

**Fortalecimiento de la Identidad Histórica y Cultural en los Jóvenes del Municipio de
Tocancipá**

Sandra Patricia Trejo López

Facultad de Diseño Gráfico, Universidad Santo Tomás

Trabajo de Grado

Paulo Cesar Parra, Natalia Carolina Pérez

14 de septiembre 2021

Dedicatoria

Le dedico este proyecto a los habitantes del municipio de Tocancipá, especialmente al centro de cultura y patrimonio, quienes me inspiraron y apoyaron en la realización de este, a mi tutor quien siempre estuvo presto a ayudarme y guiarme y a la Universidad Santo Tomas por brindarme distintas herramientas que me facilitaron la producción del documento.

Agradecimientos

Quiero agradecer, ante todo, a la universidad Santo Tomás por brindarme distintas herramientas y conocimientos que me permitieron contribuir en mi comunidad con la realización de este proyecto y a mis docentes con los que compartí a lo largo de mi carrera, quienes siempre me mostraron su disposición y compromiso para ayudarme en temas académicos.

Tabla de contenido

Dedicatoria	2
Agradecimientos	3
Introducción	7
Justificación	8
Planteamiento del Problema	10
Objetivo General	14
Objetivos Específicos.....	14
Diseño metodológico	14
Enfoque cualitativo	14
Metodología del doble diamante.....	15
Descubrir.....	16
Definir	16
Desarrollar.....	16
Entregar.....	17
Caracterización	17
Estado de la Cuestión.....	18
Cultura.....	18
Animaciones sobre cultura.....	21
Redes sociales	26
Propuesta proyectual.....	28

Preproducción	29
Mood Board	29
Guion Literario.....	30
Escaleta	32
Guion Grafico	33
Producción	34
Modelado de personajes principales	35
Modelado de escenarios	37
Utilería	39
Postproducción.....	41
Intro de la animación	41
Efectos.....	43
Música.....	44
Producto Final	44
Discusión.....	45
Conclusión	48
Referencias.....	50

Figuras

Figura 1	10
Figura 2	12
Figura 3	13
Figura 4	25
Figura 5	29
Figura 6	32
Figura 7	33
Figura 8	35
Figura 9	36
<i>Figura 10</i>	37
Figura 11	38
Figura 12	38
Figura 13	39
Figura 14	39
Figura 15	40
Figura 16	40
Figura 17	41
Figura 18	42
Figura 19	42
Figura 20	43
Figura 21	44
Figura 22	49

Introducción

La presente investigación tiene como objetivo diseñar una recurso atractivo y accesible que apoye el fortalecimiento de la identidad histórica y cultural en los jóvenes del municipio de Tocancipá. En esté se abarca tres temas de gran importancia como la cultura, la animación y las redes sociales.

En el apartado de cultura, se trata el punto de vista de diferentes autores sobre el fortalecimiento de la identidad cultural, se enfatiza la importancia de observarla no como una comunidad si no como la persona que la conforma, además, algunos autores plantean, que este tema no necesariamente debe estar ligado a un lugar geográfico, esto, gracias a que hoy en día el creciente consumo de contenidos culturales en las redes sociales, ha permitido que personas se identifiquen con culturas externas al lugar de donde viven, es por esto que, más allá de observar la cultura como comunidad que convive en un espacio geográfico, se debe observar, qué es lo que hace que un individuo se sienta parte de una comunidad.

En el apartado de animación, se fundamenta los aspectos positivos de su utilización en entornos educativos; a través de diferentes autores, se mencionan que las animaciones a pesar de ser consideradas exclusivamente para niños, con un buen desarrollo pueden ser dirigidas a públicos de diferentes edades, además, concuerdan en que gracias a las emociones generadas en la interacción de los jóvenes con las animaciones, se puede retener y recordar información con mayor facilidad, conformando así una óptima herramienta para transmitir temas culturales.

En el apartado de las redes sociales se habla de los aspectos positivos de digitalizar contenidos culturales, como, por ejemplo, gracias a su alcance, las redes sociales no son consideradas tan solo un medio de comunicación, sino también un medio de difusión, además,

diversos autores mencionan que, al ser un proceso dinámico, cambiante e interactivo, se puede entablar una comunicación bidireccional con el usuario, permitiendo una dinámica enfocada hacia las necesidades y expectativas del mismo.

Finalmente, en el documento se puede observar detalladamente el proceso de creación y de las animaciones, desde el planteamiento hasta el resultado final, esto con el objetivo de ser una guía para proyectos similares.

Justificación

A medida que pasan los años y se van gestando nuevas generaciones, la historia de Tocancipá va perdiendo relevancia entre sus actuales pobladores, provocando que de alguna manera las raíces y el legado cultural vayan quedando en el olvido, perdiendo su propia identidad y el recuerdo de lo que algún día fueron. Tal y como lo menciona Satalaya y Ordoñez (2014): “la falta de interés por parte de la comunidad en conservar su historia provoca la pérdida de su identidad, lo que conlleva a un progresivo deterioro de sus formas de vida” (p. 13). El desinterés de las comunidades por su historia o cultura se da en muchos casos, por problemas para acceder a la información, que puede estar recluida en estantes de librerías olvidadas, solo accesibles por el polvo y las telarañas, o en plataformas digitales desactualizadas que complican su recuperación, lo que lleva a que no se consulten, sobre todo por las nuevas generaciones, educadas en la inmediatez de internet y las redes sociales.

En el caso de la historia y cultura de Tocancipá, se pudo observar que hay muy poca información de consulta en formato digital, esta se reduce al sitio web y un archivo en PDF para descargar, que consiste en el tradicional libro de bolsillo impreso que regalan en el puesto de información del parque principal de Tocancipá, un formato poco atractivo y difícil de difundir.

Es así, como se considera importante adaptar la historia de Tocancipá a la nueva era digital, esperando llegar a los jóvenes nativos digitales de hoy y mañana, como lo afirma Lamaison y Noelia (2016):

(...) las redes sociales se han convertido en el espacio de relación e interacción preferidas para una generación de jóvenes que ha crecido rodeada de aparatos tecnológicos los cuales manejan fluidamente y no solo hacen un uso cotidiano y constante de ellas, sino que las consideran estratégicas para relacionarse e integrarse en los distintos grupos de interacción a los que pertenecen. (p.7)

De ahí la importancia de este proyecto, al proponer un recurso que logre captar la atención del público joven de Tocancipá, de una forma más atractiva, llamativa, interactiva y sobre todo accesible, que les permita reconocer sus orígenes y aportar a la reconstrucción de la identidad propia y la del municipio, rescatando las raíces Tocancipeñas, resaltando la vasta historia que la precede y su legado cultural característico.

Por otra parte, como objetivo secundario se plantea lograr que esta herramienta se expanda más allá del municipio de Tocancipá, abarcando diferentes públicos objetivos con el fin de promover el conocimiento del municipio en personas externas al mismo y así, de algún modo, poder contribuir al turismo de la región.

Por consiguiente, se considera pertinente el desarrollo de este proyecto desde el Diseño Gráfico y el énfasis de animación, pues mediante al estudio de los elementos gráficos, como la forma, el color, la textura, la tipografía, la imagen en movimiento y las nuevas tecnologías, es posible proponer un recurso que impacte, llame la atención y esté dispuesto en una plataforma

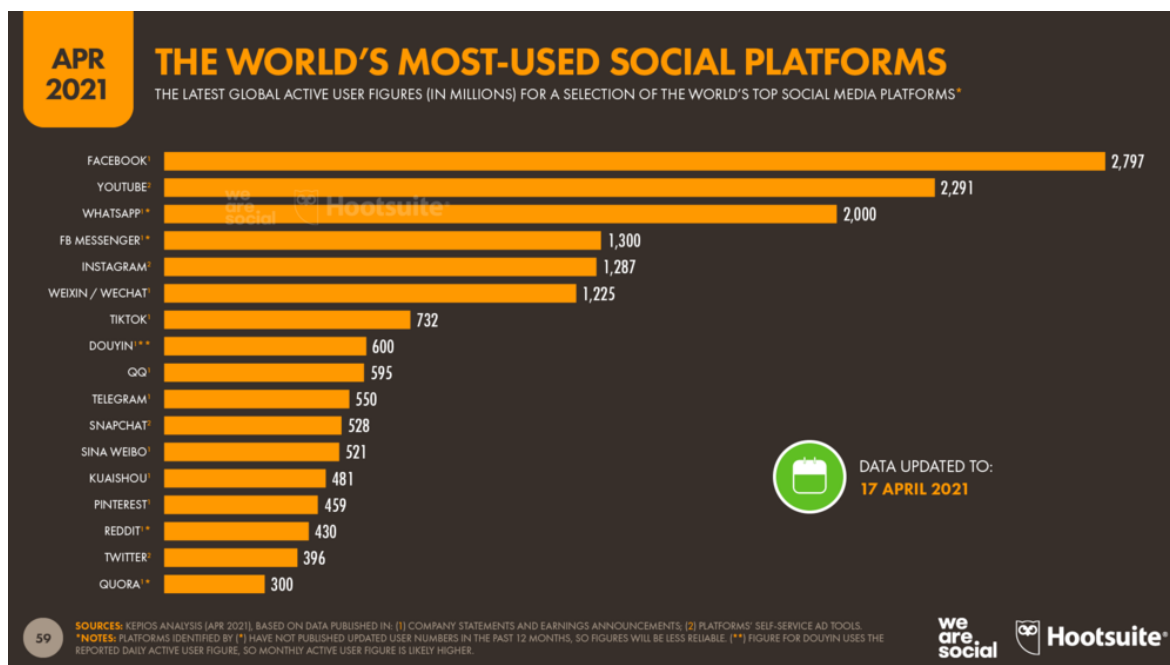
que facilite la entrega de información para el público objetivo, apoyando efectivamente la construcción de identidad histórica y cultural en los jóvenes Tocancipeños.

