



UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS
Laureate International Universities®

FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**“PROPUESTA DE APLICACIÓN DEL DISEÑO GRÁFICO E INDUSTRIAL
PARA LA CREACIÓN DE UN PRODUCTO COMUNICACIONAL QUE
RECUPERE, MEDIANTE CUENTOS Y ACTIVIDADES LÚDICAS, LOS MITOS
Y LEYENDAS DE LA CIUDAD DE QUITO PARA SU DIFUSIÓN EN LOS
NIÑOS DE 5 A 8 AÑOS DE LA CIUDAD.”**

**Trabajo de titulación presentado en conformidad a los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciada en Diseño Gráfico
e Industrial**

Profesora Guía:

Patricio Granja

Autor:

Manuela Sofía Cordero Cuesta

Año

2012

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el/la estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.”

.....

Patricio Granja

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”

.....

Manuela Sofía Cordero Cuesta

C.I. 0103625646

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a quienes de una u otra manera ayudaron al desarrollo de este propósito. A mi familia, por ese apoyo incondicional. A mi profesor guía Patricio Granja por toda su ayuda y por creer en este proyecto. Especialmente a Suiz, gracias por todo tu apoyo y ayuda en cada parte de mi carrera y en esta tesis.

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado a todo los niños llenos de sueños e imaginación.

Que por medio de este proyecto esa creatividad se explote y salga a flote para que la mantengan siempre viva.

RESUMEN

Las leyendas de Quito que forman parte de la cultura inmaterial han sido transmitidas de manera oral por muchas generaciones. Parte de las costumbres era su transmisión de adultos a los niños quienes después serán los encargados de transmitir las nuevamente. Esta sucesión de información se ha ido deteriorando un poco y como resultado se tiene que algunos niños quiteños no conocen de los mitos quiteños.

Este proyecto pretende darle un nuevo impulso a la tradición de contar las leyendas de Quito. Se propone generar un producto comunicacional que presente a los niños una alternativa diferente y renovada de las leyendas de la ciudad.

Adicionalmente se busca un enfoque lúdico a la acción de contar historias. Se incorporan actividades divertidas para que los niños recuerden a los personajes que hacen que los mitos y leyendas quiteñas tengan vida.

ABSTRACT

Quito's legends are part of an immaterial culture that has been passed through generations. Part of these traditions is the fact that adults were the ones who told the legends to the kids, who will eventually tell them again. This passing of information has deteriorated quite a bit and as a result there are many children who don't know the myths and legends.

This project has the intention of telling these stories to the children. The proposal consists of a communicational product that presents the kids with a different alternative to the traditional myths. The idea is to give them a fresh story and some kind of interesting twist.

As a plus, there is an interactive side to the project. There is a series of games or activities for the children to relate with. Easy but fun activities that will be a original way of practicing and remembering what has been learned with the myths.

ÍNDICE

1. Capítulo I: Quito mitológico	1
1.1 Definición de cultura y cómo se manifiesta	1
1.2 Identidad y patrimonio inmaterial	2
1.3 Literatura oral	3
1.3.1 Intercambios culturales	4
1.4 Mitos y leyendas	5
1.4.1 Las leyendas como producto del mestizaje	7
1.5 Eje transversal de la mitología	8
1.6 Rescate patrimonial	9
2. Capítulo II: El niño y su educación	11
2.1 Educación. Significado y principios	11
2.2 Pedagogía. Significado	13
2.2.1 Estadio de las operaciones concretas. Niños de 6 a 10 años. Características y habilidades	13
2.2.2 Naturaleza del aprendizaje	14
2.3 La literatura infantil	15
2.3.1 Mitos y consideraciones falsas del niño	16
2.3.2 Falsas concepciones de la literatura infantil	17
2.3.3 Contexto para escribir para niños	19
2.4 Ilustrando la historia	21
2.4.1 La comunicación a través de imágenes	21
2.4.2 La alfabetización visual	21
2.4.3 Importancia de las ilustraciones en los cuentos infantiles	22
3. Capítulo III: Diseñando para niños	24
3.1 Diseño gráfico. Significado	24
3.1.1 El diseño como herramienta de la comunicación	24
3.1.2 El diseño gráfico en el material didáctico	25
3.2 El diseño gráfico en la actualidad	27

3.3 Herramientas del diseño gráfico en la producción de libros	27
3.3.1 Diseño editorial	27
3.3.2 Fuentes tipográficas	28
3.3.3 Diagramación (retícula)	31
3.3.4 Ilustración	33
4. Capítulo IV: Investigando hábitos de lectura	36
4.1 Justificación del tema de leyendas de Quito	36
4.2 Metodología de la investigación	36
4.2.1 Objetivos generales y específicos	36
4.2.2 Aspectos metodológicos	37
4.2.3 Enfoque	38
4.2.4 Alcance	38
4.2.5 Tipo de diseño	39
4.3 Estimación de parámetros	39
4.3.1 Población	39
4.4 Elaboración de instrumentos	39
4.4.1 Variable dependiente	39
4.4.2 Variable independiente	39
4.4.3 Determinación de variables	40
4.5 Entrevistas	40
4.5.1 Roger Ycaza	40
4.5.2 Rafael Cordero	41
4.5.3 Mónica Varéa	42
4.5.4 Leanne Kirk	43
4.6 Caso de estudio. “Historia de Colombia narrada en versos a los niños”	44
4.6.1 Descripción	44
4.6.2 Redacción	44
4.6.3 Tipografía	45
4.6.4 Ilustración	46
4.6.5 Tamaño e impresión	47

