

UNIVERSIDAD GABRIELA MISTRAL  
ESCUELA DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES DIGITALES  
CARRERA DE ANIMACION Y DISEÑO DIGITAL MENCIÓN ANIMACIÓN DIGITAL 3D



Proyecto de título

# NIHON-GO ZERO KARA

Dificultad en el aprendizaje del Japonés

Ismael Alberto Largacha Vivas

Memoria para optar al Título Profesional y al Grado  
académico de Licenciado en Animación y Diseño Digital

Profesor guía: Francisco Cortés Márquez  
Septiembre 2022 – Santiago de Chile



Ismael Alberto Largacha Vivas

Se autoriza la reproducción parcial o total de esta obra, con fines académicos por cualquier forma, medio o procedimiento, siempre y cuando incluya la cita bibliográfica del documento.

# INDICE

Resumen .....	9
I. Introducción .....	13
II. Planteamiento del problema .....	17
III. Pregunta de investigación .....	21
IV. Objetivos .....	25
- Objetivo general .....	26
- Objetivos específicos .....	27
V. Hipótesis .....	29
VI. Marco teórico .....	33
- Segunda lengua y sus beneficios .....	34
- Dificultades en el aprendizaje del Japonés .....	35
- Que es el storytelling .....	36
- Importancia de las historias en relación con el idioma .....	37
- Storytelling como método de enseñanza .....	38

VII. Metodología .....	41
- Micro momentos .....	43
- MIN .....	44
- Mapa de empatía .....	45
- Top of .....	46
- Estadísticas .....	47
VIII. Preproducción .....	51
- Storyline .....	52
- Referencia de personaje .....	53
- Diseño de personaje .....	54
- Geometrización personajes .....	55
- Ojos .....	57
- Referencias de arte .....	58
- Diseño de locación .....	59
- Tonalidades de color .....	61
- Storyboard .....	62

IX. Producción .....	67
- Modelado personajes .....	68
- Modelado escenario .....	70
- Rigging .....	72
- Test render .....	74
X. Conclusión .....	77
XI. Bibliografía .....	81
XII. Proyecto .....	85







# RESUMEN

Actualmente la cultura japonesa se ha extendido poco a poco en gran parte por la variedad de su contenido audio visual a medida que el mundo ha avanzado en el progreso tecnológico y consigo mismo el cinematográfico, con lo que ha generado que muchas personas de otros países se interesen más por su cultura y por todo el contenido que pueden transmitir, ya sea este cultural, entretenimiento, musical y otros.

Como punto inicial del gran interés que ha llegado a generarse en las personas ha de ser el Anime y Tecnología, del que la mayoría son los adolescentes los que se ven más atraídos por este, es aquí donde el idioma entra en acción y por lo que mucho de los espectadores del anime se ven interesados a aprender su idioma.

Dentro de todas las formas de aprender un idioma ya sean desde las más baratas a las más caras, por propia cuenta o ingresando a un instituto, sabemos que hoy en día con la gran facilidad de encontrar información en internet es bastante pero no toda es amigable para los que intentan aprender, por eso mismo el propósito de este proyecto está dedicado en ayudar a muchos de los cuales han tenido problemas para aprender el japonés.

Si bien está dicho en diversos tipos de estudios que se han realizado, para lograr entender cuál es la clave y origen de nuestra comunicación y distribución de una idea, el contar una historia que genere estímulos agradables o divertidos en un espectador atrae en gran manera la atención y aumenta su recepción (Storytelling) es la técnica o herramienta que los humanos hemos desarrollado autónomamente para la supervivencia del propio ser humano desde nuestros inicios. Es por lo que al verse esto reflejado en los niños al ver un capítulo de una serie o una clase animada en televisión, se transmiten diversas ideas ya sea para entretención o aprendizaje.

El propósito de este proyecto sería el de crear capítulos animados en 3D de historias animadas en una institución de robots, en los capítulos se podrá ver el contenido a aprender y además de ello estará representado en forma de historias entretenidas en las cuales se dará a ver de igual manera la cultura japonesa para que el espectador pueda absorber la información más fácilmente.

Palabras claves: Educación, Animación, Internacional, Entretención.



# I. INTRODUCCIÓN

El idioma como punto fundamental de la comunicación del ser humano es uno de los factores que influyen demasiado en nuestro día a día, además de que en la actualidad el viajar y vivir en otro país es mucha más común dada a la conexión global que hay en el planeta, por lo que hay varios motivos de los cuales un individuo se ve motivado en aprender un idioma, pero no siempre es igual de fácil para todos aprenderlo. Estas dificultades que se encuentran en el proceso de aprender una nueva lengua son un factor relacionado a la diferencia cultural que hay entre los países.

Por lo que de la gran variedad de los individuos que se han visto interesados en aprender japones encuentran un choque cultural, debido también en su diferencia de escritura que maneja un parámetro al cual no estamos acostumbrados, además de que la escritura del kanji japones tiene como base escritura de los chinos.

Cierto porcentaje de los estudiantes que entran a un instituto desertan a medio camino debido a la complejidad que puede albergar entender otra cultura a la que no estamos relacionados. Estadísticas sacadas del E.O.I de España muestran una disminución en las matrículas en los niveles superiores.

Uno de los problemas iniciales en la adquisición del idioma japones parte del cómo se distribuye la información, en la mayoría de los casos la información encontrada en libros no es del todo amigable para el estudiante, teniendo un método más sistemático y teórico del cual puede ser complicado de entender si el usuario no se ha relacionado anteriormente con este ambiente lo cual puede generar cierto tipo de frustración.

Por otro lado, tenemos factores importantes en el aprendizaje el factor cognitivo y afectivo de las personas de los cuales el cognitivo es un aspecto más técnico llevado a lo intelectual y el afectivo se dirige a lo personal, empatía. De lo que como persona puede afectar de distintas maneras ya que esto define en gran manera en la toma de decisiones.

El método utilizado en este proyecto toma como base las metodologías que se usan en las aulas de clase de los párvulos, el storytelling como técnica de transmisor de ideas e información con historias que pone al individuo a interactuar e imaginar con la información obtenida para así generar un resultado. Este método tiene diversas herramientas en la cual se genera un avance que el individuo puede observar. En el storytelling el transmitir la información a través de contenido audio visual como sonidos y formas atractivos para el espectador hace más fácil la recepción de la información.

Δl generar un contenido en el que se efectúe un avance en el individuo a medida que avanza con cada clase y que el mismo sea consciente de ello, podremos lograr que el individuo prosiga en su aprendizaje y de igual manera procure finalizarlo, de forma que al transmitir la información de forma audio visual con historias divertidas (serie) transmitiendo el contenido, se puede obtener avances en la educación de una manera más amigable.





## II. PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

Al aprender una segunda lengua el ser humano se pone en un reto de aprender a comunicarse desde cero como lo hicimos de infantes, en lo que siempre se hayan diversas dificultades. Este proyecto tiene como propósito inicial crear una ayuda en el aprendizaje del idioma Japones por medio de relatos en los que se genera un ambiente de progreso de capitulo en capitulo a medida que avanza con los relatos y con ello resolver dificultades en su transcurso.

En el proceso de aprendizaje de una segunda lengua se encuentran algunos puntos importantes que influyen de gran manera de los cuales se ha visto que algunos son de gran importancia en el proceso de los estudiantes, de entre ellos están distribuidos en orden de importancia los cuales son:

- 1) el uso de recursos y materiales inapropiados (citado en un 40% por instituciones internacionales)
  - 2) equipos e instalaciones inadecuadas (citados en un 30.25%)
  - 3) la falta de información sobre los materiales y los métodos de enseñanza (citado en un 26%)
  - 4) la falta de información sobre cultura japonesa (citado en un 25.7%)
  - 5) la falta de interés y poca asistencia de los estudiantes (citado en un 18.8%)
  - 6) problemas de parte de los docentes (citado en un 15%), entre otros
- información en base a (The Japan Foundation, 2006).

De estos puntos mi énfasis es en la falta de información sobre los materiales y métodos de enseñanza ya que por estos motivos hay gran cantidad de estudiantes que deciden retirarse por la complejidad que encuentran al enfrentarse al Japonés con recursos insuficientes.

De entre muchas de las soluciones halladas y creadas por profesores y profesionales se han creado diversas herramientas de entre una de ellas está el comunicar el conocimiento por medio de historias cortas de diversos medios, ya sean literatura o audio visual.



# III. PREGUNTA DE INVESTIGACIÓN



Teniendo en cuenta todas las herramientas que podemos implementar en el aprendizaje emergen diversas dudas de como aportar para la mejora del aprendizaje es donde resalta mi principal duda.

¿En jóvenes adultos de entre 15 a 35 años como podemos mejorar el aprendizaje del japonés con acciones novedosas?

Con ello se quiere abarcar gran porcentaje de los interesados en aprender Japonés siendo hispanohablantes.





# IV. OBJETIVOS

## OBJETIVO GENERAL

Crear un capítulo de una serie animada en 3D para facilitar el aprendizaje del idioma japonés de una forma moderna y amistosa para jóvenes adultos de entre 15 a 35 años.

## OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Definir el contenido a enseñar teniendo en cuenta el nivel del público objetivo
- Buscar referentes de inspiración
- Crear un diseño de personajes
- Generar un guion literario
- Diseñar estilos de color
- Realizar Storyboard
- Modelar los diseños de personajes y escenarios
- Trabajar de Animatic a Blocking
- Animar



# V. HIPÓTESIS



La cultura japonesa se ha expandido al pasar de los años y con ello el interés por la misma ha ido incrementando, cada persona encuentra un interés distinto en cada cultura.

En Japón se creó el Boom del anime lo que creo un factor bastante atractivo en su mayor parte para los jóvenes.

esto ha generado cierto interés por su lengua y ámbito cultural, de lo que en muchos casos es punto de inicio para aprender su idioma, utilizándolo así para diversos propósitos.

Según Japan Foundation desde el año 2012 los estudiantes que han ido ingresando a carreras de habla japonesa ha incrementado, con lo que afirman que en 30 años el número de cursantes ha aumentado en un 300%.

Aparte en un blog de España dice "se puede afirmar que la enseñanza de lenguas extranjeras se está generalizando progresivamente y ha mejorado en todas las etapas educativas no universitarias." (Ministerio de educación y formación profesional - Gobierno de España - 2019). Siendo así un claro ejemplo del interés por otros idiomas a nivel global.





# VI. MARCO TEÓRICO

## SEGUNDA LENGUA Y SUS BENEFICIOS

Una segunda lengua es aquella que en su formación inicial de aprendizaje no fue formada o que no es igual de competente que su lengua nativa, esto quiere decir que una segunda lengua o lengua extranjera es aquella que recibe por medio de un aprendizaje externo o en una edad avanzada ya que no hace parte del periodo crítico de la adquisición de información esencial para los fundamentos de la persona.