Planteamiento del Problema

En la actualidad existen muchas plataformas sociales y de entretenimiento que se han convertido en los sitios más visitados en la red, de acuerdo con el estudio realizado por Hootsuite y We Are Social (2021), llamado *Digital 2021 April Global Statshot Report* (figura 1), se evidencia las redes sociales más utilizadas, liderando Facebook en el año 2021 con 2.797 millones de usuarios, seguido de YouTube con un 2.291 millones de usuarios entre los 16 y 64 años, haciéndose evidente la importancia de este tipo de plataforma para la difusión y captura de información.

Figura 1

Las Plataformas Sociales más Usadas en el Mundo



Nota. Tomada de *The world's most-used social platforms*, de Hootsuite & Social We are, 2021.

El aumento en el uso de redes sociales y la enorme cantidad de información que por ellas se mueve, ha llevado a los creadores de contenido a buscar nuevas formas de presentar la información haciéndola más atractiva e interesante para el usuario. Un claro ejemplo de esto, es una página de Facebook llamada “Pregúntale al biólogo” (Díaz, 2021), en este espacio una estudiante de biología realiza videos en los que responde a preguntas sobre biología con un toque de humor, presentando de forma divertida información que podría ser considerada aburrida o monótona, pero que mediante su lenguaje juvenil y alegre es bien recibido por los jóvenes, haciéndose evidente por la gran cantidad de visitas y reacciones positivas que recibe su contenido.

Lo anterior lleva a suponer, que para lograr una mayor visibilidad en las redes requiere una búsqueda de recursos que logren capturar la atención del usuario, en los que se pueda encapsular la información de acuerdo a las nuevas tendencias de consumo, brindando un producto comunicativo que se adapte a las exigencias y necesidades del usuario de hoy y le sea completamente accesible.

De lo anterior, parte la identificación del problema de esta investigación, que como se presentó en parte en la justificación, radica en la pérdida de la identidad histórica y cultural de los jóvenes Tocancipeños, en parte debido a que el material en el que está contenida esta información, por ejemplo, la guía turística, no está en un formato atractivo para las nuevas generaciones del municipio, una posible razón por la que no lo consultan, llevando a que mucha de la información sobre la historia y tradición cultural del municipio se pierda para las nuevas generaciones. Para entender lo anterior, se va a realizar un análisis de la Guía Turística de Tocancipá.

Como se puede observar en la figura 2, al ingresar a la página de Tocancipá en la sección de turismo, se puede encontrar un archivo digitalizado con el título de “Guía turística” compuesto por 84 páginas, un volumen de información importante, que puede desalentar al usuario inicialmente, al componerse básicamente de textos e ilustraciones, una presentación poco atractiva para los usuarios.

Figura 2

Guía Turística de Tocancipá



Nota. Tomada de *Guías Turísticas*, de Alcaldía de Tocancipa, s.f..

En la figura 3, se puede observar que la composición cumple a cabalidad los conceptos básicos de la sintaxis de la imagen, puesto que se presenta una composición debidamente equilibrada donde el peso visual se centra en la fotografía y el texto contribuye a la sensación de estabilidad, además, la fotografía en plano general tomada con la ley de tercios, permite darle la suficiente relevancia y una visualización completa a la estatua, por lo que se concluye que la

presentación de la información es correcta, aun cuando el formato como se mencionó, no es suficientemente atractivo.

Figura 3

India Tocarinda



Nota. Tomada de *Guías Turísticas*, de Alcaldía de Tocancipa, s.f..

Finalmente, se puede observar que cada una de las páginas tienen una composición bastante similar, siguiendo los mismos aspectos analizados en la figura 3, sin embargo, a pesar de que la información está ubicada en una plataforma aparentemente de fácil acceso, el sitio web de la Alcaldía de Tocancipá, y que la composición de la información es adecuada para el formato en el que se está presentando, se considera que la forma en que se propone la información puede no ser suficientemente interesante para los jóvenes, llevando a que no sea consultada y a que la pieza pierda parte de su objetivo, informar sobre la tradición histórica y cultural del municipio, a

un público que hoy exige nuevos formatos y experiencias de visualización en base a las nuevas tecnologías, como la realidad aumentada o la realidad virtual, un público que quiere interactuar con los contenidos y que desea narrativas frescas y juveniles.

Por lo anterior se propone la siguiente pregunta de investigación:

¿De qué manera a través del diseño gráfico es posible apoyar el fortalecimiento de la identidad histórica y cultural en los jóvenes del municipio de Tocancipá?

Objetivo General

- Diseñar un recurso atractivo y accesible que apoye el fortalecimiento de la identidad histórica y cultural en los jóvenes del municipio de Tocancipá

Objetivos Específicos

- Investigar sobre la estética visual que representa al municipio de Tocancipá para proponer un recurso adecuado a la identidad cultural del mismo.
- Definir el plan de la narrativa y estética del recurso a realizar en esta investigación
- Identificar la plataforma más pertinente para el proyecto, para difundir el producto final.

Diseño metodológico

Enfoque cualitativo

Este proyecto se elaborará con un enfoque cualitativo, ya que se entiende como una:

(...) investigación que produce hallazgos a los que no se llega por medio de procedimientos estadísticos (...) puede tratarse sobre investigaciones de la vida de la

gente, las experiencias vividas, los comportamientos, emociones y sentimientos, así como los movimientos sociales, los fenómenos culturales y la interacción entre naciones.

(Paitán, et al. 2018, p. 375)

Al manejar el tema de la cultura Tocancipeña, se debe enfocar en las tradiciones de la población, lo que implica observar sus comportamientos, sus costumbres, su forma de expresión hasta su vestimenta, estos son datos que no pueden ser medidos numéricamente, debido a que, en ella, se involucra una gran parte de sentimientos y emociones de un grupo de personas que conforman una comunidad.

Metodología del doble diamante

Este proyecto se elaborará bajo la metodología del doble diamante desarrollada por el British Design Council en 2005. Su principal objetivo es comprender y dar a conocer el proceso de diseño, “es una excelente propuesta que le permitirá mejorar rápidamente los procesos creativos y el prototipado de ideas, mejorando su competitividad” (Castillo, 2019), esta metodología permite obtener un aporte de la perspectiva del consumidor, y así poder desarrollar un producto que cumplan con las expectativas y necesidades del mismo.

Este diseño metodológico ha sido implementado en el proyecto debido a que, al ser un método no lineal, permite hacer revisiones y retroalimentación de manera continua, con el fin de presentar un producto que cumpla con las necesidades del usuario. Tal como lo menciona La Hacienda Studio (2019), esta metodología propone que los integrantes e involucrados se devuelvan entre etapas, para así comprender completamente cuál es el problema y cómo pueden resolverlo o mejorar una solución existente.

De esta manera, la metodología se compone de cuatro etapas:

- Descubrir
- Definir
- Desarrollar
- Entregar

Descubrir

En la primera etapa se desarrolló a partir de un proceso de contextualización del problema de investigación y análisis de la información recolectada. Para esta etapa se partió de una lluvia de ideas la cual permitió identificar el problema y sintetizarlo, identificando el concepto de identidad histórica y cultural del municipio de Tocancipá, a partir de eso se realizó una investigación sobre la temática para tener mayor conocimiento de esta.

Definir

En la etapa de Definir, se organizó, se gestionó y se filtró adecuadamente la información adquirida anteriormente, para llegar a una definición concreta del problema. En esta etapa se realizó la definición de usuarios y los objetivos de la investigación.