5. Capítulo V: Aranwa, jugando con leyendas	48
5.1 Descripción de la propuesta	48
5.2 Logotipo	49
5.2.1 Bocetos	49
5.2.2 Propuesta	50
5.2.3 Logotipo final	51
5.2.4 Tipografía	51
5.2.5 Cromática	52
5.3 Ilustraciones	53
5.3.1 Estilo de Ilustración	53
5.3.2 Método de coloreo y texturas	53
5.4 Página a página	54
5.5 Actividades lúdicas	54
5.6 Código de barras	56
5.7 Costos	59
6. Capítulo VI: Conclusiones y recomendaciones	60
BIBLIOGRAFÍA	62
ANEXOS	66

Capítulo I

Mitos y leyendas

1.1 Definición de cultura y como se manifiesta

Una de las definiciones más simples de cultura es “el conjunto de todas las formas de vida y expresiones de una sociedad determinada”¹. La cultura tiene gran cantidad de manifestaciones y comportamientos. Las manifestaciones culturales se han dado desde el principio de la sociedad y reaccionan a la misma.

Gráfico 1: Danza folklórica ecuatoriana.



Fuente: <http://www.grupomazantini.com/festivales>

La manera en que nos expresamos y como nos relacionamos unos con otros son las manifestaciones grupales o colectivas. Raúl Cortázar, folklorista argentino, daba la siguiente versión: “Folklore es la ciencia que recoge y estudia las manifestaciones colectivas”². El folklore es la cultura popular, de donde nacen las manifestaciones. Y esto es justamente la cultura.

La cultura se refleja mediante tradiciones y pequeños relatos. “La historia total parece que sólo es posible si se considera como base de la investigación un microcosmos.”³ Los microcosmos son relatos pequeños, que narran una parte de la tradición, historia o costumbre de cierto grupo humano. Este concepto de microcosmos viene de una nueva metodología del campo de la historiografía

¹ <http://www.mitecnologico.com/Main/ConceptoYClasificacionDeCultura>

² ESPINO Relucé, Gonzalo. *La literatura Oral*. Ecuador. ABYA-YALA. 1999.

³ Aurell, J. (2005). *La escritura de la memoria: de los positivismos a los postmodernismos*. Valencia. Universitat de Valencia. 2005. P 184.

en el cual se habla del “aprovechamiento de un pequeño acontecimiento como fuente de conocimiento universal.”⁴ Básicamente es como partir de una historia pequeña de cierta parte de una ciudad para ilustrar las costumbres o tradiciones de un país entero. Es mostrar con un grano de arroz una verdad universal.

1.2 Identidad y patrimonio inmaterial

El folklore se compone de diferentes tradiciones, historias, relatos; por ende, de varios microcosmos. Es por esto que el folklore es parte de nuestra identidad. Ahora bien, ¿qué es la identidad sino una representación de lo que creemos que somos como conjunto o comunidad?

La identidad podría considerarse, entonces, como producto de la relación funcional entre lenguaje y cultura, o bien como el grado de intervención de los individuos en este proceso. En este terreno, comprendemos mejor el concepto de patrimonio inmaterial.⁵

Gráfico 2: Centro histórico de Quito.



Fuente: <http://quito30.com/plaza-grande-quito.html>

Sin embargo antes de entrar en el patrimonio inmaterial, debemos comprender el patrimonio cultural. Como se conoce, “en el año de 1978, la UNESCO declaró al Centro Histórico de Quito Patrimonio de la Humanidad por su valor universal impregnado en sus lugares cargados de historia y atractivo colonial”⁶, pero ser patrimonio cultural en realidad abarca mucho más:

⁴ Aurell, J. (2005). La escritura de la memoria: de los positivismos a los postmodernismos. Valencia. Universitat de Valencia. 2005. P 185.

⁵ LUMBREERAS, Luis Guillermo. Culturas tradicionales, territorio y región. Perú. Unión Latina, 1995.

⁶ <http://portalecuador.ec/module-Pagesetter-viewpub-tid-2-pid-414.php>

El patrimonio cultural es el conjunto de exponentes naturales o productos de la actividad humana que nos documentan sobre la cultura material, espiritual, científica, histórica y artística de épocas distintas que nos precedieron y del presente; y que, por su condición ejemplar y representativa del desarrollo de la cultura, todos estamos en la obligación de conservar y mostrar a la actual y futura generación.⁷

Esta fue una de las razones por la cual Quito fue nombrada Capital Americana de la Cultura para el año 2011 por el Buró Internacional de Capitales Culturales (IBOCC).

La Capital Americana de la Cultura, creada en 1998, tiene como objetivo promover la integración interamericana desde el ámbito cultural, contribuir a un mejor conocimiento entre los pueblos del continente americano, respetando su diversidad nacional y regional, poniendo de relieve al mismo tiempo el patrimonio cultural común.⁸

Al ser capital americana de la cultura, se debe resaltar no solo el hermoso centro histórico, sino también la cultura inmaterial.

