el **ACTA FAVORABLE DEL INFORME FINAL DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN** titulado **"CORTOMETRAJE 3D SOBRE EL PASE DEL NIÑO PARA PRESERVAR EL PATRIMONIO CULTURAL EN LOS ADOLESCENTES DE NOVENO GRADO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "FE Y ALEGRÍA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA"**, por lo tanto se autoriza la presentación del mismo para los trámites pertinentes.



Mgs. Iván Fabricio Benítez Obando
TUTOR

CERTIFICADO DE LOS MIEMBROS DEL TRIBUNAL

Quienes suscribimos, catedráticos designados Miembros del Tribunal de Grado para la evaluación del trabajo de investigación: **Cortometraje 3D sobre el Pase del Niño para preservar el patrimonio cultural en los adolescentes de noveno grado de básica de la escuela Fe y Alegría de la ciudad de Riobamba**, del autor **Evans Rodrigo Torres Fiallos**, con cédula de identidad número **0604755884**, bajo la tutoría de Mg. Iván Fabricio Benítez Obando; certificamos que recomendamos la APROBACIÓN de este con fines de titulación. Previamente se ha evaluado el trabajo de investigación y escuchada la sustentación por parte de su autor; no teniendo más nada que observar.

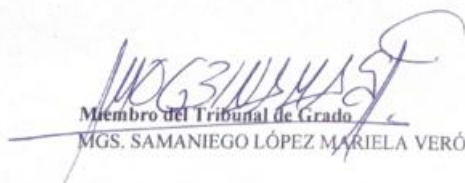
De conformidad a la normativa aplicable firmamos, en Riobamba, 05 de diciembre de 2025



Presidente del Tribunal de Grado
MGS. QUEVEDO TUMAILLI WILLIAM JAVIER.



Miembro del Tribunal de Grado
MGS. PUENTES OROZCO GABRIELA MARIBEL.



Miembro del Tribunal de Grado
MGS. SAMANIEGO LÓPEZ MARIELA VERÓNICA.

CERTIFICADO ANTIPLAGIO



Dirección
Académica
VICERRECTORADO ACADÉMICO



UNACH-RGF-01-04-08.17
VERSIÓN 01: 06-09-2021

CERTIFICACIÓN

Que, **Evans Rodrigo Torres Fiallos** con **CC: 0604755884**, estudiante de la Carrera **DISEÑO GRÁFICO**, Facultad de **CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, HUMANAS Y TECNOLOGÍAS**; ha trabajado bajo mi tutoría el trabajo de investigación titulado **"CORTOMETRAJE 3D SOBRE EL PASE DEL NIÑO PARA PRESERVAR EL PATRIMONIO CULTURAL EN LOS ADOLESCENTES DE NOVENO GRADO DE BÁSICA DE LA ESCUELA "FE Y ALEGRÍA" DE LA CIUDAD DE RIOBAMBA"**, cumple con el 1%, de acuerdo al reporte del sistema Anti plagio **COMPILATIO**, porcentaje aceptado de acuerdo a la reglamentación institucional, por consiguiente autorizo continuar con el proceso.

Riobamba, 6 de octubre del 2025



Mgs. Iván Fabricio Benítez Obando
TUTOR

DEDICATORIA

El presente trabajo de investigación, realizado con esfuerzo, disciplina y perseverancia, lo dedico a mis seres queridos, especialmente a mi madre María, por su apoyo incondicional, a mi padre Evans de igual forma por su apoyo, mi segunda madre mi abuelita que junto a toda mi familia son pilares emocionales fundamentales en mi vida y mi guía.

A mi hermano, por impulsarme a ser un buen ejemplo a seguir y un hombre de bien.

Evans Rodrigo Torres Fiallos.

AGRADECIMIENTO

Quiero extender mi profundo agradecimiento a la Universidad Nacional de Chimborazo por brindarme la oportunidad de formarme como un profesional, a los docentes de la carrera por compartir sus conocimientos y enseñanzas convirtiéndose en una guía en este proceso académico.

Especialmente quiero agradecer a mi tutor el Mg. Iván Fabricio Benítez Obando por su guía, apoyo y orientación en cada momento, brindándome la dirección para cumplir con la realización del presente trabajo de investigación.

A mi madre por ser un apoyo incondicional y un pilar en mi formación como profesional y persona , me ha guiado y apoyado siempre en cualquier situación estoy profundamente agradecido con la vida por la madre que la vida me ha dado, a mi hermano, a mi padre y a toda mi familia que me ha acompañado a lo largo de toda esta etapa.

Evans Rodrigo Torres Fiallos

RESUMEN

El patrimonio cultural inmaterial constituye un pilar fundamental en la construcción de la identidad colectiva de los pueblos. No obstante, en la escuela Fe y Alegría de Riobamba, se evidencia una desconexión por parte de los estudiantes de noveno grado con la tradición del Pase del Niño, lo que podría derivar en su progresivo olvido. Por tal motivo, en la presente investigación se abordó esta problemática desde una fundamentación teórica centrada en la educación patrimonial, el diseño digital y la animación 3D como herramienta educativa contemporánea. Asimismo, se resalta la importancia del uso de recursos didácticos innovadores que motiven a los estudiantes a conocer y valorar sus manifestaciones culturales. A partir de ello, se planteó como objetivo el desarrollo de un cortometraje animado en 3D enfocado en el personaje del Diablo de Lata, con el fin de fortalecer el vínculo entre los estudiantes y su patrimonio. La investigación adoptó un enfoque mixto, con un diseño metodológico fenomenológico de tipo reporte de caso, tomando como unidad de análisis a los estudiantes de noveno grado de la institución, el componente cuantitativo y entrevistas favorece al análisis de proyectos, el componente cualitativo favorece a triangular datos. En el análisis de datos se aplicó el proceso genérico con base en unidades, categorías y temas para comprender un fenómeno, producir teoría o resolver un problema, lo que permitió ratificar la existencia del problema científico planteado y contar con la información y sustento empírico para proponer una serie de metodologías activas, que pueden ser aplicadas en los estudiantes de Noveno Grado de la escuela Fe y Alegría.

PALABRAS CLAVE: Patrimonio cultural inmaterial, Pase del Niño, Cortometraje 3D, educación patrimonial, Recursos Didácticos, Diablo de Lata.

ABSTRACT

Intangible cultural heritage constitutes a fundamental pillar in the construction of the collective identity of peoples. However, at the Fe y Alegría School in Riobamba, a disconnection has been observed among ninth-grade students regarding the tradition of the Pase del Niño, which could lead to its gradual neglect. For this reason, the present research addresses this issue through a theoretical framework focused on heritage education, digital design, and 3D animation as a contemporary educational tool. Likewise, the importance of using innovative teaching resources that motivate students to learn about and value their cultural manifestations is highlighted.

Based on this approach, the objective of the study was the development of a 3D animated short film centered on the character of the Diablo de Lata, with the aim of strengthening the bond between students and their cultural heritage. The research adopted a mixed-methods approach with a phenomenological methodological design in the form of a case report, taking ninth-grade students of the institution as the unit of analysis. The quantitative component and interviews supported project analysis, while the qualitative component facilitated data triangulation. Data analysis followed a generic process based on units, categories, and themes to understand the phenomenon and confirm the existence of the proposed scientific problem, providing empirical support for the proposal of active methodologies applicable to ninth-grade students at the Fe y Alegría School.

Keywords: intangible cultural heritage, Pase del Niño, 3D short film, heritage education, teaching resources, Diablo de Lata.

ÍNDICE GENERAL

1.	CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN	15
1.1	Antecedentes	15
1.2	Planteamiento del problema	17
1.3	Formulación del problema científico	17
1.4	Justificación	17
1.5	Categorías rectoras de la Investigación	19
1.5.1	Objeto de estudio de la Investigación	19
1.5.2	Objetivo General	19
1.5.3	Campo de acción	19
1.5.4	Planteamiento hipotético	19
1.5.5	Objetivos específicos	19
2.	CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO	21
2.1	Referentes teóricos del cortometraje	21
2.2	Pase del Niño de Riobamba	23
2.3	Escuela Fe y Alegría	25
2.4	Patrimonio cultural de Riobamba	26
2.4.1	Ciudad y Cultura de Riobamba	27
2.4.2	Características de un bien Patrimonial	27
2.4.3	Personaje Diablo de Hojalata como parte del bien Patrimonial inmaterial	27
2.4.4	Significado Cultural y elementos que componen al diablo de lata	28
2.5	Metodología Pipeline	29
2.5.1	Pre producción	29
2.5.2	Producción	30
2.5.3	Post producción	30

2.6	La animación como medio didáctico	31
2.6.1	Corto Animado Herramienta atractiva.....	31
2.6.2	Corto Animado comunicación eficaz.....	31
2.6.3	Antecedentes investigativos que se relacionan con el tema a investigar	32
3.	CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.....	34
3.1	Proceso que se desarrolla de la investigación	34
3.2	Tipo de Investigación	35
3.3	Diseño de Investigación.....	35
3.4	Técnicas de recolección de datos.....	36
3.5	Población de estudio y tamaño de muestra.....	37
3.6	Métodos de análisis y procesamiento de datos.....	38
4.	CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN	40
4.1	Etapa 1: Acercamiento y solicitud de permiso a las autoridades de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, para realizar la investigación.	40
4.2	Etapa 2: Elaboración y aplicación de instrumentos para la recolección de datos. 40	
4.3	Etapa 3: Procesamiento y análisis de los datos.	41
4.4.	Etapa 4: Construcción de la Propuesta de Cortometraje Siguiendo la Metodología Pipeline y la metodología ágil Kanban	66
4.5	Pre-producción: Conceptualización y Diseño Fundamentado	67
4.6	Producción: Construcción y Animación	70
4.6.1	Modelado 3D y Creación de Activos	71
4.6.2	Texturizado y Shading.....	72
4.6.3	Rigging	73
4.6.4	Animación.....	74
4.6.5	Iluminación y Renderizado	75
4.7	Post Producción: Edición y Acabado Final.....	76
4.7.1	Composición.....	76

4.7.2	Efectos de Sonido - Edición Final	77
4.8	Etapa 5: Elaboración de las conclusiones y recomendaciones.	77
5.	CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	78
5.1	Conclusiones	78
5.2	Recomendaciones	79
6.	BIBLIOGRAFÍA	80
7.	ANEXOS	83
	Anexo 1: Guía de entrevista en profundidad dirigido al experto en animación	83
	Anexo2 : Guía de entrevista en profundidad dirigido al experto en patrimonio	86
	Anexo 3: Guía de entrevista en profundidad dirigido maestro de la institución	89
	Anexo 4: Formato de encuesta realizada a los estudiantes	92
	Anexo 5: Formato de ficha de observación	97

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Fragmentos significativos animación	58
Tabla 2: Fragmentos significativos patrimonio	59
Tabla 3: Fragmentos significativos institucional.....	60
Tabla 4: Codificación Axial. Experto en animación	61
Tabla 5: Experto en Patrimonio Cultural.....	62
Tabla 6 : Codificación Axial Profesora de la Unidad Educativa	63
Tabla 7: Análisis final de entrevistas, encuestas y fichas de observación	57

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Nube de palabras, animación.....	57
Figura 2: Nube de palabras patrimonio.....	58
Figura 3: Nube de palabras institución.....	59
Figura 4: Respuesta a la pregunta: ¿Admiras a algún personaje del entretenimiento como un héroe?	43
Figura 5: Respuesta a la pregunta: ¿Cuáles de los siguientes programas son tus favoritos?	44
Figura 6: Respuesta a la pregunta ¿Crees que los personajes que sigues son buenos ejemplos a seguir?	45
Figura 7 : Respuesta a la pregunta ¿Conoces a los personajes del pase del niño?	46
Figura 8 : Respuesta a la pregunta ¿Conoces al Diablo de Lata?	48
Figura 9: Respuesta a la pregunta ¿Sabes que es un cortometraje animado?	49
Figura 10: Respuesta a la pregunta ¿Has visto alguna vez un video corto animado sobre tu tradición cultural?	49
Figura 11: Respuesta a la pregunta: ¿Te gustaría que las tradiciones culturales se expliquen mediante animación?	50
Figura 12: Respuesta a la pregunta ¿Qué estilo visual te parece más atractivo para ver una animación?	51
Figura 13: Respuesta a la pregunta ¿Qué duración te parece adecuada para un cortometraje animado?	52
Figura 14: Respuesta a la pregunta ¿Prefieres ver animación con?	53
Figura 15 : Respuesta a la pregunta: ¿Dónde sueles ver videos cortos o animaciones?	53
Figura 16: Respuesta a la pregunta: ¿Qué tanto te identificas con las tradiciones de Riobamba?	54
Figura 17: Respuesta a la pregunta: ¿Qué esperas de una animación sobre el Pase del niño?	54
Figura 18: Respuesta a la pregunta: ¿Te gustaría participar en la creación de una animación cultural?	55
Figura 19 : Respuesta a la pregunta: ¿Te sentirías más orgulloso de tu cultura si ves tus tradiciones en una animación?	56

1. CAPÍTULO I: INTRODUCCIÓN

En el presente capítulo se expone el análisis introductorio de la investigación, acompañado de los antecedentes que motivan y sustentan el planteamiento del problema científico a resolver. Asimismo, se identifican y presentan las categorías rectoras que dirigen la investigación, tales como: objeto de estudio, campo de acción, planteamiento de hipótesis, objetivos generales y específicos.

El Pase del Niño constituye una de las manifestaciones más representativas del patrimonio cultural inmaterial de Riobamba - Ecuador. Sin embargo, en los últimos años, se ha evidenciado una creciente desconexión entre los adolescentes y esta tradición, especialmente en contextos urbanos y escolares como el de la Escuela Fe y Alegría de Riobamba. A pesar de su carácter profundamente simbólico, identitario y festivo, esta celebración corre el riesgo de ser banalizada o desvirtuada por la incorporación de elementos puramente estéticos o modernos que desplazan su verdadero significado.

Una exploración inicial de este tema ha permitido que, se plantee la necesidad de diseñar estrategias pedagógicas innovadoras que conecten a los jóvenes con su patrimonio cultural. En ese marco, la animación 3D emerge como un recurso poderoso capaz de traducir valores culturales, símbolos religiosos y relatos históricos en formatos visuales comprensibles y atractivos para las nuevas generaciones. Así, de esta manera se presenta el desarrollo de un cortometraje animado en 3D enfocado en el personaje del Diablo de Lata, con el objetivo de revitalizar el significado tradicional en los estudiantes de noveno grado.

1.1 Antecedentes

La educación y la cultura constituyen dos pilares fundamentales para la formación integral del ser humano, ya que no solo proporcionan conocimientos académicos, sino que también transmiten valores, identidad y sentido de pertenencia. En ese sentido, la preservación del patrimonio cultural inmaterial se convierte en una tarea prioritaria dentro de los procesos formativos, especialmente cuando se busca que las nuevas generaciones reconozcan, valoren y mantengan vivas sus tradiciones.

Dentro de este marco, el uso de herramientas tecnológicas como el modelado y la animación 3D ha cobrado especial relevancia, ya que permite representar, reconstruir y difundir

elementos culturales a través de lenguajes visuales atractivos para los jóvenes. En el proceso de investigación, se identificaron diversos aportes teóricos y empíricos que sustentan esta relación entre tecnología, educación y patrimonio.

Un referente importante es el estudio de Aitana Gosálbez Ibarra (2024), quien en su obra *Diseño y creación de un personaje 3D*, analiza detalladamente el proceso de desarrollo de personajes para medios multimedia. La autora destaca que un personaje bien construido, además de aportar a la narrativa, tiene la capacidad de conectar emocionalmente con el público y transmitir valores culturales, lo cual resulta clave en el caso del Diablo de Lata, personaje emblemático del Pase del Niño en Riobamba.

Por su parte, en la Universidad Nacional de Chimborazo, la investigación desarrollada por Martínez Vergara y Baldeón Panchi (2021) demuestra cómo el modelado 3D puede utilizarse para representar monumentos históricos riobambeños con el fin de preservar su legado cultural. Este trabajo resalta que la tecnología digital no solo sirve como medio de documentación, sino también como recurso educativo para fortalecer el conocimiento de las nuevas generaciones sobre su identidad local.

De igual forma, Villacrés et al. (2024) exploran en su investigación el uso del modelado 3D como técnica de recreación del personaje de la Diablada de Pillaro, destacando cómo esta tecnología puede revitalizar el patrimonio intangible, especialmente al captar el interés de la juventud y permitir la interacción con tradiciones ancestrales de una manera innovadora y participativa.

En el plano internacional, estudios como el de Guidi et al. (2018) y Zhang et al. (2020) coinciden en afirmar que el modelado 3D desempeña un papel crucial en la conservación y promoción del patrimonio cultural. Ambos trabajos destacan que las reconstrucciones virtuales favorecen la comprensión, aprecio y difusión de elementos culturales ante públicos más amplios, permitiendo que las tradiciones no se desvanezcan con el tiempo.

En ese sentido, la presente investigación se nutre de estos aportes teóricos para fundamentar la propuesta de creación de un cortometraje animado en 3D, cuyo personaje principal será el Diablo de Lata, como una forma de fortalecer el vínculo entre los adolescentes de noveno grado de la escuela Fe y Alegría de Riobamba y el patrimonio cultural del Pase del Niño. Esta iniciativa se inserta dentro de las metodologías activas, al proponer un aprendizaje visual, creativo e interpretativo que motive a los estudiantes a involucrarse en el conocimiento y la valoración de sus raíces culturales.

1.2 Planteamiento del problema

En la escuela Fe y Alegría de Riobamba, los estudiantes de noveno grado muestran una falta de conexión con el patrimonio cultural inmaterial del Pase del Niño, lo que pone en riesgo la transmisión y valoración de esta tradición. A pesar de crecer en un entorno donde el Pase del Niño es una manifestación cultural importante, existe una brecha en su apreciación y comprensión, lo que puede llevar a su eventual olvido. Esta deficiencia se debe, en gran medida, a la falta de recursos educativos y experiencias que hagan relevante y atractiva esta tradición para los jóvenes. En la actualidad, su conocimiento se basa en la observación pasiva y la participación esporádica, sin una comprensión profunda de su significado y valor.

Ante esta problemática, el presente trabajo investigado aborda el empleo de un cortometraje en 3D bajo la metodología Pipeline que proporcione a los estudiantes una experiencia inmersiva y educativa sobre el Pase del Niño. La incorporación de elementos visuales y narrativos atractivos, diseñados específicamente para este grupo de edad, para así optimizar el proceso de aprendizaje, mejorar la valoración de esta tradición y fortalecer su identidad cultural. Este recurso didáctico destaca la riqueza del personaje, la música y los elementos simbólicos del Pase del Niño, adaptándolos a un lenguaje contemporáneo que resuene con los intereses de los jóvenes.

1.3 Formulación del problema científico

¿Cómo preservar la tradición del patrimonio cultural inmaterial del Pase del Niño, con un enfoque en el personaje diablo de lata, como uno de los personajes más representativos, entre los estudiantes de noveno grado de la escuela Fe y Alegría, aprovechando las potencialidades del diseño y modelado de un cortometraje 3D?

1.4 Justificación

En la actualidad, el avance exponencial de las tecnologías digitales ha generado una transformación profunda en la forma en que las nuevas generaciones se relacionan con el conocimiento, la cultura y la educación. Esta evolución tecnológica, aunque representa una oportunidad, también implica un desafío: la pérdida progresiva del interés por las tradiciones culturales, especialmente entre los adolescentes, quienes se ven cada vez más influenciados por contenidos globales y menos vinculados a sus raíces identitarias. Tal es el caso del *Pase del Niño*, una celebración religiosa y cultural de gran significado en Riobamba, cuyo simbolismo ha comenzado a diluirse entre los jóvenes, particularmente en lo que respecta a la comprensión del personaje del *Diablo de Lata*.

Desde esta perspectiva, resulta prioritario implementar estrategias educativas que integren herramientas contemporáneas como el diseño y modelado 3D, las cuales permiten traducir el contenido cultural en formatos accesibles, dinámicos y emocionalmente atractivos. Así lo demuestra Gosálbez Ibarra (2024), quien afirma que un personaje diseñado con criterios técnicos y narrativos adecuados puede generar una fuerte conexión emocional y simbólica con el espectador, permitiendo la transmisión efectiva de valores y tradiciones.

En este marco, la presente investigación propone la creación de un cortometraje animado en 3D centrado en el personaje del Diablo de Lata, como medio para promover en los estudiantes de noveno grado de la Escuela Fe y Alegría una revalorización del patrimonio cultural inmaterial del Pase del Niño. La elección de este recurso multimedia responde no solo a su potencial comunicativo, sino también a su capacidad de fomentar un aprendizaje significativo, interactivo y visual, en sintonía con las metodologías activas.

Estudios como los de Villacrés et al. (2024), Guidi et al. (2018) y Zhang et al. (2020) destacan que el modelado 3D no solo cumple funciones de conservación del patrimonio, sino que también incentiva el interés por la cultura en contextos educativos, convirtiéndose en un puente entre las tradiciones ancestrales y las nuevas generaciones. Esta articulación resulta fundamental en entornos donde se observa una desconexión creciente con lo simbólico, como es el caso de los adolescentes en entornos escolares urbanos.