Desarrollar

En la siguiente etapa de desarrollo, se comenzó con la elaboración de diseños múltiples que dieran solución al problema ya definido con anterioridad. De esta manera, se realizó el, Mood Board recolectando la gráfica característica de Tocancipá, sus símbolos, sus colores, etc. que hacían referencias a las raíces históricas y culturales del municipio, por último, para la realización de las animaciones implementadas en este proyecto, se decidió continuar con un modelo de creación, el cual se compone de tres etapas:

- Preproducción

- Producción
- Postproducción

En la etapa de preproducción se realizó el desarrollo creativo, Mood Board para definir la gráfica de las animaciones, la elaboración del guion, el storyboard y la animática, dando como resultado una primera versión de la animación. En la segunda etapa de producción, se realizó todo lo relacionado con modelado, texturizado, rigging, animación, iluminación y renderizado. Por último, en la etapa de postproducción, se dieron los últimos detalles finales al proyecto audiovisual como correcciones de color, efectos, adición de sonidos o música, adición de créditos y demás.

Entregar

Finalmente, en la etapa de entrega, se realizó las retroalimentaciones y correcciones finales para así poder entregar un producto de calidad y continuar con la publicación y difusión en las redes sociales.

Por otro lado, el presente proyecto se desarrollará con la colaboración de tutores de la Universidad Santo Tomás, quienes guiarán el óptimo desarrollo del producto, Además de esto, la implementación del proyecto se dará mediante las redes sociales que será el medio donde se albergará.

Caracterización

Los beneficiarios directos de este proyecto son jóvenes de 15 a 24 años de cualquier género, que tengan estrato socioeconómico de 2-6 (con ingresos familiares o ingresos propios), esto debido a que según el DANE (2020):

Un 72.4% de la población de este rango de edad tienen acceso a un *smartphone*, asimismo un 83,9% de los jóvenes de 15 a 24 años suelen usar el internet en cualquier lugar en mayor proporción que las personas de otras edades

Por esta razón, se ha identificado a jóvenes de esas edades como beneficiarios del producto que se desarrollara en presente proyecto.

Estado de la Cuestión

De acuerdo con la búsqueda de proyectos relacionados a esta investigación, es decir, recursos atractivos y accesibles que apoyen el fortalecimiento de la identidad histórica y cultural en los jóvenes, se logró encontrar diez documentos los cuales se dividieron en tres grupos de interés:

- Cultura
- Animaciones sobre cultura
- Redes sociales

Cultura

Este grupo contiene tres documentos que se caracterizan por estudios relacionados con la importancia de la conservación y el fortalecimiento de diversas culturas.

El primer documento que se rastreó se llama: *La animación sociocultural como recurso cultural para los proyectos de desarrollo sociocultural comunitario*, en él se mencionan que, la identidad cultural de un pueblo puede verse afectada por culturas externas al mismo.

Hoy en día, en un mundo totalmente globalizado, las marcas, las películas, las publicidades y la música, han provocado la aceptación de costumbres ajenas. Esto se da en mayor medida en los jóvenes que actualmente buscan identificarse con ideales extranjeros

dejando de lado las raíces que los caracterizan. Esta pérdida de identidad cultural ha llevado a varios autores a buscar soluciones para contrarrestarla, lo que concluyó en la generación de una herramienta, en este caso llamada animación sociocultural donde es importante la participación del pueblo para su desarrollo, según el artículo de Rafaela y Julio, (2018):

La animación sociocultural descubre las formas prácticas de facilitar la incorporación del desarrollo cultural, no solo la memoria histórica, las tradiciones, costumbres, sino también, las nuevas propuestas de alternativas para la conservación, defensa y desarrollo del patrimonio cultural, la identidad cultural y la cultura. (p.11)

En pocas palabras, la animación sociocultural hace referencia a estimular a una sociedad a la reconstrucción de su propia identidad mediante el uso de instrumentos que potencien el esfuerzo y la participación social y cultural.

El segundo documento que se rastreó se llama: *Interculturalidad y redes sociales. Análisis de la Plataforma Virtual: “Runa Kawsayta Sinchiwachishpa” como mecanismo de fortalecimiento de la identidad cultural de pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador*, en este documento se trata con importancia el concepto de identidad cultura, y como el uso de redes sociales como Facebook, han sido medios ideales para recuperar la identidad cultural de una comunidad.

En cuanto al concepto de identidad cultural, Trávez (2019) menciona que: “una primera aproximación, implica aceptarla como un grupo de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos distintivos dentro de un grupo social” (p. 27), es decir, la identidad cultural es todo aquello que le permite a un individuo ser parte de una comunidad y, por lo tanto, sentirse identificado por sus costumbres, de este modo se puede

entender, que la cultura está conformada por los hábitos que los pueblos han generado a partir de la historia que han vivido.

Por otro lado, en cuanto al uso de redes sociales como medio ideal para reflejar la identidad cultural, Trávez (2019) menciona que:

Las redes sociales se han convertido en un verdadero catalizador de los fenómenos y objetos de la cultura (...) la identidad cultural, la diversidad étnica u otros aspectos de la misma índole, sufrieron una especie de resurgir a partir de la propuesta de las redes sociales, que en ciertos casos eran formas más amigables e inmediatas para trabajar esos temas. (p.41)

Es por ello, por lo que se considera que las redes sociales, son espacios donde una comunidad puede expresar libremente su cultura y su identidad cultural, logrando tanto generar contenido como consumirlo, permitiendo que la información sea más accesible y pueda llegar a personas externas a esa comunidad, dando a conocer sus creencias y sus costumbres.

El tercer documento que se rastreó se llama: *Video 2D que promueva la tradición cultural del Inti Raymi dirigido a niños de 7 – 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles para el fortalecimiento de sus valores de identidad*, en este documento trata dos temas, el primero se tratará en este apartado y el segundo se tratará en el apartado de animación, en primer lugar, se contextualizó sobre la importancia de mantener la cultura y de cómo el video 2D ayudó a darlo a conocer, también se observó que el problema radicó en que las nuevas generaciones ya no se interesan por estas tradiciones:

La transformación de una identidad cultural debe entenderse como un proceso complejo y dinámico que va más allá del sentido de pertenencia; saber es lo que les permite a los individuos sentirse parte de una comunidad al reconocer, compartir y reproducir prácticas sociales comunes. (Chagna, 2019, p. 11)

A lo que se refiere el autor, es que cuando se habla de identidad cultural hay que analizar más allá del comportamiento de un grupo, implica observar a cada individuo que conforma esa comunidad, que es lo que hace que adopte las prácticas de una cultura y se identifique con la misma, esto lo menciona el autor, debido a que reconoció que al publicar contenidos culturales en las redes sociales, estos abarcan un mayor público, generando que personas externas a una comunidad, que no precisamente estén ligadas a un lugar geográfico, se sientan identificadas con una cultura y por lo tanto adopte sus prácticas.

Finalmente, este grupo se considera pertinente para esta investigación debido a aporta fundamentación teórica sobre la importancia de la conservación de la cultura, puesto que, en ellos, elaboran una extensa investigación abordando varios puntos sobre la identidad cultural de diversas comunidades como: la importancia de incentivar a una comunidad a su propio reconocimiento cultural y la importancia de reconocer y entender al individuo que forma parte de esa comunidad.

Animaciones sobre cultura

El segundo grupo posee cuatro documentos, se caracteriza por el planteamiento de proyectos similares al de este proyecto, apoyando a la idea de la animación como recurso óptimo para fomentar la identidad cultural.

El primer documento que se rastreó se llama: *Video 2D que promueva la tradición cultural del Inti Raymi dirigido a niños de 7 – 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles para el fortalecimiento de sus valores de identidad*, en este documento se trata las diferentes técnicas de animación con el fin de hallar la más adecuada para presentar temas culturales, habla de forma general sobre el Flipbook, la rotoscopia, animación digital 2D, el Stopmotion y el desarrollo de personajes 2D, llegando a la conclusión, que la mejor herramienta para solucionar el problema que el autor plantea en su proyecto, es la utilización de animación digital 2D gracias a todas las facilidades que le brinda. Adicionalmente el autor respalda la utilización de la animación diciendo:

Cuando se habla de técnicas de animación se afirma que actualmente son las más empleadas en cuestión a la enseñanza en niños, ya que captan su atención y sirven con fines creativos, pueden llegar a convertirse en una nueva tendencia para la captación de información en los niños. (Chagna, 2019, p.21)

En el documento se enfatiza, que la mejor forma para que los niños se eduquen en temas culturales desde temprana edad, es la utilización de herramientas que logren captar su atención por completo, y esto se logra con ayuda de la animación 2D, pero no solo basta con la creación de videos animados, si no también, se necesita la ayuda tanto de padres como maestros para poder implementar estas herramientas en un entorno educativo, y así generar amor por su cultura de una manera creativa e interesante para los niños.