Teniendo eso en cuenta, también se entiende que una segunda lengua es aquella que no hace parte de las costumbres de su propio país, es decir una lengua que es externa a su propia cultura.

Hay diversos factores que aportan a la persona, de entre ellos el desarrollo cognitivo de la persona, flexibilidad, y habilidades del cerebro, lo que genera mejor toma de decisiones, mayor memoria, reduce enfermedades mentales y un crecimiento profesional.

## DIFICULTADES EN EL APRENDIZAJE DEL JAPONES

¿Qué complejidad tiene el idioma japonés?

El Japonés siendo un idioma proveniente de Asia maneja otro tipo de escritura y alfabeto como bien se dice en la siguiente cita

“El japonés es particularmente difícil para muchos extranjeros, no sólo por la complejidad de su escritura, sino por la gran cantidad de acciones, rituales y situaciones con las cuales los hablantes de otras lenguas no están familiarizados” (Jenkins, 1993)

Se entiende que el factor principal para comprender el método de comunicación es basado en un factor cultural.

## QUE ES EL STORYTELLING

El Storytelling en su descripción exacta es la habilidad de contar historias para transmitir una idea a través de diversos medios, esta técnica se utiliza para generar una conexión emocional con el público al cual va dirigido. Siendo así una técnica que se usa frecuentemente en el marketing para vender una idea, como también en cortometrajes y piezas audiovisuales.

“La gente olvidará lo que dijiste, la gente olvidará lo que hiciste, pero la gente nunca olvidará cómo la hiciste sentir “- Maya Angelou

Esta frase describe perfectamente el ideal a lograr con el storytelling.

## IMPORTANCIA DE LAS HISTORIAS EN RELACIÓN CON EL IDIOMA

¿Por qué son importantes las historias con relación al idioma?

Si bien sabemos las historias han sido un paso fundamental para el progreso humano, lo cual no solo se limita a contar hechos. Las historias existen día a día y nos comunicamos por medio de ellas, por lo que sin el hecho de contar historias no se habrían generado los métodos de comunicación que utilizamos hoy en día para que todo tenga un orden. En el libro (Storytelling como estrategia de comunicación) describe “¿cómo logró el sapiens imponerse, en detrimento del resto de las especies?” con lo que entran los primeros relatos de los registros históricos en las piedras de las cavernas, donde ya podemos ver una clara imagen de sucesos representada a través de historias.

En parte, la respuesta podemos encontrarla en el lenguaje, teniendo en cuenta a la pintura como un medio de comunicación, y a lo que con el tiempo se generaron los idiomas siendo así otros tipos de representación de ideas.” (Guillaume Lamarre) dando a entender que nuestra evolución se generó con el solo hecho de expresar nuestras ideas por medio de una historia.

## STORYTELLING COMO MÉTODO DE ENSEÑANZA

¿Por qué la narrativa es una de las formas más esenciales para la enseñanza?

Si bien sabemos, desde tiempos remotos el paso de la historia se ha ido representando por medio de sistemas de comunicación en los cuales podemos ver que para poder transmitir una información, la mejor manera de hacerlo es por medio de un relato, como ejemplos encontramos los dibujos rupestres que encontramos en las cuevas, estos creados por nuestros antepasados en la época de piedra, en lo cual dejaban relatos de historias por medio de pintura en las piedras, mostrando así sucesos históricos importantes como el descubrimiento del fuego.

Aparte encontramos que desde que se creó el papel y la caligrafía, el ser humano ha ido dejando registro de todos los sucesos históricos que pudieron ser presenciados y en ello podemos ver una gran conexión como las historias reflejadas en cuentos para niños y de igual manera en libros didácticos e históricos transmitiendo así diversos tipos de conocimientos. Gran variedad de ideas y estudios de didácticos que se han recopilado en varios libros como el de (Guillaume Lamarre - Storytelling)

El mundo siendo influenciado por las historias desde siempre, llego a desarrollar otras maneras de transmitir las, con lo que llego el cine y su gran avance tecnológico y así creando más historias para el entretenimiento y aprendizaje.

Es por lo que el transmitir una idea de manera audiovisual mediante diversos tipos de historias llega a ser uno de los mecanismos más prácticos para el aprendizaje, ya que al entender un relato informático mediante una historia se puede observar la idea transmitida a través de sucesos reales o ficticios que se encuentran en cada historia. Esto lleva a preguntarse qué es una segunda lengua y su importancia sobre el mundo.

Una segunda lengua es aquella que en su formación inicial de aprendizaje no fue formada o que no es igual de competente que su lengua nativa, esto quiere decir que una segunda lengua o lengua extranjera es aquella que recibe por medio de un aprendizaje externo o en una edad avanzada ya que no hace parte del periodo crítico de la adquisición de información esencial para los fundamentos de la persona.





# VII. METRODOLOGIA

Para poder profundizar mejor en el problema, se realizó una encuesta en un grupo de personas pequeño, las cuales estaban relacionadas en un tema en común, el cual es uno de los más comunes en los interesados por el japonés

“El anime”

## MICRO MOMENTOS

### ENTREVISTADO

Estudio en algún momento japonés por medio de una página web para poder entender mejor las series, pero perdió su interés en seguir el ritmo, su medio de estudio era interesante ya que interactuaba con un personaje animado. Pagaría un curso si este certifica su aprendizaje y de ser así, le interesaría que fuese un contenido que involucre video y juego en el cual se obtengan recompensas con su progreso.

## MIN

En este caso se escogió uno de los entrevistados para profundizar más y lograr sacar más información.

“El anime le genero algo emotivo que no le encuentra en el mundo exterior y se da por que en su exterior no encuentra nada emocionante. logra ver una excelente fuente de emociones y expresiones de los personajes de los cuales generan una conexión con él”

## MAPA DE EMPATÍA

Se le pregunto al entrevistado que hace con frecuencia para poder encontrar una conexión con él.

“Suele pasar sus días en casa enfocando su tiempo en su computador ya que es donde encuentra más entretención en comparación a lo aburrido que le parece lo demás, por lo que consume mucho contenido visual en su hogar, dentro de estos son series, youtube y videojuegos.”

## TOP OF

El Top Of se le pregunto al entrevistado para poder encontrar referentes

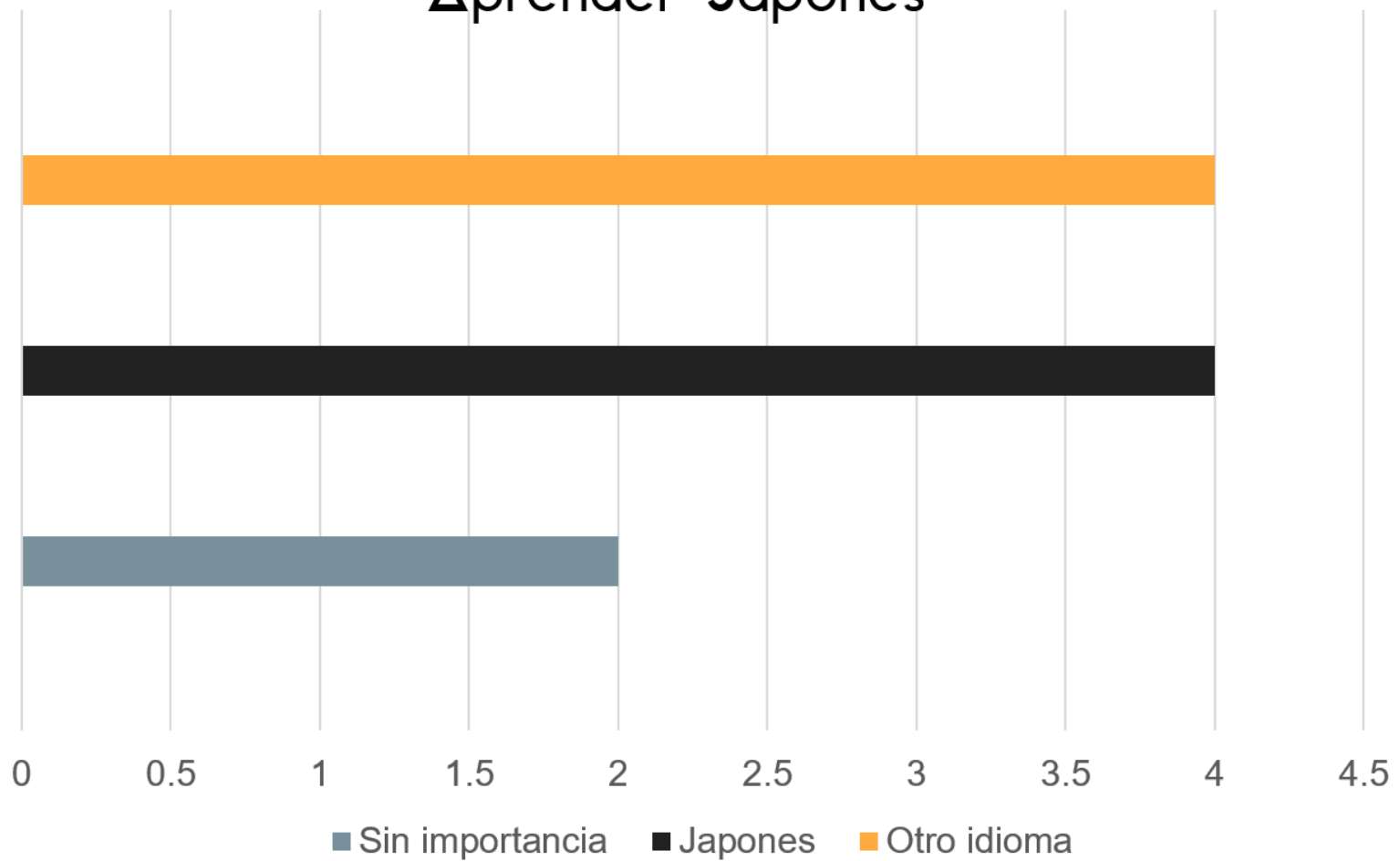
Hoseki no kuni - los personajes son gemas