Adicionalmente, se debe considerar que el uso de metodologías activas, centradas en el estudiante y basadas en la experimentación, el diseño y la creatividad, tiene un impacto positivo en el aprendizaje de adolescentes. En esta línea, Campillay y Meléndez (2015) subrayan que “es indispensable aplicar un aprendizaje activo, aún más si esta mejora y propicia el nivel de atención en el estudiantado, dejando que ellos sean autónomos y responsables en la adquisición de los nuevos conocimientos” (p. 9). Estas metodologías permiten no solo captar el interés, sino también desarrollar habilidades críticas, analíticas y reflexivas en los estudiantes, convirtiéndolos en protagonistas de su propio proceso de aprendizaje.

En consecuencia, esta investigación resulta pertinente y necesaria, ya que responde a una problemática cultural latente, aprovecha el potencial de las tecnologías digitales con fines educativos, y promueve la participación activa del estudiante en el descubrimiento y valorización de su identidad cultural. La implementación del cortometraje 3D no solo beneficiará a los estudiantes de la Escuela Fe y Alegría, sino que también puede convertirse en un recurso educativo y patrimonial de uso amplio, tanto en instituciones escolares como en museos y espacios culturales.

1.5 Categorías rectoras de la Investigación

1.5.1 Objeto de estudio de la Investigación

La preservación del patrimonio cultural inmaterial del Pase del Niño mediante recursos educativos innovadores.

1.5.2 Objetivo General

Desarrollar un cortometraje en 3D sobre el Pase del Niño, dirigido a adolescentes de noveno grado de la escuela Fe y Alegría en Riobamba, con el fin de preservar el patrimonio cultural inmaterial.

1.5.3 Campo de acción

El diseño, modelado y animación 3D como herramienta educativa para promover la cultura tradicional en contextos escolares.

1.5.4 Planteamiento hipotético.

- ¿Cuáles son los referentes teóricos y metodológicos que fundamentan la necesidad de desarrollar un cortometraje animado en 3D como recurso educativo para preservar el patrimonio cultural inmaterial del Pase del Niño, en concordancia con los enfoques contemporáneos de diseño digital y educación patrimonial?
- ¿Cuál es el nivel actual de conocimiento que poseen los estudiantes de noveno grado de la escuela Fe y Alegría sobre el Pase del Niño y el personaje del Diablo de Lata, así como sobre los medios digitales como el modelado y animación 3D, y qué implicaciones tiene esto para el desarrollo de recursos educativos innovadores?
- ¿Cuál es la estructura gráfica, narrativa y técnica de una propuesta de cortometraje animado en 3D que permita representar el valor simbólico del personaje Diablo de Lata y, a su vez, motive a los estudiantes a valorar y preservar la tradición del Pase del Niño mediante herramientas digitales acordes al contexto educativo?

1.5.5 Objetivos específicos

- Identificar los referentes teóricos y metodológicos que fundamentan la necesidad de creación de un cortometraje 3D para la preservación del patrimonio cultural inmaterial.
- Determinar el estado actual del conocimiento que poseen los estudiantes de la Escuela Fe y Alegría sobre el Pase del Niño y el papel que desarrolla el Diablo de Lata en particular, así como su conocimiento sobre el 3d y los cortometrajes animados.

- Presentar la propuesta gráfica, modelado y animación, en forma de cortometraje 3D animado.

2. CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO

En este capítulo se presentan los fundamentos teóricos que sustentan la investigación sobre el uso del diseño y modelado 3D como recurso educativo para la preservación del patrimonio cultural inmaterial del Pase del Niño, con énfasis en el personaje del Diablo de Lata. Se abordan los conceptos clave relacionados con el patrimonio cultural inmaterial, la educación patrimonial, la animación y modelado 3D, así como los enfoques pedagógicos contemporáneos, como las metodologías activas, que permiten motivar a los estudiantes a través del uso de tecnologías visuales y narrativas.

El marco teórico establece la base conceptual que orienta el análisis del problema y la elaboración de la propuesta de un cortometraje animado en 3D como estrategia didáctica, visual y cultural. A través del estudio de teorías relacionadas con el diseño de personajes, la narrativa audiovisual, la simbología festiva y los recursos educativos multimedia, se busca fundamentar el uso de medios digitales como vehículos para transmitir, recrear y resignificar elementos tradicionales en contextos escolares.

2.1 Referentes teóricos del cortometraje

El cortometraje constituye una manifestación audiovisual de gran valor artístico, narrativo y educativo, caracterizada por su brevedad y capacidad de comunicar ideas complejas en tiempos reducidos. Según Bordwell y Thompson (2013), su función esencial radica en condensar mensajes simbólicos o emocionales mediante el uso simultáneo de imagen, sonido y narrativa, lo cual permite captar la atención del espectador y generar un impacto inmediato. En el contexto educativo y cultural, el cortometraje se consolida como una herramienta eficaz para la sensibilización y transmisión de conocimientos, especialmente en jóvenes, al combinar elementos visuales atractivos con mensajes de identidad y memoria colectiva.

Tipos de cortometraje

Existen diferentes clasificaciones del cortometraje, de acuerdo con su propósito comunicativo y su técnica de realización. Martínez y Sánchez (2019) señalan tres tipos principales:

- **Cortometraje de ficción:** Se basa en historias imaginarias o recreadas, donde los personajes, escenarios y situaciones responden a una narrativa estructurada. Este tipo

es ideal para representar valores, emociones o conflictos culturales mediante metáforas visuales.

- **Cortometraje documental:** Busca representar hechos reales, tradiciones o expresiones culturales de forma objetiva o interpretativa. En el ámbito patrimonial, este formato se utiliza para registrar y difundir prácticas comunitarias, celebraciones y manifestaciones simbólicas.
- **Cortometraje experimental:** Explora técnicas visuales y sonoras no convencionales. Se caracteriza por su libertad creativa y su búsqueda estética, lo que lo convierte en un espacio de innovación audiovisual.

Dentro del ámbito educativo, el cortometraje animado ocupa un lugar destacado, ya que permite representar conceptos simbólicos o abstractos difíciles de captar mediante el registro real. La animación otorga vida a personajes, tradiciones y símbolos culturales, generando experiencias inmersivas que estimulan la curiosidad, la memoria y el aprendizaje visual de los estudiantes (Mayer, 2001).

Metodología para la producción del cortometraje

El proceso de creación de un cortometraje animado requiere una planificación ordenada y técnica conocida como metodología pipeline, que estructura el desarrollo audiovisual en tres etapas: preproducción, producción y postproducción (Gosálbez Ibarra, 2024).

- **Preproducción:** Incluye la investigación teórica, el diseño conceptual, la elaboración del guion, el diseño de personajes y escenarios, así como la creación del storyboard y el animatic. En esta fase se define la narrativa, el mensaje educativo y el tratamiento visual del cortometraje.
- **Producción:** Corresponde a la construcción digital de los elementos. Se desarrollan los modelos 3D, texturas, rigging, animaciones, iluminación y renderizado. En esta etapa, la historia cobra vida mediante el movimiento, el color y la composición visual.
- **Postproducción:** Comprende la edición, integración de sonido, efectos visuales y corrección de color. Finalmente, se exporta el producto audiovisual en formatos adaptables a plataformas educativas y culturales.

Esta metodología garantiza coherencia técnica y narrativa, promoviendo un flujo de trabajo eficiente y una representación fiel de los valores culturales y simbólicos del cortometraje.

El cortometraje como herramienta para la preservación del patrimonio cultural inmaterial

El cortometraje animado constituye un medio eficaz para la preservación, reinterpretación y difusión del patrimonio cultural inmaterial, al posibilitar la recreación de tradiciones, danzas,

rituales y personajes emblemáticos de forma accesible y visualmente atractiva. La UNESCO (2003) define la salvaguardia del patrimonio inmaterial como el conjunto de medidas destinadas a garantizar la transmisión intergeneracional de prácticas culturales vivas. En este sentido, el cortometraje animado actúa como un puente entre la tradición y la contemporaneidad, al traducir los valores simbólicos y comunitarios en un lenguaje comprensible para las nuevas generaciones.

De acuerdo con estudios de Villacrés et al. (2024), Guidi et al. (2018) y Zhang et al. (2020), el uso de tecnologías audiovisuales, como la animación 3D, fomenta el interés de los jóvenes por su identidad cultural y fortalece su sentido de pertenencia. Estas representaciones digitales, al ser atractivas e interactivas, logran revitalizar manifestaciones tradicionales en riesgo de olvido.

En el contexto de esta investigación, el cortometraje 3D sobre el Pase del Niño, centrado en el personaje del Diablo de Lata, se convierte en una herramienta pedagógica que combina la estética visual con el contenido cultural. A través de la narrativa animada, los estudiantes pueden comprender el significado simbólico de esta tradición, reconociendo su valor como parte del patrimonio cultural riobambeño. Así, el cortometraje no solo preserva la memoria colectiva, sino que contribuye activamente a su revitalización educativa y emocional.

2.2 Pase del Niño de Riobamba

El Pase del Niño constituye una de las manifestaciones más emblemáticas del patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba y de la región central del Ecuador. Esta festividad, de carácter religioso y popular, combina elementos de la tradición católica con expresiones culturales indígenas y mestizas, configurando un evento único que representa la identidad espiritual y social del pueblo riobambeño.

De acuerdo con el Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador (2013), el Pase del Niño se celebra durante el ciclo navideño, entre diciembre y enero, con procesiones que recorren las calles de la ciudad, acompañadas de música, danza y coloridos vestuarios. Estas representaciones recrean el peregrinaje de la Sagrada Familia, pero en el contexto andino adquieren un significado simbólico ampliado, donde se integran personajes y elementos de la cosmovisión indígena y mestiza.

El Pase del Niño no solo tiene un carácter devocional, sino también educativo y social, ya que involucra a familias, comunidades, instituciones educativas y grupos artísticos que colaboran en su preparación y desarrollo. Es un espacio en el que se refuerza el sentido de comunidad, pertenencia e identidad cultural a través de la participación colectiva.

El Pase del Niño de Riobamba como patrimonio cultural

El Pase del Niño de Riobamba fue declarado Patrimonio Cultural Inmaterial del Ecuador por su relevancia histórica, artística y social. Representa un proceso de transmisión cultural viva, donde las prácticas, símbolos y creencias se actualizan año tras año.

Según Basantes Barona (2023), esta festividad integra elementos religiosos (procesiones, rezos y cánticos) con componentes seculares (música, danza, disfraces y comparsas), constituyendo un espacio de diálogo entre lo sagrado y lo profano. Este sincretismo es resultado de la fusión entre las creencias católicas introducidas en la época colonial y los rituales agrícolas y solares de las culturas andinas prehispánicas.

En Riobamba, el Pase del Niño se distingue por la creatividad de sus personajes, la elaboración artesanal de los trajes y máscaras, y la participación de instituciones locales. Cada barrio o grupo familiar adopta un personaje o motivo específico, generando diversidad estética y simbólica.

Por estas razones, el Pase del Niño es considerado una escuela de identidad cultural viva, donde las nuevas generaciones aprenden sobre sus raíces a través de la experiencia directa, el juego y la representación teatralizada.

Personajes del Pase del Niño

Los personajes del Pase del Niño reflejan el sincretismo y la riqueza simbólica de la cultura riobambeña. Entre los más representativos se encuentran:

- **El Niño Rey:** figura central de la procesión. Representa el nacimiento del Niño Jesús y encarna la pureza y la esperanza. Su imagen es adornada con vestiduras finas y coronas doradas, siendo el eje de devoción del desfile.
- **Los Pastores y Pastorcitos:** acompañan al Niño en su recorrido, simbolizando a los primeros que acudieron a adorarlo. En el contexto andino, representan también al pueblo trabajador, humilde y devoto.
- **Los Reyes Magos:** personifican la sabiduría y la diversidad cultural. Sus trajes ostentosos representan los diferentes pueblos del mundo que reconocen la divinidad del Niño.
- **Los Payasos y Bufones:** personajes festivos que aportan humor, música y dinamismo. Representan la alegría del pueblo y su manera espontánea de celebrar.
- **Las Cholas Riobambeñas:** portan vestimentas coloridas con sombreros y joyas, encarnando el orgullo femenino y la identidad mestiza de la región.
- **Los Ángeles:** simbolizan la pureza y la conexión espiritual entre lo divino y lo humano.

- **Los Diablos o Diablos de Lata:** personajes esenciales que aportan teatralidad, energía y simbolismo al Pase del Niño.

Cada uno de estos personajes cumple una función escénica y simbólica dentro de la procesión, representando valores, emociones y creencias que estructuran la cosmovisión local.

El Diablo de Lata, también conocido como Diablo Sonajero o Diablo de Hojalata, es uno de los personajes más emblemáticos y reconocibles del Pase del Niño en Riobamba. Su figura, lejos de representar el mal, simboliza el espíritu festivo, la energía vital y la dualidad entre lo sagrado y lo profano.

Su origen se remonta a la época colonial, cuando los pueblos indígenas incorporaron la figura del diablo como símbolo de resistencia ante la imposición religiosa. Con el paso del tiempo, este personaje fue reinterpretado dentro de la festividad católica, adquiriendo un carácter protector y devoto del Niño Rey.

La vestimenta del Diablo de Lata está compuesta por una careta metálica (generalmente roja y negra), una chaqueta con espejos, cintas de colores y una trenza de cabuya que simboliza su conexión con la tierra. Porta sonajeros que acompañan su danza, y en algunos casos un farol, signo de promesa o “manda” cumplida.

De acuerdo con Montalvo (2018), este personaje encarna la fuerza de la naturaleza y el espíritu de la comunidad. Su danza y su vestuario comunican alegría, respeto y equilibrio entre los opuestos.

En el contexto del presente proyecto, el Diablo de Lata es reinterpretado digitalmente en formato 3D animado, manteniendo sus características tradicionales pero adaptadas a un lenguaje visual contemporáneo. Su representación digital busca preservar y difundir su simbolismo entre los adolescentes de la escuela Fe y Alegría, reforzando su comprensión del patrimonio local.

2.3 Escuela Fe y Alegría

La Unidad Educativa Fe y Alegría de Riobamba forma parte del movimiento internacional Fe y Alegría, fundado en 1955 en Venezuela por el sacerdote José María Vélaz. Su lema “Educación popular integral y de calidad” refleja su compromiso con la inclusión, la equidad y la transformación social mediante la educación.

Esta institución se ha caracterizado por brindar oportunidades formativas a niños y jóvenes de sectores populares, promoviendo una educación basada en valores humanistas, solidaridad, compromiso social y participación comunitaria.

En el contexto ecuatoriano, Fe y Alegría ha desarrollado un modelo pedagógico centrado en el estudiante, fomentando el pensamiento crítico y la creatividad. Su misión se orienta a la formación integral del ser humano mediante la enseñanza de valores éticos, cívicos y culturales.

La delimitación de la presente investigación en la Escuela Fe y Alegría de Riobamba responde a razones académicas, sociales y culturales:

1. **Pertinencia educativa:** La institución fomenta metodologías activas que permiten integrar herramientas digitales y recursos audiovisuales en los procesos de enseñanza-aprendizaje.
2. **Compromiso social:** Su enfoque comunitario facilita la participación de estudiantes en proyectos que valoran la cultura local y el trabajo colaborativo.
3. **Contexto cultural:** Los estudiantes de noveno grado representan un grupo clave para promover el conocimiento del patrimonio riobambeño, especialmente del Pase del Niño, desde un enfoque didáctico y tecnológico.

Por ello, el desarrollo de un cortometraje animado 3D centrado en el Diablo de Lata se integra plenamente con los objetivos institucionales de Fe y Alegría, al combinar educación, tecnología y cultura. La propuesta se alinea con los objetivos específicos de esta tesis, que buscan fomentar el aprendizaje significativo y fortalecer la identidad cultural a través de recursos audiovisuales innovadores.

2.4 Patrimonio cultural de Riobamba

Según el GADM de Riobamba (2014), el patrimonio cultural tangible puede clasificarse en distintas categorías: arqueológico, arquitectónico, filmico, documental, ferroviario, entre otros. Estas expresiones están profundamente ligadas al entorno natural, urbano e histórico de la ciudad. No obstante, junto a estos bienes tangibles, coexisten manifestaciones del patrimonio inmaterial como el Pase del Niño, festividad en la que convergen música, danza, vestuario y personajes cargados de simbolismo colectivo.

En este estudio se hace énfasis en el Diablo de Lata, figura destacada dentro del imaginario festivo riobambeño. Este personaje, más allá de su función escénica o teatral, representa una síntesis cultural que ha sido apropiada y resignificada por la comunidad. Su presencia en las calles durante las fiestas es testimonio vivo del sincretismo entre la religiosidad popular y los rituales precolombinos.

Preservar estas manifestaciones implica no solo proteger su existencia material (disfraces, máscaras, instrumentos), sino también fomentar su comprensión simbólica entre las nuevas generaciones. En este sentido, los medios digitales, como el modelado y animación 3D, se proponen como recursos para transmitir dicho legado cultural en formatos accesibles y atractivos.

2.4.1 Ciudad y Cultura de Riobamba

Kingman Garcés (1989) destaca que “la ciudad de Riobamba, capital de la provincia de Chimborazo, es de una riqueza histórica especial dentro de la república del Ecuador” (p. 405). En tiempos prehispánicos, Riobamba fue territorio de la civilización Puruhá, una de las culturas más avanzadas de la región andina. Posteriormente, la ciudad fue reconstruida en 1799, tras el terremoto que destruyó Liribamba, adoptando un diseño urbanístico que integraba elementos europeos y andinos.

Conocida como la ciudad de las primicias, Riobamba ha sido escenario de hitos culturales, educativos y religiosos. Durante el período colonial, su arquitectura y tradiciones la distinguieron como una de las urbes más desarrolladas del país. Esta mezcla de influencias ha generado un escenario ideal para el surgimiento de personajes tradicionales como el Diablo de Lata, cuya evolución refleja el mestizaje cultural y las tensiones simbólicas entre el mundo indígena y el europeo.

La historia urbana de Riobamba está impregnada de simbolismos religiosos, expresiones festivas y manifestaciones artísticas que hoy constituyen un reservorio cultural de alto valor patrimonial. Su cuidado y difusión, especialmente entre los jóvenes, representa una necesidad urgente para evitar su invisibilización en el futuro.

2.4.2 Características de un bien Patrimonial

Un bien cultural adquiere valor cuando cumple ciertas características fundamentales. La primera de ellas es su función social, es decir, su capacidad de ser compartido y disfrutado colectivamente. Un patrimonio cultural no se sostiene si no es reconocido como tal por la comunidad que lo vive, valora y transmite.

En segundo lugar, la permanencia en el tiempo es vital. El patrimonio se forja a partir de una creación cultural que, una vez reconocida, debe ser conservada. La materia —como señala esta característica— no se crea ni se destruye, sino que se transforma y se proyecta hacia el futuro con base en su significado simbólico.

La tercera característica es su función didáctica. Un bien patrimonial tiene valor educativo, pues enseña sobre la historia, los valores y la cosmovisión de una sociedad. En este sentido, el patrimonio se convierte en un instrumento pedagógico poderoso, siempre que los medios de enseñanza sean acordes a los códigos de las nuevas generaciones. Por ello, estrategias como el diseño 3D o los cortometrajes animados se configuran como medios que permiten revitalizar el valor pedagógico del patrimonio cultural.

2.4.3 Personaje Diablo de Hojalata como parte del bien Patrimonial inmaterial

El Diablo de Hojalata, también llamado Diablo Sonajero, es uno de los personajes más emblemáticos del Pase del Niño en Riobamba. Su origen se remonta al periodo colonial, cuando las comunidades indígenas, en señal de resistencia simbólica ante la imposición religiosa, se disfrazaban del “diablo” para expresar su descontento. Esta figura, lejos de

representar el mal como lo planteaba la religión dominante, fue reinterpretada por las comunidades como un símbolo de rebeldía, alegría y energía vital (Basantes Barona, 2023). Con el paso del tiempo, el Diablo de Hojalata fue incorporado a la celebración del Pase del Niño como un personaje fundamental, no solo por su fuerza escénica y estética, sino por su profunda carga simbólica. Representa la dualidad de lo sagrado y lo profano, lo indígena y lo español, lo festivo y lo religioso. Su presencia en la fiesta fortalece la identidad riobambeña, al recordar las raíces históricas y culturales de la población.

Desde el enfoque de patrimonio cultural inmaterial, este personaje debe ser no solo preservado, sino reinterpretado y comunicado con sentido pedagógico, de forma que las nuevas generaciones comprendan su importancia más allá del espectáculo visual. Herramientas como el modelado 3D pueden facilitar este proceso, permitiendo recrear su historia, estética y simbolismo en entornos educativos y culturales.