Por otro lado, se menciona que: “Los conocimientos sobre las tradiciones aprendidas y difundidas por generaciones a través de la comunidad en la que se encuentran, dan un sentido de herencia” (Chagna, 2019) por tal razón, el autor plantea la animación como un recurso ideal,

pues gracias a su formato, la integración de diálogos y las gráficas, logra fácilmente capturar la atención de niños y jóvenes.

El segundo documento que se rastreó se llama: *La animación digital como apoyo didáctico cultural para niños de 5° grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “Alfonso Quiñonez George” de la ciudad de Esmeraldas*, en este documento el autor resalta la importancia de rescatar y fomentar la identidad cultural mediante la animación digital, ya que afirma que este método mejora la retención de la información, gracias a que la interacción del usuario con el medio genera emociones haciendo más atractivo lo que se muestra:

Para rescatar la identidad en los niños y jóvenes, se debe emplear medios adecuados, puesto que la comunicación tradicional ha evolucionado hacia los medios digitales globales (internet, redes sociales, videojuegos, plataformas digitales) haciendo más fácil el acceso a la información. (Quiroz, 2020, p.12)

El autor hacía referencia, al uso de herramientas digitales multimedia: audio, video, imagen, y animación, dado que brindan muchas posibilidades para comunicar y explicar fácil y gratamente, diversos temas que van desde lo social y cultural, hasta lo científico y matemático; lo mejor de todo, es que este tipo de recursos pueden estar dirigidas tanto para niños como para jóvenes y adultos. Otro punto menciona en este documento, es que consideran a la animación como: “un buen recurso pedagógico por sus cualidades: atrayente, dinámico y entretenido” (Quiroz, 2020, p.25); lo anterior, ratifica lo identificado preliminarmente en esta investigación, puesto que la animación es un recurso que resulta atractivo para los niños y jóvenes, debido a que, esta tiene la facilidad de comunicar mensajes complejos de la formas más sencilla y

comprensible para el usuario, por lo que se concluye, que este es el mejor medio para lograr los objetivos de esta investigación.

El tercero y cuarto documento que se rastrearon se llaman: *Role of animation movies costumes as visual language indicating cultural identity* y *An Initial Attempt: A Synthesis of Cultural Adaptation and Representation in Animation*. Estos documentos son bastantes similares, en ellos se recalca la importancia de conocer y entender los aspectos y características específicas de una comunidad, antes de entrar a proponer recursos comunicativos para ellos, ya que como se menciona, el uso inadecuado de los símbolos o la inclusión de elementos gráficos ajenos a una cultura puede influenciar al cambio de esta, un ejemplo que el brinda el documento de Latif Mohammed (2019), es el siguiente:

La moda es uno de los lenguajes artísticos visuales que representan el tiempo y el lugar y expresan las civilizaciones de los pueblos, y reflejan la identidad cultural de las sociedades (...) por lo tanto es importante tener cuidado al diseñar el vestuario para las película (...) porque muchas de las películas tergiversadas han influido en la moda que se presentan en las audiencias (...) luego jóvenes y mayores se inspiran e influyen en las identidades culturales y sociales e influyen en las líneas de moda y el diseño de moda en general. (p.12)

Continuando con el ejemplo, la moda es un lenguaje artístico, que es utilizado por muchas culturas como representación de los pueblos que los antecede; así como para Colombia, el traje típico del hombre es una vestimenta blanca con un pañuelo rojo, alpargatas y sombrero, para Rusia, es un traje con pantalón, botas y sombrero negros, además de una camisa manga larga color beige como se observa en la figura 4.

Figura 4*Trajes típicos Colombia / Rusia*

Nota. Tomada de *Centro de Muyska Trajes Típicos & Hola, Rusia*, 2018.

Estos trajes están ligados a una historia y a un contexto geográfico, por lo cual, si se realizara una animación de uno de estos lugares, es importante respetar cada una de estas características y no implementar elementos ajenos a la cultura, ya que esto podría provocar cambios en la propia cultura o una percepción errónea de personas externas.

Por otro lado, en el documento de Abdullah & Abdullah (2020), apoya la idea plateada anterior mente, y además, menciona que en un proceso de diseño es importante siempre mantener el hilo gráfico, debido a que la animación generalmente es realizada por muchas personas, siempre es complejo hacer que todas mantengan la misma línea grafica sin variaciones, por tal razón, antes de realizar una animación sobre una cultura, se requiere un estudio o análisis a profundidad de la misma, esto para no dejarse llevar por idealismos o percepciones erróneas de

la cultura, además, cabe resaltar, que si bien una animación puede tener ciertas características de una cultura, esto no significa que la represente su totalidad.

En conclusión, este grupo se considera pertinente para esta investigación, gracias a que presenta diversos análisis sobre los diferentes tipos de animaciones, donde se resalta aspectos tanto positivo como negativos sobre su utilización para fomentar la identidad cultural, también se menciona, la facilidad con la que, tanto los niños como los jóvenes, pueden retener cualquier tipo de información, gracias las gráficas, a los diálogos o a la composición de las animaciones.

Por otro lado, fundamentan como mediante animaciones, se pueden fomentar una identidad cultural entre el público, adicionalmente, mencionan que la animación junto a las redes sociales, conforman un recurso ideal para la difusión y el fácil acceso a la información por parte de cualquier persona dentro o fuera de una comunidad. Finalmente, se menciona la importancia de estudiar una cultura antes de la realización de una animación, esto para no caer en el error, de insertar o modificar elementos de la cultura que puedan ocasionar una percepción errónea de la misma.

Redes sociales

Finalmente, el tercer grupo está compuesto por dos documentos llamados: *Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión social e Interculturalidad y redes sociales. Análisis de la Plataforma Virtual: “Runa Kawsayta Sinchiyachishpa” como mecanismo de fortalecimiento de la identidad cultural de pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador.* Estos documentos son bastantes similares por lo que se decidió analizarlos en conjunto. Se caracterizan por enfatizar la importancia del uso de las redes sociales para la difusión de la información gracias al alcance que tienen: “Las redes sociales han marcado un hito en materia de

difusión masiva, debido a su alcance, características e impacto en la sociedad actual. Son utilizadas tanto por individuos como por empresas” (Herrera, 2012, p. 121), hoy en día, las redes sociales no son consideradas tan solo un medio de comunicación, sino también un medio de difusión, debido a que es un proceso dinámico, cambiante e interactivo, donde se puede entablar una comunicación bidireccional con el usuario, permitiendo una dinámica enfocada hacia las necesidades y expectativas de este.

Gracias a la vasta población que consume redes sociales, y a la facilidad que brinda estas herramientas para difundir información, se considera un excelente medio para divulgar los contenidos históricos culturales que plantea esta investigación. “la digitalización de la cultura ha supuesto un considerable aumento de accesos a estos contenidos.” (Trávez, 2019, p. 45), como es de suponer, al llevar este tipo de contenidos a medios digitales consumidos por jóvenes, como las redes sociales, aumenta la posibilidad del acceso a la información y por lo tanto el consumo de esta, por lo cual ambos autores concuerdan en que “las redes sociales han posibilitado que la realidad de las culturas se deslinde por completo de su realidad territorial.” (Trávez, 2019, p.61), a lo que se refiere el autor es que, en la actualidad, el creciente consumo de contenidos culturales en las redes sociales desde cualquier parte del mundo, posibilita que un individuo se identifique con una cultura sin necesidad de estar ligados a un territorio específico, lo que conlleva a descartar algunas definiciones que enlazan el término de cultura a un espacio geográfico.

finalmente, este documento se considera importante para este proyecto, gracias a que nos aporta una fundamentación teórica que respalda la importancia de las redes sociales como herramienta de difusión de temas culturales.

En estos documentos se enfatiza, que gracias al vasto consumo de las redes sociales, no solo por jóvenes sino también por personas de distintas edades, este medio se ha convertido en una herramienta oportuna para la difusión de la información, debido a que es un proceso bastante dinámico, entabla una comunicación bidireccional con el usuario, posibilitando tanto enviar información como recibir retroalimentación,

Además, en los documentos hablan de una cultura fuera de un espacio geográfico, es decir, normalmente, al hablar de cultura, la asociamos a un lugar geográfico donde vive una comunidad, pero estos autores mencionan, que al digitalizar la cultura en las redes sociales, da la posibilidad de que una persona, que se identifique y se sienta parte de esta, no necesariamente viva en el mismo entorno geográfico de la comunidad que conforma esa cultura.