Angel beats - injusticia hubo en la muerte de los personajes

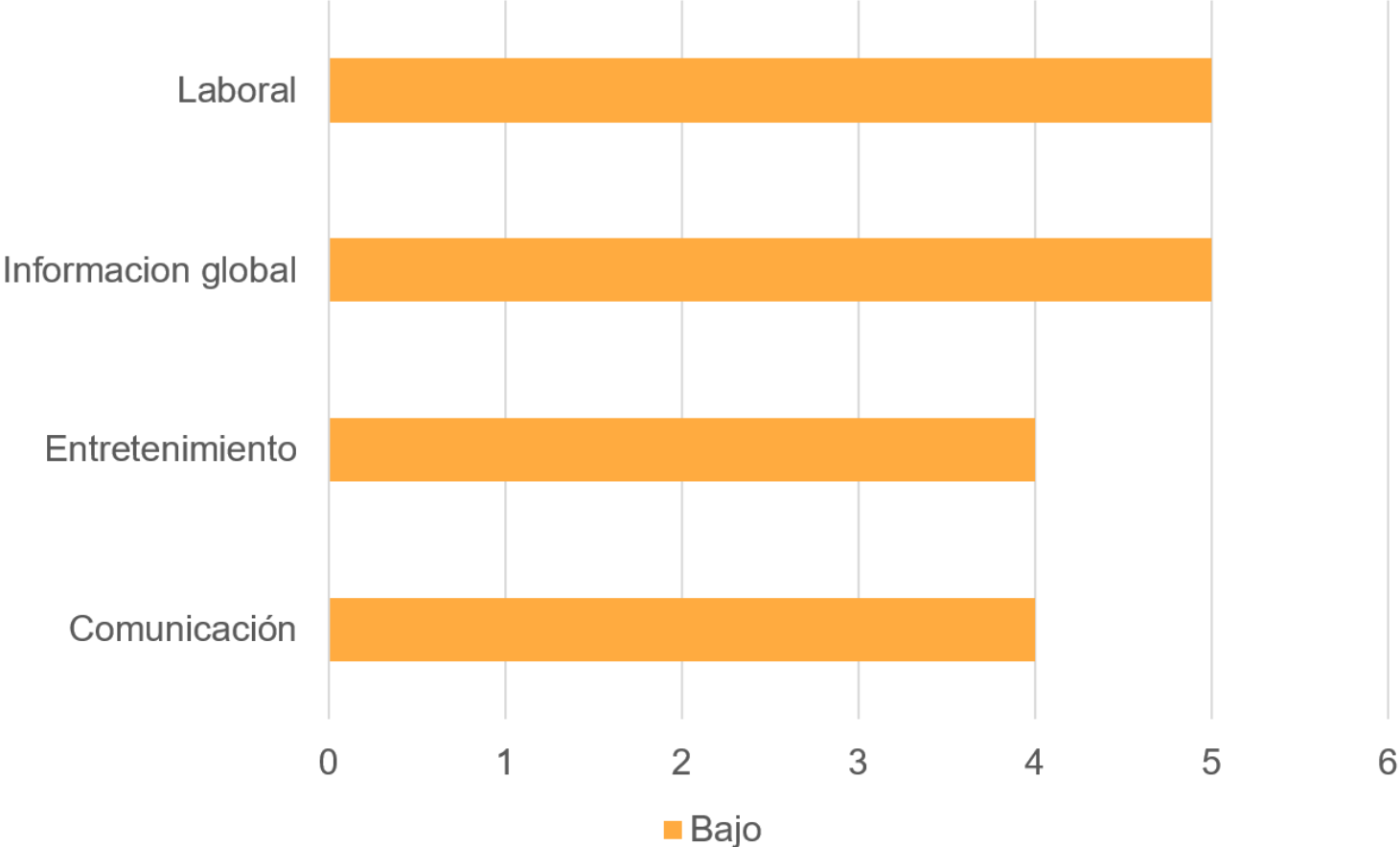
El investigado dio como ultima respuesta que el pagaría si tuviese el modo de hacerlo y lo haría por temporadas

## Estadísticas

### Δprender Japonés



# Intereses









# VIII. PREPRODUCCIÓN

## STORYLINE

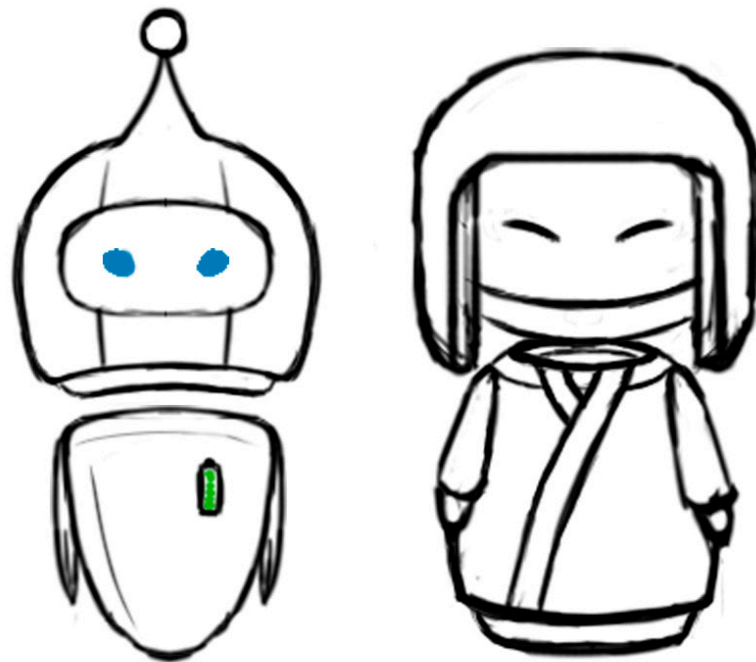
En un instituto de lenguas dirigido exclusivamente por robots para robots, hay una sala de clase peculiar en la cual un estudiante no sigue ningún tipo de protocolo ni ética, este estudiante interferirá en la clase constantemente sin intención, con lo cual la profesora responde con diversas soluciones para así continuar con la clase.

## REFERENCIA DE PERSONAJE

Para los personajes tome como referencia la película WALL-E de Pixar, junto con otros referentes Japoneses principalmente en la profesora.

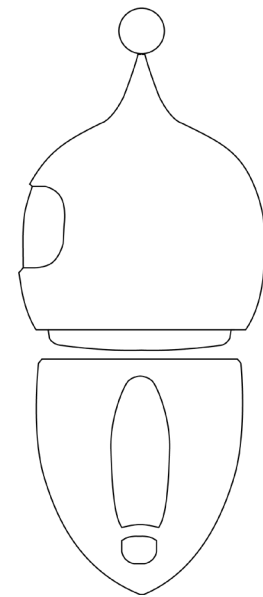
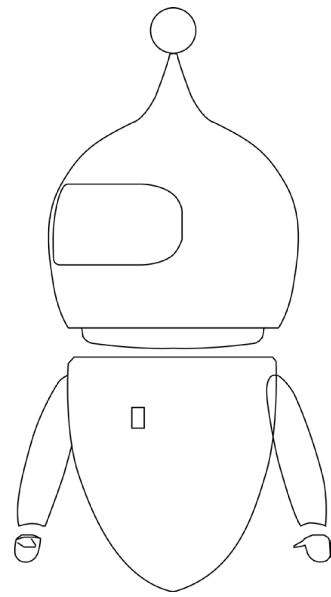
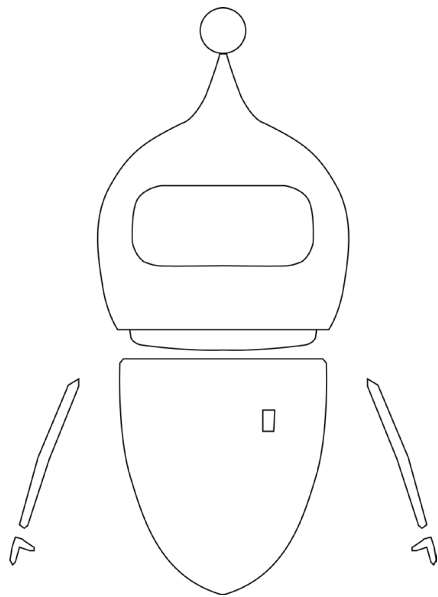


