

# 24

Fecha de presentación: diciembre, 2021

Fecha de aceptación: marzo, 2022

Fecha de publicación: mayo, 2022

## PRODUCCIONES ANIMADAS

COMO RECURSO PARA TRANSMITIR LAS LEYENDAS TRADICIONALES.

### ANIMATED PRODUCTIONS AS A RESOURCE TO TRANSMIT TRADITIONAL LEGENDS.

Mayra Pomaquero Yuquilema<sup>1</sup>

E-mail: [maypoyu@doctor.upv.es](mailto:maypoyu@doctor.upv.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-5838-4743>

Dolores Furió Vita<sup>1</sup>

E-mail: [dofuvi@esc.upv.es](mailto:dofuvi@esc.upv.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-8509-0935>

María Ángeles López Izquierdo<sup>1</sup>

E-mail: [maloiz@dib.upv.es](mailto:maloiz@dib.upv.es)

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-9073-3704>

<sup>1</sup>Universitat Politècnica de València, España.

#### Cita sugerida (APA, séptima edición)

Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita D., & López Izquierdo, M. A., (2022). Producciones animadas como recurso para transmitir las leyendas tradicionales. *Revista Universidad y Sociedad*, 14(3), 237-245.

#### RESUMEN

El presente artículo tuvo como objetivo analizar la idoneidad de la animación como recurso adecuado para la transmisión de las leyendas tradicionales. Mediante un enfoque mixto de investigación se diseñó dos cuestionarios (pre test y post test) con preguntas abiertas y cerradas que fueron aplicados a 30 niños y niñas de entre 6 y 10 años de la ciudad de Riobamba. El grupo experimental y el grupo de control estuvieron formados por 15 niños y niñas designados de manera aleatoria. El grupo experimental tuvo una sesión de visionado de la historia animada de la Leyenda de la Llorona, que forma parte de la serie Cuenta La Leyenda. El post test tanto al grupo experimental como al grupo de control fue aplicado 90 días después del pre test. Una vez finalizada la experiencia se concluye que los niños y niñas del grupo experimental además de retener conocimientos sobre la leyenda de La Llorona, han buscado aprender más sobre el tema, comprobando que la animación como recurso para transmitir las tradiciones orales es un recurso aceptado por los niños y niñas.

**Palabras clave:** Animación, leyendas, tradición oral, Latinoamérica

#### ABSTRACT

The objective of this article was to analyze the suitability of animation as an adequate resource for the transmission of traditional legends. Using a mixed research approach, two questionnaires were designed (pre-test and post-test) with open and closed questions that were applied to 30 children between 6 and 10 years of age in the city of Riobamba. The experimental group and the control group consisted of 15 randomly selected boys and girls. The experimental group had a viewing session of the animated story of La Leyenda de la Llorona, which is a Cuenta La Leyenda series chapter. The post-test for both, experimental and control groups was applied 90 days after the pre-test. Once the experience was over, it was concluded that the children of the experimental group, besides better retaining knowledge about the legend of La Llorona, have sought to learn more about the subject, proving that animation as a resource to transmit oral traditions is a resource accepted by the children.

**Key words:** Animation, legends, oral tradition, Latin America.

## INTRODUCCIÓN

El cine de animación refleja todos los aspectos visuales de nuestra realidad; es dinámico, versátil e interdisciplinar, conjuga el arte de lo imposible; pues permite a través de sus diversos formatos tales como una película, un cortometraje, un anuncio, o una serie para internet, contar fantasías y realidades (Wells, 2009, p. 6).

A través de la animación hoy se conocen diversos cuentos, leyendas y mitos que en un principio fueron relatos orales y después formaron parte de la literatura. Blancanieves (1937), La Cenicienta (1950) y Rapunzel (2010), son algunos de los títulos que Disney convirtió en películas animadas a partir de los cuentos de los hermanos Grimm y Perrault (Borja, 2012, p. 93). Del mismo modo, el famoso estudio Ghibli ha basado algunas de sus piezas audiovisuales más populares en historias del folklor japonés tal es el caso de El castillo ambulante (2004), El viaje de Chihiro (2001) o La princesa Kaguya (2013).