Propuesta proyectual

Para cumplir con los objetivos de esta investigación, el recurso seleccionado fue las animaciones 3D, el entregable de este proyecto será una animación que hablará sobre la identidad histórico cultural del municipio de Tocancipá, más específicamente sobre los olleros, debido a que esta fue una actividad cultural y económica importante por la cual el municipio fue reconocido en sus principios.

Para este proyecto se plantea dos etapas, la primera que es a corto plazo, será la entrega de la animación resultante de esta investigación y la segunda que es a largo plazo, se plantea la realización de más animaciones, permitiendo dar continuidad y crecimiento al proyecto.

Preproducción

En este apartado se realizó una observación sobre la cultura de Tocancipá resaltando aspectos importantes para la realización del guion literario y el guion gráfico, dando paso al primer planteamiento de la animación.

Mood Board

Se decidió elaborar un Mood Board para poder identificar la gráfica del municipio de Tocancipá, para lo cual se hizo una revisión de fotografías y pinturas del municipio, además de imágenes de internet sobre la cultura Muisca, quienes tuvieron un asentamiento en Tocancipá.

Figura 5

Mood Board



Nota. Tomada de Centro de cultura y Patrimonio de Tocancipá, de Alcaldia de Tocancipa, s.f..

Guion Literario

Antonio, 50 años, señor alto y delgado de tez morena, usa sombrero, una camisa blanca de cuello con manga larga, y pantalón café remangado en las puntas, sin zapatos.

Dora, 46 años, mujer delgada, alta y con piel morena, usa una falda larga azul que llega hasta sus tobillos, blusa blanca popocha y sin zapatos.

Exterior. Casa de Antonio - día

En una mañana soleada donde cantan los pájaros, Antonio se apresura a despedirse de su esposa y cargar un costal de fique.

Exterior. Camino hacia la montaña - día

Mientras se aleja de su casa a paso firme y apurado, Antonio disfruta la tranquilidad del paisaje, pues en este, no existe carreteras ni camiones, solo un abundante bosque, lleno de criaturas despampanantes.

Exterior. Montaña - día

Al llegar a una montaña y junto a una pica que llevaba, empieza a sacar la greda. El paisaje en ese lugar es un poco desolador, se ha extraído tanta greda que el ecosistema de la montaña se ha deteriorado

Exterior. Camino regreso a casa – medio día

Luego de extraer la greda, Antonio camina regreso a casa; a paso lento y cortado, con el sol ardiendo y el sudor en su frente, carga la lona llena de greda en sus hombros, lo único que tiene para ayudarse es una vara de palo en la cual se recarga.

El viaje de regreso es más lento, se nota el cansancio en su rostro, pero también se observa la alegría de tener material para poder hacer las ollas y traer ingresos a su hogar.

Exterior. Casa de Antonio – medio día

Después de la larga caminata, Antonio llega a su hogar y ve a su mujer preparándose para amasar la greda.

Dora, con sus pies descalzos, esparce la arena en el pasto fuera de su casa, luego, con una olla de barro llena de agua, moja la greda y empieza con sus pies a pisarla, a medida que va regando el agua, la greda se vuelve más espesa y pegajosa, por lo que sus pies quedan cubiertos de una vasta masa café.

Exterior. Casa de Antonio – tarde

Después de amasar la arena, Dora se encarga de armar bolas de barro y moldearlas con sus manos hasta obtener el jarrón o la olla de barro, mientras tanto, Antonio, con todas sus fuerzas, sostiene un hacha y se dispone a cortar un pequeño árbol que está al lado de su casa.

Luego de cortar el tronco en varios trozos de leña, uno a uno empieza a arrumarlos en un horno conformado por dos bloques de piedra y unas varillas entrecruzadas. Inmediatamente, Antonio sostiene con mucho cuidado las ollas de barro y las ubica sobre el horno para después de 15 minutos bajarlas.

Exterior. Casa de Antonio – tarde

Una vez listas las ollas, Antonio las empaca en un amarre de cuerdas improvisado que tenía, una junto a otra, encajadas a la perfección, conformaban un bulto gigante que alcanzaba su altura. Con mucho esfuerzo, carga el bulto en sus hombros y da comienzo a su gran viaje.

Narrador

En una caminata que dura aproximadamente dos días, Antonio se dirige al siguiente municipio llamado Zipaquirá, lugar donde llegara a una mina de sal para intercambiar las ollas por sal. Después de dos días, Antonio por fin llega a su hogar, allí junto a su mujer, se disponen a encender el horno nueva mente, una vez encendido colocan las ollas que contenían el agua con sal de Zipaquirá.

Para extraer la sal pura, ellos tienen que cocinar durante tres días la olla, así que constantemente, Antonio debe talar árboles y cortarlo en partes para alimentar el horno. Pasado los tres días, toman las ollas de barro y las lanzan al suelo para romperlas, esta es la única forma que tienen para extraer la sal pegada en las paredes del jarrón.

Escaleta

Figura 6

Escaleta

Escena	Animación	Tiempo
1	La escena comienza con un plano general de un hombre y una mujer saliendo de la casa	4s
2	Enseguida el hombre se despide de su mujer para ir por el barro para las ollas, así que se disponen a caminar	7s
2	Luego comienza una escena en plano general donde el hombre esta con una pica aflojando tierra y echándola en un costal	5s
3	En la siguiente escena mientras el hombre está llegando a la casa, se muestra como la mujer se disponen a prepararse para alistar la tierra, entonces se alza su vestido y alista un jarrón con agua	5s
4	Cuando el hombre llega, riega la arena por todo el piso, y la mujer riega agua y empiezan a amasar la tierra con sus pies	7s
5	Mientras la mujer amasa la tierra, el hombre va cortando madera	5s
6	Después de amasar la tierra, la mujer se dispone a hacer las ollas	
7	Enseguida se observa al hombre armando la hoguera y alistando la parrilla donde se dispondrán las ollas.	5s

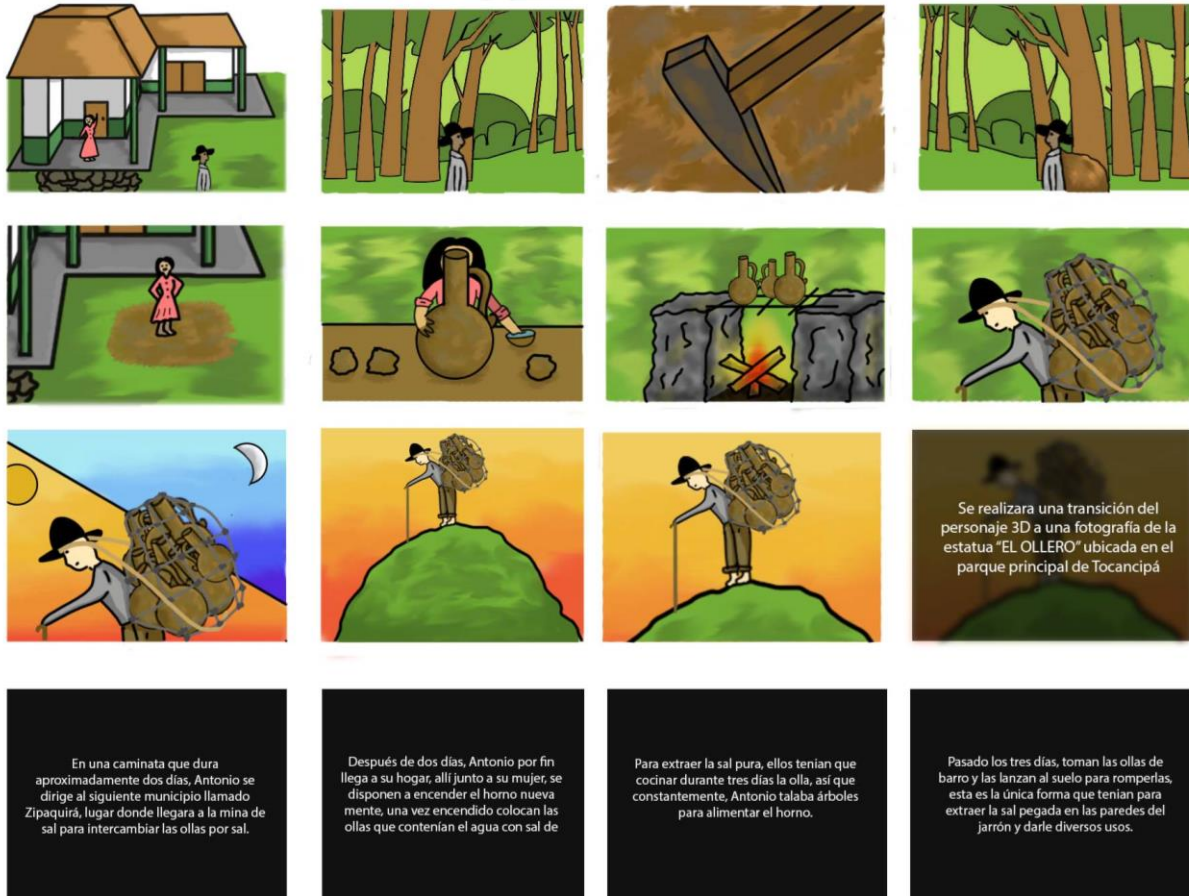
8	El hombre coloca varias ollas a la vez organizadamente en la hoguera y mientras la mujer saca las que ya están listas	7s
9	En la siguiente escena se observa al hombre partir con muchas ollas en su espalda.	4s
10	De nuevo aparecerá un time-lapse de la caminata que el hombre debe hacer hasta Zipaquirá donde cambiarán las ollas por agua con sal (el viaje durará aproximadamente 2 días)	6s
11	De regreso a casa se observa como comienzan a poner los jarrones con agua-sal en la hoguera.	4s
12	Aparecerá un time-lapse de las ollas en la hoguera durante 3 días, y el hombre continuamente echando leña.	4s
13	Finalmente, luego de bajar los jarrones de la hoguera, el hombre y la mujer rompen las ollas para extraer la sal.	7s