“La cultura inmaterial es el conjunto de elementos individuales que nos ligan con los demás seres, con el entorno, con nosotros mismos, con la profundidad del tiempo y el espacio en los cuales vivimos”⁹. Este tipo de cultura es la que todos tenemos, nacemos y crecemos con ella. Fue enseñada por los progenitores y se ha transmitido generacionalmente.

La cultura inmaterial, en efecto, toca con todo el conjunto de conocimientos y querencias que hemos ido acumulando no solo a lo largo de nuestra vida, sino a lo largo de cientos, de miles de años, y eso es lo que la hace trascendente. Es decir, todo aquello que hemos heredado, por eso es patrimonio.¹⁰

1.3 Literatura oral

En consecuencia, la cultura inmaterial, es herencia histórica y parte de una tradición, la tradición oral o literatura oral. Ésta es un acuerdo tácito entre el

⁷ LÓPEZ Nieves, Rosa. Patrimonio Cultural y Turismo. <http://www.monografias.com/trabajos36/patrimonio-y-turismo/patrimonio-y-turismo.shtml>

⁸ La ciudad de Quito es designada oficialmente Capital Americana de la Cultura 2011. <http://www.ibocc.org/news.php?ref=108>. Octubre 22, 2010.

⁹ op. cit. 9.

¹⁰ op. cit. 9

narrador y el oyente en el cual el uno transmite información que será receptada por el otro. “No se establece (el diálogo o narración) si éste no se halla inserto en un ambiente propicio para su transmisión, recreación y creación”¹¹.

La literatura oral consta de cuatro elementos que la definen:

- Cada interpretación de la forma oral será siempre única.
- Ha sido transmitida a lo largo del tiempo por la marca de la voz.
- Tiene representatividad para una comunidad cultural.
- Sentido de popularidad.¹²

Básicamente lo que define los elementos de la literatura oral es que es transmitida de una generación a otra por medio de la voz, será narrada de padres a hijos y por esto siempre será diferente y única. Además el sentido de popularidad que influencia como la comunidad se define a si misma y se identifica con los demás miembros.

“Las culturas orales transmiten no solamente la cultura sino la conmoción que produjo un acto creador, un descubrimiento, una constatación y reflejan el relámpago de la intuición intelectual que estuvo presente en tales circunstancias.”¹³ Por esto entendemos que la cultura de un pueblo no evoluciona linealmente sino que se forja mediante eventos que la encaminan en diferentes vías. Estos eventos son considerados intercambios culturales.

1.3.1 Intercambios culturales

Los quiteños, ya que pertenecen a la capital, tienen uno de los mayores intercambios culturales. En los quiteños la tradición es muy importante ya que demuestra quienes son mediante nuestras costumbres. Es este intercambio intercultural, en un espacio físico común, el cual le da importancia a la expresión oral y a su tradición.

¹¹ ESPINO Relucé, Gonzalo. La literatura Oral. Ecuador ABYA-YALA. 1999.

¹² ESPINO Relucé, Gonzalo. La literatura Oral. Ecuador ABYA-YALA. 1999.

¹³ MOYA, Alba. Arte oral del Ecuador. Ecuador. Fondo Editorial Ministerio de Cultura. 2009. P 57.

Sin importar el nivel de educación, “la literatura oral tiene efectos positivos en el pueblo, pues son textos que, además de informar y entretener a los oyentes, tienden a mejorar su vida y sus costumbres, mostrándoles ejemplos de los que pueden sacar alguna moraleja. Es ésa una de las formas en que los pueblos educan a sus miembros.”¹⁴

La historia de Quito, Patrimonio de la Humanidad, se manifiesta en el objetivo, en sus valores espirituales; es decir, en el modo de desarrollar la cultura, enriquecer y cuidar las aportaciones y potencialidades, relacionando los principios anímicos, las facultades de interacción social y de participación para dimensionar la sabiduría, el arte, el civismo, las leyendas y tradiciones de quitus, incas y españoles, sus callejuelas, quebradas, iglesias centenarias y el prestigio de los grandes hombres y mujeres.¹⁵

1.4 Mitos y leyendas

Entre estas tradiciones quiteñas tenemos a los mitos y leyendas. Un mito “pareciera ser la contracara de la historia, de la filosofía, de la ciencia o de cualquier otra forma rigurosa del saber”¹⁶. Pero aún más concretamente, y visto desde un punto de vista simbólico es

un grupo de símbolos desarrollado en la forma de relato, articulado en un espacio y tiempo imaginarios, una historia fantástica que utiliza los símbolos para expresar una experiencia individual o un acontecimiento colectivo, ocurridos illo tempore, es decir al comienzo de los tiempos¹⁷

¹⁴ HIDALGO Alzamora, Laura. Mariangula y otros Aparecidos. Ecuador. Eskeletra Editorial. 2000.

¹⁵ RIVERA Villavicencio, Oswaldo. Leyendas y Tradiciones Quiteñas. Ecuador. Sur Editores Equinoccio. 2008.

¹⁶ BAUZA, Hugo Francisco. Qué es un mito. Argentina. Fondo de Cultura Económica. 2005.