Por su parte, en Latinoamérica se han creado proyectos audiovisuales animados basados en sus mitos y tradiciones orales. Anima Estudios en México, por ejemplo, ha producido películas inspiradas en leyendas mexicanas tales como: La leyenda de la Llorona, la leyenda de las momias de Guanajuato, la leyenda del Chupacabras y la leyenda del Charro Negro (2011- 2018). En Argentina, studio Freak ha producido para HBO, la serie Fantasmagorías, (2013), que a través de cada capítulo muestra una leyenda que se sitúa en un país diferente de Latinoamérica. Asimismo, Casa Garabato en Costa Rica estrenó en el 2020 su serie Tremendas Leyendas, que muestran mitos y leyendas costarricenses en cada capítulo.

Es decir, desde hace mucho tiempo las tradiciones orales han sido fuente de inspiración para la creación de productos audiovisuales que han traspasado generaciones y se han posicionado como piezas clásicas de la infancia de niños y niñas, haciendo que el patrimonio cultural que representan las leyendas, mitos y cuentos maravillosos se aferren a la sociedad en la que se mueven a través del cine animado.

### Las tradiciones orales como patrimonio cultural

El patrimonio cultural se refiere a las tradiciones vivas que han sido heredadas de los antepasados a las siguientes generaciones; tales como tradiciones orales, rituales, festividades, saberes ancestrales entre otros (UNESCO, 2004). Los elementos culturales intangibles basados en la creatividad y la expresión humana son conocidos como patrimonio cultural inmaterial (Abdul Latif & Abu Hassan, 2020). Igualmente, el patrimonio se considera parte esencial de la memoria histórica de los pueblos, que a través

de la diversidad de sus muestras colaboran en la prevalencia de sus tradiciones y la construcción cultural e identitaria que los individuos consideran como un signo de distinción de otros grupos y que fortalecen su identidad (Alfonso Amaro & Álvarez Cuellar, 2019; Soler Marchán & Hernández Morenos, 2019)

En este mismo sentido, las tradiciones y expresiones orales se conforman por una “variedad de formas habladas, como proverbios, adivinanzas, cuentos, canciones infantiles, leyendas, mitos, cantos y poemas épicos, sortilegios, plegarias, salmodias, canciones, representaciones dramáticas, etc.” (UNESCO, 2004), que permiten transmitir conocimientos y valores que son fundamentales para mantener vivas las culturas. Al transmitirse de forma verbal son dinámicas, vivas, pero también frágiles, ya que dependen de una cadena de transmisión que no sea interrumpida y pase de generación en generación, y conserve el valor para la comunidad revitalizando su unidad a través de los distintos elementos creativos con los que se pueden formar los relatos tradicionales, tales como los mitos, cuentos y leyendas.

En ese ámbito, se encuentran las leyendas que son narraciones que mezclan lo fantástico con lo real, pertenecen al imaginario colectivo de una región, muestran su visión del mundo, sus valores identitarios y creencias (Tórrez et al., 2017). Además, las leyendas son “un fenómeno dinámico susceptible de fabular paisajes singulares, e incluso de actualizar sus contenidos según una relectura y una reescritura continuas de la tradición” (Martos Nuñez & Martos García, 2015).

Este tipo de historias actúan como un lubricante social que crea y fortalece vínculos entre las familias, mitigan los conflictos, benefician la cooperación, además de su contribución educativa y en valores, permitiendo la búsqueda constante de una identidad cultural propia, con una conexión emocional, una evolución mental y moral (Nusran & Zin, 2010; Schniter et al., 2018).

### La animación y la cultura

Para van Haesendonck (2015) la animación es y seguirá siendo un género óptimo para la representación de la identidad cultural porque permite “relacionar y dar forma a experiencias e identidades culturales dinámicas”. Asimismo, la animación permite explorar la creatividad en las narraciones, proporcionando nuevas historias inspiradas en el folklor y que al ser presentadas como animaciones los niños las recuerdan porque ya las han leído o escuchado y de esta forma generan nuevas experiencias que los vinculan desde edades tempranas a su identidad cultural.

En la misma línea, la tradición oral ha sido considerada el medio para transmitir los cuentos populares que conllevan la cultura, los ritos, tradiciones, historia e información vital de una comunidad. Con la modernización el medio se ha trasladado a los medios impresos, electrónicos y digitales, siendo la animación el último medio para transmitirlos, de tal forma que pueden ser preservadas para las futuras generaciones (Bhowmick & Dutta, 2020).