## DISEÑO DE PERSONAJE



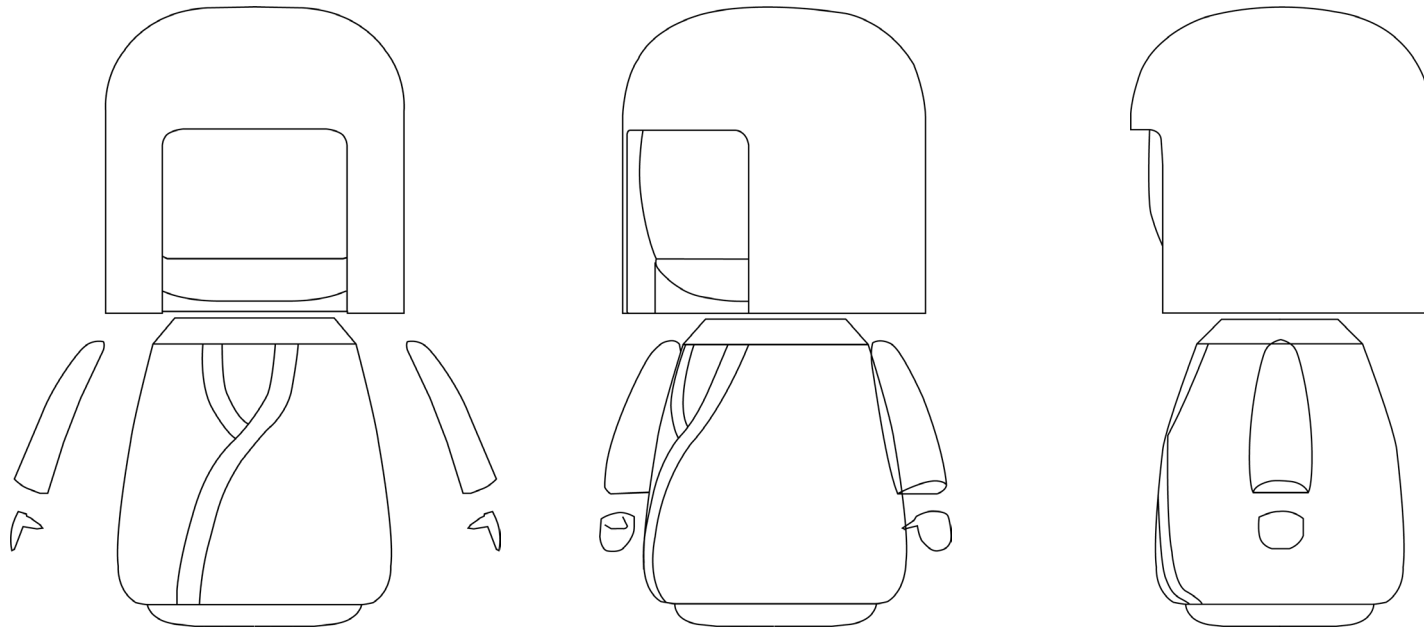
# GEOMETRIZACIÓN PERSONAJES

Estudiantes



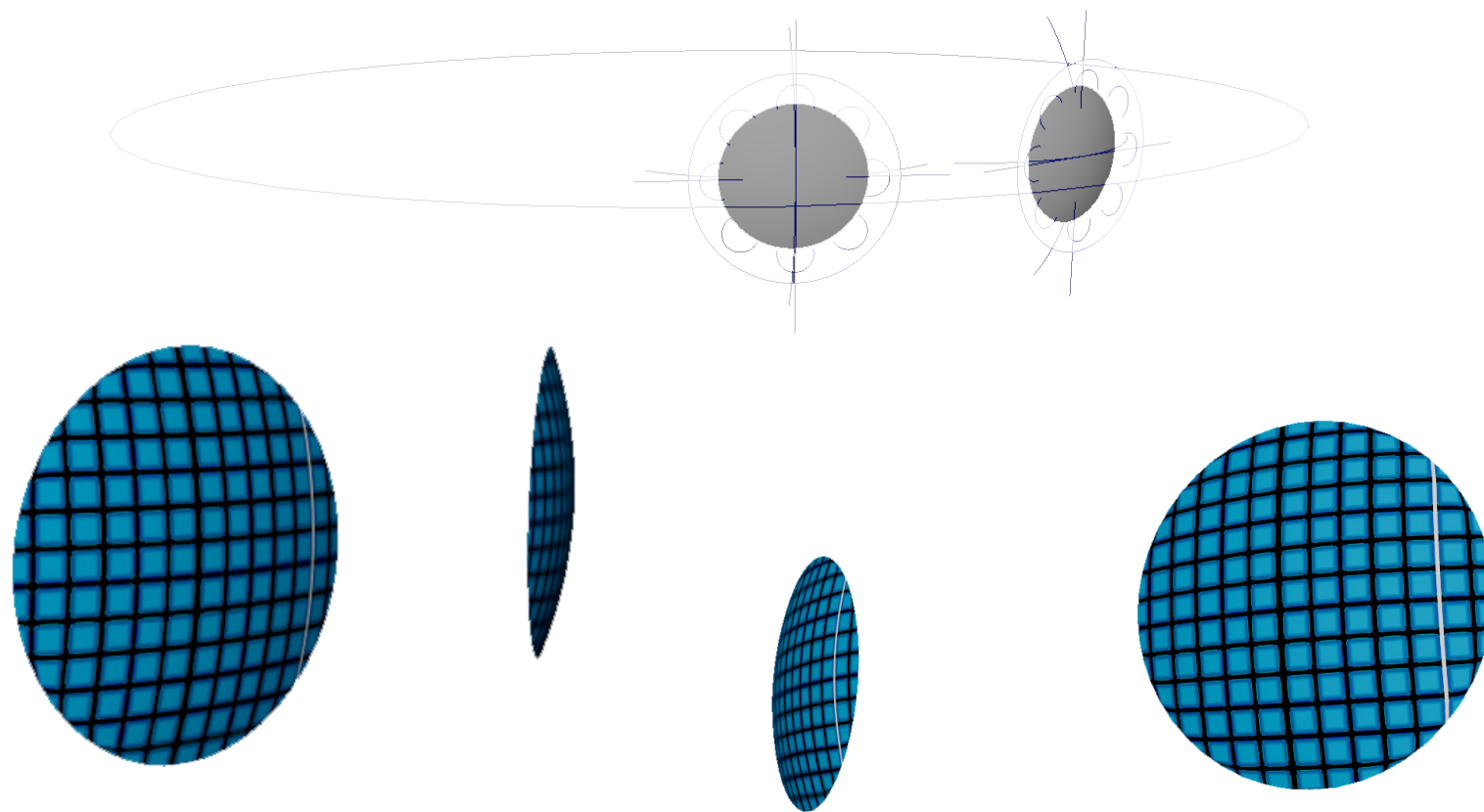
# GEOMETRIZACIÓN PERSONAJES

Profesora

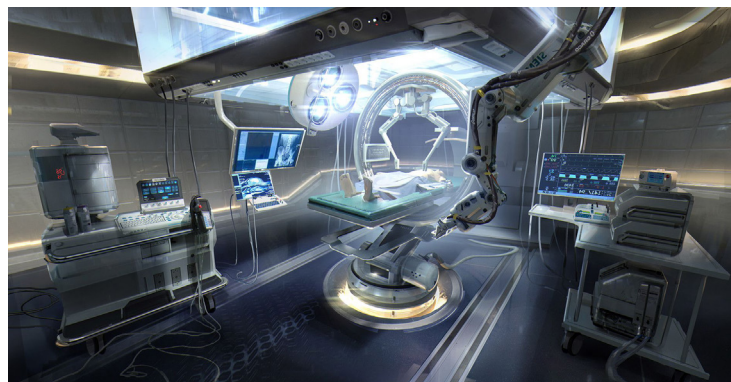




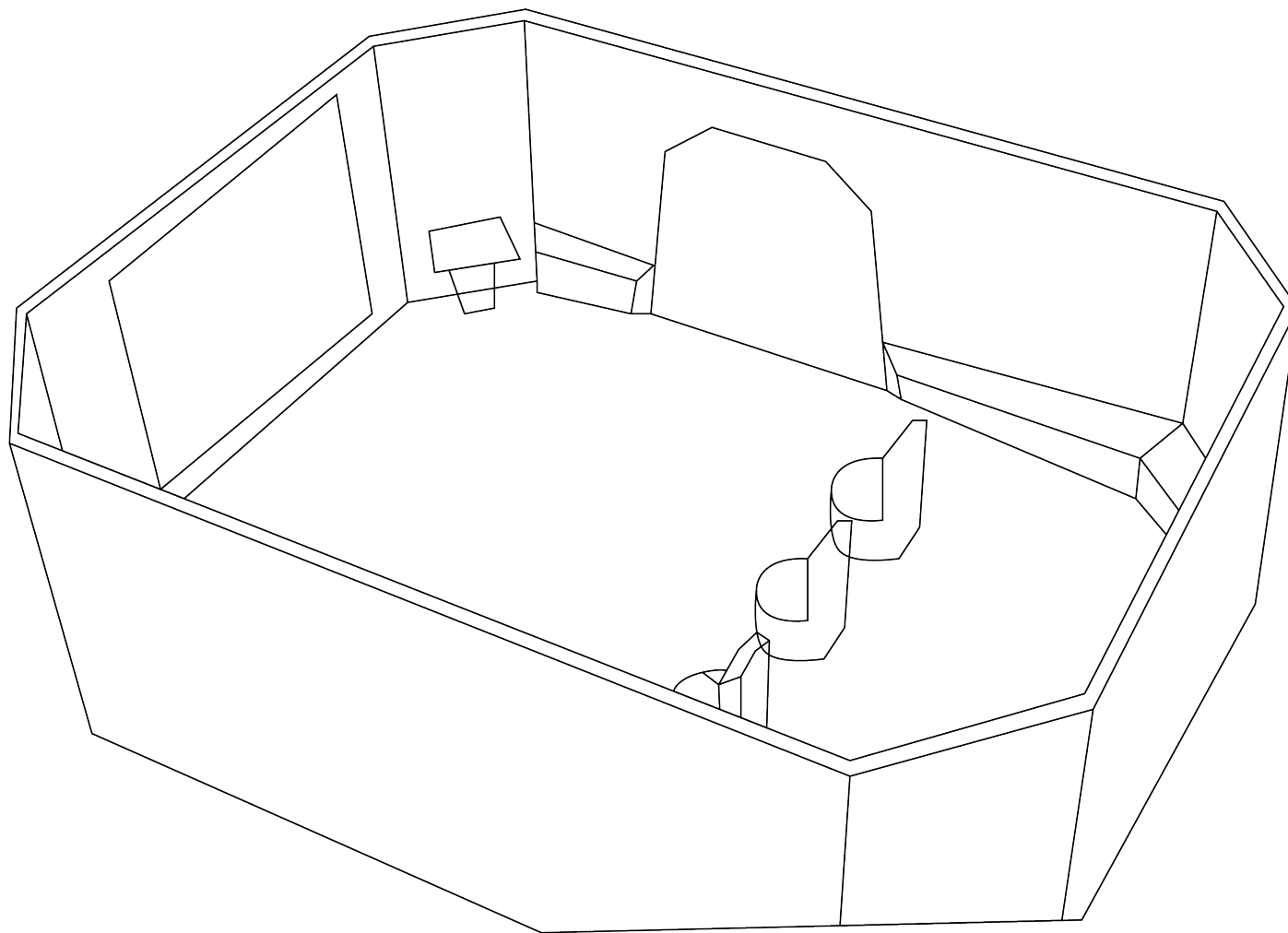
# OJOS

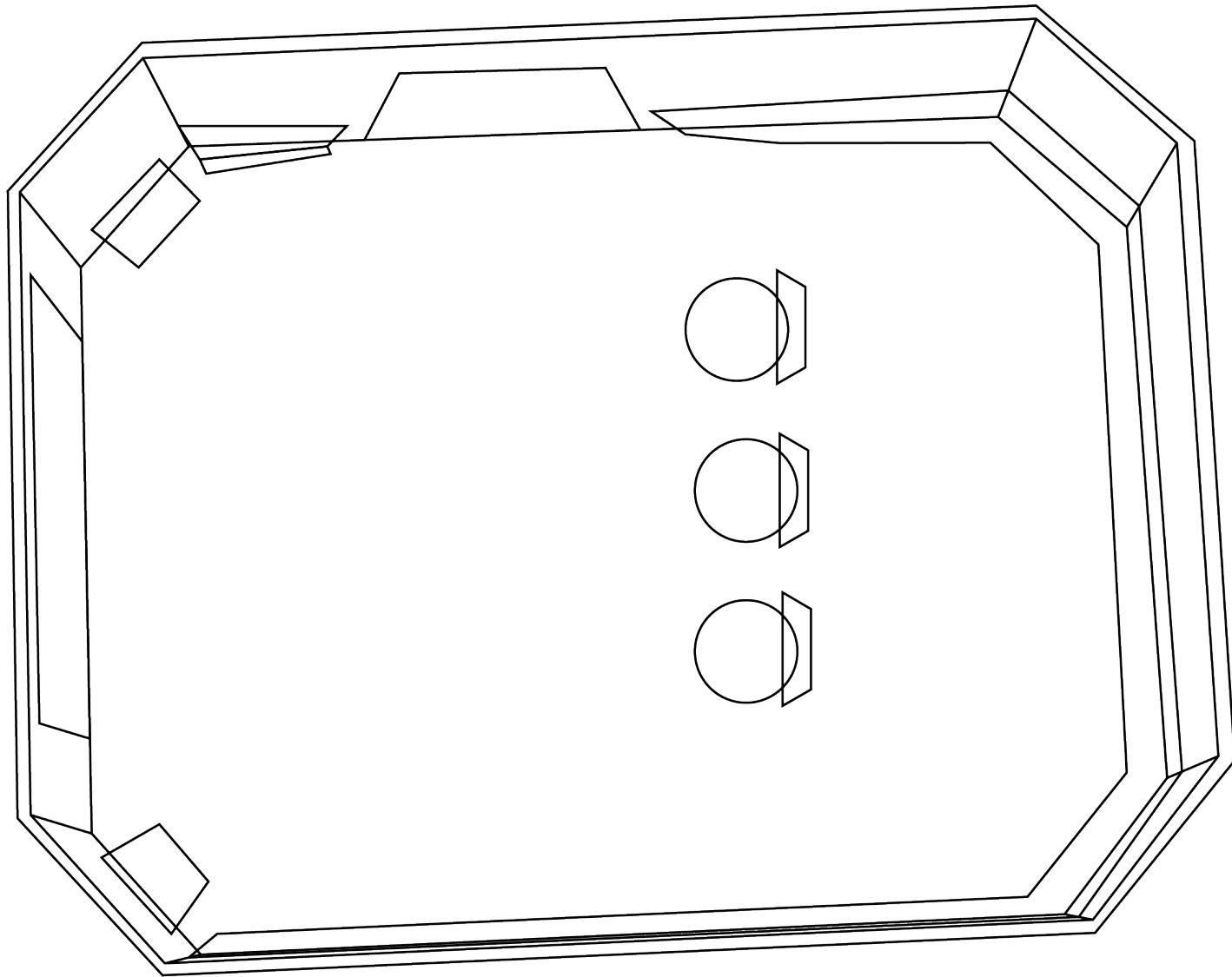


## REFERENCIAS DE ARTE

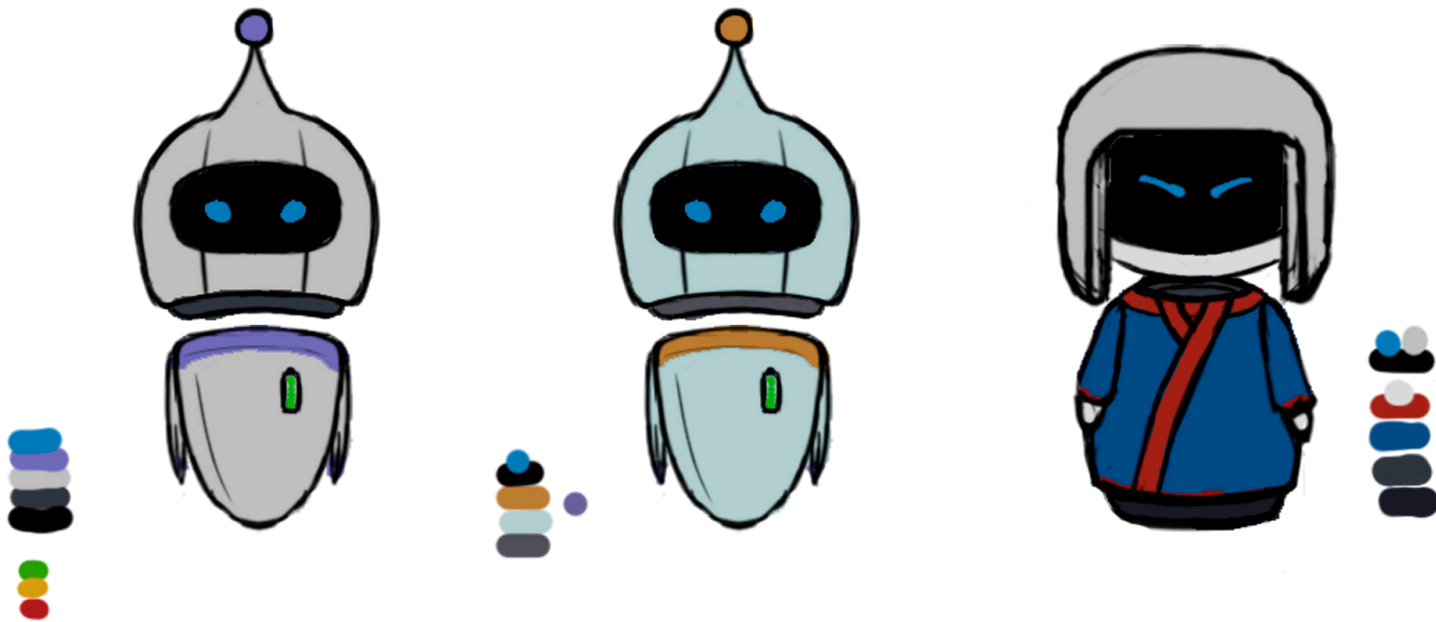


## DISEÑO DE LOCALIZACIÓN





# TONALIDADES DE COLOR



# STORYBOARD

Page 1/4

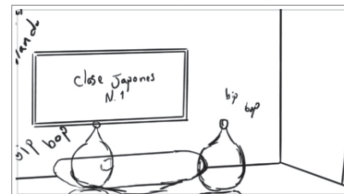
Scene	Duration	Panel	Duration
1	12:00	1	01:00

CLASE DE JAPONES  
N. 1

**Notas de acción**

Se hace un zoom out desde el tablero electrónico hasta la sala de estudio

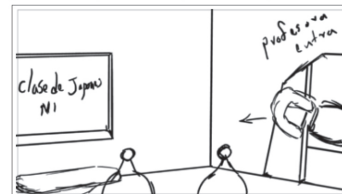
Scene	Duration	Panel	Duration
1	12:00	2	01:00



**Notas de acción**

Los estudiantes están conversando

Scene	Duration	Panel	Duration
1	12:00	3	01:00



**Notas de acción**

La profesora llega volando

Scene	Duration	Panel	Duration
1	12:00	4	01:00



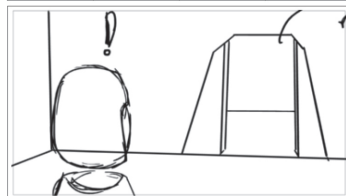
**Diálogo**

Ohayou minna san. Hoy vamos a empezar con la primera clase de japones básico.

**Notas de acción**

La profesora entra a la sala, saluda a los estudiantes y da apertura a la clase

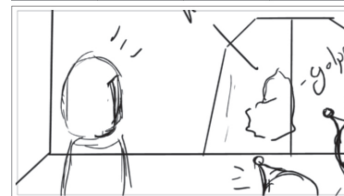
Scene	Duration	Panel	Duration
1	12:00	5	01:00



**Notas de acción**

se escucha el sonido de un propulsor aproximándose rápidamente

Scene	Duration	Panel	Duration
1	12:00	6	01:00



**Notas de acción**

algo choca contra la puerta que se cierra repentinamente

Scene	Duration	Panel	Duration
1	12:00	7	01:00



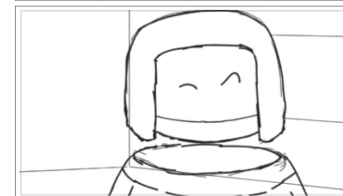
**Diálogo**

Profesora ya empezó la clase ?

**Notas de acción**

un robot habla con voz opaca

Scene	Duration	Panel	Duration
1	12:00	8	01:00



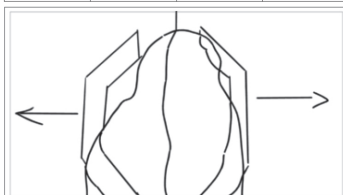
**Diálogo**

No juanito aun no empieza

**Notas de acción**

profesora hace expresion

Scene	Duration	Panel	Duration
1	12:00	9	01:00

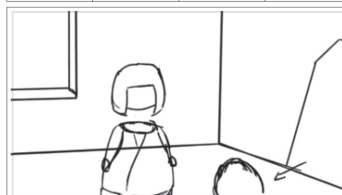


Scene	Duration	Panel	Duration
1	12:00	10	01:00



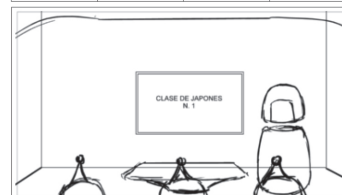
**Diálogo**  
Permiso

Scene	Duration	Panel	Duration