Guion Grafico

En el guion grafico se realizó una secuencia de ilustraciones sobre las escenas más relevantes, esto con el fin, de generar una guía para entender la historia y poder previsualizar la animación.

Figura 7

Guion Grafico



Producción

En este apartado se realizó tres tipos de modelados 3D, entre los cuales estan, modelado de personajes principales, modelado de escenarios y modelado de utilería, lo anterior se realizó mediante los programas, MetaHuman, Cinema 4D, Adobe Photoshop y Adobe Illustrator.

- **Modelado de personajes principales:** Antonio y Dora
- **Modelado de escenarios:** Casa de Antonio, y camino hacia la montaña
- **Utilería:** Pica, costal y ollas de barro.

Modelado de personajes principales

Modelado de Antonio. Para el modelado de Antonio, se utilizó como referente algunas imágenes expuestas anteriormente en el Mood Board, donde se observó que el hombre, en 1992 normalmente utilizaba camisa blanca, pantalón café y sombrero, en esos tiempos las alpargatas solo eran utilizadas para eventos especiales, como ir a la iglesia o una salida, razón por la cual el personaje este descalzo.

Figura 8

Modelado de Antonio



Modelado de Dora. Para el modelado de Dora, se utilizó como referente el traje típico de Tocancipá, donde se observó que la mujer vestía una blusa blanca con olanes y una falda larga negra que llegaba hasta sus tobillos, igualmente, ella no utilizaba alpargatas a excepción de eventos especiales.

Figura 9

Traje Típico De Tocancipá



Nota. Tomada de *Centro de Muyska Trajes Típicos & Hola*, Rusia, 2018.

Figura 10

Modelado de Dora



Modelado de escenarios

Modelado casa de Antonio y Dora: Para este modelado, se utilizó como referente una casa ubicada en la vereda la esmeralda del municipio de Tocancipá, esto como homenaje, debido a que es una casa que guarda los rasgos de lo que eran las edificaciones en 1922.

Figura 11

Casa de Antonio y Dora



Figura 12

Finca el Encanto, Vereda la esmeralda



Nota. Tomada de Historia de Tocancipá Olleros y sembradores, de Andres Olivos, 2007

Figura 13

Modelado camino hacia la montaña



Utilería

Figura 14

Modelado olla de barro



Figura 15

Modelado costal

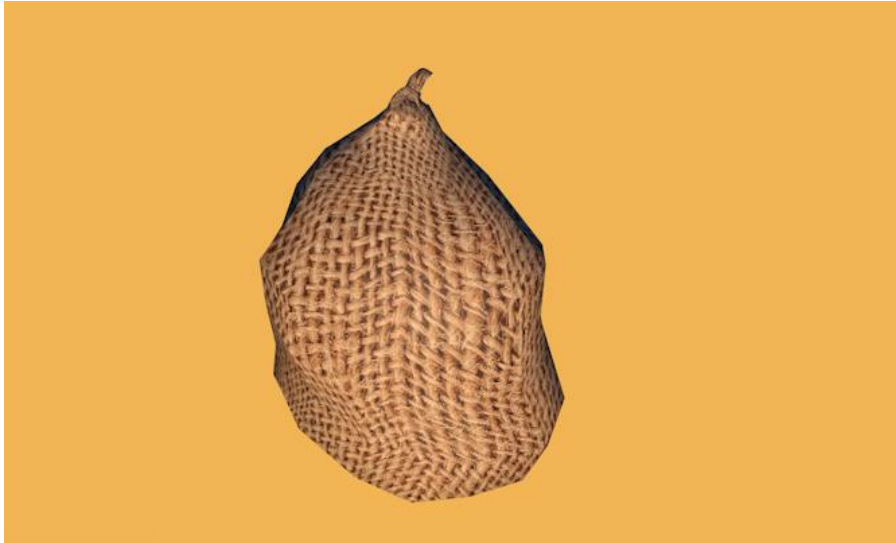
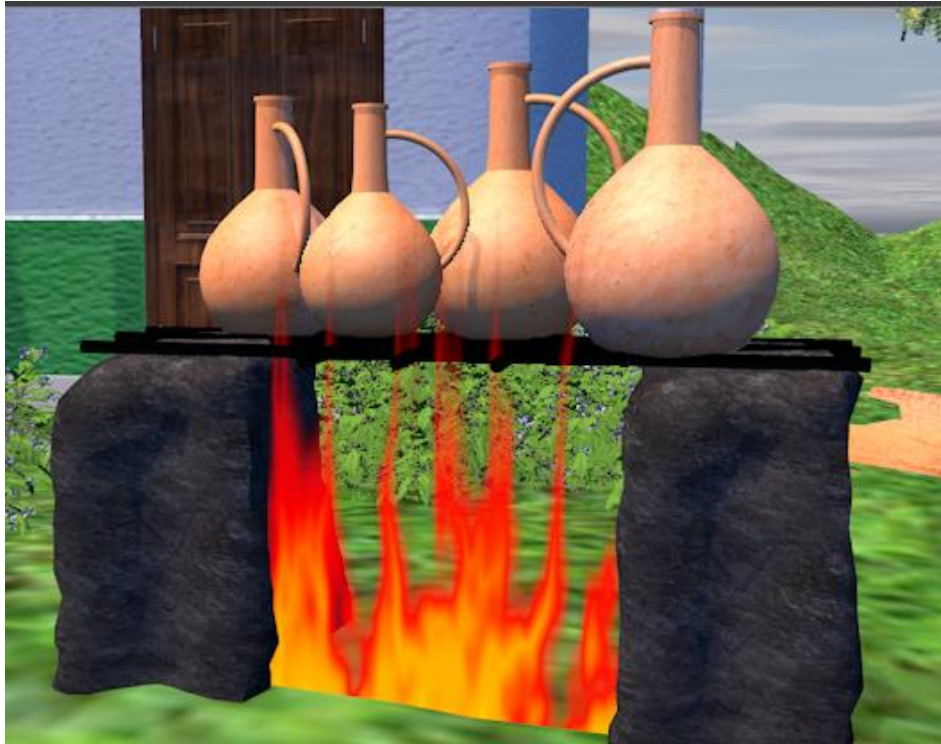


Figura 16

Modelado pica:



Figura 17*Horno***Postproducción**

En la etapa de postproducción, se dieron los últimos detalles finales al proyecto audiovisual como correcciones de color, efectos, adición de música y créditos.

Intro de la animación

Para la intro de la animación se utilizó como referente imágenes de la cultura muisca nativa del municipio, donde se observó el uso de geometría en sus esculturas como círculos cuadrados rectángulos y triángulos, además se trato de simular los patrones que eran bordados es sus ropas.

Figura 18

Imágenes de referencia de la cultura Muisca



Nota. Tomada de *muiscas* by *wsepulveda* on *DeviantArt*, de *DeviantArt*

Del mismo modo para la tipografía empleada en el título, se buscó una que representara las figuras geométricas utilizadas por esta cultura además de ser juvenil, interesante y atractiva, por lo que se decidió utilizar la tipografía Jokerman y la tipografía Chiller.