2.4.4 Significado Cultural y elementos que componen al diablo de lata

El Diablo de Lata está compuesto por diversos elementos visuales y simbólicos que reflejan la riqueza de la cosmovisión andina y mestiza:

Careta de lata: Generalmente pintada de rojo y negro, simboliza la dualidad del bien y el mal. Este elemento se integra a la cosmovisión andina como representación del equilibrio de los opuestos.

Vestimenta: Su chaqueta roja y azul evoca los colores tradicionales de Riobamba, reforzando su vínculo con la identidad local.

Trenza de cabuya: Representa el cabello del personaje y su conexión con la Pachamama (Madre Tierra), aludiendo a la fertilidad y la fuerza ancestral.

Sonajero: Elemento que acompaña la danza del Diablo, sustituyendo los gritos con sonidos festivos que atraen la atención del público y simbolizan la celebración colectiva.

Pañuelos: Decorados con símbolos como la chacana o el Sol de Oro, representan elementos sagrados de la cosmovisión andina (El Herald, 2023).

Farol: Llevado por quienes han cumplido siete años bailando, representa la promesa o “manda” cumplida al Niño Rey, y simboliza devoción, constancia y respeto por la tradición (Montalvo, 2018; Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2008).

Cada uno de estos componentes convierte al Diablo de Lata en un recurso cultural integral, que combina estética, historia, espiritualidad y pedagogía popular. Su representación digital mediante animación 3D permite que estos símbolos sean preservados, difundidos y comprendidos desde nuevas formas de aprendizaje, accesibles y emocionalmente significativas para los estudiantes.

2.5 Metodología Pipeline

La producción del cortometraje animado 3D sobre el personaje del Diablo de Lata se fundamentó en una estructura de desarrollo conocida como pipeline, ampliamente utilizada en la industria cinematográfica y en estudios de animación profesional como Pixar o Walt Disney Animation Studios. Este método permite organizar el flujo de trabajo de manera secuencial y modular en tres etapas principales: preproducción, producción y postproducción. Su aplicación asegura la eficiencia del proyecto, el control creativo y la optimización de recursos humanos y técnicos.

Como lo explica Gosálbez Ibarra (2024), el pipeline es esencial en proyectos complejos que integran arte, tecnología y narrativa. Además, el curso gratuito ofrecido por Walt Disney Animation Studio (2023), “Learn to Animate”, recalca la importancia de planificar y visualizar antes de ejecutar, lo cual permite trabajar de forma colaborativa y resolver problemas en fases tempranas. Por ello, la estructura pipeline no solo guía el proceso, sino que también constituye una herramienta de aprendizaje y autoevaluación constante.

2.5.1 Pre producción

La preproducción es la fase de investigación, diseño conceptual y planificación narrativa. En esta etapa se definieron los cimientos temáticos y visuales del cortometraje animado, tomando como base el enfoque patrimonial del Pase del Niño y, en particular, la figura simbólica del Diablo de Lata, ícono cultural de Riobamba.

Se llevaron a cabo las siguientes actividades:

Investigación teórica y patrimonial: Se analizaron fuentes académicas como Basantes Barona (2023), Martínez Vergara y Baldeón Panchi (2021), y documentos del Ministerio de Cultura para garantizar fidelidad cultural en la representación visual del personaje.

Construcción del concepto y sinopsis: Se elaboró una narrativa que no solo cuenta una historia, sino que transmite los valores y significados del Diablo de Lata como representación del mestizaje y resistencia simbólica (Villacrés et al., 2024).

Diseño de personajes: Siguiendo las técnicas de Gosálbez Ibarra (2024), se desarrollaron bocetos que incorporan elementos simbólicos como la careta metálica, el farol, el sonajero, la trenza de cabuya y los colores típicos de Riobamba, asegurando conexión visual con el espectador.

Guion y storyboard: El guion técnico organizó las escenas, diálogos y transiciones, mientras que el storyboard permitió visualizar la composición visual, los encuadres y la secuencia narrativa desde una perspectiva cinematográfica.

Animatic: Esta herramienta de previsualización permitió establecer el ritmo del cortometraje, sincronizar sonido e imagen, y prever ajustes narrativos y visuales antes de entrar en producción.

Como sostiene Beane (2012), “una gran idea necesita un buen plan para ser ejecutada”. Esta etapa consolidó una estructura firme que sirvió de guía para todo el proyecto.

2.5.2 Producción

La fase de producción consistió en el desarrollo digital de todos los elementos visuales del cortometraje. Es aquí donde el trabajo conceptual toma forma tridimensional, integrando el arte con la técnica. Se utilizó software especializado de modelado y animación 3D (como Blender o Maya) para llevar a cabo cada etapa del pipeline técnico.

Modelado 3D de personajes y escenarios: Se esculpió el personaje del Diablo de Lata en alta resolución, cuidando los detalles culturales. Los escenarios urbanos de Riobamba fueron diseñados con base en referencias fotográficas y visuales reales.

Texturizado: Se aplicaron texturas realistas a todos los elementos, utilizando materiales que imitan metal, tela, cuero y elementos tradicionales. Se respetaron las paletas cromáticas culturales, lo cual refuerza la autenticidad visual del cortometraje (Villacrés et al., 2024).

Rigging: Se diseñó una estructura ósea digital para el personaje principal, permitiendo su movimiento fluido y coherente con las acciones propias del personaje en el contexto de la festividad.

Animación: Se animaron las escenas principales del cortometraje con técnicas de actuación por pose, incluyendo movimientos tradicionales del Diablo Sonajero y acciones expresivas que transmiten emociones y mensajes culturales.

Iluminación y renderizado: Se aplicaron luces cálidas para crear una atmósfera festiva, en concordancia con las celebraciones del Pase del Niño. Posteriormente, se renderizaron las escenas en alta calidad para su edición final.

La correcta planificación en preproducción permitió que esta fase se desarrollara con eficiencia y sin desviaciones importantes del cronograma original.

2.5.3 Post producción

En la postproducción, se integraron todos los componentes visuales y sonoros para convertir el material animado en un producto audiovisual final coherente, pulido y educativo. Esta etapa es fundamental para cerrar el proceso de forma profesional.

Edición y montaje: Se organizó el cortometraje según el storyboard y el guion técnico. Se mejoró el ritmo narrativo, asegurando que cada escena transmitiera un mensaje claro y pedagógico.

Efectos visuales (VFX): Se incorporaron efectos sutiles como resplandores, partículas festivas y transiciones dinámicas que intensifican momentos clave del cortometraje.

Corrección de color: Se ajustaron los valores de saturación, brillo y contraste para armonizar las escenas con una paleta festiva y simbólica, inspirada en las celebraciones navideñas y en la iconografía andina.

Integración de sonido: Se añadió música tradicional de la región Sierra del Ecuador, junto a sonidos ambientales característicos del Pase del Niño, como campanas, sonajeros y villancicos, que aportan identidad sonora y emocional.

Exportación final: El archivo fue exportado en formatos compatibles con proyección educativa, redes sociales y exhibiciones culturales, abriendo así un canal de difusión para instituciones educativas y patrimoniales.

Este enfoque estructurado permitió obtener un producto final con calidad técnica y pertinencia cultural, capaz de integrarse como recurso didáctico en procesos de enseñanza-aprendizaje.

2.6 La animación como medio didáctico

La animación 3D, utilizada como herramienta educativa, permite representar ideas complejas de forma clara, atractiva y emocionalmente significativa. Según la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia (Mayer, 2001), los medios visuales, cuando están bien diseñados, mejoran la retención del conocimiento y fomentan un aprendizaje más profundo.

En este sentido, el cortometraje animado propuesto busca reforzar la educación patrimonial mediante una experiencia estética que estimule la curiosidad, la reflexión y la identidad cultural en los estudiantes. A través del diseño visual del Diablo de Lata, se traduce el valor simbólico del personaje en una narrativa pedagógica comprensible para adolescentes.

2.6.1 Corto Animado Herramienta atractiva

El cortometraje 3D actúa como una herramienta lúdica y educativa que motiva a los estudiantes mediante la combinación de narrativa visual y sonido cultural. Al presentar elementos patrimoniales en un lenguaje contemporáneo —el audiovisual— se capta la atención de los adolescentes y se establece un puente entre tradición y modernidad.

Gosálbez Ibarra (2024) enfatiza que el diseño emocional del personaje es esencial para lograr una conexión auténtica entre el espectador y el contenido, lo cual fue cuidadosamente aplicado en la animación del Diablo de Lata.

2.6.2 Corto Animado comunicación eficaz

La animación permite superar barreras comunicativas tradicionales. El uso de personajes animados con rasgos andinos o mestizos facilita el reconocimiento cultural e identidad visual en los estudiantes. Como afirma Guidi et al. (2018), la tecnología aplicada al patrimonio no solo lo conserva, sino que también lo convierte en un puente entre generaciones.

2.6.3 Antecedentes investigativos que se relacionan con el tema a investigar

En el desarrollo de esta investigación, resultó fundamental identificar estudios previos que respaldan el uso del modelado y la animación 3D como estrategia efectiva para la preservación, valorización y difusión del patrimonio cultural inmaterial. Estos antecedentes proporcionan un marco de referencia sólido para la aplicación del pipeline de animación 3D en la representación del personaje del Diablo de Lata dentro del contexto del Pase del Niño en Riobamba, así como para su implementación en entornos educativos y culturales.

Uno de los estudios más representativos es el trabajo de Gosálbez Ibarra (2024) titulado *Diseño y creación de un personaje 3D*, donde se analiza detalladamente el proceso de desarrollo de personajes tridimensionales para medios audiovisuales como cortometrajes y videojuegos. La autora expone con claridad todas las fases del pipeline de animación —desde la conceptualización hasta la implementación final— destacando la relevancia de diseñar personajes emocionalmente expresivos y culturalmente significativos. Esta propuesta es altamente pertinente para la presente investigación, ya que el Diablo de Lata, al ser animado en 3D, se convierte no solo en una figura lúdica, sino en un vehículo de transmisión de valores culturales y de reforzamiento identitario para los estudiantes.

Asimismo, la tesis de Martínez Vergara y Baldeón Panchi (2021) desarrollada en la Universidad Nacional de Chimborazo, *Aplicación de la técnica de modelado 3D en la representación de monumentos de personajes históricos riobambeños*, constituye un antecedente directo en cuanto a la utilización de herramientas digitales para representar y conservar figuras patrimoniales locales. En su estudio, los autores demuestran cómo el modelado 3D no solo documenta la memoria histórica, sino que también sirve como herramienta didáctica para las nuevas generaciones. Su propuesta coincide con el enfoque de esta tesis, que busca utilizar el arte digital como medio educativo innovador vinculado al entorno sociocultural del estudiante.

Del mismo modo, Villacrés et al. (2024), en su investigación *Modelado 3D como técnica de recreación del personaje de la Diablada de Píllaro para realizar el patrimonio cultural del Ecuador*, exploran cómo la animación digital puede contribuir a revitalizar personajes tradicionales y acercarlos al público joven mediante el uso de tecnologías visuales interactivas. Su enfoque pone en evidencia que las representaciones digitales no solo facilitan la transmisión cultural, sino que además fortalecen el sentido de identidad regional, lo cual refuerza el objetivo central de este proyecto: estimular el interés académico y patrimonial en adolescentes a través de recursos multimedia.

Además, el artículo de Guidi et al. (2018) *Geoinformatics for the conservation and promotion of cultural heritage* proporciona un enfoque técnico complementario, destacando cómo las tecnologías 3D, incluyendo el escaneo, fotogrametría y modelado, pueden emplearse para conservar y difundir elementos patrimoniales a gran escala. Su investigación subraya la capacidad de las reconstrucciones virtuales para facilitar la comprensión y apreciación del

patrimonio, especialmente entre públicos que no siempre tienen acceso directo a las manifestaciones culturales.

Por otra parte, el estudio de Zhang, Chen y Li (2020) *The role of 3D modeling in the preservation of cultural heritage*, ofrece una revisión sobre los avances recientes en el campo del modelado tridimensional aplicado a la documentación, restauración digital y visualización interactiva del patrimonio. Los autores afirman que estas técnicas permiten representar el legado cultural de manera atractiva y precisa, facilitando su integración en contextos educativos. Este enfoque resulta especialmente relevante para el Diablo de Lata, cuya representación en medios digitales permite revalorizar su papel en la festividad del Pase del Niño y asegurar su continuidad simbólica.

En conjunto, estos estudios coinciden en señalar que el uso de tecnologías digitales, particularmente el modelado 3D y la animación, no solo preserva la memoria colectiva, sino que también transforma la educación patrimonial, adaptándola a los intereses, lenguajes y medios de las nuevas generaciones. Por tanto, el presente cortometraje animado en 3D no solo responde a una necesidad estética o narrativa, sino que se inscribe dentro de una línea de acción estratégica para la preservación activa del patrimonio cultural inmaterial de Riobamba.

3. CAPÍTULO III. METODOLOGÍA.

En este capítulo se abordan los componentes que conforman el diseño metodológico, entre ellos: el enfoque seguido para llevar a cabo la investigación, la clase de estudio realizado, el diseño adoptado, las herramientas empleadas para recopilar la información y el método utilizado para analizar los datos recolectados.

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque mixto, con predominio del método cualitativo y apoyo de técnicas cuantitativas. Este enfoque permitió comprender, describir e interpretar la percepción de los estudiantes sobre el valor cultural del *Pase del Niño* y la representación del *Diablo de Lata* mediante el cortometraje animado 3D, complementando dicha comprensión con la medición y análisis de datos obtenidos en encuestas.

El enfoque cualitativo permitió analizar la información obtenida a través de entrevistas semiestructuradas y fichas de observación, interpretando los significados atribuidos por los participantes. Por su parte, el componente cuantitativo apoyó la descripción de tendencias generales mediante el análisis porcentual de las encuestas aplicadas a los estudiantes. Este carácter mixto se fundamenta en la definición de Hernández, Fernández y Baptista (2014), quienes sostienen que los estudios mixtos combinan ambas perspectivas para obtener una visión más integral del fenómeno.

3.1 Proceso que se desarrolla de la investigación

Como se ha detallado previamente, la presente investigación se desarrolló mediante la construcción de una base teórica sólida, que permitió visibilizar la importancia de fomentar el interés cultural y patrimonial en los estudiantes de noveno grado, utilizando estrategias visuales contemporáneas como la animación y el modelado 3D. A partir de este enfoque, se planteó la creación de un cortometraje animado en 3D centrado en el personaje del Diablo de Lata, con el fin de fortalecer la identidad cultural y preservar el patrimonio inmaterial del Pase del Niño en Riobamba. Para ello, se tomaron como fundamentos investigativos trabajos previos como los desarrollados por Gosálbez Ibarra (2024), Martínez Vergara y Baldeón Panchi (2021) y Villacrés et al. (2024), los cuales aportaron de manera significativa a la metodología y al desarrollo conceptual de este proyecto.

En esta línea, se diseñó el proceso denominado:

"Etapas para la elaboración de un cortometraje 3D como herramienta didáctica para la valorización del patrimonio cultural inmaterial del Pase del Niño", el cual responde a una estructura lógica y técnica inspirada en el pipeline de producción audiovisual.

- Etapa 1: Acercamiento institucional y diagnóstico contextual.
Se gestionó el permiso con las autoridades de la escuela Fe y Alegría, para realizar la investigación.
- Etapa 2: Elaboración y Aplicación de Instrumentos
- Etapa 3: Proceso y análisis de datos
- Etapa 4: Desarrollo del cortometraje animado
- Se aplicó la metodología pipeline de animación 3D, estructurada en las fases de preproducción (investigación, guion, diseño de personajes), producción (modelado, texturizado, animación) y postproducción (edición, integración de sonido).
- Etapa 5: Elaboración de conclusiones y recomendaciones.
- Etapa 6: Cumplimiento de los principios éticos de la investigación

3.2 Tipo de Investigación

La presente investigación se proyecta a la ejecución de una investigación mediante un estudio de tipo mixto ya que se usaron tanto técnicas cuantitativas como cualitativas, aplicada y con enfoque fenomenológico.

3.3 Diseño de Investigación

El diseño de esta investigación es fenomenológico y de estudio de caso, ya que se seleccionó como unidad de análisis a los estudiantes de noveno grado de la escuela Fe y Alegría en Riobamba. Se optó por este enfoque porque se buscó describir y comprender las percepciones, vivencias y niveles de conexión que tienen los adolescentes con el patrimonio cultural inmaterial del Pase del Niño, con especial énfasis en la figura del Diablo de Lata. La dimensión fenomenológica se justifica porque se indagó directamente en las experiencias subjetivas de los estudiantes frente a esta tradición, a través de cuestionarios, observaciones y análisis cualitativo. Esto permitió explorar cómo interpretan, valoran o desconocen este patrimonio, en un contexto educativo contemporáneo. A su vez, se estructura como estudio de caso porque el fenómeno se abordó en un entorno específico, delimitado y real, con el fin

de generar una propuesta audiovisual concreta que responda a dicha realidad educativa y cultural.

3.4 Técnicas de recolección de datos.

-Entrevistas a profundidad a expertos en animación, patrimonio cultural y docentes de la unidad educativa Fe y Alegría:

Objetivos de las Entrevistas: Recopilar información relevante desde distintas perspectivas (artística, cultural y pedagógica) sobre la importancia de emplear la animación 3D como estrategia didáctica para preservar y transmitir el patrimonio inmaterial del Pase del Niño, con énfasis en el personaje del Diablo de Lata, en contextos educativos.

Para cumplir con este objetivo, se desarrollaron tres entrevistas semiestructuradas dirigidas a actores clave que aportan conocimientos complementarios:

Entrevista a un experto en animación 3D, con el propósito de comprender los principios técnicos y expresivos necesarios para el desarrollo de un cortometraje educativo de calidad, así como conocer experiencias previas en la creación de contenido digital con fines culturales y educativos.

Entrevista a un experto en patrimonio cultural, con el fin de profundizar en el simbolismo, origen y evolución del Pase del Niño y del personaje del Diablo de Lata. Esta entrevista permitió enriquecer el tratamiento visual y narrativo del cortometraje con base en datos antropológicos y culturales sólidos.

Entrevista a un maestro de cultura de la Escuela Fe y Alegría, donde se llevó a cabo la investigación, para identificar cómo se percibe y enseña el patrimonio en el entorno escolar, qué nivel de conocimiento poseen los estudiantes y cómo una herramienta audiovisual podría mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje en este campo.

-Fichas de Observación :

Objetivos de las fichas de observación: Registrar aspectos relevantes de la representación del Pase del Niño en diferentes contextos reales, como procesiones, comparsas y actividades escolares, para enriquecer la propuesta audiovisual con base en prácticas vivas y auténticas. Se elaboraron 10 fichas de observación que documentaron elementos clave como la presencia del personaje del Diablo de Lata, el uso de vestimenta tradicional, música, danza y participación comunitaria. Estos registros sirvieron de insumo visual y narrativo para la fase de preproducción del cortometraje.

-Encuesta a los estudiantes, de la unidad educativa Fe y Alegría:

Objetivos de las Encuestas: Recolectar datos sobre el conocimiento y percepción que tienen los estudiantes de noveno grado sobre el Pase del Niño, el personaje del Diablo de Lata y el uso de herramientas como el cortometraje 3D en contextos educativos.

Para ello se aplicó una encuesta estructurada a 20 estudiantes de noveno grado de EGB de la Escuela Fe y Alegría, quienes representan el grupo muestra de la propuesta audiovisual. La encuesta permitió identificar el nivel de familiaridad que tienen los estudiantes con el patrimonio cultural y su disposición a aprender mediante recursos visuales y narrativos como la animación 3D.

3.5 Población de estudio y tamaño de muestra

La presente investigación se desarrolló bajo un paradigma mixto (cualitativo-cuantitativo). Se empleó un muestreo no probabilístico intencional (o por conveniencia), justificado por la cercanía geográfica institucional y el interés particular en el contexto.

Se seleccionó la Unidad Educativa Fe y Alegría de Riobamba a propósito de su:

- Fuerte componente social.
- Apertura a metodologías activas.
- Compromiso con la enseñanza del patrimonio.

Población y Muestra

La población estuvo conformada por todos los estudiantes de noveno grado de la Unidad Educativa Fe y Alegría de Riobamba, correspondiente al año lectivo 2024–2025, con un total de 20 estudiantes.

La selección intencional de este grupo se justificó en función de varios criterios:

1. **Madurez Cognitiva y Emocional:** Los participantes (entre 13 y 15 años) se encuentran en la etapa del desarrollo formal descrita por Jean Piaget (1970), lo cual les permite manejar el pensamiento abstracto, reflexionar sobre símbolos culturales y expresar opiniones argumentadas, habilidades cruciales para interpretar los mensajes del cortometraje animado.
2. **Disposición y Capacidad de Análisis:** Se escogió a los estudiantes por su disposición, interés y capacidad para el análisis visual.
3. **Accesibilidad Geográfica:** La cercanía de la institución a la residencia del investigador y a la universidad facilitó los procesos de observación, aplicación de instrumentos y recolección de datos.

Instrumentos de Recolección

Los veinte estudiantes participaron en la aplicación de los instrumentos. Dentro de esta muestra:

- Se entrevistó a 3 estudiantes seleccionados específicamente por su participación activa en actividades culturales del plantel y su conocimiento previo del Pase del Niño.
- Se aplicaron encuestas a los 17 estudiantes restantes para obtener una visión más amplia de las percepciones estudiantiles.