1	12:00	11	01:00



**Notas de acción**  
Robot procede entrar a la sala

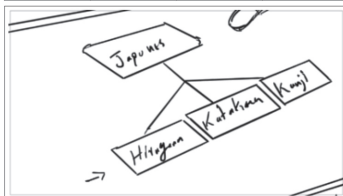
Scene	Duration	Panel	Duration
1	12:00	12	01:00



**Diálogo**  
Como les decía, hoy iniciaremos con lo principal del idioma Japonés

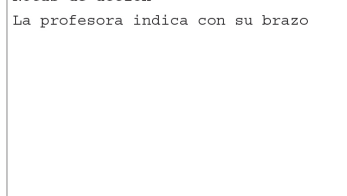
**Notas de acción**  
Después del dialogo se hace un zoom in al escritorio electrónico

Scene	Duration	Panel	Duration
1	05:00	1	01:00



**Diálogo**  
En el idioma Japonés encontramos unas variantes que son el Hiragana, Katakana y el Kanji. Los Hiraganas y los Katakana son alfabetos foneticos, cada letra representa una silaba mientras que los Kanji son ideogramas que vendria siendo como el vocabulario teniendo un significado cada simbolo. Nosotros iniciaremos con los

Scene	Duration	Panel	Duration
1	05:00	2	01:00



**Hiragana.**

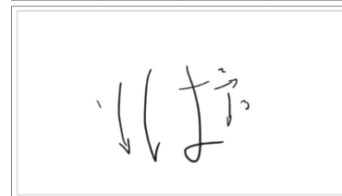
**Notas de acción**  
La profesora indica con su brazo

Scene	Duration	Panel	Duration
1	05:00	3	01:00



**Diálogo**  
En los Hiragana encontramos estas variaciones, pero por el día de hoy aprenderemos la primera fila - H

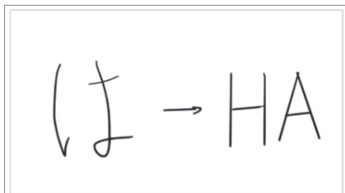
Scene	Duration	Panel	Duration
1	05:00	3	01:00



**Diálogo**  
Esta es Ha y se escribe en este orden

**Notas de acción**  
Los trazos empiezan a realizarse

Scene	Duration	Panel	Duration
1	05:00	4	01:00



la profesora se aproxima a Juanito y lo regaña

Scene	Duration	Panel	Duration
1	05:00	5	01:00



**Notas de acción**  
la profesora sigue explicando hasta que se escuchan unos ronquidos

Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:00	1	01:00



**Diálogo**  
Como venia diciendo este es Fu .....

**Notas de acción**  
La clase continua

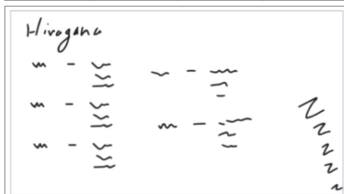
Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:00	1	01:00



**Diálogo**  
Juanito !!!

**Notas de acción**  
Juanito esta durmiendo, la profesora le llama la atención

Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:00	2	01:00



**Notas de acción**  
Al terminar el contenido que se explico en clase se vuelven a escuchar ronquidos esta vez mas fuertes.