Figura 19

Tipografías

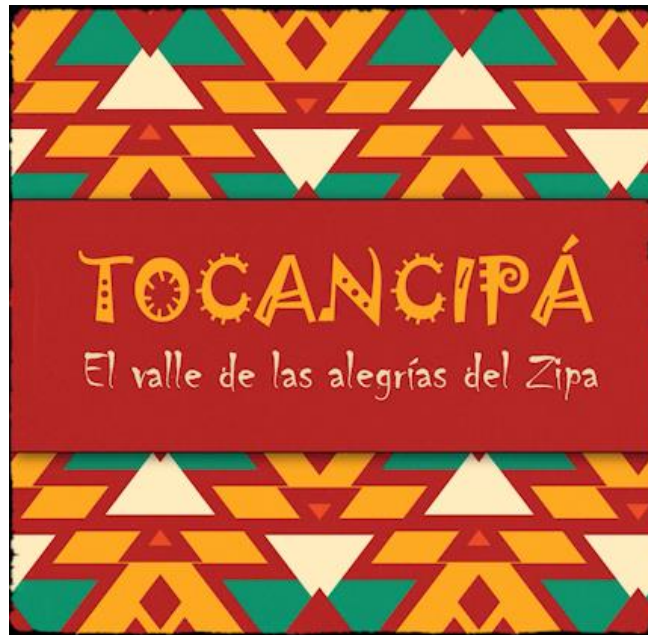
Jokerman Chiller

Nota. Tomada de *MaisFontes*, de *MaisFontes*, 2021

Finalmente, como resultado se obtuvo una portada en la que se trata de representar a la cultura mediante figuras geométricas que conforman un patrón similar a la que utilizaban en sus esculturas y vestimentas.

Figura 20

Portada de intro de la animación



Efectos

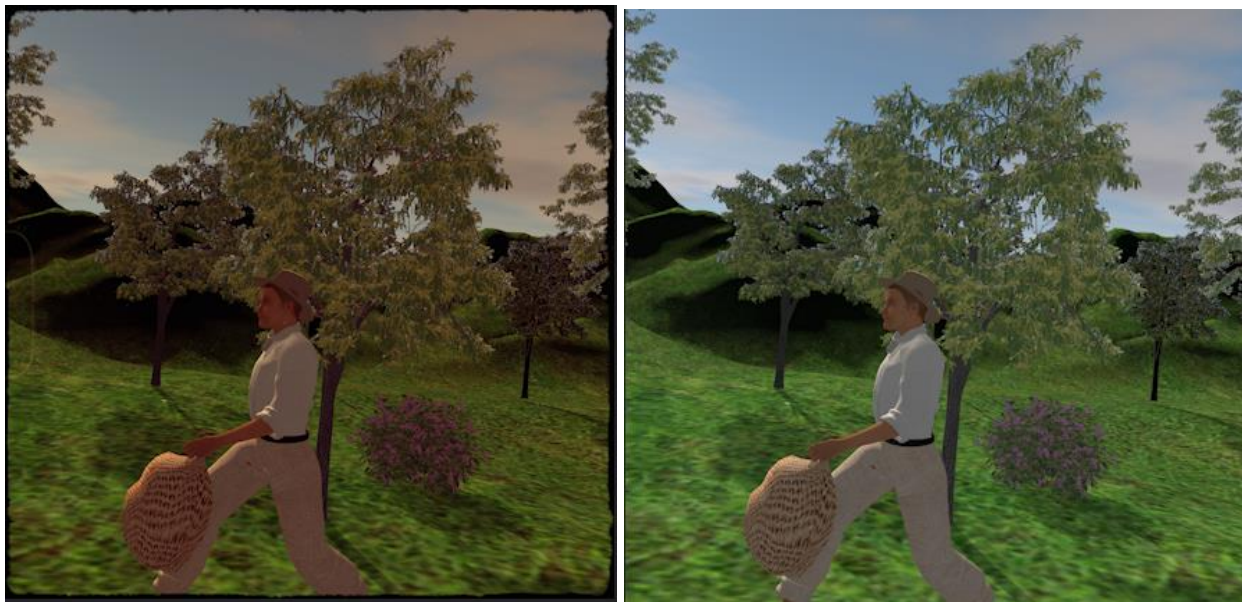
Debido a que en esta animación se cuenta una vieja costumbre que forma parte importante de la historia del municipio de Tocancipá, se decidió utilizar cuatro efectos que dieran una apariencia antigua.

El primer efecto se trata de un marco en overlay que tiene como objetivo dar una apariencia de desgaste en los bordes, este se aplicó con un modo de fusión llamado *multiplicar*, el segundo se trata de unos destellos e luz muy sutiles que ayudan a dar un aspecto de película vieja, fue aplicado con el modo de fusión *pantalla*, el tercer efecto se trata de un granulado muy

sutil para dar la sensación de desgaste y fue aplicado con el modo de fusión *luz suave*, finalmente el ultimo efecto utilizado fue un color lumetri con una tonalidad amarilla con el único objetivo de unificar la animación.

Figura 21

Comparación animación con filtros / animación sin filtros



Música

Para la música se seleccionó un torbellino debido a que es la música típica de Tocancipá, el cual fue realizado por Cuerdas Colombianas y producido por discos el dorado.

Producto Final

Como se planteó desde un principio el resultado de esta investigación, estará publicado en una página de Facebook que se encontrará en el siguiente enlace:

<https://www.facebook.com/100006083252688/videos/946761642633667/>

Discusión

la identidad histórico cultural es un tema complejo de abordar “una primera aproximación, implica aceptarla como un grupo de valores, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos distintivos dentro de un grupo social” (través, 20129, p. 27), por lo que se supone que al abordar este tema se debe ser imparcial dejando de lado sus propias creencias y sentimientos, para no influir involuntariamente en la comunidad en la que se está estudiando. Por otro lado, en concordancia con los autores mencionados en este documento, se propone estudiar una cultura desde el individuo que la conforma y no desde la comunidad en general, ya que como menciona Chagna, (2019).

La transformación de una identidad cultural debe entenderse como un proceso complejo y dinámico que va más allá del sentido de pertenencia; saber es lo que les permite a los individuos sentirse parte de una comunidad al reconocer, compartir y reproducir prácticas sociales comunes. (p. 11)

Lo anterior va directamente ligado a la idea de la digitalización de temas culturales en las redes sociales, para lo que se plantea la siguiente pregunta, ¿que implica que un individuo que vive en un lugar extranjero consuma y se identifique con una cultura diferente al lugar donde vive?, para dar respuesta a esta pregunta, se debe dejar de lado la idea de que, una cultura es un grupo de personas que conviven en un lugar específico y empezar a centrarse en el individuo que se siente parte de esa comunidad, para esto los autores afirman que, hoy en día, y gracias a la digitalización de estos temas en redes sociales, la cultura ya no necesariamente está ligado a entorno geográfico, si no, más bien, la cultura es lo que hace que un individuo se sienta identificado.

En la actualidad, los jóvenes viven en un mundo totalmente globalizado, donde las marcas de ropa, la música y los productos, constantemente generan influencia de costumbre extranjeras, lo que provoca que los jóvenes poco a poco acepten esos ideales, dejando de lado las raíces que los caracteriza.

Con respecto a lo anterior los autores mencionan que la mejor forma de contrarrestarlo es incentivar a los niños al reconocimiento de su identidad histórico cultural desde muy temprana edad, para esto se proponen la utilización de la animación, debido a que:

Cuando se habla de técnicas de animación se afirma que actualmente son las más empleadas en cuestión a la enseñanza en niños, ya que captan su atención y sirven con fines creativos, pueden llegar a convertirse en una nueva tendencia para la captación de información en los niños. (Chagna, 2019, p.21)

Gracias a los aspectos positivos que brinda la animación como, la posibilidad de utilizar un lenguaje relajado y fresco, las gráficas, la facilidad de transmitir mensajes complejos, y la variedad de públicos que puede abarcar, la convierte en una herramienta óptima para difundir temas tan delicados como lo es la identidad histórico cultural de una comunidad.

Cómo se ha mencionado, la identidad histórico cultural es un tema complejo y delicado, debido a que están involucrados las creencias, los sentimientos y las costumbres de un pueblo, por lo que al trasladarla a una animación, se debe tener bastante cuidado con lo que se muestra, un ejemplo que queda muy claro es el que menciona Latif Mohammed (2019), en su documento:

La moda es uno de los lenguajes artísticos visuales que representan el tiempo y el lugar y expresan las civilizaciones de los pueblos, y reflejan la identidad cultural de las

sociedades (...) por lo tanto es importante tener cuidado al diseñar el vestuario para las película (...) porque muchas de las películas tergiversadas han influido en la moda que se presentan en las audiencias (...) luego jóvenes y mayores se inspiran e influyen en las identidades culturales y sociales e influyen en las líneas de moda y el diseño de moda en general. (p.12)

Es evidente que la moda en un lenguaje artísticos que las comunidades utilizan para recordar la vestimenta de quienes los anteceden, por lo que al modificar uno de sus elementos en las animaciones pueden provocar una ofensa por parte de la comunidad y una idea errónea por parte de personas externas a esa comunidad. Por lo que para no caer en este error, debe realizar un estudio cuidadoso de la cultura con la que se trabajara, dejando de lado prejuicios y la propia perspectiva.