3.6 Métodos de análisis y procesamiento de datos.

En la presente investigación se aplicó el método de análisis cualitativo, mixto basado en la Teoría Fundamentada (Grounded Theory), el cual permitió organizar e interpretar los datos recolectados a través de entrevistas, encuestas, y fichas de observación, con el propósito de comprender el impacto y la pertinencia del uso de la animación 3D como herramienta didáctica en la preservación del patrimonio cultural del Pase del Niño, en especial en relación con la figura del Diablo de Lata.

El análisis se desarrolló siguiendo rigurosamente las fases propuestas por la Grounded Theory:

Codificación abierta: Se tomaron como unidades de análisis las líneas de las entrevistas. A partir de estas, se extrajeron conceptos clave y se construyeron categorías iniciales, directamente vinculadas con el problema de investigación. Cada categoría fue codificada y documentada en registros sistemáticos.

Codificación axial: En esta fase se organizaron las categorías obtenidas en la codificación abierta, estableciendo relaciones entre ellas. Para facilitar este proceso, se elaboró una tabla que incluyó la frecuencia de aparición, el número de línea donde se encontró la categoría y un memo analítico que permitió reflexionar sobre el contenido y su relación con el fenómeno estudiado (la representación simbólica y educativa del Diablo de Lata).

Codificación selectiva: Finalmente, se agruparon las categorías en temas centrales, con el fin de construir una categoría central o selectiva que integrara teóricamente los hallazgos. Esta categoría central permitió sustentar la propuesta educativa del cortometraje animado como recurso para fortalecer la identidad cultural y el aprendizaje patrimonial en adolescentes.

El proceso de análisis se caracterizó por ser iterativo y reflexivo, siguiendo el principio de comparación constante entre los datos y las categorías emergentes. Esta metodología aseguró la construcción de un marco conceptual sólido, fundamentado en las voces de los actores involucrados y en las prácticas culturales observadas directamente.

La aplicación de esta metodología cualitativa permitió no solo interpretar las percepciones y experiencias de los participantes, sino también generar una base teórica.

4. CAPÍTULO IV: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En este capítulo, se describe la forma en que fue ejecutada la investigación en la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, así como los resultados obtenidos. El cual fue estructurado en cinco partes, en correspondencia con las etapas que se aplicaron para poder llevar a cabo el desarrollo de la investigación.

4.1 Etapa 1: Acercamiento y solicitud de permiso a las autoridades de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, para realizar la investigación.

Como inmersión inicial al campo de estudio se realizó un primer acercamiento a la Institución con la finalidad de conocer a las autoridades, exponer el objetivo que se desea alcanzar con el desarrollo de la presente investigación y sobre la posibilidad de poder aplicar los instrumentos de recolección de datos, por lo que, de esta manera también se pudo conocer de fuente directa a las maestras encargados del área de Cultura y Artes establecer un vínculo inicial con la comunidad educativa de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”.

Posteriormente, se llevó a cabo un segundo acercamiento con el propósito de presentar los oficios formales al rector en los que se solicita el permiso institucional para llevar a cabo las entrevistas dirigidas a un maestro de cultura, así como también a los expertos externos en patrimonio cultural y animación. En el Anexo correspondiente se puede apreciar la autorización emitida por la dirección de la Institución.

Este primer contacto permitió coordinar la logística necesaria para la aplicación de los instrumentos cualitativos tanto a maestros como estudiantes, dejando claro el propósito investigativo y la relevancia de la participación de los actores educativos en la construcción de los resultados. Además, se manifestó el interés por parte de los docentes en participar, considerando que la investigación contribuía al rescate del patrimonio cultural y al fortalecimiento de procesos pedagógicos innovadores en el aula.

4.2 Etapa 2: Elaboración y aplicación de instrumentos para la recolección de datos.

Las guías de las entrevistas elaboradas se pueden evidenciar en el Anexo 1, mientras que la encuesta aplicada a los estudiantes se encuentra en el Anexo 2. El proceso de aplicación de ambos instrumentos fue llevado a cabo de forma presencial, dentro de las instalaciones de la Unidad Educativa “Fe y Alegría”, en un ambiente accesible y apropiado para el desarrollo de actividades pedagógicas.

La entrevista a la docente encargada del área de cultura se realizó de forma individual y tuvo una duración aproximada de 25 minutos. Esta se llevó a cabo en un espacio dispuesto por la institución, donde fue posible desarrollar una conversación fluida sobre el enfoque cultural

que se trabaja en la escuela, la relevancia del Pase del Niño y el tratamiento simbólico de personajes como el Diablo de Lata. La docente manifestó su disposición e interés en aportar desde su experiencia a la investigación, considerando pertinente el rescate de elementos patrimoniales mediante el uso de herramientas audiovisuales como la animación.

Por su parte, la encuesta fue aplicada a un grupo de 20 estudiantes de noveno grado. Esta actividad tuvo lugar en el aula habitual de clases, durante una hora pedagógica, previa autorización institucional. Los estudiantes participaron de forma voluntaria, en primera instancia se seleccionó 3 estudiantes el primer día para verificar que la encuesta funcionara y posteriormente al siguiente día se realizó la encuesta a los demás estudiantes, respondiendo preguntas sobre sus percepciones respecto al Pase del Niño, el conocimiento que tienen sobre el personaje del Diablo de Lata y sus opiniones sobre el uso de animaciones digitales como medio de aprendizaje y difusión cultural.

En esta segunda fase se consideró como fuentes de información primaria tanto a la docente de cultura de la institución como a los estudiantes de noveno grado, ya que ambos actores educativos tienen contacto directo con los contenidos culturales locales y con las vivencias que giran en torno a la festividad del Pase del Niño. La opinión de los estudiantes permitió observar el nivel de apropiación simbólica que tienen respecto a su patrimonio, mientras que el testimonio de la docente permitió conocer los enfoques y estrategias pedagógicas actuales utilizadas para transmitir este conocimiento.

Por tales motivos evidenciados, se ha considerado trabajar en la creación de personajes con un estilo cercano a las apreciaciones de los estudiantes.

4.3 Etapa 3: Procesamiento y análisis de los datos.

Para el análisis cualitativo de los datos recolectados, se utilizó la metodología de la Grounded Theory, propuesta por Glaser y Strauss (1967), la cual permitió realizar una codificación abierta, axial y selectiva, generando categorías emergentes a partir del discurso de los entrevistados.

Esta metodología fue integrada dentro del enfoque cualitativo descrito por Sampieri y Mendoza (2022), quienes estructuran las fases del proceso investigativo desde el planteamiento del problema hasta el análisis e interpretación de resultados, lo cual sirvió de guía para el diseño general de la presente investigación.

Siguiendo dicha corriente de análisis se trabajó con el siguiente orden de procesamiento de datos, primero en la codificación abierta ; todo el proceso realizado se puede apreciar en el Anexo 2 con el desarrollo de las Entrevistas aplicadas tanto a expertos en animación, patrimonio cultural y a la docente de Historia y cultura

Se recolectó los datos mediante las entrevistas aplicadas.

Revisión de los datos.

Transcripción de las entrevistas en una bitácora de análisis (donde se obtuvo 139 líneas)

Se realizó una selección de las unidades de análisis, ante las diferentes alternativas y producto de la importancia de la información recabada en las entrevistas, se determinó las unidades de análisis por líneas.

Se extrajeron categorías relevantes vinculadas al planteamiento del problema.

En la entrevista aplicada a la Mgs. Jessica Martinez (animación y 3d) se obtuvieron los siguientes 18 Fragmentos significativos:

Análisis de Fichas de observación

La presente sección analiza los datos recolectados mediante 10 fichas de observación aplicadas entre el 19 de diciembre de 2024 y el 3 de enero de 2025, en distintos contextos: familias, escuelas y comunidades emblemáticos del Pase del Niño.

El objetivo de esta recolección fue evaluar, desde una perspectiva sociocultural, cómo se manifiesta el patrimonio cultural en adolescentes de noveno grado mediante esta tradición. Las escalas de valoración (1 = Bajo, 4 = Muy Alto) fueron interpretadas dentro del marco teórico de Lev Vygotsky y Jerome Bruner, quienes coinciden en que el aprendizaje y el desarrollo de la identidad cultural se construyen a través de la interacción social, los símbolos y la participación guiada. Se puede observar las fichas de observación en los anexos correspondientes

El análisis de las 10 fichas de observación evidencia una práctica cultural rica, viva y significativa que favorece la construcción de identidad y la transmisión de valores patrimoniales. Desde la teoría sociocultural, el Pase del Niño funciona como una herramienta pedagógica comunitaria donde los adolescentes aprenden mediante la experiencia, el símbolo y la tradición guiada. El cortometraje 3D proyectado tiene, por tanto, un alto potencial no solo artístico, sino también educativo y cultural.

Análisis de Encuestas aplicadas a los estudiantes de noveno grado

El análisis de la información recopilada mediante encuestas se llevó a cabo bajo el enfoque de la *Grounded Theory* o Teoría Fundamentada, complementado con el método de análisis cualitativo propuesto por Sampieri y Mendoza (2018). Esta metodología se caracteriza por permitir que la recolección y el análisis de los datos ocurran de manera paralela y flexible,

generando hallazgos directamente desde la información empírica, sin imponer categorías previas.

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación de encuestas a estudiantes de noveno grado revelan una importante brecha entre el reconocimiento superficial de las tradiciones culturales locales y la comprensión profunda de sus significados simbólicos. A pesar de que existe una familiaridad con personajes como el Diablo de Lata o el Pase del Niño, la dimensión ritual y simbólica de estos elementos patrimoniales ha sido desplazada por percepciones más estéticas o anecdóticas. Solo un 5% de los estudiantes reconoce la dimensión espiritual del Diablo de Lata, por ejemplo, como símbolo de dualidad o lucha entre el bien y el mal.

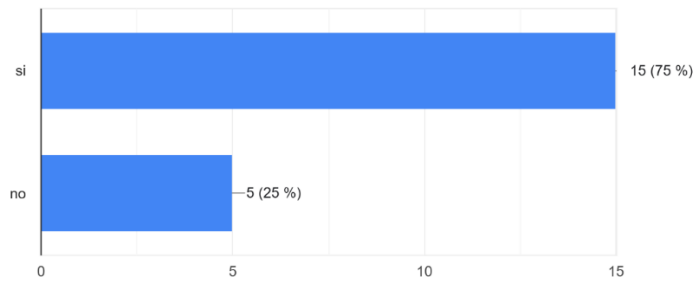
La encuesta también evidenció que los estudiantes se sienten fuertemente atraídos por contenidos audiovisuales dinámicos y animados, en especial por el estilo *cartoon*, los videos cortos y las plataformas como YouTube o TikTok. El uso de animación es ampliamente aprobado como recurso pedagógico, lo que refuerza la viabilidad del cortometraje 3D como herramienta educativa.

Por otro lado, se identificó un desconocimiento sobre estilos de animación 3D y un apego mayor a técnicas como el *stop motion*, lo que representa una oportunidad para introducir nuevas formas de alfabetización audiovisual a través del cortometraje propuesto. Además, integrar elementos como música tradicional y participación estudiantil puede fortalecer el sentido de identidad cultural y apropiación simbólica de las tradiciones locales.

En resumen, la información analizada evidencia que el cortometraje 3D no solo responde a una necesidad educativa y cultural, sino que puede convertirse en una estrategia eficaz para revalorizar el patrimonio intangible del Pase del Niño y fortalecer la conexión emocional de los adolescentes con su identidad cultural.

Figura 1: *Respuesta a la pregunta: ¿Admiras a algún personaje del entretenimiento como un héroe?*

¿Admiras a algún personaje del entretenimiento como un héroe?
20 respuestas



Nota: Google forms(2025)

Los resultados de la encuesta aplicada a los estudiantes de noveno grado de la escuela *Fe y Alegría* muestran que el 75% de los participantes manifiestan admirar a algún personaje del entretenimiento como un héroe, mientras que el 25% restante no se identifica con esta afirmación. Este hallazgo evidencia que, en su mayoría, los adolescentes reconocen en el ámbito mediático y cultural una fuente de referentes heroicos que inciden en la construcción de su identidad, sus valores y sus aspiraciones.

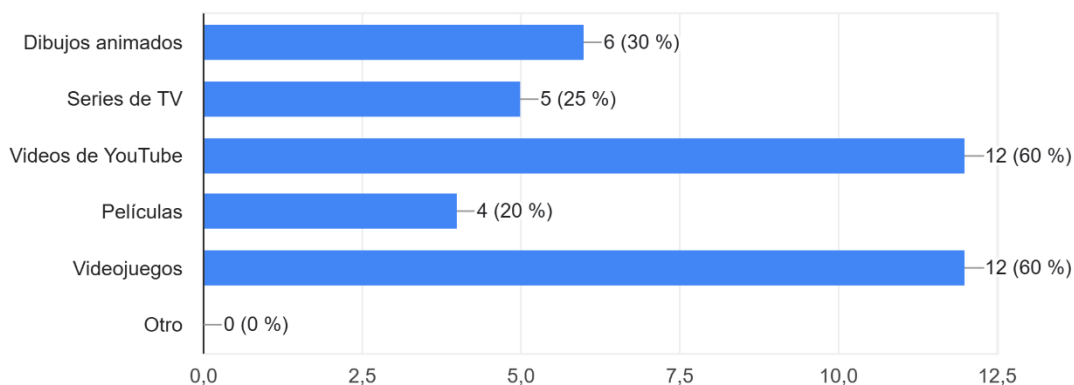
La presencia del grupo minoritario que no admira personajes de este tipo sugiere, sin embargo, que existen otros modelos de referencia más cercanos o reales, como la familia, los docentes o figuras de la comunidad, lo que refleja la diversidad en la manera en que los jóvenes eligen a sus héroes.

En síntesis, el análisis confirma que el entretenimiento desempeña un papel relevante en la configuración de imaginarios heroicos en la adolescencia, pero no constituye la única fuente de influencia, lo que refuerza la importancia de promover en el ámbito educativo una reflexión crítica sobre los contenidos mediáticos y el impacto que estos ejercen en la construcción de modelos de vida en los estudiantes.

Figura 2: Respuesta a la pregunta: ¿Cuáles de los siguientes programas son tus favoritos?

¿Cuáles de los siguientes programas son tus favoritos? (Elige hasta tres)

20 respuestas



Nota: Google forms(2025)

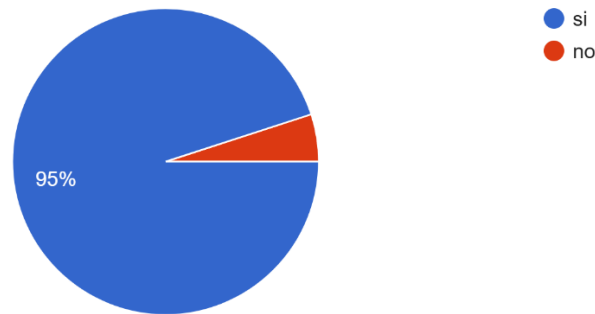
Los resultados obtenidos reflejan que los programas favoritos de los estudiantes de noveno grado de la escuela *Fe y Alegría* son principalmente los videos de YouTube (60%) y los videojuegos (60%), lo que demuestra una clara preferencia por contenidos interactivos y digitales, asociados al entretenimiento inmediato y al uso intensivo de plataformas en línea. En segundo lugar, aparecen los dibujos animados (30%) y las series de televisión (25%), seguidos de las películas (20%), lo que indica que, aunque los formatos tradicionales siguen presentes, han perdido protagonismo frente a las nuevas formas de consumo audiovisual.

En conjunto, estos resultados evidencian que la adolescencia actual se encuentra fuertemente vinculada a medios digitales y tecnológicos, los cuales ocupan un papel central en sus prácticas de ocio y en la construcción de referentes culturales. La ausencia de respuestas en la categoría “Otro” confirma además que los intereses de los estudiantes se concentran en las opciones ofrecidas, lo cual refuerza la relevancia del entorno digital como espacio predominante de entretenimiento y socialización.

Figura 6: Respuesta a la pregunta *¿Crees que los personajes que sigues son buenos ejemplos a seguir?*

¿Crees que los personajes que sigues son buenos ejemplos a seguir?

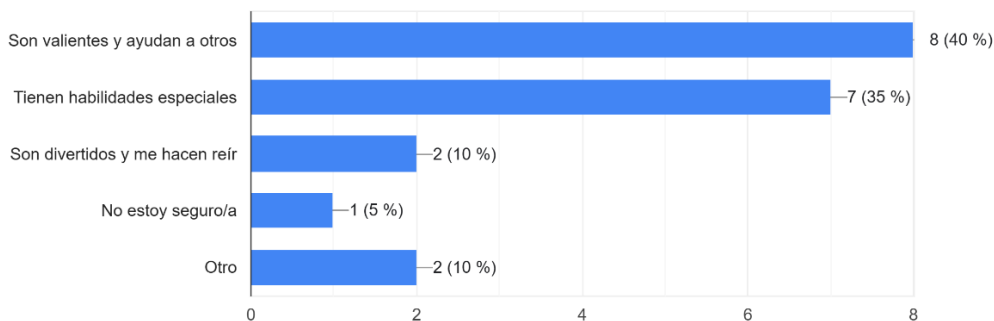
20 respuestas



Nota: Google forms (2025)

Si respondiste "Sí", ¿por qué los consideras buenos ejemplos? (Elige una opción)

20 respuestas



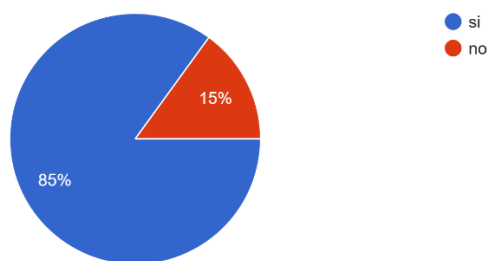
Nota: Google forms (2025)

El análisis de las 20 respuestas de los estudiantes de noveno grado revela que la selección de un modelo de conducta positivo está fuertemente definida por criterios morales y de capacidad: el 40% de los encuestados valora principalmente que los personajes "son valientes y ayudan a otros", mientras que el 35% prioriza que "tienen habilidades especiales". Esto indica que, para que el Diabla de Lata funcione efectivamente como un medio didáctico para la preservación del patrimonio cultural inmaterial en el cortometraje en 3D, su caracterización debe enfatizar no solo cualidades extraordinarias sino, crucialmente, valores pro-sociales como el altruismo y el coraje.

Figura 7: Respuesta a la pregunta ¿Conoces a los personajes del pase del niño?

¿Conoces a los personajes del Pase del Niño de Riobamba?