Scene	Duration	Panel	Duration
1	02:00	2	01:00



**Diálogo**  
Profesora: por que tu sistema operativo esta en suspensión ?  
Juanito: Perdon profesora, no tome la misma frecuencia de energia anoche y tengo poca bateria.  
Profesora: Usa el ahorro de energia y pon atencion a la clase.  
Juanito: si profesora.

**Notas de acción**

Scene	Duration	Panel	Duration
1	09:00	1	01:00

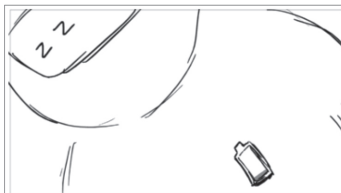


**Diálogo**  
Juanito !!!!

**Notas de acción**  
La profesora le grita a juanito



Scene	Duration	Panel	Duration
1	09:00	2	01:00



**Notas de acción**  
La bateria de Juanito esta muerta

Scene	Duration	Panel	Duration
1	09:00	3	01:00



**Notas de acción**  
La profesora se acerca a juanito de forma intimidante pero el no reacciona.  
La camara queda en contrapicado siendo la profesora mas intimidante

Scene	Duration	Panel	Duration
1	09:00	4	01:00



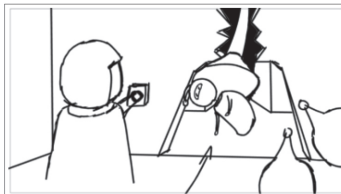
**Notas de acción**  
La profesora presiona un boton bruscamente  
Toda accion es rapida, la profesora esta enojada

Scene	Duration	Panel	Duration
1	09:00	5	01:00



**Notas de acción**  
Entra un iman ropiendo la pared y agarra a juanito, despierta confuso y empieza a rogar de que no se lo lleven

Scene	Duration	Panel	Duration
1	09:00	6	01:00



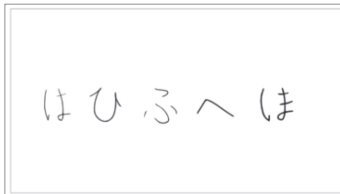
**Notas de acción**  
el iman se lleva a juanito mientras el ruega que no se lo lleven

Scene	Duration	Panel	Duration
1	09:00	7	01:00



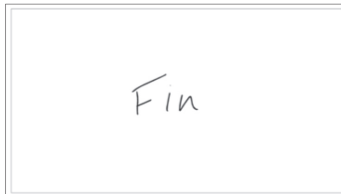
**Diálogo**  
Muy bien, tu que también nos estas observando, repasemos un poco.