¹⁷ RUIZ Flores, Ruth. Símbolo, mito y hermenéutica. Ecuador. ABYA-YALA. 2004.

Gráfico 3: Primeros intercambios



Fuente: <http://www.diarioportes.cl/portal/images/stories/indigenas%20espaoles.jpg>

“A diferencia de lo que ocurre con la literatura, el sentido profundo de los mitos no está en el tema narrado, sino en los mensajes ocultos.”¹⁸ Los mensajes ocultos no son más que el núcleo o el corazón del mito. Es aquello que se quiere transmitir mediante la historia. Se puede extrapolar de esta idea que los mitos y leyendas tienen varios elementos intercambiables o no esenciales, que de ser modificados, el mensaje fundamental de dicha leyenda se mantiene intacto.

El contenido profundo del mito no está en el relato sino en los símbolos que utiliza. “La narración solo da cuenta del sentido manifiesto, pero el profundo hay que descubrirlo. Es por eso que un mito tiene múltiples versiones. En ellas pueden cambiar los personajes, los escenarios, las acciones, pero el sentido sigue siendo el mismo”.¹⁹

Ahora bien, no solo podemos tomar a un mito como una manifestación simbólica, sino también como un aporte sociológico. “Comprender la estructura y función de los mitos en las sociedades tradicionales en cuestión no estriba solo en dilucidar una etapa en la historia del pensamiento humano, sino

¹⁸ MOYA, Alba. Arte oral del Ecuador. Ecuador. Fondo Editorial Ministerio de Cultura. 2009. P 58.

¹⁹ MOYA, Alba. Arte oral del Ecuador. Ecuador. Fondo Editorial Ministerio de Cultura. 2009. P 59.

también en comprender mejor una categoría de nuestros contemporáneos”.²⁰ Comprendernos mejor entre nosotros, nos lleva a una mejor convivencia y a una mejor apreciación de nuestra cultura.

1.4.1 Las leyendas como producto del mestizaje

Dentro del contexto de Quito, se conoce que “nuestra ciudad capital es rica en acontecimientos históricos, leyendas tradiciones, historietas y hechos populares, surgidos de la entraña social en diferentes épocas.”²¹ Por lo que podemos decir que los mitos y las leyendas nacen de ese proceso de mestizaje, en donde la sociedad empezó a mezclar las tradiciones indígenas con las traídas por los españoles. Cuando las historias se empiezan a mezclar y a contarse e intentar traducirse entre las barreras del idioma es cuando nacen las leyendas mestizas.

Las imágenes sobre ‘la ciudad’, resultado de todos estos desarrollos, también se han diferenciado. Los signos que servían de base para clasificar los espacios y los grupos sociales se han complejizado. Lo señorial, lo popular, lo indígena, el norte y el sur, lo alto y lo bajo, como sistemas clasificatorios que permitían ordenar la imagen de la ciudad, resultan ahora insuficientes.²²

De esta insuficiencia nacen nuevos símbolos y maneras de clasificarlos. La clasificación de los mitos es variante también. “El mito que remite a hechos supuestamente históricos es el llamado mito tradicional; en cuanto a los restantes mitos, éstos pueden ser denominados filosóficos, subdividiéndose en cosmológicos, teológicos y morales.”²³ Muchas leyendas quiteñas mezclan clasificaciones de mitos, por ejemplo los mitos históricos con los morales, dando así una historia de nuestros antepasados, con una lección de moral.

²⁰ ELIADE, Mircea. Aspectos del Mito. España. Ediciones Paídos. 2000.

²¹ MOYA, Alba. Arte oral del Ecuador. Ecuador. Fondo Editorial Ministerio de Cultura. 2009. P 58.

²² KINGMAN, Eduardo y Ton Salman. Antigua Modernidad y Memoria del Presente. Ecuador. FLACSO, 1999.

²³ MOYA, Alba. Arte oral del Ecuador. Ecuador. Fondo Editorial Ministerio de Cultura. 2009. P 59.

Existen muchísimos mitos y leyendas, incluso una misma leyenda con diferentes versiones. Esto se da porque los mitos “se han transformado y enriquecido a lo largo de los años, bajo la influencia de otras culturas.”²⁴

1.5 Eje transversal de la mitología

Es importante entender las aristas e influencias que atraviesan a los mitos y leyendas de nuestra, o cualesquier otra, cultura. Es inapropiado asumir que todos los relatos folklóricos se pueden categorizar en una sola gran columna con el título de “Mitos y Leyendas”. Es necesario definir de donde vienen, porqué nacieron, y cuál es la finalidad de su existencia, es decir, su eje transversal. “Frente a los interrogantes de cómo y por qué surgen los mitos, suele decirse que sirven para responder al problema de la identidad, ¿quién soy? ¿por qué estoy aquí? ¿qué debo hacer?”.²⁵ Entonces básicamente son la manera de encontrar nuestra identidad como miembros de una cultura o sociedad.

La gran mayoría, sino la totalidad, de nuestros mitos y leyendas tienen un trasfondo que permitiría clasificarlas y agruparlas de tal manera que su estudio sea encapsulado.