Duruaku (2015) afirma que, cuando un pueblo empieza a olvidar sus historias, mitos y costumbres comienza a perder su identidad. En su investigación acerca de los cuentos populares *igbo* da a conocer que se encuentran en peligro de desaparecer y una forma de preservar el patrimonio nigeriano es documentar los relatos de forma fiable, pasando de relatos orales a la palabra escrita y a medios electrónicos. Además, añade que debido al desinterés de los nigerianos por la lectura ha sido indispensable tomar algunas historias y presentarlas en formato animado.

De igual importancia es la afectación de la industria animada en China debido a la globalización, ellos destacan que aquellos países que tienen un mayor desarrollo han posicionado sus producciones animadas en el país diseminando la cultura y ciertos valores extranjeros. Además, aseveran que es una responsabilidad de las productoras nacionales es crear producciones propias que se enfoquen en la transmisión de la cultura de China.

En este mismo sentido el estudio de Bhowmick & Dutta (2020) añade que, al no tener producciones animadas de historias y leyendas propias de una región, los niños ven y aprenden sobre otra sociedad y cultura ajena a ellos, y esta falta de conocimiento lleva a que la generación actual ignore su identidad y se pueda extinguir.

### La animación como herramienta de aprendizaje

El cine como recurso educativo es todo un lenguaje de comunicación, es capaz de influir de manera directa en la vida, de tal modo que es un medio idóneo de aprendizaje. Utiliza la fantasía, la imaginación y la propia realidad para profundizar en el conocimiento. Asimismo, contribuye en el enriquecimiento del imaginario colectivo de manera general y en el tiempo. (González González et al., 2018).

En el caso de los dibujos animados los niños gastan gran parte de su tiempo mirándolos y afectan de manera positiva o negativa en su aprendizaje dependiendo de lo que miren. Además, los dibujos animados permiten que ciertos conceptos, actitudes, procedimientos, y conocimientos sean asimilados de manera didáctica, aprendiendo a creer, sentir, pensar por sí mismos, crear ideas y que sean parte de un proceso educativo de tal manera que se

integran de forma inconsciente (Habib & Soliman, 2015; Núñez-Gómez et al., 2020).

Para Ruiz Vallejos (2019) “El cine es apreciado por los intelectuales como sugestivo elemento para la formación artística y para la enseñanza de diversas disciplinas a nivel superior” (p.48). Pero conlleva un análisis a productos concretos de los cuales pueda identificarse lo educativo, y no aplica a encasillar a todos los dibujos animados sin un previo conocimiento de la intencionalidad con la que fueron producidos.

Otra arista estudiada en cuanto al cine y su función educativa se muestra en el estudio desarrollado por Gutiérrez Bueno & Molina García (2019) que en su intervención para cambiar la actitud de un grupo frente a la diversidad cultural a través del visionado de películas de los temas de: Colonialismo, Descolonización, Holocausto Nazi y Apartheid, obtuvieron resultados positivos que se pudieron cuantificar a través de los debates, opiniones y cuestionarios.

Por su parte, el Dr. Alan Rosenblatt en el documental “Life, Animated” apunta que el uso de los dibujos animados permite explicar conceptos, valores y prácticas de manera atractiva y dinámica a los niños, contando que las herramientas multimedia provocan un mayor atractivo para que los niños puedan interesarse en el aprendizaje (Mornhinweg & Herrera, 2019).

Con estos antecedentes, esta investigación explora como las producciones animadas basadas en las leyendas son un recurso educativo para transmitir las tradiciones orales latinoamericanas para los niños de entre 6 y 10 años, a través de una experiencia aplicada a 30 niños y niñas de la ciudad de Riobamba.

### MATERIALES Y MÉTODOS

Se empleó una metodología mixta de investigación enfocada en el análisis e interpretación de los datos respecto al fenómeno, el punto de vista y la experiencia de los participantes (Sampieri et al., 2014).