Scene	Duration	Panel	Duration
1	09:00	8	01:00



**Notas de acción**  
se empieza a repasar la lección para explicar mejor el contenido

Scene	Duration	Panel	Duration
1	09:00	9	01:00

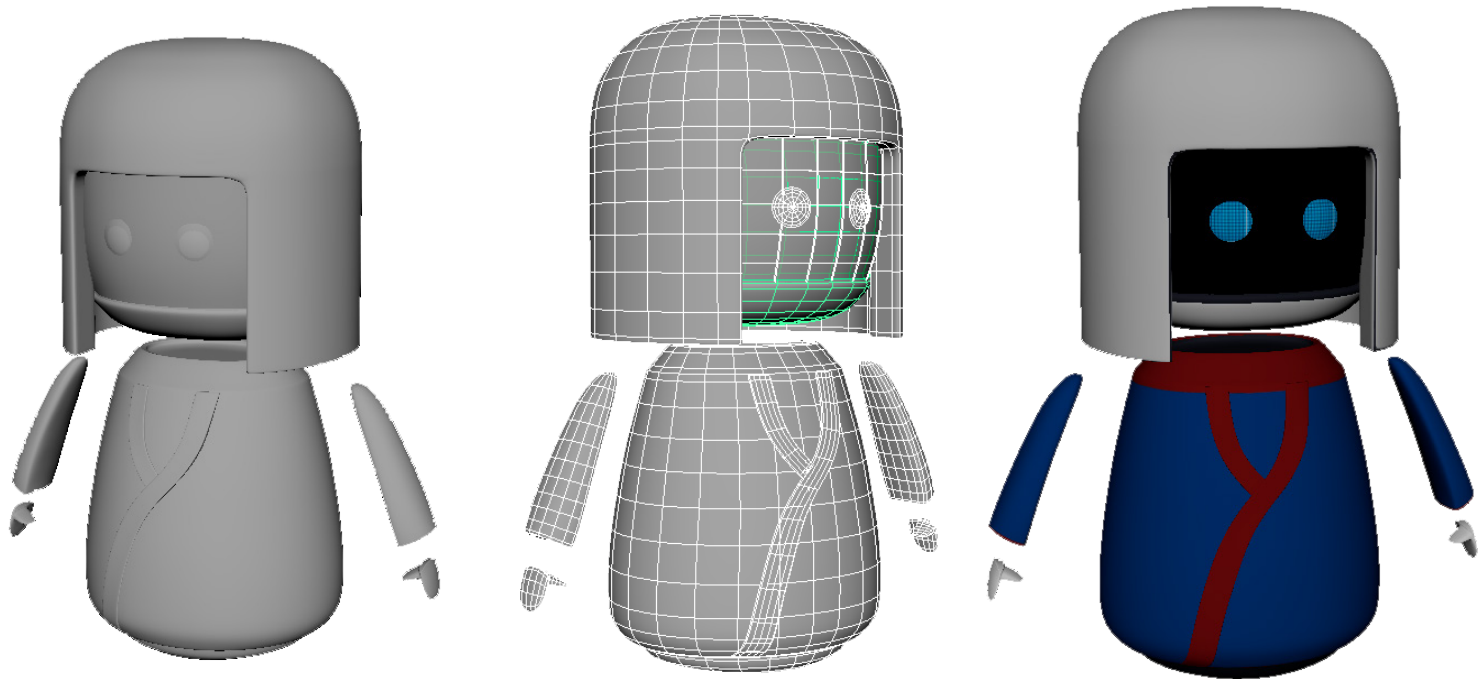




# IX. PRODUCCIÓN

# MODELADO PERSONAJES

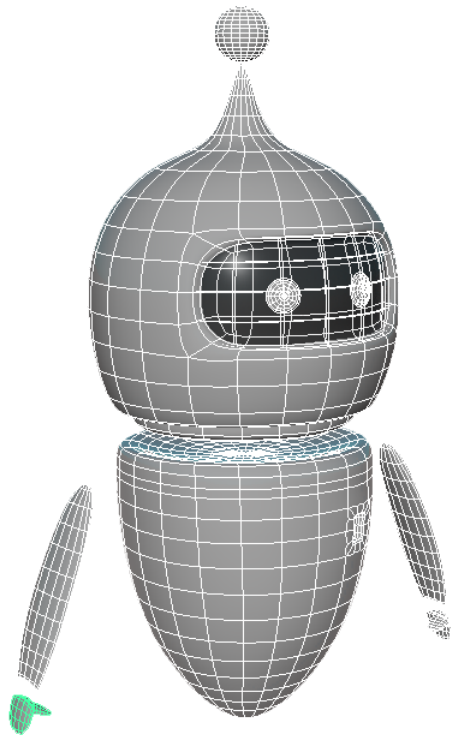
## PROFESORA



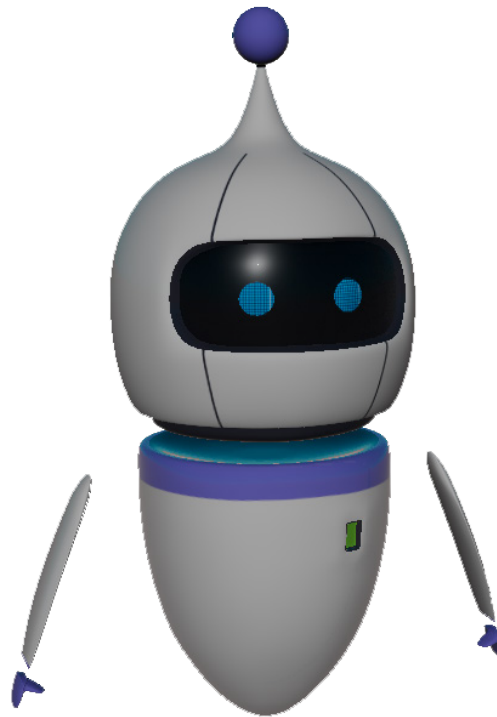
SU MAYA

TEXTURA

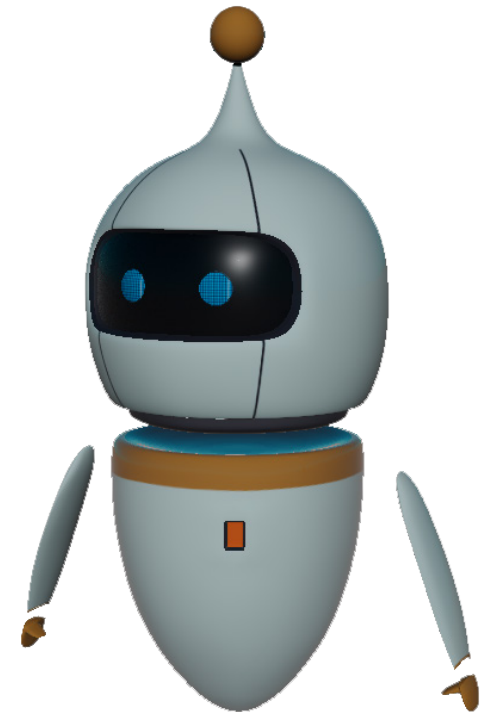
## ESTUDIANTES



SU MAYA

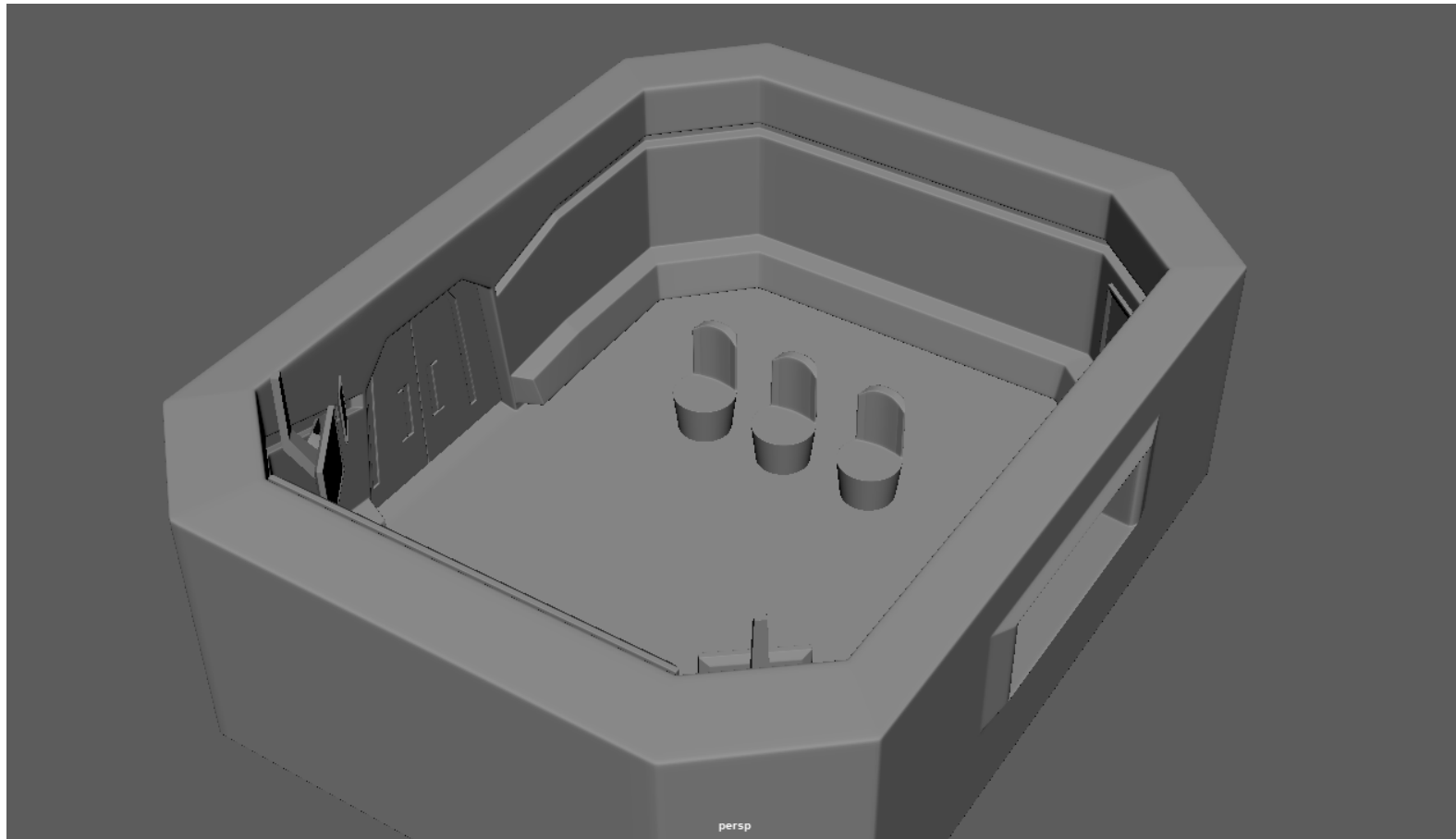


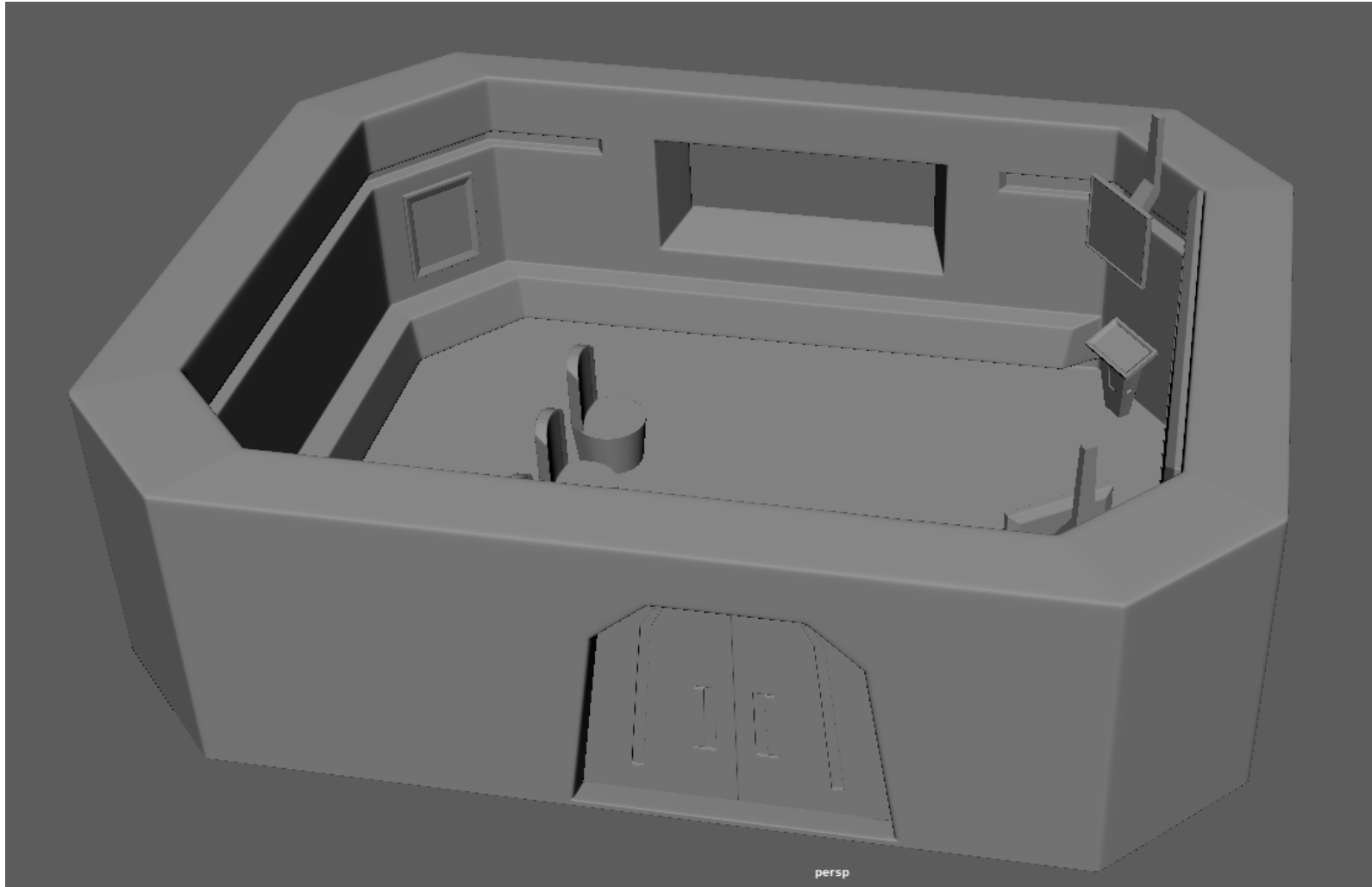
TEXTURA  
ESTUDIANTE



TEXTURA  
IVAR-031

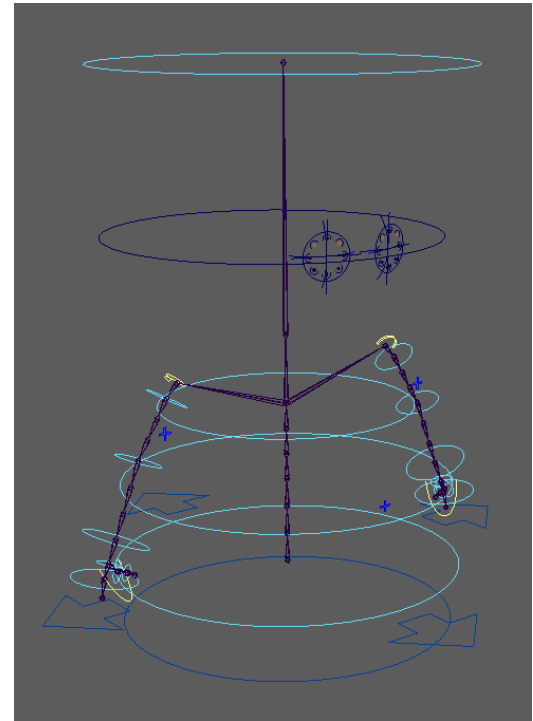
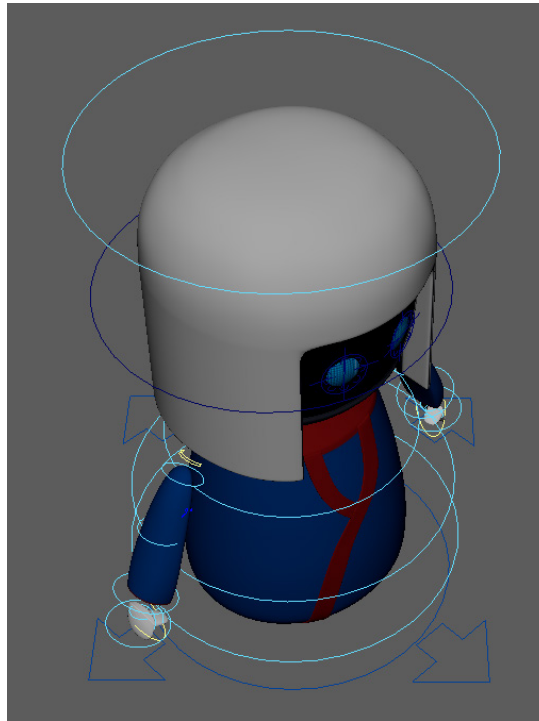
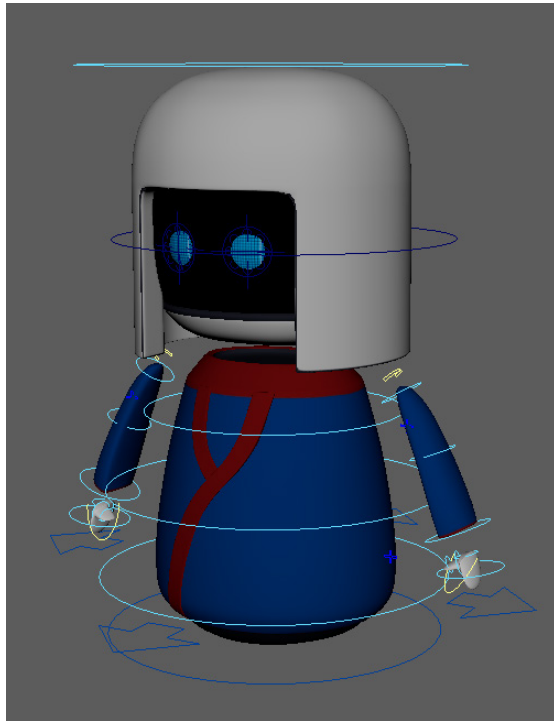
## MODELADO ESCENARIO