Finalmente hablando de la digitalización de la identidad histórico cultural en las redes sociales, se concuerda que:

Para rescatar la identidad en los niños y jóvenes, se debe emplear medios adecuados, puesto que la comunicación tradicional ha evolucionado hacia los medios digitales globales (internet, redes sociales, videojuegos, plataformas digitales) haciendo más fácil el acceso a la información. (Quiroz, 2020, p.12)

Hoy en día, las redes sociales no son consideradas tan solo un medio de comunicación, sino también un medio de difusión, debido a que es un proceso dinámico, cambiante e interactivo, donde se puede entablar una comunicación bidireccional con el usuario, permitiendo una dinámica enfocada hacía las necesidades y expectativas de este. Por otro lado, autores como Travez y Herrera concuerdan en que “las redes sociales han posibilitado que la realidad de las

culturas se deslinde por completo de su realidad territorial.” (Trávez, 2019, p.61), ya que gracias al creciente consumo de contenidos culturales en las redes sociales desde cualquier parte del mundo, posibilita que un individuo se identifique con una cultura sin necesidad de estar ligados a un territorio específico, es decir, una persona que vive en un lugar extranjero puede consumir e identificarse con una cultura diferente al lugar donde vive; lo que conlleva a descartar algunas definiciones que enlazan el término de cultura a un espacio geográfico.

Conclusión

Teniendo en cuenta los objetivos específicos planteados al principio de la investigación, cabe destacar que se logró cumplir a cabalidad con el total de los mismo, en primer lugar, se planteó investigar la estética visual que representa a Tocancipá, de modo que se realizó una observación a profundidad de la cultura muisca quienes eran nativos del municipio, se analizó la música, la vestimenta, los colores y los patrones utilizados en las esculturas y en la confección de prendas, dando como resultado una línea gráfica coherente y representativa.

En segundo lugar se propuso definir el plan de la narrativa y estética del recurso a realizar, por lo cual, primero se seleccionó la animación 3D como una herramienta adecuada para llegar a un público juvenil y paralelo a eso, se realizó todo lo relacionado a la narrativa como lo es el guion literario, el storyboard y la escaleta, que a su vez sirvieron para tener el primer planteamiento de la estética visual de la animación.

En tercer y último lugar, se planteó identificar la plataforma más pertinente para difundir el producto final, por ello y gracias a estudios realizados sobre las redes sociales más utilizadas hoy en día, se seleccionó Facebook debido a que en complementación con la animación genera

un recurso que será altamente difundido y consumido tanto por joven, niños y adultos esto se evidencia en las interacciones que ha tenido el post pasado 24 horas de su publicación.

Figura 22

Publicación de animación en Facebook



Como se puede observar en la figura 22 la publicación en sus primeras 24 horas obtuvo 63 reacciones, 6 comentarios, 18 compartidas y 408 reproducciones, en las que se pudo observar que los jóvenes fueron quienes reaccionaron en mayor medida de forma positiva.

Finalmente, gracias al cumplimiento de los objetivos específicos se puede decir que se diseñó un recurso atractivo y accesible que apoya el fortalecimiento de la identidad histórica y cultural en los jóvenes del municipio de Tocancipá, cumpliendo con el objetivo general del proyecto.

Referencias

- Abdullah, N., & Abdullah, M. (2020, noviembre 12). An Initial Attempt: A Synthesis of Cultural Adaptation and Representation in Animation. *International journal of academic research in business and social sciences*, 10(12), 546-557.
<https://pdfs.semanticscholar.org/c348/466b7d1856d32158df14dd76e5e2a3745382.pdf>
- Alcaldía de Tocancipá. (s.f.). Guía Turítica de Tocancipí. <https://www.tocancipa-cundinamarca.gov.co/MiMunicipio/Paginas/Guias-Turisticas.aspx>
- Castillo, O. (2019). Design thinking y el Método del Doble Diamante para el desarrollo de prototipos de emprendimiento o startups. *Perspectivas: Revista Científica de la Universidad de Belgrano*, 2(2).
- Chagna, G. (2019). Video 2D que promueva la tradición cultural del Inti Raymi dirigido a niños de 7 – 8 años de la escuela Santa María de los Ángeles para el fortalecimiento de sus valores de identidad [Tesis de pregrado, Universidad Iberoamericana Del Ecuador].
<http://repositorio.unibe.edu.ec/xmlui/handle/123456789/296>
- DANE. (2020). Panorama sociodemográfico de la juventud en Colombia. DANE.
[https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/genero/informe s/informe-panorama-sociodemografico-juventud-en-colombia.pdf](https://www.dane.gov.co/files/investigaciones/genero/informe%20s/informe-panorama-sociodemografico-juventud-en-colombia.pdf)
- Pregúntale al Biólogo. (s.f.). Home [Página de Facebook]. Facebook. Recuperado el 5 de November de 2021. <https://www.facebook.com/preguntalealbiologo>
- Frayling, C. (1993). *Research into Art & Design*. London: Royal College of Art.

Herrera Batista, M. Á. (2004). Las Nuevas Tecnologías en el aprendizaje constructivo. *Revista Iberoamericana De Educación*, 34(3), 1-20. <https://doi.org/10.35362/rie3433056>

Herrera, H. (2012). Las redes sociales: una nueva herramienta de difusión social. *Reflexiones*, 91(2), 121-128.

http://biblioteca.esucomex.cl/RCA/Las%20redes%20sociales_una%20nueva%20herramienta%20de%20difusi%C3%B3n.pdf

Hootsuite & Social We are. (2021, abril 21). Digital 2021 April Global Statshot Report.

Hootsuite, <https://datareportal.com/reports/digital-2021-april-global-statshot>

La Hacienda Studio. (2019). Modelo de diseño del doble diamante. <https://medium.com/la-hacienda-studio/modelo-de-dise%C3%B1o-del-doble-diamante-2625d9b0b3af>

Lamaison, & Noelia. (2016). Dueños de la cultura digital: la apropiación cultural y las interacciones de los jóvenes a partir del uso de las redes sociales. Uruguay: Udelar. FCS.

Latif Mohammed, N. (2019). Role of animation movies costumes as visual language indicating cultural identity. *International Journal of Artificial Intelligence and Emerging Technology*, 2(2), 12-14. https://ijaiet.journals.ekb.eg/article_181427.html

Muyscas Trajes. (2018). Trajes típicos. <https://muyskatrajestipicos.co/trajes-tipicos/>

Olivos, A. (2007). Historia de Tocancipá oleros y sembradores. Tocancipá: Acción y Bienestar Alcaldia de Tocancipá.

Paitán, H., Valdivia, R., Palacios, J., Romero, H., & Ñaupas, P. (2018). Metodología de la investigación. Bogotá: Ediciones de la U.

Quiroz, K. (2020). La animación digital como apoyo didáctico cultural para niños de 5º grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “Alfonso Quiñonez George” de la ciudad de Esmeraldas. Esmeraldas [Tesis de pregrado, Pontificia Universidad Católica].

Rafaela, M., & Julio, N. (2018). La animación sociocultural como recurso cultural para los proyectos de desarrollo sociocultural comunitario. *Didasc@lia: Didáctica y Educación*, 9(5). <http://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía/article/view/827>

Satalaya, L. F., & Ordoñez, A. K. (2014). Causas Socioculturales Que Determinan La Pérdida De Identidad Cultural En El Centro Poblado Comunidad Nativa Kechwa Wayku-Lamas, San Martín 2014 [Tesis de pregrado, Universidad Nacional de San Martín].
<http://tesis.unsm.edu.pe/handle/11458/2235>

Tenrero, N., Villarreal, J., & Pontón, M. (2019). La animación sociocultural como alternativa para el desarrollo cultural comunitario. *ROCA. Revista científico-educacional de la provincia Granma.*, 5(4). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6840440>

Trávez, W. (2019). Interculturalidad y redes sociales. Análisis de la Plataforma Virtual: “Runa Kawsayta Sinchiyachishpa” como mecanismo de fortalecimiento de la identidad cultural de pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador [Tesis de pregrado, Universidad Central Del Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/17623>