Gráfico 4: Olla del Panecillo



Fuente: <http://blog.travelpod.com/travel-photo/fraeno/1/1263067958/el-panecillo.jpg/tpod.html>

²⁴ KINGMAN, Eduardo y Ton Salman. Antigua Modernidad y Memoria del Presente. Ecuador. FLACSO, 1999.

²⁵ BAUZA, Hugo Francisco. Qué es un mito. Argentina. Fondo de Cultura Económica. 2005. P 27.

El lugar físico donde se desarrolla la leyenda tiene una gran importancia dentro de esta categorización, debido a que esto nos permite conocer de modo ideológico y cultural el lugar donde se desarrolla la leyenda o el mito. Además la localización es de sumo interés al tratarse de una leyenda que intenta explicar la razón de ser de ciertos puntos de interés geográficos (como por ejemplo la leyenda Quiteña de la “Olla del Panecillo”).

Otro aspecto a considerarse para el eje transversal son *las influencias religiosas*. En muchos lugares, la religión va ligada a la moralidad. Dicta, demanda y juzga a sus pobladores, por lo cual es entendible y por demás lógico concluir que la moraleja dejada por muchas de estas leyendas es la enseñanza que la religión quiere impregnar en la población (como por ejemplo la leyenda del Padre Almeida).

Las costumbres y paradigmas culturales, que las sociedades dan por hecho en cada punto de su historia, también forman parte de este modelo de categorización. Algunas leyendas se cobijan en el machismo y patriarcado propio de la época. Las mujeres de leyenda son poco puras, terminando muchas de ellas falleciendo al final del cuento. Se intenta imponer una especie de *temor sobrenatural a lo impuro*, indigno o simplemente insatisfactorio. (Como por ejemplo la leyenda de Mariangula)

Finalmente podemos encontrar las *leyendas heroicas*. Estas leyendas tienden a concentrarse en un solo personaje como móvil y motivador de una población. Se encarnan en él los atributos que la población desearía tener, el héroe carga con las culpas, levedades y falencias de la población que lo engendra. A partir de éstas, el héroe transforma su carga en un relato mediante el cual se otorga al pueblo el valor de la perseverancia y la valentía. (Como por ejemplo la leyenda de Abdón Calderón).

1.6 Rescate patrimonial

El rescate de nuestros mitos y leyendas es imprescindible debido a que con el tiempo son cada vez menos personas que conocen de la tradición quiteña. Como dice Rafael Cordero, historiador, “los jóvenes, con la misma

globalización, han perdido interés por lo nuestro, y más bien se enfocan en aprender otras culturas y tradiciones”. Aprender de la cosmogonía que nos rodea no está mal, pero no se debe dejar de lado lo propio, ya que si no entendemos nuestra cultura no nos entendemos a nosotros mismos ni a los demás.

Gráfico 5: Instituto Metropolitano de Patrimonio



Fuete: <http://ecuadorparalargo.com/wp-content/uploads/2010/09/>

Para el salvamento de la cultura inmaterial, el anterior FONSALP ahora Instituto Metropolitano de Patrimonio Cultural de Quito tiene una división de ‘bienes intangibles’ en la cual “se trabaja en el conocimiento, recuperación, y difusión de la herencia intangible, como la historia, tradiciones, leyendas, saberes tradicionales, gastronomía, etc.”²⁶

²⁶ Patrimonio Cultural. <http://www.quito.gov.ec/la-ciudad/patrimonio.html>. Octubre 22, 2010.

Capítulo II

El niño y su educación

2.1 Educación. Significado y principios

Se dice coloquialmente que una persona es educada cuando es un conocedor de algún tema en particular, es amable y tiene buenos modales. A partir de esta errada, y de muchas formas limitada definición, se puede comenzar a desmenuzar el significado verdadero de la palabra “educación”.

Tomando como punto de partida la etimología de la palabra “educación” podemos identificar el significado y la fuerza de ésta. Como en la mayoría de casos, la raíz de la palabra viene del Latín “educare” que significa cuidar, nutrir, alimentar. También viene de la palabra “educere” la cual significa, en cambio, sacar o extraer.

La primera definición entiende que la educación es un acto externo a la persona mediante el cual se forma y adquiere algo necesario para su supervivencia.

“En este sentido, educación se centra en la trasmisión de la información necesaria para integrar al educando en un contexto concreto.”²⁷ Es claro que la educación es un acto necesario y en muchos casos inevitable para la integración del individuo en una sociedad, cualesquiera que esta fuere.

En el caso de la palabra “educere”, vemos que se alude a un impulso externo, que le corresponde al educador, quien intenta sacar a la luz el potencial del individuo. Todo esto va atado a la habilidad propia, la personalidad y el ser intrínseco en cada persona.

²⁷ GARCÍA, Lorenzo, Marta Ruiz Corbella y Miriam García Blanco. Claves para la educación. España. Narcea Ediciones. 2009. P 31

A manera de dato interesante, es muy reciente el hecho de que como civilización hayamos adoptado un término para definir propiamente el acto de inculcar o nutrir de conocimiento a las personas.

“...es interesante destacar que en la lengua castellana el término educación no aparece hasta 1640 con Saavedra Fajardo”²⁸

Entonces, concluimos que la educación es la optimización y el hacer uso de las capacidades propias de cada persona para que esta se desenvuelva de la manera más apropiada dentro de la comunidad en la que vive.