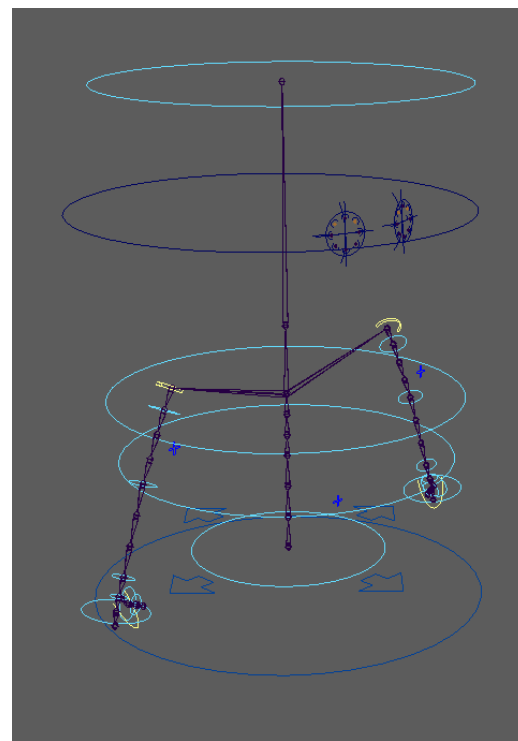
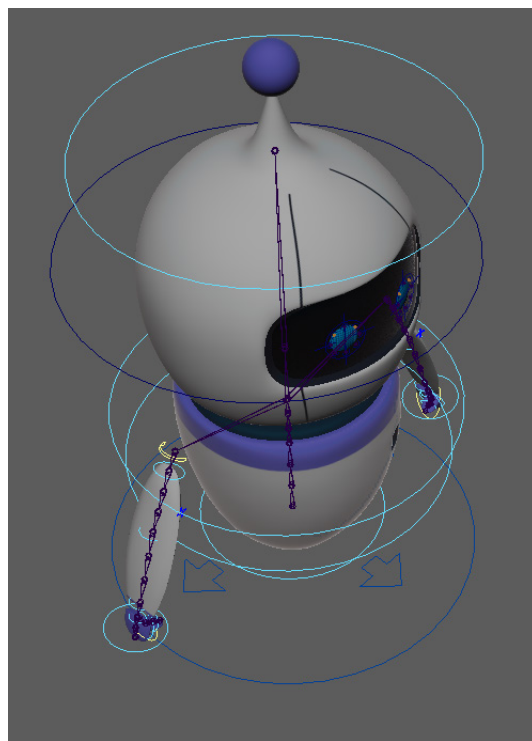
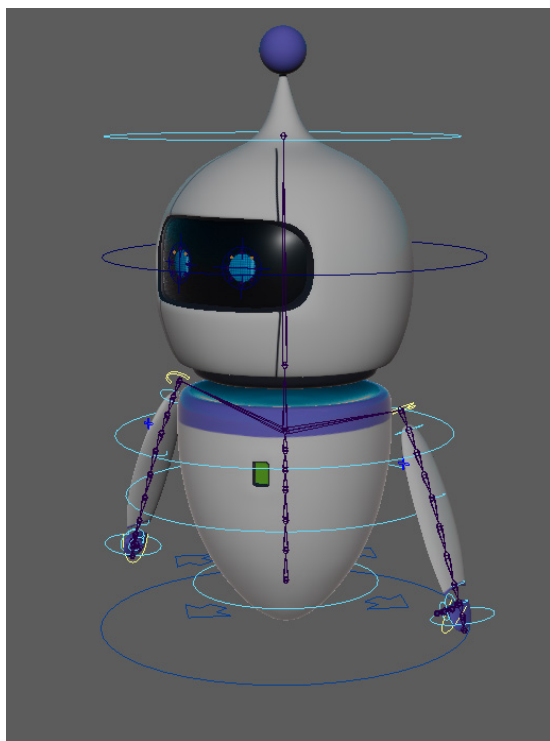
# RIGGING

## PROFESORA

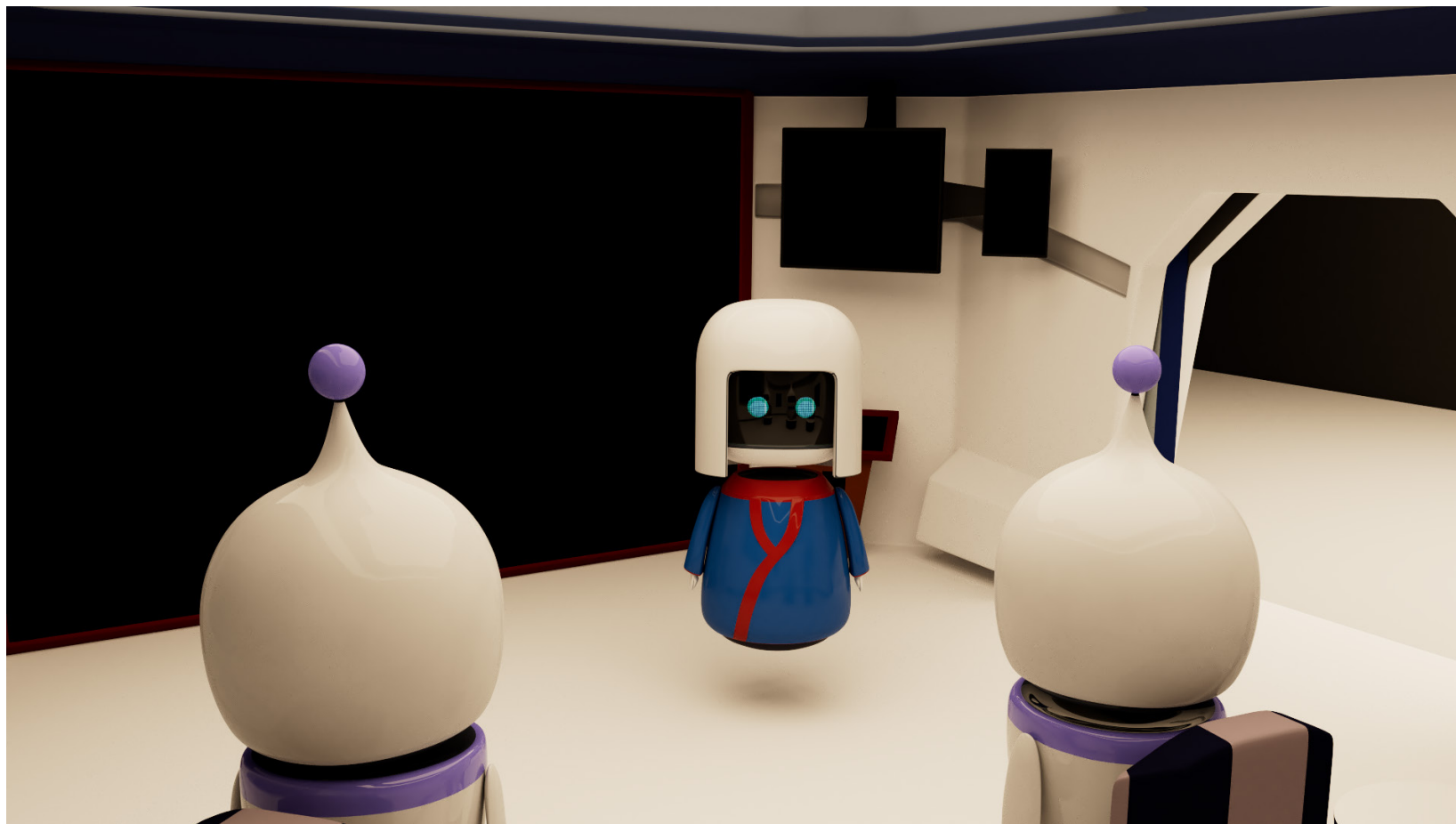




# ESTUDIANTES



## TEST DE RENDER







# X. CONCLUSIÓN



Para concluir podemos decir que entender la cultura de un idioma es un punto muy importante para poder introducirnos en el aprendizaje de ella misma, y es aquí donde muchos factores se ven afectados por el choque cultural, dado que desde infantes crecemos con unas costumbres y procedimientos de nuestro país de procedencia. Es por ello por lo que se debe entender y estudiar de igual manera la parte cultural de un idioma para lograr entenderlo en mejor medida.

Con lo que el objetivo de este proyecto se centra en encontrar una manera practica y esencial de enseñar el idioma Japonés, utilizando el Storytelling como herramienta fundamental, transmitiendo así aspectos fundamentales de la cultura japonesa para introducir al individuo en otro ambiente, creando historias en de las cuales como ideal es crear una conexión con el individuo que la está observando y mostrar un entorno divertido y fácil de entender.





# XI. BIBLIOΓΡΑΦΙΑ

## Definición de Storytelling y métodos de uso en diversos factores (énfasis en la educación)

Blog informativo (Evirtualplus)

<https://www.evirtualplus.com/storytelling-en-la-educacion/>

Blog informativo (Association for psychological science)

<https://www.psychologicalscience.org/observer/storytelling-in-teaching?es=true>

Libro Storytelling como estrategia de comunicación (Guillaume Lamarre)

## Δprendizaje de segunda lengua (énfasis en el Japonés)

Página sobre contenido de Japón - Blog informativo (Descubra a los Nikkei)  
<http://www.discovernikkei.org/es/journal/2017/1/23/ensenanza-idioma-japones/>

Artículo de investigación - Factores sociales en aprendizaje de un segundo idioma  
(Rosberly López, María Quesada, Jonnathan Salas) (Universidad de Costa Rica)  
<https://www.studocu.com/es/document/universidade-de-vigo/educacion-pedagogia-da-educacion-fisica-e-o-deporte/factores-sociales-en-el-aprendizaje-de-un-segundo-idioma/28277930>

Tesis - Δproximación a la enseñanza y el aprendizaje de la cultura del Japonés  
(Δngélica María Castrillón Cardona)  
<https://silo.tips/download/aproximacion-a-la-enseanza-y-el-aprendizaje-de-la-cultura-del-japones-como-l2-la>



# XII. PROYECTO



△ continuación se encuentra el link para visualizar el proyecto a través de Youtube

<https://youtu.be/7K0kp8PsDrl>