Además, la muestra fue no probabilística e intencional, se seleccionó 30 niños y niñas de entre 6 y 10 años que cursaban entre 2do y 6to año de educación general básica, de los cuáles, 10 niños y 5 niñas asistían al Centro de tareas dirigidas “Nuevas Aventuras”. El otro grupo de participantes fueron 7 niños y 8 niñas cuyos padres o tutores permitieron el acceso para la aplicación del estudio de manera individual y presencial. El estudio se realizó de esta manera debido a la suspensión de actividades presenciales en las escuelas por la pandemia por Covid-19. A su vez, se definió un grupo experimental y un grupo de control con 15 participantes cada uno.

Para la recolección de datos se desarrolló un pre test con preguntas abiertas y cerradas a ambos grupos. Todas las preguntas y el método de aplicación de los test fueron revisados y aprobados por la psicóloga educativa del centro de tareas dirigidas. El pre test se aplicó en junio de 2021 y el post test 90 días después, además al post test se añadieron preguntas referentes al visionado de las producciones animadas aplicadas únicamente al grupo experimental.

Con respecto a la producción animada para el visionado se seleccionó la “Leyenda de la Llorona” de la serie Cuenta la leyenda, ya que dicha leyenda es una de las más conocidas en la región (Pomaquero Yuquilema et al., 2020).

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

A continuación, se muestran los resultados obtenidos con el estudio, la tabla 1 contiene la información general del grupo experimental y el grupo de control, en donde; 8 son niños y 7 son niñas, 3 participantes de 6 años, 4 de 7 años, 2 de 8 años, 2 de 9 años y 4 de 10 años, los mismos que se encontraban finalizando el año escolar en el momento de la aplicación del pre test y 90 días posteriores todos los participantes pasaron de nivel de Educación General Básica (EGB). Además 1 niña y 4 niños cumplieron años.

Tabla 1. Datos de los participantes

N.	Nombre	Edad (Pre test)	Edad (Post test)	Género	Nivel EGB (Pre test)	Nivel EGB (Post test t)	Grupo
1	Franco	6	6	masculino	2do	3ro	experimental
2	César	6	6	masculino	2do	3ro	experimental
3	Anahí	6	6	femenino	2do	3ro	experimental
4	Alejandro L.	7	7	masculino	3ro	4to	experimental
5	Víctor	7	7	masculino	3ro	4to	experimental
6	Axel	7	8	masculino	2do	3ro	experimental
7	Danna	7	7	femenino	3ro	4to	experimental
8	Gabriel	8	8	masculino	4to	5to	experimental
9	Alejandra	8	8	femenino	4to	5to	experimental
10	Joselyne	9	10	femenino	5to	6to	experimental
11	Kimberly	9	9	femenino	5to	6to	experimental
12	Scarlett	10	10	femenino	5to	6to	experimental
13	Adrián	10	10	masculino	6to	7mo	experimental
14	Dayra	10	10	femenino	6to	7mo	experimental
15	Juan Francisco	10	10	masculino	6to	7mo	experimental
16	Dayana	6	6	femenino	2do	3ro	control
17	Matías	6	6	masculino	2do	3ro	control
18	Alejandro C.	7	7	masculino	3ro	4to	control
19	Mateo	7	7	masculino	3ro	4to	control
20	Junior	7	8	masculino	3ro	4to	control
21	Jhostyn	8	8	masculino	4to	5to	control
22	Lesly	8	8	femenino	4to	5to	control
23	Bárbara	8	8	femenino	5to	6to	control
24	Camila	9	9	femenino	5to	6to	control
25	Carolina	9	9	femenino	5to	6to	control
26	Dylan	9	10	masculino	5to	6to	control
27	Anthony	10	10	masculino	6to	7mo	control
28	Anahí	10	10	femenino	6to	7mo	control
29	Jhon	10	11	masculino	6to	7mo	control
30	Jorge	10	10	masculino	6to	7mo	control

Fuente: Cuestionario

Tabla 2. Bloque 1 de respuestas Grupo experimental

N	PREGUNTAS	PRE TEST				POST TEST			
		SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
1	¿Conoces qué es una tradición oral?	3	20%	12	80%	5	33.33%	10	66.67%
2	¿Conoces qué es una leyenda?	10	66.67%	5	33.33%	13	86.67%	2	13.33%
3	¿Conoces alguna leyenda?	12	80%	3	20%	15	100%	0	-
4	¿Te interesa conocer más leyendas de tu país o ciudad?	13	86.67%	2	13.33%	14	93.33%	1	6.67%

Fuente: Pre test y post test

La tabla anterior muestra el primer bloque de resultados del grupo experimental, en dónde, se puede observar que en todas las preguntas el porcentaje afirmativo de conocimiento e interés del tema ha tenido un incremento, que conlleva que la actividad del visionado de La Leyenda de La Llorona, significa un favorecedor procedimiento para que los niños y niñas hayan retenido una información general respecto al tema y muestren un nuevo interés.