Según Lorenzo García Aretio, la educación se basa en tres principios fundamentales que son la actividad, la creatividad y la participación.²⁹

La formación tiene como finalidad la autonomía del individuo dentro de la sociedad en la que pretende funcionar. Es precisamente a ése fin al que los tres principios de la educación previamente mencionados pretenden llegar. Cabe destacar que a estos preceptos también se unen varios paradigmas de educación y cultura, sin embargo los principales mencionados por el autor son los ya descritos.

Destilando un poco más la temática de la educación, y al mismo tiempo complicando otro tanto la definición de la misma, encontramos otro elemento que dicta de manera nuclear la manera de procesar la educación recibida: los valores.

Sin importar la estandarización y similitud del aprendizaje recibido, los valores de cada persona son siempre un grupo diferente de decisiones y preferencias de una conducta sobre otra. “Es aquello que nos perfecciona, lo que dota de valía a otros seres y sus acciones, y a las cosas que nos rodean”³⁰

²⁸ GARCÍA, Lorenzo, Marta Ruiz Corbella y Miriam García Blanco. Claves para la educación. España. Narcea Ediciones. 2009. P 32

²⁹ GARCÍA, Lorenzo, Marta Ruiz Corbella y Miriam García Blanco. Claves para la educación. España. Narcea Ediciones. 2009. P 46

³⁰ GARCÍA, Lorenzo, Marta Ruiz Corbella y Miriam García Blanco. Claves para la educación. España. Narcea Ediciones. 2009. P 200- 201.

El mismo autor identifica dos parámetros generales acerca de los valores, los cuales van a ser de gran importancia para desarrollar el concepto de mitos y leyendas.

- *“Creencias, que se integran a la estructura del conocimiento dándole un sentido.*
- *Patrones, que guían la conducta y decisiones de todo ser humano”³¹*

Los valores deben ser de libre descubrimiento y no presentar un ambiente de presión o imposición, de otra manera, lo que se va a obtener es un individuo que resiste la educación en función a los valores que se intenta administrar.

2.2 Pedagogía. Significado

La pedagogía es definida como la ciencia que intenta descifrar, entender y canalizar la manera en la que las personas absorben la educación. Se entiende que identifica el proceso neurológico que se realiza al utilizar los sentidos, los cuales catalizan la información propuesta por la educación impartida y que se suman para dar como resultado una experiencia única, propia de cada persona de absorción de conocimiento.³² La pedagogía se divide en varios campos dependiendo de las edades o necesidades del grupo a quien se va a dedicar el estudio.

2.2.1 Estadio de las operaciones concretas. Niños de 6 a 10 años. Características y habilidades

Entre las edades de los 6 y los 10 años, los niños razona cada vez de forma más lógica. *“...a medida que adquiere y perfila la capacidad de efectuar lo que Piaget llamó operaciones: actividades mentales basadas en las reglas de la lógica.”³³*

³¹ GARCÍA, Lorenzo, Marta Ruiz Corbella y Miriam García Blanco. Claves para la educación. España. Narcea Ediciones. 2009. P 201

³² Definición de pedagogía. <http://www.definicion.org/pedagogia>. Enero, 2012.

³³ SORT, Ramón. Enciclopedia de la Psicopedagogía. España. Editorial Grupo Océano. P 90

Al mismo tiempo, se define la limitación del niño de esa edad de realizar operaciones más complicadas sin asistencia, y de hecho los problemas abstractos sin ayudas tangibles y experimentables a través de los sentidos están aun fuera de su alcance.

En este estado de “operaciones” el niño es capaz de retener información de manera constante, clasificar y ordenar objetos de manera sencilla y experimentar de manera rudimentaria.

Para conseguir el objeto del presente documento, dado el grupo objetivo al que se pretende llegar, es necesario entender el estado de operación en el cual se encuentra el niño y por ende la capacidad de entender, organizar y retener ideas de una manera óptima.

Gráfico 6: Actividades manuales



Fuente: <http://vegacreativa.blogspot.com/2011/02/manualidades-ninos-realizando.html>

2.2.2 Naturaleza del aprendizaje

“Se puede definir el aprendizaje como un cambio relativamente permanente de la conducta que cabe explicar en términos de experiencia o práctica.”³⁴

El aprendizaje, según la “Enciclopedia de la Psicopedagogía”, no es observable como tal en el momento en que está sucediendo. Los cambios de conducta y las diferencias en el acercamiento y resolución de problemas y preguntas son los que dan la pauta de que, de hecho, hubo una acción de aprendizaje en el niño.

³⁴ SORT, Ramón. Enciclopedia de la Psicopedagogía. España. Editorial Grupo Océano. P 247

En el pasado, estos cambios en la conducta se motivaban a través del cuento, la historia fantástica y la leyenda. Es claro, y se explicará más adelante, que el objetivo de muchas leyendas, contadas tanto a niños como a adultos, era el de sutilmente inculcar valores y promover un proceso de aprendizaje subconsciente de la moralidad y cultura latente de la época.

2.3 La literatura infantil

Existe un debate aun latente en la comunidad historiadora literaria debido a que aun no se ponen de acuerdo acerca de cuando exactamente empezó la literatura para niños.