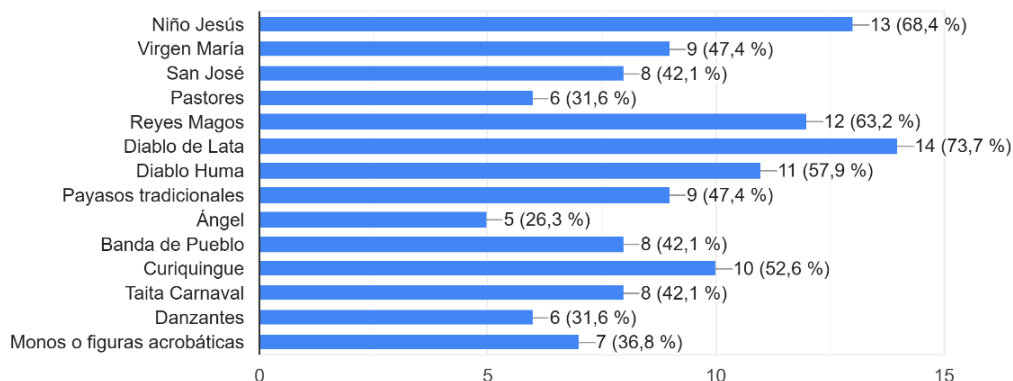
20 respuestas



Nota: Google forms (2025)

Si respondiste "Sí", ¿cuáles conoces? (Marca todos los que reconozcas)

19 respuestas



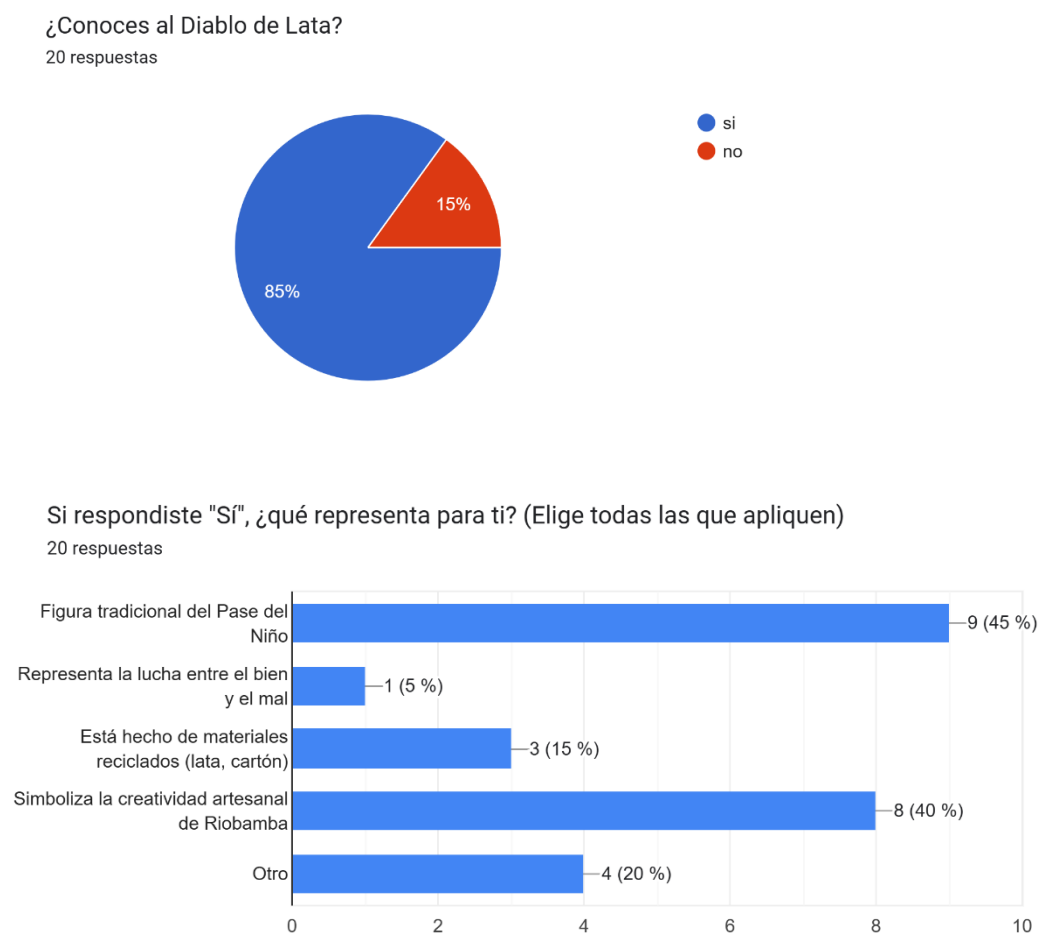
Nota: Google forms (2025)

La encuesta sobre el nivel de familiaridad de los estudiantes de noveno grado con el patrimonio cultural inmaterial de la región mostró un alto grado de conocimiento respecto a las figuras tradicionales. Específicamente, el 85% de los 20 encuestados afirmó conocer a los personajes del Pase del Niño de Riobamba. Este dato, que contrasta con solo un 15% de desconocimiento, es crucial, pues establece una base de conocimiento cultural preexistente en el público objetivo. Este reconocimiento mayoritario del contexto cultural donde se ubica el Diabla de Lata (uno de los personajes centrales de esta festividad) es un factor favorable para la recepción y contextualización del cortometraje didáctico en 3D.

El análisis de las 19 respuestas sobre el reconocimiento específico de los personajes del Pase del Niño de Riobamba evidencia que el Diabla de Lata es la figura más conocida, alcanzando un notable 73.7% de reconocimiento (14 estudiantes). Este porcentaje supera incluso a figuras religiosas centrales como el Niño Jesús (68.4%) y a otros personajes tradicionales como los Reyes Magos (63.2%) y el Diabla Huma (57.9%). Este hallazgo confirma que el

Diablo de Lata posee una alta relevancia e impacto cultural dentro de la memoria colectiva del público objetivo, lo que refuerza significativamente la decisión de centrar en él el cortometraje didáctico en 3D para la preservación del patrimonio inmaterial.

Figura 8 : *Respuesta a la pregunta ¿Conoces al Diablo de Lata?*

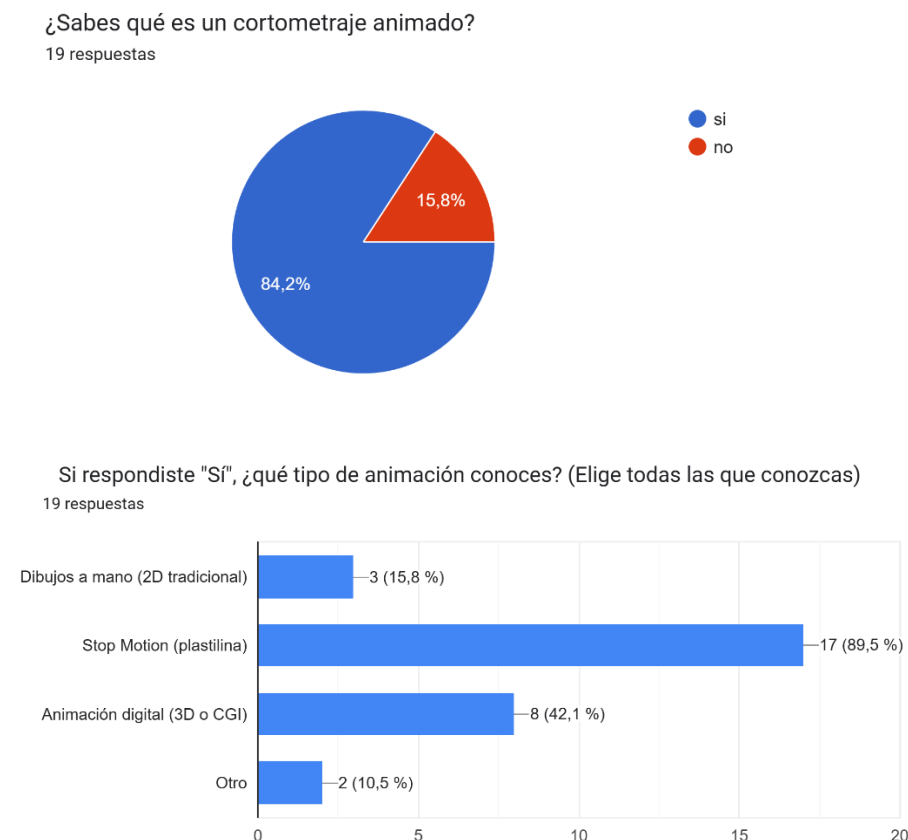


Nota: Google forms (2025)

Los resultados de la encuesta confirman que el Diablo de Lata goza de una alta notoriedad entre el público objetivo, con un 85% de los 20 estudiantes afirmando conocerlo, lo que subraya su relevancia como figura central para el cortometraje y el 15% indica una necesidad cultural de conocer a este personaje representativo para la cultura de Riobamba. En cuanto a su significado, la percepción dominante entre los estudiantes que lo conocen se centra en su rol cultural y su origen artesanal: el 45% lo identifica principalmente como una "Figura tradicional del Pase del Niño" y un significativo 40% lo ve como un símbolo de la "creatividad artesanal de Riobamba". Además, el 15% reconoce que "está hecho de materiales reciclados" (lata, cartón). Este enfoque en el valor artístico-cultural, sumado a un

menor interés en su connotación mítica de la "lucha entre el bien y el mal" (5%), indica que el cortometraje didáctico en 3D debe orientar su narrativa hacia la promoción de la identidad cultural y la valoración de la artesanía local.

Figura 9: Respuesta a la pregunta *¿Sabes que es un cortometraje animado?*



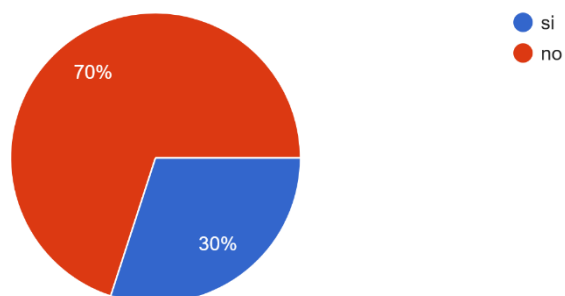
Nota: Google forms (2025)

El análisis de las 19 respuestas sobre la comprensión de la técnica audiovisual reveló que una gran mayoría de los estudiantes de noveno grado, el 84.2%, sabe qué es un cortometraje animado, lo que confirma que el formato elegido es ampliamente conocido por el público objetivo (solo un 15.8% lo desconoce). Al indagar sobre el tipo de animación que conocen, la técnica de Stop Motion (plastilina) domina abrumadoramente el conocimiento con el 89.5% de las respuestas, seguida por la Animación digital (3D o CGI) con un 42.1%. Finalmente, la animación de Dibujos a mano (2D tradicional) es la menos reconocida con el 15.8%, y otras técnicas abarcan el 10.5% residual. Estos datos sugieren que, si bien el formato de cortometraje animado es familiar, el público está más expuesto a técnicas físicas (Stop Motion), lo que justifica la necesidad de utilizar la animación 3D para un mayor impacto

visual y una diferenciación que capitalice el 42.1% de conocimiento, alineándose con las tendencias de producción contemporáneas y el objetivo de la tesis.

Figura 10: *Respuesta a la pregunta ¿Has visto alguna vez un video corto animado sobre tu tradición cultural?*

¿Has visto alguna vez un video corto animado sobre una tradición cultural?
20 respuestas

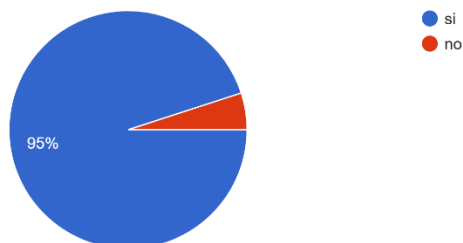


Nota: Google forms (2025)

El análisis de la exposición previa del público objetivo a contenidos similares reveló que la mayoría de los estudiantes de noveno grado no han visto videos cortos animados centrados en una tradición cultural, con un 70% de las 20 respuestas indicando "no". Solo el 30% afirmó haber tenido dicha experiencia. Este hallazgo es crucial, ya que demuestra la existencia de una brecha de contenido en el mercado audiovisual educativo dirigido a los jóvenes, lo que a su vez justifica la necesidad y la pertinencia de crear un cortometraje didáctico en 3D sobre el Diablo de Lata, posicionando el proyecto como una propuesta innovadora y una herramienta necesaria para la preservación y difusión del patrimonio cultural inmaterial.

Figura 11: *Respuesta a la pregunta: ¿Te gustaría que las tradiciones culturales se expliquen mediante animación?*

¿Te gustaría que las tradiciones culturales se expliquen mediante animación?
20 respuestas



Nota: Google forms (2025)

El análisis de las 20 respuestas sobre la preferencia de formato para la enseñanza cultural muestra un apoyo casi unánime a la propuesta del proyecto. Un abrumador 95% de los estudiantes de noveno grado sí desearía que las tradiciones culturales se expliquen mediante animación, mientras que solo un 5% se opuso a esta idea. Este porcentaje excepcionalmente alto establece una firme justificación de pertinencia para la tesis, confirmando que la animación en 3D del Diablo de Lata no solo es una vía viable, sino también el método preferido por el público objetivo para el aprendizaje y la preservación del patrimonio cultural inmaterial.

Figura 12: Respuesta a la pregunta *¿Qué estilo visual te parece más atractivo para ver una animación?*



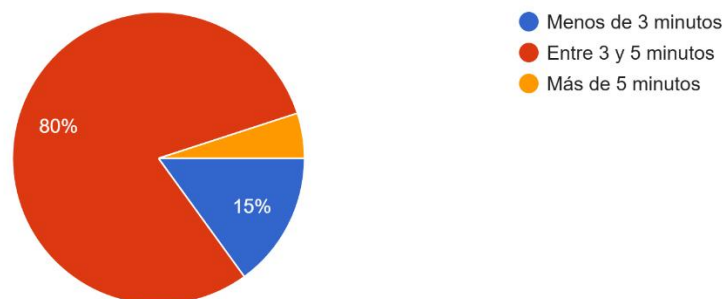
Nota: Google forms (2025)

El análisis de las 20 respuestas sobre la preferencia de estilo visual para la animación establece una dirección clara y dominante para el diseño del cortometraje. La gran mayoría de los estudiantes de noveno grado, un 70%, se inclina por el "Estilo caricaturesco-Cartoon", lo que indica que el diseño del Diablo de Lata y su entorno debe adoptar un estilo moderno y exagerado para maximizar el atractivo visual. Le sigue el estilo de "Colores vivos" con un 20%, reforzando la necesidad de utilizar una paleta brillante y llamativa. Por el contrario, la opción de "Tonos tradicionales o históricos" fue la menos elegida, con solo un 10%. Estos datos son fundamentales para la producción, ya que dictaminan que, para lograr el máximo impacto didáctico y de preservación cultural, la estética del cortometraje en 3D debe priorizar la vivacidad, el dinamismo y el estilo de animación contemporánea por encima de la fidelidad histórica en los colores. Sin embargo es crucial respetar la historia y las tradiciones para poder transmitir las de una manera verídica.

Figura 13: *Respuesta a la pregunta ¿Qué duración te parece adecuada para un cortometraje animado?*

¿Qué duración te parece adecuada para un cortometraje animado?

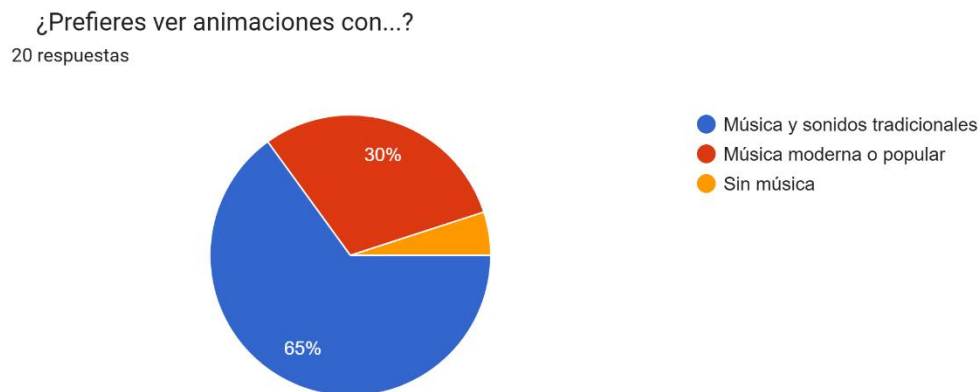
20 respuestas



Nota: Google forms (2025)

El análisis de la duración percibida como ideal para el cortometraje animado reveló una preferencia abrumadora y específica por el formato breve e intermedio. Un contundente 80% de las 20 respuestas de los estudiantes de noveno grado considera que la duración adecuada debe ser "Entre 3 y 5 minutos". Esta preferencia, sumada al 15% que opta por un formato aún más corto de "Menos de 3 minutos", indica que el 95% del público objetivo prefiere un contenido de consumo rápido y conciso. En contraste, solo un 5% considera apropiada una duración "Más de 5 minutos". Este resultado es crucial para la tesis, ya que establece que el cortometraje didáctico en 3D sobre el Diablo de Lata debe diseñarse con una extensión máxima de cinco minutos para garantizar la retención de la atención, la eficacia didáctica y la viabilidad de distribución como medio para la preservación del patrimonio cultural inmaterial.

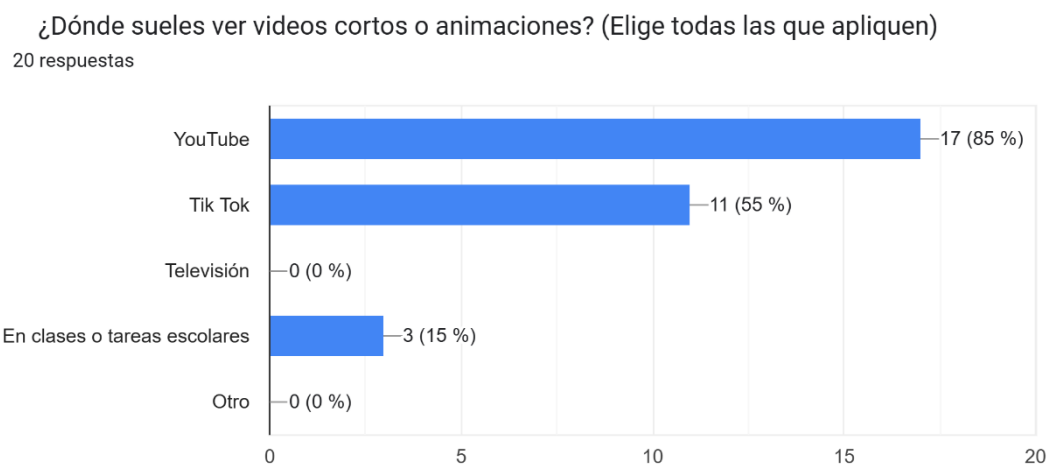
Figura 14 : *Respuesta a la pregunta ¿Prefieres ver animación con?*



Nota: Google forms (2025)

El análisis sobre las preferencias sonoras para la animación muestra que la mayoría de los estudiantes de noveno grado apoya la integración de elementos auténticos en la banda sonora del cortometraje. El 65% de las 20 respuestas indica una clara preferencia por la "Música y sonidos tradicionales", mientras que el 30% restante opta por la "Música moderna o popular" y solo un 5% elige la opción "Sin música". Este resultado es fundamental, ya que confirma que el uso de música y sonidos tradicionales en el cortometraje en 3D del Diabolo de Lata .

Figura 15 : *Respuesta a la pregunta: ¿Dónde sueles ver videos cortos o animaciones?*



Nota: Google forms (2025)

El análisis de los canales de consumo de contenido audiovisual por parte de los estudiantes de noveno grado muestra una clara preferencia por las plataformas digitales y móviles.

YouTube es, por mucho, el medio dominante, con un 85% de las 20 respuestas, seguido de TikTok, con un significativo 55%. Las plataformas educativas y tradicionales tienen una presencia mucho menor, con solo un 15% consumiendo videos en "Clases o tareas escolares", y un 0% eligiendo la Televisión u "Otro" medio. Este resultado es determinante para la estrategia de difusión, ya que el cortometraje didáctico en 3D sobre el Diablo de Lata deberá priorizar la publicación en YouTube y TikTok para alcanzar efectivamente al público objetivo y cumplir con su objetivo de preservación del patrimonio cultural inmaterial.

Figura 16: Respuesta a la pregunta: *¿Qué tanto te identificas con las tradiciones de Riobamba?*

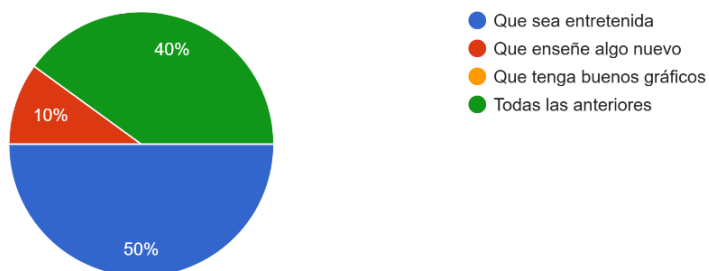


Nota: Google forms (2025)

El análisis de la auto-percepción de los estudiantes de noveno grado respecto a su arraigo cultural revela un desafío significativo para la tarea de preservación del patrimonio. La mayoría de los 20 encuestados, un 60%, se identifica "Poco" con las tradiciones de Riobamba. Este porcentaje, sumado al 20% que se identifica "Nada", significa que un total del 80% del público objetivo presenta un bajo nivel de identificación cultural. Solo un 20% se identifica "Mucho". Este hallazgo es fundamental para la tesis, pues confirma la urgente necesidad de una herramienta didáctica innovadora, como el cortometraje animado en 3D del Diablo de Lata, cuyo objetivo principal será precisamente reforzar la conexión y la identidad de los jóvenes con su patrimonio cultural inmaterial.

Figura 17: Respuesta a la pregunta: *¿Qué esperas de una animación sobre el Pase del niño?*

¿Qué esperas de una animación sobre el Pase del Niño? (Elige una)
20 respuestas

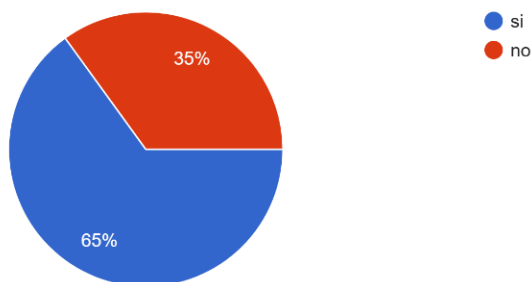


Nota: Google forms (2025)

El análisis de las 20 respuestas sobre las expectativas hacia una animación centrada en el Pase del Niño (que incluye al Diablo de Lata) revela una clara demanda por un equilibrio entre entretenimiento, educación y calidad visual. La opción más elegida fue "Que sea entretenida" con un 50%, lo que subraya que el engagement es la prioridad. Sin embargo, un 40% eligió "Todas las anteriores", lo que implica que el 90% del público espera simultáneamente el entretenimiento, la enseñanza de algo nuevo, y la presencia de buenos gráficos. Solo un 10% se centró exclusivamente en "Que enseñe algo nuevo". Este resultado es fundamental, ya que confirma que el cortometraje didáctico en 3D debe ser un producto de alta calidad técnica y narrativa para ser un medio efectivo de preservación del patrimonio cultural inmaterial, cumpliendo con las altas expectativas del público joven en cuanto a valor de producción y disfrute.