Tabla 3. Bloque 2 de respuestas Grupo experimental

N	PREGUNTAS	PRE TEST	POST TEST
	5	De las siguientes opciones seleccione los títulos que conoce	
La leyenda de la Llorona		8	14
El cura sin cabeza		8	9
La loca viuda		4	3
Ninguna de las anteriores		2	1
6	Selecciona el medio con el que aprendiste acerca de las leyendas		
	El profesor/a en la escuela	4	5
	Mi familia en la casa	5	5
	En la televisión	3	2
	En videos de internet	2	3
	En libros	0	0
7	No conozco	1	0
	Selecciona el medio que más te gusta para aprender sobre leyendas		
	Videos animados	8	10
	Videojuegos	5	4
	Libros	2	1
Audios	0	0	

Fuente: Pre test y post test

La tabla 3, que consta de las respuestas a las preguntas con opción múltiple, en dónde los niños y niñas en la pregunta 5 podían seleccionar una o más opciones, es así, que para esta pregunta el pre test como en el post test la leyenda de La Llorona es una de las más conocidas, seguidas por el cura sin cabeza y la loca viuda, y solamente 2 niños en el pre test no conocían ninguno de los títulos y en el post test solamente 1 niño no conocía ninguna leyenda.

Con respecto a las preguntas 6 y 7 los niños solo podían seleccionar una respuesta, de tal forma que en la pregunta 6 acerca de los medios por los cuáles ellos aprendieron acerca de las leyendas que conocen, ellos tanto en el pre test y en el post test afirman que conocieron de la leyenda porque su profesor o profesora en la escuela les contó, seguidamente porque algún familiar en la casa les relató la historia. En la pregunta 7, respecto al medio de mayor interés para aprender sobre las leyendas, tanto en el pre test como en el post test los niños y niñas afirmaron que los videos animados son sus medios favoritos para conocer sobre leyendas, seguido por videojuegos, en el caso de los libros solamente 2 niños los seleccionaron el pre test y 1 niño en el post test.

Tabla 4. Bloque 1 de respuestas Grupo de control

N	Preguntas	PRE TEST				POST TEST			
		SI	%	NO	%	SI	%	NO	%
1	¿Conoces qué es una tradición oral?	2	13.33%	13	86.67%	3	20%	12	80%
2	¿Conoces qué es una leyenda?	10	66.67%	5	33.33%	11	73.33%	4	26.67%
3	¿Conoces alguna leyenda?	9	60%	6	40%	10	66.67%	5	33.33%
4	¿Te interesa conocer más leyendas de tu país o ciudad ?	14	93.33%	1	6.67%	13	86.67%	2	13.33%

Fuente: Pre test y post test

La table 4 referente al grupo de control, muestra un ligero crecimiento de manera general en cuanto al conocimiento de tradiciones orales y leyendas, que se puede referir a lo aprendido respecto al plan de estudios escolar del curso escolar.

Tabla 5. Bloque 2 de respuestas Grupo de control

		PRE TEST	POST TEST
5	De las siguientes opciones seleccione los títulos que conoces		
	La leyenda de la Llorona	9	10
	El cura sin cabeza	5	5
	La loca viuda	4	3
	Ninguna de las anteriores	2	2
6	Selecciona el medio con el que aprendiste acerca de las leyendas		
	El profesor/a en la escuela	4	4
	Mi familia en la casa	4	5
	En la televisión	1	1
	En videos de internet	3	4
	En libros	1	1
7	Selecciona el medio que más te gusta para aprender sobre leyendas		
	Videos animados	9	9
	Videojuegos	5	6
	Libros	1	0
	Audios	0	0

Fuente: Pre test y post test

El bloque 2 de Preguntas realizadas al grupo de control, comprueba que la Leyenda de La Llorona es la más conocida por los niños y niñas, seguida por el cura sin cabeza y la loca viuda. En este grupo en ambas evaluaciones 2 niños no conocían ninguna leyenda. Con respecto a el medio en el cual aprendieron sobre las leyendas que conocían, la escuela y la casa son los lugares en donde aprenden sobre el tema, seguidamente de videos de internet. Referente al medio en el que les gustaría aprender sobre leyendas, ellos y ellas se inclinan por los videos animados y a través de videojuegos como los medios que les interesa más.