Sin embargo, existen ideas básicas en las que se ha llegado a un consenso. Específicamente se habla del génesis y razonamiento detrás del inicio de una literatura especialmente manufacturada para la población infantil.

La literatura infantil, entonces, nace de dos fuentes. Por un lado está la necesidad de las sociedades (en cualquier época) de inculcar un cierto grupo de valores en sus habitantes en proceso de formación. Por otro lado, en cambio, encontramos que muchos de los sermones e historias moralistas y religiosas del siglo XVIII debieron ahuyentar a su audiencia. Llevándolos así a refugiarse en las leyendas, fábulas y otros cuentos folklóricos, los cuales a su vez, es posible que se hayan modificado de su estado natural para convertirlos en historias fantásticas de aventura que sin lugar a dudas tenían también su trasfondo de enseñanza ética.

María Luisa Miretti reconoce a Bortolussi como un proponente de la diferencia entre estos conceptos.

“Bortolussi plantea claramente las diferencias entre las primeras lecturas para niños con fines de instrucción y las primeras de carácter literario”³⁵

Así también se reconocen que las primeras narrativas de categorización infantil no eran precisamente creadas como historias infantiles, pero que sin embargo fueron adaptadas como tales una vez que su carácter folklórico, fantástico y

³⁵ MIRETTI, María Luisa. La literatura para niños y jóvenes. Rosario Santa Fé, Argentina. Homo Sapiens Ediciones. 2004. P 38

entretenido fuera descubierto. Estas historias a su vez fueron modificadas para lograr el objetivo que finalmente tendrían las historias infantiles de moralizar a sus lectores.

Gráfico 7: Niño leyendo Harry Potter



Fuente: http://www.harrymedia.com/details.php?image_id=62588

2.3.1 Mitos y consideraciones falsas del niño

“...la mayoría de esos cuentos típicos escritos no para los niños sino para lo que nosotros suponemos, erróneamente, que son los niños”³⁶

Es importante alejarse de las concepciones erróneas acerca del niño como audiencia objetivo de un cuento. Se hace referencia en este caso a la creencia popular que el niño es ignorante, de poco razonamiento y hasta un poco tonto.

León Alberto Serret define cuatro áreas específicas en las cuales el niño es considerado inferior al resto de las personas. Estas son: la presunta inocencia del niño, su ignorancia y poco intelecto y su constante optimismo y felicidad. Profundizando en estas áreas podremos darnos cuenta de qué manera es mejor mantener una comunicación con el niño a través de la lectura.³⁷

El niño no puede ser considerado una criatura inocente. Existen demasiados elementos externos como la sociedad, los medios de comunicación, el contacto con la naturaleza, entre otros, que bombardean al infante de manera incontrolable. Es cegarse a la realidad el creer que el niño crece en una

³⁶ FALCONÍ, Mercedes. LITERATURA INFANTIL: Tradición y renovación. Quito, Ecuador. Fundación San José. 1993. P 20

³⁷ FALCONÍ, Mercedes. LITERATURA INFANTIL: Tradición y renovación. Quito, Ecuador. Fundación San José. 1993. P 22

burbuja, cuando en realidad está recibiendo información de incontables fuentes y sacando sus propias conclusiones, al carecer de guía.

Tampoco se lo puede tachar de ignorante. Serret advierte que...

Hace unas cuantas décadas se viene estudiando la capacidad de las células del cerebro humano para transmitir, de una generación a otra, y a través de formulas hereditarias, todo un caudal de ideas, conceptos, maneras de ser, de soñar y de interpretar la realidad, sentido del humor y... sabiduría.³⁸

Da a entender también que el cerebro infantil recopila, asimila e interpreta experiencias de la misma manera que la de un adulto. Las diferencias en conclusiones son meramente debido a la cantidad de experiencias con las que puede compara dicho impulso.

Acerca de la felicidad y el optimismo innato del infante, se asegura que al afirmar esto se estaría hablando de una “...*criatura sin sensibilidad, incapaz de ser tocada por los problemas...*”³⁹ la cual se encontraría despojada de cualquier instinto de supervivencia, curiosidad o búsqueda de experiencias.

2.3.2 Falsas concepciones de la literatura infantil

Existe, según Manuel Pantigoso Pecero, una difícil distinción entre el niño “real” y el niño “ideal” para el cual se escriben historias y relatos.

*“El mensaje en la literatura destinada a la infancia debe orientarse a niños reales – tal como son – y no a niños ideales como ocurre comúnmente.”*⁴⁰

Se describe como el niño ideal a aquel infante perfecto para el cual muchos autores crean relatos. Un niño criado en un ambiente aséptico al cual no se le puede hablar de los horrores, o inclusive de los placeres, del mundo real. La contraparte moderna acerca de la literatura infantil sostiene que dichas historias deben ser creadas para personas de limitada formación que a pesar

³⁸ FALCONÍ, Mercedes. LITERATURA INFANTIL: Tradición y renovación. Quito, Ecuador. Fundación San José. 1993. P 22

³⁹ FALCONÍ, Mercedes. LITERATURA INFANTIL: Tradición y renovación. Quito, Ecuador. Fundación San José. 1993. P 23

⁴⁰ UNIVERSIDAD RICARDO PALMA. Tradición. Lima, Perú. Editorial Universitaria. 2000. P 85

de todo experimentan, conocen y absorben conocimiento de las experiencias que viven.