Figura 18: Respuesta a la pregunta: ¿Te gustaría participar en la creación de una animación cultural?

¿Te gustaría participar en la creación de una animación cultural? (voz, ideas, dibujos)
20 respuestas

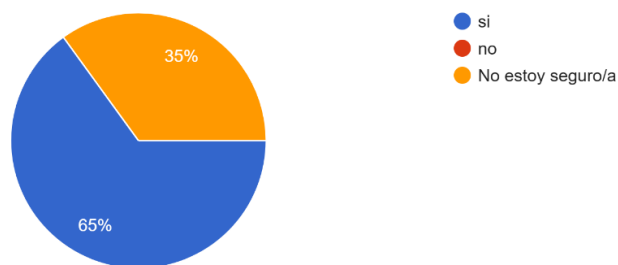


Nota: Google forms (2025)

El análisis de la disposición a involucrarse en el proyecto indica un interés participativo mayoritario por parte del público objetivo. Un 65% de los 20 estudiantes de noveno grado sí desearía participar en la creación de una animación cultural, ya sea aportando voz, ideas o dibujos. Aunque un significativo 35% manifestó que "no", la alta tasa de interés participativo confirma la viabilidad de implementar estrategias de cocreación o involucramiento comunitario dentro del proyecto. Este resultado es una justificación adicional para el desarrollo del cortometraje en 3D del Diablo de Lata, ya que el interés en participar sugiere que el proyecto puede servir como una herramienta activa y atractiva para la preservación del patrimonio cultural inmaterial, movilizand o la creatividad de los jóvenes.

Figura 19 : *Respuesta a la pregunta: ¿Te sentirías más orgulloso de tu cultura si ves tus tradiciones en una animación?*

¿Te sentirías más orgulloso de tu cultura si ves tus tradiciones en una animación ?
20 respuestas



Nota: Google forms (2025)

El análisis de la potencial influencia emocional del proyecto en el público objetivo reveló un resultado altamente favorable a los objetivos de la tesis. Un significativo 65% de los 20 estudiantes de noveno grado afirmó que sí se sentiría más orgulloso de su cultura al ver sus tradiciones representadas en una animación. Si bien un 35% se mostró "No seguro/a" y un 0% eligió el "no", este resultado establece una firme expectativa de impacto positivo. Este dato es una justificación central para el cortometraje didáctico en 3D del Diablo de Lata, pues confirma que el proyecto tiene una alta probabilidad de reforzar la identidad y el orgullo cultural, contribuyendo directamente a la preservación del patrimonio cultural inmaterial.

Tabla 2: *Fragmentos significativos animación*

1. Formación académica especializada	2. Planificación técnica previa
3. Preferencia por herramientas narrativas visuales	4. Intención patrimonial
5. Limitación tecnológica	6. Adaptación al receptor
7. Rendimiento técnico bajo	8. Representación cultural visual
9. Uso de software accesible (Blender)	10. Uso de plantillas externas
11. Observación cultural para diseño	12. Autenticidad creativa
13. Guion como punto de partida	14. Herramienta de previsualización
15. Enfoque en público objetivo	16. Colaboración con expertos
17. Objetivo académico claro	18. Fallos en coherencia visual

Elaborado por: Torres (2025)

En la entrevista aplicada a la docente de Historia a cargo de noveno de BGU se obtuvo como resultado 12 Fragmentos significativos, que son las siguientes:

Figura 4: *Nube de palabras patrimonio*



Nota: Atlas.Ti(2025)

Tabla 4: *Fragmentos significativos institucional*

1. Formación especializada en patrimonio	2. Aprendizaje activo e inmersivo
3. Experiencia profesional diversa	4. Uso pedagógico de la animación
5. Trabajo institucional patrimonial	6. Proceso riguroso y participativo
7. Amenazas a la transmisión cultural	8. Fortalecimiento de la identidad juvenil
9. Déficit en medios pedagógicos	10. Adaptación cultural a lo contemporáneo
11. Educación como espacio de transmisión	12. Simbología dentro de la tradición
13. Autenticidad sensorial y emocional	

Elaborado por: Torres (2025)

Codificación Axial:

Una vez completada la codificación abierta, se procedió con la codificación axial, cuyo objetivo es agrupar y relacionar los códigos abiertos bajo "categorías centrales" y atribuirles "propiedades y dimensiones". En esta etapa, se buscó establecer relaciones más complejas entre los conceptos emergentes

- Posteriormente a partir de los códigos abiertos, se agruparon los fragmentos en categorías más amplias y organizadas.
- Se establecieron propiedades, dimensiones y relaciones entre categorías.
- Se construyeron tablas con frecuencia de mención, número de líneas y se desarrollaron memos analíticos más complejos que profundizan en el contenido y la conexión de las categorías.

Tabla 5: *Codificación Axial. Experto en animación*

Código (Abreviatura)	Categoría	Propiedad	Dimensión	Líneas	Frecuencia
Hd	Hardware / Software	Calidad técnica	Limitación ↔ Rendimiento	13-14, 20, 131	3
Et	Estrategias Técnicas	Planificación del proyecto	Eficiencia del flujo de trabajo	47, 48, 123	3
Go	Guion	Elaboración del guion	Estructura narrativa y cultural	33, 47, 118	3
PO	Público Objetivo	Segmentación de la audiencia	Relevancia comunicacional	35-36, 73-74, 128	3
IC	Identidad Cultural	Representación auténtica	Originalidad ↔ Genérico	71, 116	2
CrP	Creación de Personajes	Diseño y simbolismo	Armonía con el contexto cultural	7, 30-31, 135	3
TrC	Tradición y Cultura	Preservación del patrimonio	Memoria cultural e histórica	92, 64, 95	3
Ec	Errores Comunes	Inconsistencias y autenticidad	Inmediatez ↔ Rigurosidad	111, 139, 137	3
Ct	Contenido Técnico	Ejecución estilizada	Personalización ↔ Estandarización	138	1
Fi	Finalidad Comunicacional	Intención del proyecto	Claridad de propósito	36, 129	2

Elaborado por: Torres (2025)

Tabla 6: *Experto en Patrimonio Cultural*

Código (Abreviatura)	Categoría	Propiedad	Dimensión	Líneas	Frecuencia
TG – Transmisión Generacional	Transmisión Intergeneracional	Continuidad cultural	Desconexión ↔ Renovación	13–15, 19–22	2
ED – Educación Dinamizadora	Educación como mediadora	Integración curricular	Pasiva ↔ Participativa	18–21	1
PA – Participación Activa	Participación comunitaria	Rol del joven y comunidad	Espectador ↔ Protagonista	22–25, 40–43	2
AV – Audiovisual Emotivo	Mediación audiovisual	Lenguaje narrativo moderno	Informativo ↔ Emocional	27–33	2
RE – Representación Ética	Ética en la representación	Fidelidad cultural	Folclorizar ↔ Respetar símbolos	34–38, 54–57	2
ID – Identidad Juvenil	Identidad y pertenencia	Reconexión cultural	Alienación ↔ Orgullo	40–46	2
SC – Simbología Cultural	Significado de elementos	Carga ritual y social	Superficial ↔ Profunda	49–52	1
IC – Investigación Contextual	Investigación rigurosa	Documentación cultural	Superficial ↔ Profunda	34, 54	1

Elaborado por: Torres (2025)

Tabla 7 : Codificación Axial Profesora de la Unidad Educativa

Código (Abreviatura)	Categoría	Propiedad	Dimensión	Líneas	Frecuencia
FP	Formación Profesional	Perfil académico	Educación ↔ Patrimonio	1–2	1
CT	Capacitación Tecnológica	Habilidades técnicas	Desarrollo audiovisual educativo	3	1
VA3D	Valor de la animación 3D	Impacto pedagógico	Atractivo ↔ Aprendizaje	6–7, 13–15, 44–45	3
SC	Simbolismo cultural	Profundidad del mensaje	Superficial ↔ Profundo	9–11, 17–19	2
VC	Valores culturales	Desarrollo ético	Conocimiento ↔ Identidad	20–22	1
CN	Conexión narrativa-visual	Estructura emocional	Comprensión ↔ Vínculo	24–26, 32–34	2
AR	Autenticidad y rigor	Veracidad cultural	Investigación ↔ Colaboración	28–30	1
VI	Visualización de lo intangible	Representación compleja	Simbólico ↔ Físico	36–38	1
ER	Elementos representativos	Conexión sensorial	Visuales ↔ Auditivos	40–42	1

Elaborado por: Torres (2025)

Codificación Selectiva

La codificación selectiva consistió en la identificación y desarrollo de una categoría central que integra y da coherencia a todas las demás categorías. Esta categoría central se convierte en el núcleo de la teoría emergente.

- **Primera Entrevista (Experto en animación):** La categoría central identificada fue "Diseño de cortometrajes animados como medio de preservación cultural y educativa". Esta categoría organiza el rol del diseño 3D en la articulación de lo técnico, narrativo y cultural. Las relaciones entre códigos indicaron cómo el hardware/software condiciona la elección técnica, pero puede compensarse con una planificación narrativa sólida; cómo el guion conecta cultura y estrategia comunicacional; y cómo la identidad cultural es prioritaria frente a materiales preestablecidos.
- **Segunda Entrevista (Experto en patrimonio):** La categoría central emergente fue "Representación audiovisual del patrimonio cultural como estrategia educativa, identitaria y participativa". Esta categoría central organiza todas las demás, destacando que la representación audiovisual debe ser sensible, participativa, contextual y emocional para cumplir su función educativa y cultural.
- **Tercera Entrevista (Docente Fe y Alegría):** La categoría central propuesta fue "La animación 3D como herramienta pedagógica integral para la enseñanza significativa del patrimonio cultural". Esta categoría se convirtió en el eje explicativo del discurso docente, mostrando cómo la animación 3D fortalece la educación patrimonial desde perspectivas emocional, técnica, ética y cultural

Saturación Teórica

El proceso de recolección y análisis de datos se mantuvo hasta alcanzar la **saturación teórica**. Esto significa que, al analizar las entrevistas ya no surgieron nuevas categorías, propiedades o relaciones entre ellas, lo que indicó que se había recopilado suficiente información para desarrollar una teoría sólida y coherente. La teoría construida demostró

tener una base empírica suficiente, coherencia interna y permitir generalizaciones razonables dentro del contexto investigado.

Teoría Emergente

A partir de la integración de las categorías y las relaciones establecidas, se formuló la teoría emergente para cada conjunto de entrevistas según corresponde a cada entrevista, lo que posteriormente contribuirá a una teoría unificada.

- **Teoría Emergente:** El diseño de cortometrajes animados en 3D con enfoque cultural constituye una estrategia efectiva para preservar, reinterpretar y comunicar el patrimonio intangible de comunidades tradicionales, integrando elementos técnicos, narrativos y simbólicos de forma coherente. Su eficacia depende del equilibrio entre una planificación narrativa sólida (centrada en el guion), una representación auténtica de la identidad cultural (observación directa, creación original de personajes) y un dominio técnico adecuado (software, recursos, animatics), ajustado al público objetivo. La falta de coherencia visual, el uso de plantillas genéricas y la ausencia de colaboración con expertos representan amenazas a la efectividad del mensaje. En consecuencia, la animación 3D no solo es un medio estético, sino un puente intergeneracional que conecta tradición con innovación digital.
- **Teoría Emergente:** En contextos donde los adolescentes enfrentan una creciente desconexión con sus raíces culturales, la representación audiovisual participativa emerge como una respuesta efectiva, especialmente cuando se articula con una educación dinamizadora, estrategias éticamente responsables y una construcción narrativa emocional. La apropiación de la cultura se potencia cuando los jóvenes pasan de ser receptores a creadores activos del contenido, reforzando así su identidad colectiva. La animación cultural, construida con base en una investigación contextual rigurosa, se convierte en un puente intergeneracional, simbólico y pedagógico que revitaliza el patrimonio desde el presente hacia el futuro.
- **Síntesis Teórica Emergente:** En el contexto de la educación básica, la animación en 3D se perfila como una herramienta pedagógica innovadora y versátil para enseñar patrimonio cultural. Su eficacia depende tanto de la formación docente como del diseño narrativo y visual del contenido, el cual debe estar basado en una investigación rigurosa y en la colaboración con la comunidad. Esta representación

audiovisual permite transmitir valores, identidades y simbolismos de forma emocionalmente significativa, generando aprendizajes más profundos que los métodos tradicionales. La animación, entonces, no solo educa, sino que conecta emocionalmente y fortalece la pertenencia cultural en los estudiantes.

Los postulados teóricos que sustentan esta investigación incluyen que la desconexión cultural juvenil es una consecuencia de la globalización y migración ; la animación audiovisual es un medio potente para conectar a los jóvenes con sus raíces ; la participación activa de los jóvenes como co-creadores fortalece su identidad ; el rol de la educación es fundamental para integrar tradición y tecnología ; y la representación ética del patrimonio requiere investigación rigurosa y diálogo comunitario. El audiovisual participativo se transforma así en un dispositivo pedagógico, simbólico y político para la resignificación de la cultura.

4.4. Etapa 4: Construcción de la Propuesta de Cortometraje Siguiendo la Metodología Pipeline y la metodología ágil Kanban

La presente etapa de la investigación se centró en la construcción de la propuesta del cortometraje, aplicando la metodología del *pipeline* de producción de animación. Este enfoque no solo permite estructurar el proceso de manera eficiente, sino que también sirve como el marco práctico para materializar la teoría emergente desarrollada a partir de los datos cualitativos. Cada decisión y lineamiento en la propuesta del cortometraje fue informada directamente por las categorías, propiedades, dimensiones y relaciones conceptuales identificadas en las etapas previas de codificación de la *Grounded Theory*, asegurando una aplicación coherente y fundamentada de los hallazgos teóricos.

Para la gestión eficiente del proyecto de cortometraje, se propuso la integración de la metodología *pipeline* de producción de animación con los principios de la metodología Kanban, particularmente inspirada en el enfoque de Kanban Gil, que enfatiza la visualización del trabajo y la gestión del flujo. Esta combinación estratégica permite no solo estructurar el complejo proceso de producción audiovisual en fases claras (pre-producción, producción y post-producción), sino también optimizar el flujo de trabajo, identificar cuellos de botella y mejorar la eficiencia continua, aspectos cruciales para un proyecto de tesis que requiere rigor y adaptabilidad. La herramienta elegida para facilitar esta gestión visual fue Trello, dada su flexibilidad y facilidad para implementar tableros Kanban.

El *pipeline* de animación es un flujo de trabajo estructurado y secuencial que transforma una idea inicial en un producto audiovisual final. Este proceso, fundamental en la industria de la

animación, es abordado en cursos y programas especializados, como el "This Is Animation" de Sony Pictures Animation y Yellowbrick, que ofrecen una visión detallada de cómo las ideas creativas evolucionan a través de diversas fases hasta convertirse en historias visuales cautivadoras (Sony Pictures Animation, Sony Pictures Imageworks & Yellowbrick, s.f.; Yellowbrick, s.f.). Comprender este *pipeline* es crucial para gestionar proyectos complejos, asegurar la eficiencia y la calidad, y fomentar la colaboración entre equipos multidisciplinarios (Educational Voice, s.f.; Mypromovideos, s.f.). Se divide tradicionalmente en tres fases principales: preproducción, producción y postproducción, cada una con etapas y responsabilidades específicas.

4.5 Pre-producción: Conceptualización y Diseño Fundamentado

La fase de preproducción es el cimiento de cualquier proyecto de animación, donde las ideas abstractas toman forma y se establecen las bases creativas y narrativas. Esta etapa se enfocó en la planificación meticulosa y la conceptualización, asegurando una visión clara antes de la ejecución.

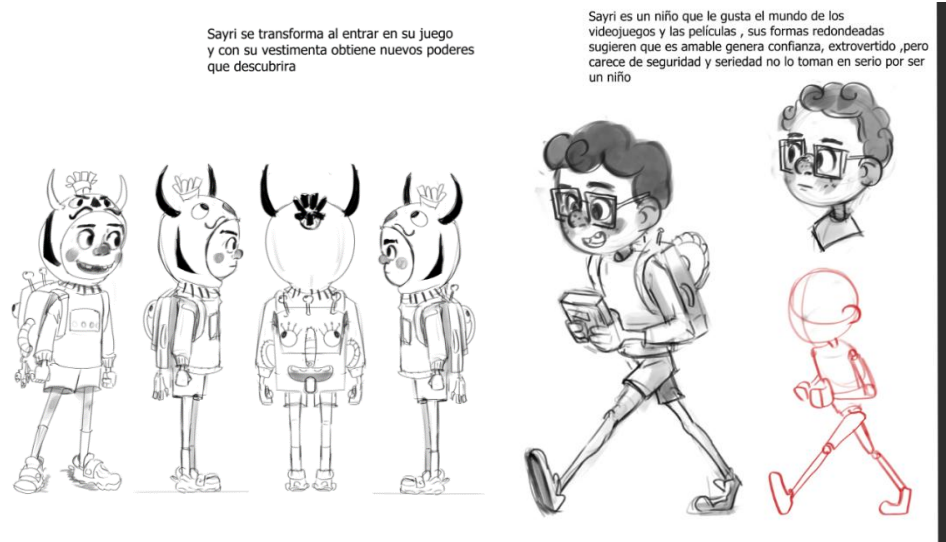
Tabla 8 Fase de la preproducción

Fase de Pre Producción				
Generación de la Idea y Guion (Go)	Investigación Contextual (IC) y Tradición y Cultura (TrC)	Público Objetivo (PO)	Concept Art y Diseño de Personajes (CrP) y Entornos	Storyboards y Animatics (Et)
En base a los análisis de datos obtenidos se buscó conceptualizar a través de un guion lo que sería la parte central de la historia. En consonancia con la teoría emergente, la finalidad comunicacional (Fi) del	La definición precisa del público objetivo es crucial al tener ya definido nuestro público objetivo es más práctica y efectiva su elaboración, ya que la segmentación del público determina el estilo, narrativa y tono. La propuesta de	La teoría subraya la necesidad de una investigación rigurosa y documentación cultural para la fidelidad cultural. Esto se traduce en un estudio profundo de las tradiciones y cultura (TrC) al	Se crearon los primeros bocetos y diseños visuales de los personajes, escenarios y elementos clave. La creación de personajes es un ejercicio técnico y simbólico, que debe estar en sintonía con el contexto cultural, priorizando la	El storyboard visualiza la secuencia de la historia, mientras que el animatic le añade tiempo y sonido, sirviendo como una previsualización animada. Las estrategias técnicas (Et) como trabajar

cortometraje es primordial, buscando entender cuál es la finalidad de generar" el proyecto y qué se va a resolver. El guion se posiciona como columna vertebral, articulando lo narrativo y cultural, enfatizando su elaboración como el primer paso clave para garantizar la estructura narrativa y cultural. Se puede visualizar en el Anexo	cortometraje se diseñó para entender cuáles son sus modismos y forma de vida, garantizando que mantenga claro también su público objetivo y que el éxito comunicativo radique en comprender al receptor. Se puede visualizar en el Anexo	recrear personajes típicos de una festividad cultural, preservar la historia y conservar y difundir el patrimonio, concibiendo el cortometraje como un vehículo de memoria cultural e histórica que conecta generaciones. Se puede visualizar en el Anexo	representación auténtica de la identidad cultural (IC) basada en observación directa, y la autenticidad creativa para evitar contenido genérico o descargado (Ec). Se puede visualizar en el Anexo	con animatics y una planeación bien hecha fueron constantes para garantizar el desarrollo narrativo y visual del proyecto. Estos pasos permitieron prever fallos y mantener estructura, asegurando la eficiencia del flujo de trabajo y verificación de ritmo y montaje. Se puede visualizar en el Anexo
--	--	---	--	--

Elaborado por: Torres (2025)

Figura 6: *Concept art, diseño de personajes y entornos*



Elaborado por: Torres (2025)

Figura 7: *Concept art, diseño de personajes y entornos*



Elaborado por: Torres (2025)

Para la creación de los personajes Sairy y el Diablo de Lata, se emplearon los principios fundamentales de diseño de personajes, basándose en la obra de Bishop et al. (2020),

Fundamentals of Character Design: How to Create Engaging Characters for Illustration, Animation, and Visual Development. Este enfoque permitió desarrollar la personalidad y el diseño visual de ambos personajes con una sólida base teórica.