Figura 1. Pregunta 8 capítulo la Llorona. Grupo experimental  
Fuente: post test

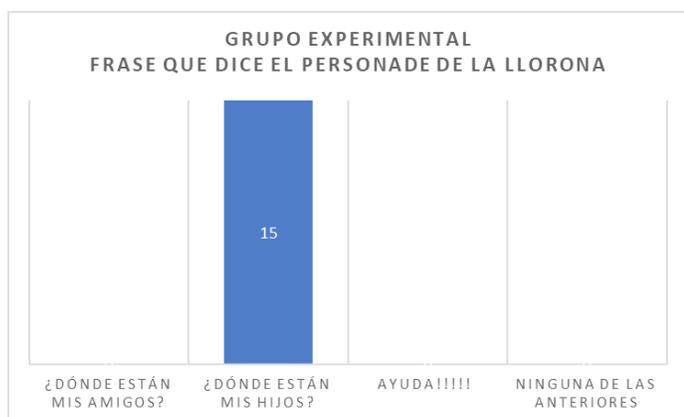


Figura 2. Pregunta 9 capítulo la Llorona. Grupo experimental  
Fuente: post test

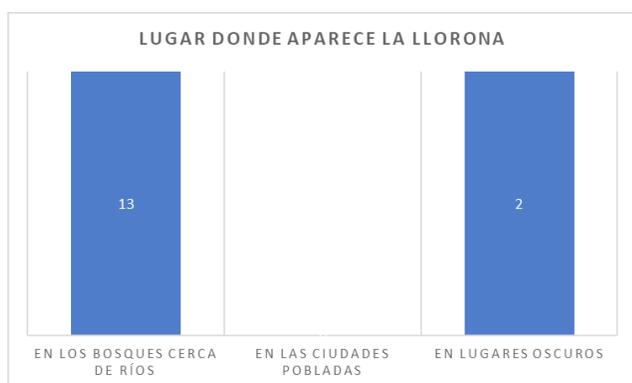


Figura 3. Pregunta 10 capítulo la Llorona. Grupo experimental  
Fuente: post test



Figura 4. Pregunta 11 capítulo la Llorona. Grupo experimental  
Fuente: post test

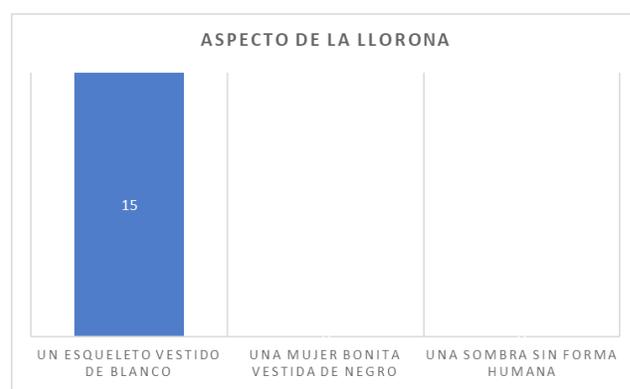


Figura 5. Pregunta 12 capítulo la Llorona. Grupo experimental  
Fuente: post test

Las figuras de la 1 a la 5, fueron añadidas en el post test y aplicadas únicamente al grupo experimental, que son directamente referentes al capítulo de La Llorona que los niños vieron 90 días antes. Los resultados muestran con un amplio margen positivo que a pesar de haber sido consultados después de meses acerca de lo que vieron pueden recordar claramente datos específicos sobre la historia, determinando que la actividad realizada fue exitosa.

Tabla 6. Preguntas abiertas pre test y post test Grupo experimental y grupo de control

N	PREGUNTAS
13	Explica brevemente qué es una tradición oral
14	Explica en tus palabras qué es una leyenda
15	¿Conoces alguna leyenda, puedes contarla?
16	¿Sabes por qué es importante que conozcas sobre leyendas de tu ciudad?

Fuente: Pre test y post test

Como parte tanto del pre test y post test la tabla 7 muestra las preguntas abiertas fueron realizadas a los niños que respondieron de manera afirmativa a las preguntas 1, 2 y 3. De tal forma que podían argumentar su respuesta. De manera general los niños tenían una idea vaga sobre lo que corresponde al conocimiento de tradiciones orales, en cuanto al conocimiento sobre una leyenda, el panorama fue más claro ya que respondieron adecuadamente centrándose en que son cuentos, historias que no son totalmente reales, al consultar sobre si podían contar una leyenda tanto en el pre test y en el post test los niños contaban muy emocionados lo que sabían de manera bastante clara, añadiendo emoción al relato y en la mayoría de casos ubicando a la leyenda dentro de la ciudad o en las cercanías. La diferencia de las respuestas tanto en el grupo experimental como en el grupo de control radica en que los niños y niñas del grupo experimental manifestaron que les gustó ver la animación y en sus casas les contaron a sus padres y ellos les contaron alguna leyenda más y que buscaron videos en YouTube de nuevas leyendas.

## CONCLUSIONES

El uso del cine de animación representado por las producciones animadas basadas en leyendas tradicionales y en este caso de una de las leyendas más conocidas es Latinoamérica, demuestra ser un recurso ampliamente idóneo para que los niños y niñas puedan aprender sobre el patrimonio cultural oral de su región, debido a que es un medio atractivo que puede ser fácilmente implementado en las aulas escolares siguiendo los planes curriculares determinados para los niños y niñas.

En el análisis de datos, tanto cualitativos como cuantitativos del grupo experimental se nota una respuesta favorable, a pesar de la diferencia de 90 días desde que vieron la producción animada hasta la aplicación del post test los niños y niñas fueron capaces de retener lo aprendido de manera clara y precisa. Además, el grupo experimental manifestó que desde que vieron la leyenda de La Llorona, se han interesado más en conocer sobre estas historias y las buscan internet y les preguntan a sus padres y abuelos. Esto demuestra adicionalmente, que con una intervención básica realizada los niños y niñas adquieren la curiosidad sobre el tema y por ellos mismos buscan la forma de aprender porque se encuentran motivados.

Aunque esta experiencia se muestra exitosa y comprueba el objetivo de la investigación planteada sobre que La animación es un recurso idóneo para transmitir las leyendas tradicionales en niños de entre 6 y 10 años, es necesario ampliar el número de participantes para que

los datos sean más sólidos. Asimismo, es posible realizar una segmentación ya sea por tipo de institución educativa (fiscal, fiscomisional o privada) entre otras variables que puedan complementar esta investigación.

Finalmente, la animación es un recurso que tiene amplias posibilidades en el ámbito educativo, puede ser aplicado a diferentes asignaturas y temas, pero su uso para generar un mayor interés acerca de la identidad cultural y el patrimonio material e inmaterial conlleva una gran oportunidad que tiene que ser apoyada por los gobiernos que buscan que estos conocimientos ancestrales que nos distinguen de los demás permanezcan. Con la gran carga de información digital a la que las nuevas generaciones se enfrentan, en donde prima la cultura extranjera como modelo a seguir se vuelve imperioso el desarrollo de proyectos nacionales y latinoamericanos que reivindicquen la riqueza cultural de la región y sean dirigidos a aquellos que pueden preservarla.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Abdul Latif, R., & Abu Hassan, B. (2020). Filmic education of borderland texts in Joghho and Bunohan. *SEARCH Journal of Media and Communication Research*, 12(1), 125–139. <https://fslmjournals.taylors.edu.my/filmic-education-of-borderland-texts-in-joghho-and-bunohan/>
- Alfonso Amaro, Y. A., & Álvarez Cuellar, Y. M. (2019). Las leyendas cienfuegueras como componente del patrimonio intangible local: atisbos valorativos. *Universidad y Sociedad*, 11(3), 31–40. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1219>
- Bhowmick, M., & Dutta, A. (2020). Animating Folktales: An Analysis of Animation Movies based on Folktales of three different Indian Languages. *Litinfinitive Journal*, 2(2), 64–75. <https://doi.org/10.47365/litinfinitive.2.2.2020.64-75>
- Borja, C. B. (2012). De la variedad Grimm a la homogeneidad Disney. *IV Jornadas de Poéticas de La Literatura Argentina Para Niños*. [http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab\\_eventos/ev.1594/ev.1594.pdf](http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/trab_eventos/ev.1594/ev.1594.pdf)
- Duruaku, D. (2015). Animated graphic film for the rejuvenation of a fading culture: The case of an African oral heritage. *African Journal of History and Culture*, 7(6), 123–132. <https://doi.org/10.5897/ajhc2014.0234>
- González González, M., Martínez Gómez, E., & Carmen, P. (2018). Cine de animación y educación. Modelos de películas de animación y sus virtualidades educativas. *RELAdEI. Revista Latinoamericana de Educación Infantil*, 7, 99–126. <https://revistas.usc.gal/index.php/reladei/article/view/5596>