4.6 Producción: Construcción y Animación

La fase de producción es donde los diseños y planificaciones de la pre-producción se transformaron en elementos 3D tangibles y se les dota de movimiento y vida, en esta fase se pasó todos los conceptos del 2D al 3D a través de varios programas de 3D, como primer programa de modelado que se uso fue Z brush y Blender , para texturización se usó Substance Painter y para Rigging y Animación se usó Blender

Tabla 9: *Fase de Producción*

Fase de Producción				
Modelado 3D y Creación de Activos	Texturizado y Shading	Rigging (Huesos)	Iluminación y Renderizado	Animación
Los personajes, props y entornos diseñados en pre-producción fueron contruidos como modelos tridimensionales. La propuesta considera las limitaciones de hardware y software (Hd), optando por software como Blender y Zbrush por su eficiencia en entornos específicos, y la ejecución estilizada (Ct) que promueve un enfoque práctico"	Se aplicaron los colores, patrones y propiedades de superficie a los modelos 3D para darles una apariencia estilizada de acuerdo a las encuestas obtenidas. La calidad de hardware y software (Hd) influye en la complejidad de textura y la calidad técnica general.	Se crea el "esqueleto" y los controles que permitirán a los animadores manipular los modelos 3D. Este paso es esencial para la Creación de Personajes (CrP), ya que dar vida al personaje requiere una estructura que permita un movimiento coherente con el trasfondo cultural.	Se establecio la iluminación de las escenas para crear la atmósfera deseada, y luego las escenas se renderizaron en evee ya que debido a las limitaciones de hardware es más accesible , para obtener las imágenes finales. La calidad del "hardware/software" (Hd) es fundamental para el rendimiento técnico y los tiempos de renderizado, impactando la calidad de producción 3D.	Se realizo un estilo de animación STOP MOTION ya que responde a las afinidades del público objetivo los personajes y objetos se mueven cuadro a cuadro, dando vida a la narrativa. La conexión narrativa-visual (CN) se refuerza, buscando narrativa y visuales

en el contenido digital, recomendando técnicas estilizadas personalizadas y crear los elementos uno mismo en lugar de recurrir a bancos con modelados preestablecidos (Ec).				impactantes que conecten emocionalmente con la historia.
---	--	--	--	--

Elaborado por: Torres (2025)

4.6.1 Modelado 3D y Creación de Activos

En esta fase los personajes previamente conceptualizados son llevados al software 3D para modelarlos y esculpirlos como ya se había mencionado anteriormente en esta fase se tomo en cuenta el lenguaje de formas para dotar de vida a los personajes .

Figura 8: *Construcción de personajes. Sairy, Diablo de lata*

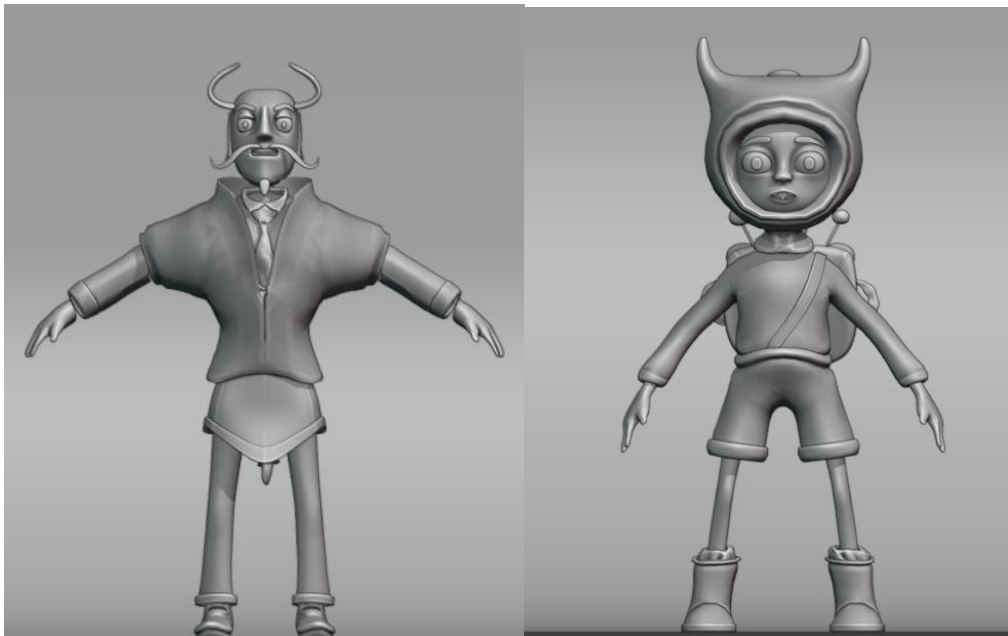


Figura 9: *Construcción de escenarios y activos*



Elaborado por: Torres (2025)

Como primera fase se realizó un bloqueo de formas principales o formas básicas en 3D, el cual nos permite acercarnos a los conceptos previamente hechos para tener concordancia tanto con la fase de análisis de datos se tomo en cuenta el gusto del público objetivo por los videojuegos y por el stop motion por lo que se optó por un estilo similar tanto en la construcción de personajes y de escenarios, tambien se tomo en cuenta alguna de las pinturas realizadas por los estudiantes las cuales se pasaron al 3D y aparecen en la historia.

4.6.2 Texturizado y Shading

En este apartado se usó el software Substance Painter, previamente hechas las (Uvs) de los modelados se pasó a este software el cual permite crear y asignar materiales a cada uno de los modelos, para la realización de los materiales es pertinente tener una buena malla topológica, Uvs, limpias que ayuden al momento de integrar las texturas, las Uvs es el desenvolvimiento del modelo en 3D que permite texturizarlo posteriormente. En esta fase de igual forma se mantiene el mismo estilo que en los resultados se pudo evidenciar, se optó por modelos de bajos polígonos por la capacidad de hardware y software que en las entrevistas se pudo analizar.

Figura 10: *Materiales de Plastilina*



Elaborado por: Torres (2025)

Figura 11 : *Materiales de Cartón*

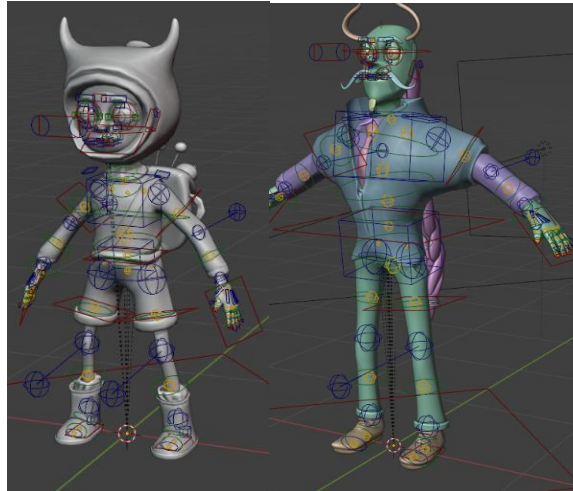


Elaborado por: Torres (2025)

Principalmente se creó y uso dos tipos de materiales el primero es de plastilina y el segundo es de cartón los cuales van con el público objetivo, que gusta de animaciones estilo stop motion al texturizarlos de esta forma creamos una sincronía visual con nuestro público objetivo. En el anexo correspondiente se pueden ver todas las texturas.

4.6.3 Rigging

Figura 12: Creación y asignación de huesos



Elaborado por: Torres (2025)

La asignación de huesos o un esqueleto se asemeja a la utilización de una marioneta ya que este proceso nos permite mover a los personajes, a través de un proceso técnico de pesado de huesos, desollamiento como se le conoce, asignación de coordenadas matemáticas nos permite mover a voluntad los personajes que están listo para la siguiente fase, todo este proceso es la parte técnica del modelado y animación.

4.6.4 Animación

En esta etapa se realizó una animación cuadro por cuadro con un estilo de animar cada 2 fotogramas o más ya que estamos intentado imitar el estilo stop motion debido a las limitaciones de software es un estilo que beneficia y ayuda a desarrollar el cortometraje sin mayores complicaciones. La animación se encuentra en el anexo correspondiente.

Figura 13: *Gestos y Expresiones*

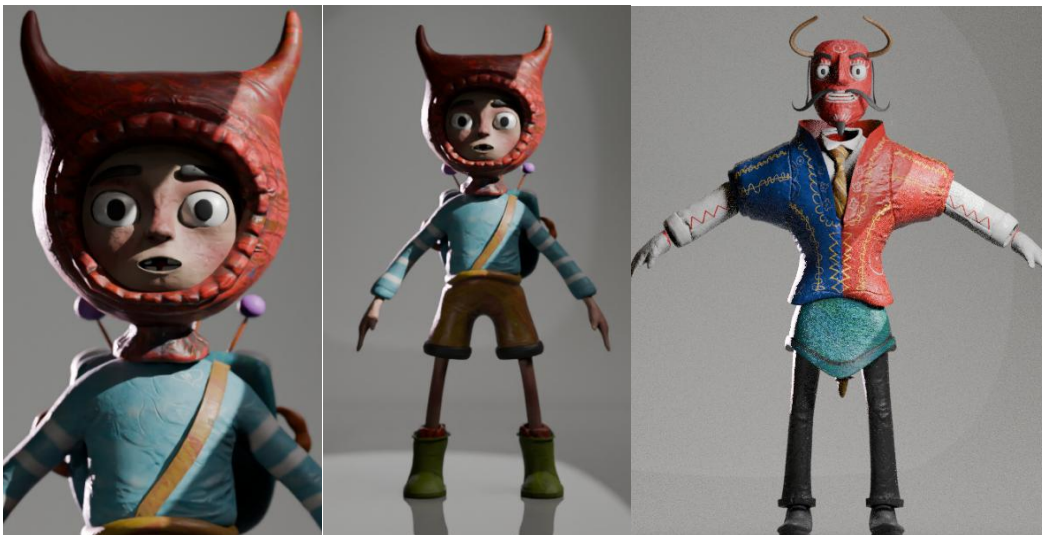


Elaborado por: Torres (2025)

4.6.5 Iluminación y Renderizado

La fase final de este proceso de producción en la que tenemos un producto final al cual siguiendo los conceptos de fotografía e iluminación se usó diferentes tipos de luces para resaltar nuestros personajes y poder tener un resultado limpio y final.

Figura 14: *Render final, Cycles*



Elaborado por: Torres (2025)

En esta etapa se hizo uso de diferentes softwares, entre ellos Blender y Substance Stager.

4.7 Post Producción: Edición y Acabado Final

La fase de postproducción es el pulido final del cortometraje, donde todos los elementos producidos se ensamblan, se añaden los toques finales y se prepara el producto para su distribución.

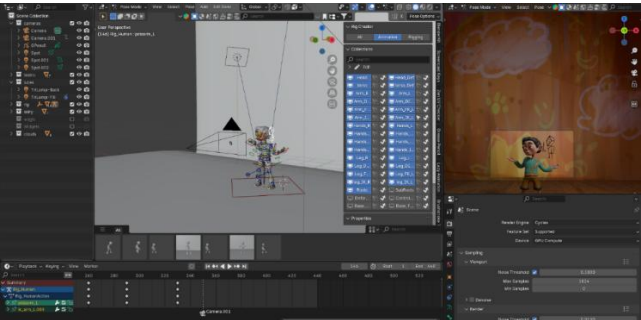
Tabla 10: Fase de Postproducción

Postproducción		
Composición	Efectos de Sonido	Edición Final
Las diferentes capas de renderizado (personajes, fondos, efectos) se combinaron en las escenas finales. Se corrigió el color y se ajusto la imagen para asegurar una comunicación visual clara (Ec), evitando incoherencias visuales.	Se añadió efectos de sonido, incluyendo diálogos, música y efectos sonoros. La combinación de elementos visuales, auditivos (ER) es clave para generar mayor conexión en el aprendizaje y conectar emocionalmente con la historia (CN).	Las escenas se editaron para crear el flujo narrativo definitivo, asegurando un ritmo y una estructura coherentes con el guion y el animatic. Se busco evitar errores comunes (Ec) como confusión en el line-up que podrían sacrificar autenticidad por inmediatez

Elaborado por: Torres (2025)

4.7.1 Composición

Figura 15: Composición Final



Elaborado por: Torres (2025)

En esta etapa se realizó una composición en cuanto a cámaras iluminación tomas teniendo en cuenta de los planos cinematográficos, con ayuda de previamente haber hecho el animatic esta fase es más rápida y no estamos navegando a ciegas en la animación ya que esa es la función de la metodología pipeline que ayuda a tener bases sólidas.

4.7.2 Efectos de Sonido - Edición Final

Figura 16: *Post-procesado*



Elaborado por: Torres (2025)

En esta etapa se utilizó Adobe Premier Pro, que ayuda en la edición tanto de video como de sonido para una mejor integración y un resultado integrado con cohesión visual. Para una mejor visualización del producto final puede acceder a estos links:

<https://online.fliphtml5.com/ukdba/uyqd/#p=1>

<https://youtu.be/DRpSg1zeGmE>

4.8 Etapa 5: Elaboración de las conclusiones y recomendaciones.

Una vez aplicados los instrumentos de recolección de datos entrevistas, encuestas y fichas de observación, así como procesada y analizada la información obtenida mediante la metodología de la Grounded Theory, se cuenta con los insumos necesarios para formular las conclusiones y recomendaciones del presente estudio. Estas se construyen en función de los hallazgos relacionados con la representación del Diablo de Lata como personaje patrimonial, la percepción estudiantil sobre el Pase del Niño, y el valor educativo de la animación 3D como estrategia pedagógica. Los resultados obtenidos permiten sustentar la propuesta audiovisual como una herramienta viable para fortalecer la identidad cultural.

5. CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

Como resultado del proceso investigativo desarrollado, se establecen las siguientes conclusiones:

1. A partir de la revisión del estado del arte y la sistematización de fuentes especializadas, se identificaron referentes teóricos y metodológicos que evidencian el valor del modelado y la animación 3D como herramientas educativas y culturales. Diversas investigaciones recientes respaldan el potencial de estas tecnologías para la preservación del patrimonio cultural inmaterial, especialmente cuando se integran con metodologías activas y enfoques simbólicos que apelan a la emoción y la participación del público joven. Estos fundamentos sirvieron de base conceptual para la creación del cortometraje animado en 3D, concebido como un recurso pertinente y contextualizado para la enseñanza y revalorización del Pase del Niño.

El proceso metodológico de la investigación se estructuró en cinco etapas principales:

- **Etapas 1:** Acercamiento y solicitud de autorización a las autoridades de la Unidad Educativa Fe y Alegría para el desarrollo del estudio.
 - **Etapas 2:** Elaboración y aplicación de los instrumentos de recolección de datos (entrevistas, encuestas y fichas de observación).
 - **Etapas 3:** Procesamiento y análisis de la información mediante las fases de codificación abierta, axial y selectiva, conforme a la Grounded Theory.
 - **Etapas 4:** Construcción de la propuesta audiovisual: cortometraje animado en 3D como estrategia educativa y cultural.
 - **Etapas 5:** Elaboración de las conclusiones y recomendaciones derivadas del proceso analítico.
2. Los resultados del trabajo de campo evidenciaron un nivel limitado de conocimiento por parte de los estudiantes acerca del personaje del Diablo de Lata y su función dentro del Pase del Niño, así como una escasa familiaridad con el lenguaje audiovisual en 3D. Esta situación revela la necesidad de incorporar estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan el interés por el patrimonio cultural mediante recursos atractivos y contemporáneos. En este sentido, el cortometraje 3D se plantea como un puente entre la tradición y los lenguajes digitales actuales, fortaleciendo la conexión entre cultura y tecnología educativa.
 3. La propuesta desarrollada permitió materializar un producto audiovisual coherente y funcional que integra el diseño de personajes, el modelado 3D y la animación con una narrativa significativa y accesible. Además, se elaboró un libro de arte

complementario de once páginas que documenta el proceso creativo y visual del proyecto. El cortometraje final demuestra la posibilidad de articular las fases del pipeline 3D con fines educativos y culturales, generando un material pedagógico capaz de sensibilizar, informar y emocionar. Este resultado confirma la viabilidad técnica, artística y didáctica del uso del 3D como medio para la preservación del patrimonio inmaterial y el fortalecimiento de la identidad cultural en contextos escolares.

5.2 Recomendaciones

- Incluir en el currículo educativo contenidos actualizados sobre el uso de la animación digital como herramienta para la enseñanza del patrimonio cultural. Se recomienda incorporar módulos teóricos y prácticos que articulen la investigación académica con la producción creativa, con el fin de fortalecer el enfoque interdisciplinario y metodológico de futuras propuestas.
- Diseñar estrategias pedagógicas que partan de diagnósticos iniciales sobre el conocimiento cultural de los estudiantes, permitiendo identificar vacíos y construir propuestas educativas contextualizadas. Asimismo, resulta pertinente introducir progresivamente el lenguaje del 3D en las aulas, mediante talleres o actividades lúdicas que motiven la experimentación artística y tecnológica.
- Promover el desarrollo de proyectos escolares colaborativos que involucren a estudiantes, docentes y especialistas en animación desde la concepción de la idea hasta la postproducción. Estas experiencias favorecen la apropiación tecnológica, el trabajo en equipo y la construcción de identidad cultural desde una perspectiva crítica, creativa y participativa.

6. BIBLIOGRAFÍA

1. Dávila Samaniego, K. J., & Ortiz Haro, L. D. (2016). *Cortometraje 3D sobre la leyenda quiteña “La casa 1028”* (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas, Quito.
2. De la Cruz Figueroa, C. E. (2015). *Cuento animado 3D sobre la importancia de la práctica de deportes en los niños pequeños* (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas, Quito.
3. Gosálbez Ibarra, A. (2024). *Diseño y creación de un personaje 3D* [Trabajo de Fin de Grado, Universidad de Alicante]. https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/146765/1/Diseno_y_creacion_de_un_personaje_3D_Gosalbez_Ibarra_Aitana.pdf
4. Mayer, R. E., & Moreno, R. (2002). Animation as an aid to multimedia learning. *Educational Psychology Review*, 14(1), 87–99. <https://doi.org/10.1023/A:1013184611077>
5. Pumagualle, M. L. V., Vaca, M. A. D., Vera, R. B., & Aguirre, P. S. (2023). Modelado de personajes tradicionales usando software 3D que identifica y pone en punto el patrimonio cultural de Riobamba. *Russian Law Journal*, 11(3S), 293–307.
6. Serrano, M. J. (2024). *A Million to Scratch: 3D animated short film* (Bachelor's thesis). Universitat Politècnica de Catalunya.
7. Zaldumbide Sánchez, D. M. (2017). *Desarrollo de un cortometraje animado 3D sobre la ejemplar vida de Matilde Hidalgo de Procel* (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas, Quito.
8. Zavala Díaz, M. J. (2015). *Cortometraje 3D sobre la conservación del cóndor andino en el Ecuador* (Tesis de pregrado). Universidad de las Américas, Quito.
9. Chen, S., Liu, X., Bakhir, N. M., & Yu, Y. (2024). A study of the effects of different animations on germane cognitive load during intangible cultural heritage instruction. *Education and Information Technologies*. <https://doi.org/10.1007/s10639-024-12260-1>
10. Cui, L. (2025). Research on the protection of intangible cultural heritage based on virtual 3D animation technology. *International Journal of Cognitive Informatics and Natural Intelligence*, 19(1), 1–23. <https://doi.org/10.4018/IJCINI.371402>
11. Zhang, X., Zhou, C., & Deng, K. (2021). 3D technologies for intangible cultural heritage preservation. *Heritage Science*, 10(1), 3. <https://doi.org/10.1186/s40494-021-00633-x>
12. Zhang, X., Zhang, A., Xu, J., & Ma, R. (2022). Documentation and inheritance of ancient opera stage based on digital technology. *Buildings*, 12(7), 977. <https://doi.org/10.3390/buildings12070977>

13. Zhang, H., & Deng, K. (2019). Application of Unity3D in the protection and inheritance of intangible cultural heritage. *Asian Social Science*, 15(11), 89–92. <https://doi.org/10.5539/ass.v15n11p89>
14. Skublewska-Paszkowska, M., & Tomaszewski, P. (2021). Methodology of 3D scanning of intangible cultural heritage: The example of Lazgi dance. *Applied Sciences*, 11(23), 11568. <https://doi.org/10.3390/app112311568>
15. Zhang, X., & Kamal, J. I. (2023). Animation technology to enhance communication of cultural heritage: A systematic review. *Malaysian Journal of Social Sciences and Humanities*, 8(6), e002230. <https://doi.org/10.47405/mjssh.v8i6.2230>
16. Wang, H., Du, J., et al. (2024). Grand challenges in immersive technologies for cultural heritage. *arXiv preprint*. <https://arxiv.org/abs/2412.02853>
17. Adeyanju, I. A., Babalola, C. A., & Akinade, B. A. (2015). 3D-computer animation for a Yoruba native folktale. *arXiv preprint*. <https://arxiv.org/abs/1508.03840>
18. Sony Pictures Animation, Sony Pictures Imageworks & Yellowbrick. (2025). *This is Animation* [Curso en línea]. Yellowbrick. <https://www.yellowbrick.co/sony>
19. Xiao, Y., & Shang, H. (2019). **Research on the application of virtual animation in the inheritance of intangible heritage in higher vocational colleges.** *Proceedings of the 3rd International Conference on Art Studies: Science, Experience, Education (ICASSEE 2019)*. Atlantis Press. <https://doi.org/10.2991/icassee-19.2019.93>
20. Su, L., & Ismail, N. H. (2024). **Virtual interactive display space design of intangible cultural heritage.** *Journal of Education and Educational Research*, 8(1), 31–34. <https://doi.org/10.54097/a4q3ce36>
21. Liu, H., et al. (2025). **Facilitating daily practice in intangible cultural heritage through virtual reality.** *arXiv preprint*. <http://arxiv.org/abs/2503.06122>
22. Hetayothin, C. (2025). **Analyzing concepts and forms of intangible cultural heritage in animated features from five countries: Japan, France, Ireland, USA, and Thailand.** *Asian Creative Architecture, Art and Design*, 38(1), e275416. <https://doi.org/10.55003/acaad.2025.275416>
23. Liu, K., & Liu, N. (2025). **Research on interactive animation design of cultural heritage based on immersive experience.** In *Proceedings of the 2025 4th International Conference on Educational Innovation and Multimedia Technology (EIMT 2025)* (pp. 446–453). Atlantis Press. https://doi.org/10.2991/978-94-6463-750-2_44
24. (2023). **The application and research of VR animation technology in intangible cultural heritage.** *Proceedings of the 2023 8th International Conference on Information and Education Innovations*. ACM. <https://doi.org/10.1145/3594441.3594467>
25. Yang, J., et al. (2024). **Digital enabling rural revitalization: An innovative study of intangible cultural heritage in animation-based inheritance and dissemination.** *Applied Mathematics and Nonlinear Sciences*, 9(1). <https://doi.org/10.2478/amns-2024-1674>