- Gutiérrez Bueno, B., & Molina García, M. J. (2019). El cine como herramienta para trabajar la diversidad cultural: Investigación en aulas interculturales. *MODULEMA. Revista Científica Sobre Diversidad Cultural*, 3, 78–93. <https://doi.org/10.30827/modulema.v3i0.9376>
- Habib, K., & Soliman, T. (2015). Cartoons' Effect in Changing Children Mental Response and Behavior. *Open Journal of Social Sciences*, 03(09), 248–264. <https://doi.org/10.4236/jss.2015.39033>
- Martos Nuñez, E., & Martos García, A. (2015). Las leyendas regionales como intangibles territoriales. *Investigaciones Regionales*, 137–157. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=28943151007>
- Mornhinweg, G., & Herrera, L. C. (2019). Investigación y Pensamiento Crítico. *Investigación y Pensamiento Crítico*, 5(2), 21–36. <https://doi.org/10.37387/IPC.V5I2.68>
- Núñez-Gómez, P., Cutillas-Navarro, M.-J., & Alvarez-Flores, E.-P. (2020). Cine como herramienta de aprendizaje creativo en Educación Primaria. *Estudios Sobre Educación*, 38, 233–251. <https://doi.org/10.15581/004.38.233-251>
- Nusran, N. F. M., & Zin, N. A. M. (2010). *Popularizing folk stories among young generation through mobile game approach*. <https://doi.org/10.1109/iccit.2010.5711065>
- Pomaquero Yuquilema, M., Furió Vita, D., & López Izquierdo, M. Á. (2020). Identidad Cultural y Leyendas Latinoamericanas. *Question/Cuestión*, 2(67), e435–e435. <https://doi.org/10.24215/16696581E435>
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., Lucio, P. B., Valencia, S. M., & Torres, C. P. M. (2014). *Metodología de la investigación* (6th ed.). McGraw-Hill Education.
- Schniter, E., Wilcox, N. T., Beheim, B. A., Kaplan, H. S., & Gurven, M. (2018). Information transmission and the oral tradition: Evidence of a late-life service niche for Tsimane Amerindians. *Evolution and Human Behavior*, 39(1), 94–105. <https://doi.org/10.1016/j.evolhumbehav.2017.10.006>
- Soler Marchán, S. D., & Hernández Morenos, E. (2019). Experiencia de formación en gestión integral del patrimonio histórico y cultural en la universidad de Cienfuegos. *Universidad y Sociedad*, 11(3), 248–253. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/1251>
- Tórrez, N., Montes, J., & Montes, V. (2017). Análisis comparativo de la Leyenda La Llorona desde dos contextos diferentes. *Revista Científica de FAREM-Estefí*, 23, 37–47. <https://doi.org/10.5377/farem.v0i23.5473>
- UNESCO. (2004). *¿UNESCO - Qué es el patrimonio cultural inmaterial?* <https://ich.unesco.org/es/qu-es-el-patrimonio-inmaterial-00003>
- van Haesendonck, K. (2015). Animated film and the Construction of a Caribbean Cultural Identity. *Arte y Políticas de Identidad*, 13, 79–98. <http://revistas.um.es/.../190391>
- Wells, P. (2009). *Fundamentos de la animación*. Parramon.