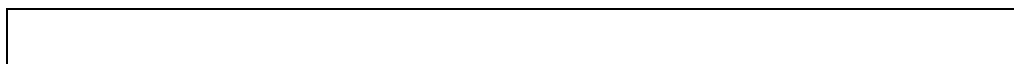
26. Liu, X., et al. (2024). **Digital making for inheritance and enlivening intangible cultural heritage: A case of Hairy Monkey handicrafts.** *ACM Heritage Science Conference Proceedings*. <https://doi.org/10.1145/3544548.3581539>
27. Yuanfang Liu, R. M. Williams, G. Xie, Y. Wang & W. Zuo. (2024). **Promoting the culture of Qinhuai River lantern shadow puppetry with a digital archive and immersive experience.** *ArXiv preprint*. <https://arxiv.org/abs/2410.03532>
28. Musa, S., Ziatdinov, R., Sozcu, O. F., & Griffiths, C. (2015). **Developing educational computer animation based on human personality types.** *arXiv preprint*. <http://arxiv.org/abs/1503.06958>
29. UNESCO & CRESPIAL. (2019). **Intangible Cultural Heritage, Education and Innovative Technologies in Peru.** UNESCO Project. <https://ich.unesco.org/en/project-education/intangible-cultural-heritage-education-and-innovative-technologies-in-peru-00494>
30. Project Team. (2025). **This is Animation** [Curso en línea]. Yellowbrick / Sony Pictures Animation. <https://www.yellowbrick.co/sony>

7. ANEXOS

Anexo 1: Guía de entrevista en profundidad dirigido al experto en animación

	ENTREVISTA A EXPERTOS EN ANIMACIÓN Tema: “Cortometraje 3D sobre el pase del Niño para preservar el patrimonio cultural en los adolescentes de Noveno Grado de Básica de la Escuela Fe y Alegría”			
OBJETIVO	Recoger la visión técnica, artística y narrativa de expertos en animación 2D y 3D sobre el proceso de creación de cortometrajes, con el fin de aplicar estos conocimientos en el desarrollo de un cortometraje 3D enfocado en la preservación del patrimonio cultural inmaterial del "Pase del Niño". La información obtenida será clave para garantizar que el cortometraje combine de manera efectiva la calidad visual, la fidelidad cultural y el impacto educativo. Su valiosa participación será de gran aporte para fortalecer el vínculo entre la educación y nuestras tradiciones. Agradecemos de antemano su colaboración y disposición para contribuir con este proyecto educativo y cultural			
DATOS INFORMATIVOS	Entrevistado:		Fecha de entrevista	/ /
			Hora de inicio	: :
	Entrevistador:		Hora de finalización	: :
Expertos en animación				
Etapas 1: Introductorias				
1. ¿Podría contarnos sobre su formación académica? 2. ¿Cuál es el cargo o función que actualmente desempeña dentro de su vida profesional?				
Etapas 2: Aspectos técnicos y artísticos				
3. Desde su experiencia, ¿cuáles son los desafíos más comunes en la producción de un cortometraje animado en 3D?				

4. ¿Qué criterios usa para elegir entre animación 2D o 3D según el mensaje o el contenido cultural que se desea transmitir? 5. ¿Qué tan importante es el diseño de personajes cuando se trata de representar figuras culturales o tradicionales?
Etapas 3: Narrativa y cultura
6. ¿Qué estrategias narrativas recomienda para que un cortometraje cultural no solo informe, sino también emocione e inspire? 7. ¿Cómo puede la animación contribuir a preservar tradiciones culturales sin caer en estereotipos o simplificaciones? 8. ¿Ha trabajado alguna vez en proyectos con contenido cultural o patrimonial? Si es así, ¿qué aprendizajes obtuvo de esa experiencia?
Etapas 4: Impacto educativo
9. ¿Cree que la animación 3D es una herramienta efectiva para la educación patrimonial en adolescentes? ¿Por qué? 10. ¿Qué recursos o técnicas podrían ayudar a hacer más accesible un contenido tradicional a una audiencia escolar?
Etapas 5: Consejos para el proyecto
11. ¿Qué recomendaciones daría a un estudiante que está desarrollando su primer cortometraje animado con enfoque cultural? 12. ¿Qué errores comunes debería evitar al producir un cortometraje educativo de tipo cultural con animación?



Anexo2 : Guía de entrevista en profundidad dirigido al experto en patrimonio

	ENTREVISTA A EXPERTOS EN PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL Tema: “Cortometraje 3D sobre el pase del Niño para preservar el patrimonio cultural en los adolescentes de Noveno Grado de Básica de la Escuela Fe y Alegría”				
OBJETIVO	Obtener información especializada de profesionales en patrimonio cultural inmaterial sobre la importancia, representación y preservación de tradiciones como el <i>Pase del Niño</i>, con el fin de fundamentar el contenido cultural y simbólico del cortometraje 3D que forma parte del proyecto de tesis, orientado a fortalecer la identidad cultural en adolescentes de educación básica. Esta información será esencial para garantizar el respeto, fidelidad y valor educativo de la representación audiovisual del patrimonio. Su valiosa participación será de gran aporte para fortalecer el vínculo entre la educación y nuestras tradiciones. Agradecemos de antemano su colaboración y disposición para contribuir con este proyecto educativo y cultural				
DATOS INFORMATIVOS	Entrevistado:		Fecha de entrevista	/	/
			Hora de inicio	:	:
	Entrevistador:		Hora de finalización	:	:
Expertos en Patrimonio Cultural					
Etapas 1: Introductorias					
1. ¿Podría contarnos sobre su formación académica? 2. ¿Cuál es el cargo o función que actualmente desempeña dentro de su vida profesional?					
Etapas 2: Preservación y transmisión					
3. ¿Cuáles son, en su opinión, los mayores desafíos que enfrenta la transmisión del patrimonio cultural inmaterial a las nuevas generaciones? 4. ¿Qué papel considera que deben tener las instituciones educativas en la preservación de las tradiciones culturales locales? 5. ¿Qué prácticas o actividades han demostrado ser más efectivas para mantener vivo el interés por estas expresiones culturales?					

Etapas 3: Uso de medios audiovisuales
6. ¿Qué piensa sobre el uso de cortometrajes animados como herramienta para enseñar o difundir tradiciones culturales? 7. ¿Cree que una representación animada puede lograr transmitir el espíritu o la esencia de una tradición como el <i>Pase del Niño</i>? ¿Por qué? 8. ¿Qué recomendaciones daría para evitar distorsiones o malinterpretaciones culturales al adaptar estas expresiones al formato audiovisual?
Etapas 4: Impacto en la identidad
9. ¿De qué manera cree que la representación cultural en medios audiovisuales puede contribuir a fortalecer la identidad en adolescentes? 10. ¿Considera que los adolescentes están perdiendo conexión con sus raíces culturales? ¿Cómo podría revertirse esta situación?
Etapas 5: Consejos para el proyecto
11. ¿Qué aspectos históricos, sociales o simbólicos del <i>Pase del Niño</i> cree que deberían destacarse en el cortometraje? 12. ¿Qué sugerencias daría para lograr una representación respetuosa, auténtica y educativa del patrimonio cultural en un producto audiovisual?

Anexo 3: Guía de entrevista en profundidad dirigido maestro de la institución

	ENTREVISTA A MAESTROS DE LA UNIDAD EDUCATIVA FE Y ALEGRÍA Tema: “Cortometraje 3D sobre el pase del Niño para preservar el patrimonio cultural en los adolescentes de Noveno Grado de Básica de la Escuela Fe y Alegría”			
OBJETIVO	El propósito de esta entrevista es recabar las percepciones, conocimientos y valoraciones de los maestros de la Unidad Educativa Fé y Alegría respecto al uso del cortometraje 3D como recurso didáctico para preservar el patrimonio cultural inmaterial del "Pase del Niño" en los estudiantes de Noveno Grado de Educación Básica. Agradecemos de antemano su colaboración y disposición para contribuir con este proyecto educativo y cultural. Su valiosa participación será de gran aporte para fortalecer el vínculo entre la educación y nuestras tradiciones.			
DATOS INFORMATIVOS	Entrevistado:		Fecha de entrevista	/ /
			Hora de inicio	: :
	Entrevistador:		Hora de finalización	: :
Docentes de Escuela Fe y alegría				
Etapas 1: Introductorias				
1. ¿Podría contarnos sobre su formación académica? 2. ¿Cuál es el cargo o función que actualmente desempeña dentro de su vida profesional?				
Etapas 2: Preguntas de conocimiento				
3. ¿Qué opinión tiene acerca del uso de un cortometraje animado en 3D como herramienta educativa para transmitir conocimientos sobre el patrimonio cultural inmaterial del Pase del Niño? 4. ¿Cómo considera usted que la animación en 3D puede ayudar a los estudiantes a comprender mejor la historia y los valores culturales asociados al Diablo de Lata, uno de los personajes más representativos del Pase del Niño? 5. ¿Qué impacto cree que puede tener un cortometraje animado en 3D sobre la enseñanza de tradiciones culturales en comparación con métodos educativos tradicionales? 6. ¿Desde su perspectiva, ¿qué aprendizajes clave podrían lograrse mediante el uso de un cortometraje animado en 3D para explorar el patrimonio cultural inmaterial? 7. ¿Qué piensa sobre la integración de elementos visuales y narrativos en la animación 3D para captar el interés de los estudiantes hacia temas culturales como el Pase del Niño?				

8. ¿Cómo evalúa usted la capacidad de un cortometraje animado en 3D para representar fielmente personajes culturales como el Diablo de Lata y su simbolismo dentro del Pase del Niño?
9. ¿Qué opinión tiene acerca del diseño narrativo y visual de un cortometraje animado en 3D como recurso educativo para enseñar tradiciones culturales?
10. Desde su experiencia, ¿cuáles serían las principales razones para utilizar un cortometraje animado en 3D como herramienta pedagógica en la enseñanza del patrimonio cultural inmaterial?

Etapas 3: Preguntas Finales

11. ¿Qué elementos visuales o narrativos considera usted que podrían despertar mayor interés en los estudiantes hacia las tradiciones culturales representadas en un cortometraje animado en 3D?
12. ¿Recomendaría utilizar un cortometraje animado en 3D para enseñar sobre el patrimonio cultural inmaterial, como el Pase del Niño y el Diablo de Lata? ¿Por qué?

Anexo 4: Formato de encuesta realizada a los estudiantes



GUÍON ESTRUCTURADO DE ENCUESTA

Tema:

“ Cortometraje 3D sobre el pase del Niño para preservar el patrimonio cultural en los adolescentes de Noveno Grado de Básica de la Escuela Fe y Alegría”

OBJETIVO

Recoger información sobre las preferencias mediáticas, modelos de referencia y conocimientos culturales de adolescentes entre 14 y 15 años, con el fin de analizar su nivel de identificación con personajes contemporáneos del entretenimiento y su grado de familiaridad con figuras tradicionales del *Pase del Niño* de Riobamba.

Esta información servirá como base para desarrollar un cortometraje animado 3D que conecte con sus intereses y, al mismo tiempo, contribuya a la preservación del patrimonio cultural inmaterial desde un enfoque didáctico y visualmente atractivo.

Agradecemos de antemano su colaboración y disposición para contribuir con este proyecto educativo y cultural

DATOS INFORMATIVOS

Nombres
completos

Grado:

Fecha: ____ / ____ / ____

INSTRUCCIONES

Por favor, responda con sinceridad. **No hay respuestas correctas o incorrectas.** Sus opiniones son muy valiosas.

- ◆ El cuestionario es **anónimo** y **confidencial**.
- ◆ Marque con un “☒” la opción que mejor represente tu respuesta.
- ◆ En algunas preguntas puedes escribir tus propias ideas.
- ◆ Si no estás seguro/a de alguna respuesta, elige la opción que más se acerque a tu

1. ¿Admiras a algún personaje del entretenimiento como un héroe?

• Sí ☐ • No ☐

Si respondiste "Sí", ¿cuál de estos personajes admiras más? (Elige uno)

- Superhéroe de Marvel/DC ☐
- Personaje de Disney ☐
- Personaje de Anime ☐
- Otro ☐

2. ¿Cuáles de los siguientes programas son tus favoritos? (Elige hasta tres)

- Dibujos animados ☐
- Series de TV ☐
- Videos de YouTube ☐
- Películas ☐
- Videojuegos ☐
- Otro ☐

3. ¿Crees que los personajes que sigues son buenos ejemplos a seguir?

- Sí ☐ • No ☐

Si respondiste "Sí", ¿por qué los consideras buenos ejemplos? (Elige una opción)

- Son valientes y ayudan a otros ☐
- Tienen habilidades especiales ☐
- Son divertidos y me hacen reír ☐
- No estoy seguro/a ☐
- Otro ☐

4. ¿Conoces a los personajes del Pase del Niño de Riobamba?

- Sí ☐ • No ☐

Si respondiste "Sí", ¿cuáles conoces? (Marca todos los que reconozcas)

- Niño Jesús ☐
- Virgen María ☐
- San José ☐
- Pastores ☐
- Reyes Magos ☐
- Diablo de Lata ☐
- Diablo Huma ☐
- Payasos tradicionales ☐
- Ángel ☐
- Banda de Pueblo ☐

•	Curiquingue	☐
•	Taita Carnaval	☐
•	Danzantes	☐
•	Monos o figuras acrobáticas	☐

5. ¿Conoces al Diablo de Lata?
• Sí ☐ • No ☐

Si respondiste "Sí", ¿qué representa para ti? (Elige todas las que apliquen)

•	Figura tradicional del Pase del Niño	☐
•	Representa la lucha entre el bien y el mal	☐
•	Está hecho de materiales reciclados (lata, cartón)	☐
•	Simboliza la creatividad artesanal de Riobamba	☐
•	Otro ☐	

6. ¿Sabes qué es un cortometraje animado?
• Sí ☐ • No ☐

Si respondiste "Sí", ¿qué tipo de animación conoces? (Elige todas las que conozcas)

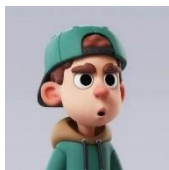
•	Dibujos a mano (2D tradicional)	☐
•	Stop Motion (plastilina)	☐
•	Animación digital (3D o CGI)	☐
•	Otro ☐	

7. ¿Has visto alguna vez un video corto animado sobre una tradición cultural?
• Sí ☐ • No ☐

8. ¿Te gustaría que las tradiciones culturales se expliquen mediante animación?
• Sí ☐ • No ☐ • Tal vez ☐

9. ¿Qué estilo visual te parece más atractivo para ver en una animación?

- Colores vivos ☐ • Tonos tradicionales o históricos ☐ • Estilo caricaturesco- Cartoon ☐



10. ¿Qué duración te parece adecuada para un cortometraje animado?

- Menos de 3 minutos ☐
• Entre 3 y 5 minutos ☐
• Más de 5 minutos ☐

11. ¿Prefieres ver animaciones con...?

- Música y sonidos tradicionales ☐
• Música moderna o popular ☐
• Sin música ☐

12. ¿Dónde sueles ver videos cortos o animaciones? (Elige todas las que apliquen)

- YouTube ☐
• Tik Tok ☐
• Televisión ☐
• En clases o tareas escolares ☐
• Otro ☐

13. ¿Qué tanto te identificas con las tradiciones de Riobamba?

- Mucho ☐
• Poco ☐
• Nada ☐

14. ¿Qué esperas de una animación sobre el Pase del Niño? (Elige una)

- Que sea entretenida ☐
• Que enseñe algo nuevo ☐
• Que tenga buenos gráficos ☐
• Todas las anteriores ☐

15. ¿Te gustaría participar en la creación de una animación cultural? (voz, ideas, dibujos)

- Sí ☐ • No ☐

16. ¿Te sentirías más orgulloso de tu cultura si ves tus tradiciones en una animación profesional?

• Sí ☐ • No ☐ • No estoy seguro/a ☐



GUÍA DE OBSERVACIÓN

o diseña un personaje del Pase del Niño. Incluye detalles importantes de su vestimenta a brevemente por que lo elegiste
 “Cortometraje 3D sobre el pase del Niño para preservar el patrimonio cultural en los adolescentes de Noveno Grado de Básica de la Escuela Fe y Alegría”

OBJETIVO

Recolectar informaciones relevantes que ayude a complementar los conocimientos acerca del pase del niño y su cultura patrimonio inmaterial

INSTRUCCIONES

1. Lee atentamente cada sección.
2. Responde las preguntas en los espacios indicados.
3. Responder con el máximo nivel de criterio las presentes interrogantes.

ESCALA VALORATIVA: 1 Bajo – 2 Regular– 3 Alto – 4 Muy Alto

Anexo 5: Formato de ficha de observación

DATOS GENERALES						
Evaluador		Fecha				Observación
Criterio	Descripción	1	2	3	4	
1. Planificación y Conceptualización						
Secuencia de Actividades	¿Se sigue un orden lógico y tradicional en las diferentes etapas del Pase del Niño? ¿Se identifican claramente los momentos clave (misa, procesión, representaciones)?					
Participación de la Comunidad	¿Existe una amplia participación de diferentes grupos					

	(niños, adultos, músicos, danzantes, priostes)? ¿Se observa un sentido de comunidad y colaboración?					
Logística y Recursos	¿Se cuenta con la infraestructura necesaria para el desarrollo del evento (espacio, sonido, seguridad)? ¿Se utilizan recursos de manera eficiente y sostenible?					
2. Manifestaciones Culturales y Tradicionales						
Música y Danza Tradicional	¿Se interpretan melodías y ritmos tradicionales del Pase del Niño? ¿Las danzas reflejan la historia y los simbolismos de la celebración? ¿Se utilizan instrumentos autóctonos?					
Vestimenta y Ornamentación	¿Los participantes visten trajes tradicionales que identifican su rol y origen? ¿Se utilizan adornos y símbolos religiosos que son propios del Pase del Niño?					
Comida y Bebida Tradicionales	¿Se ofrecen alimentos y bebidas típicas del Pase del Niño que son significativos en la cultura local? ¿Se comparten estos alimentos como un					

	acto de generosidad y comunidad?					
3. Significado y Simbolismo						
Representación Religiosa	¿Se transmite el mensaje religioso central del Pase del Niño (nacimiento de Jesús, valores cristianos)? ¿Se utilizan imágenes y símbolos religiosos de manera respetuosa y significativa?					
Preservación de la Memoria	¿Se honra la memoria de los antepasados y se transmiten las tradiciones a las nuevas generaciones? ¿Se narran historias y leyendas relacionadas con el Pase del Niño?					
Sentido de Identidad	¿El Pase del Niño fortalece el sentido de identidad cultural y pertenencia a la comunidad? ¿Se promueve el orgullo por las raíces y las tradiciones locales?					
4.Participación y Roles Individuales						
Niños y Jóvenes	¿Participan activamente en las actividades? ¿Se les involucra en la organización y preparación del					

	evento? ¿Demuestran interés y respeto por la tradición?					
Adultos y Ancianos	¿Lideran y guían las actividades? ¿Transmiten sus conocimientos y experiencias a las generaciones más jóvenes? ¿Se les valora su sabiduría y experiencia?					
Músicos, Danzantes y Priostes	¿Desempeñan sus roles con dedicación y habilidad? ¿Contribuyen a crear un ambiente festivo y significativo? ¿Se les reconoce su importancia en la celebración?					

Criterio	Descripción	Observación
Impacto Personal de la Observación	¿Qué emociones y reflexiones te genera la observación del Pase del Niño? ¿Qué aspectos te resultan más interesantes, significativos o sorprendentes?	

Conexión con el Cortometraje	¿Cómo se podrían plasmar los elementos observados en un cortometraje de animación? ¿Qué historia se podría contar para transmitir la esencia del Pase del Niño?	
-------------------------------------	--	--