A medida que la psicopedagogía avanzó, el menor paso de ser considerado un adulto pequeño, y fue cada vez más encasillado en un marco de comportamiento cada vez más pequeño y hasta podría decirse que asfixiante. A partir de esta estandarización, son censurados los cuentos de hadas donde aparecían monstruos y objetos de fantasía por considerárseles contraproducentes, crueles y sin cabida en el íntegro mundo infantil que se intentaba crear. Sin embargo, estas historias terminaron por trascender el tiempo.

“...pasaron a la clandestinidad para refugiarse y sobrevivir, a pesar de todo, en las clases populares y en ediciones de mala calidad”⁴¹

Dentro de este mismo contexto, las historias para niños pasaron a ser limpias y carentes de crueldad, muerte, sensualidad y vicios. Dichos conceptos no pertenecían más a la infancia.

Predeciblemente esto evolucionó en un paradigma literario que luego pasaría a ser conocido como “realismo mentiroso”, una especie de realidad quirúrgicamente confeccionada dentro de las historias infantiles, para que el niño se sienta seguro, privándolo al mismo tiempo de la creatividad y la imaginación.

Asimismo, la respuesta tampoco yace en la fantasía pura. El escapismo concentrado es también peligroso para el niño ya que no se conecta con la realidad en la que vive, aunque la fantasía tenga raíces en la realidad y se nutra de ella.

Es fácil concluir entonces que la narrativa perfecta vive en algún lugar entre estos dos conceptos.

⁴¹ UNIVERSIDAD RICARDO PALMA. Tradición. Lima, Perú. Editorial Universitaria. 2000. P 87

“...el creador de literatura infantil tendría que tomar en cuenta que lo fundamental no es el sueño escapista que divaga ni el realismo manipulador que miente...”⁴²

2.3.3 Contexto para escribir para niños

El escritor de literatura infantil no es, como se lo considera muchas veces, un novato en materias literarias. La creencia falsa de que el niño no es un lector inteligente lleva muchas veces a pensar que la literatura infantil carece de valor, de arte o inclusive de experiencias enriquecedoras para su lector.

“...escribir para niños no significa escribir como un niño, significa escribir tan seriamente como para adultos, pero teniendo en cuenta la forma en que los niños perciben a la gente y las cosas”⁴³

La comunicación con los lectores infantiles es una cuestión de conocer el lenguaje y estar en contacto aún con aquellos sentimientos de la niñez que muchos adultos olvidan.

Maurice Sendak, autor de *“Where the Wild Things Are”* hace hincapié en este punto al afirmar que para escribir para niños se necesita *“obtener el acceso a emociones que para muchos adultos son irrecuperables”⁴⁴*

Sin embargo el discurso interno con el infante que llevamos dentro, no es suficiente en la época actual. La información viaja a velocidades inverosímiles y el autor de historias para niños debe averiguar los temas de preocupación de su grupo objetivo así como la diferencia de su percepción del mundo contrapuesta a las generaciones anteriores.

Ya en el plano más técnico, es imprescindible aclarar que los libros para niños no tienen que contener exclusivamente palabras pequeñas y descripciones detalladas. La elección precisa de las palabras que se utilizarán ocasionará

⁴² UNIVERSIDAD RICARDO PALMA. *Tradición*. Lima, Perú. Editorial Universitaria. 2000. P 89

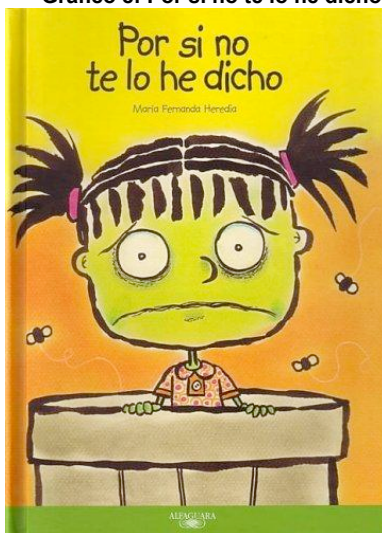
⁴³ CLARCK, Margaret. *Escribir literatura infantil y juvenil*. España. Ediciones Paidós. 2005. P 13

⁴⁴ CLARCK, Margaret. *Escribir literatura infantil y juvenil*. España. Ediciones Paidós. 2005. P

que se logre escribir con sencillez sin dejar de lado una complejidad sutil para atraer al lector infantil.

“Cuando escribas para niños, asegúrate de que todas las palabras cuentan y de que todas ellas coinciden lo más posible con lo que tienes en la mente o en la imaginación”⁴⁵

Gráfico 8: Por si no te lo he dicho.



Fuente: http://openlibrary.org/books/OL13214625M/Por_si_no_te_lo_he_dicho

La autora infantil María Fernanda Heredia es un gran exponente de la literatura para niños. Con muchas publicaciones ya a su nombre, entre las más conocidas “Por si no te lo he dicho” “Cupido es un murciélago” “Se busca Papá Noel, se busca príncipe azul”, podemos notar el estilo descriptivo de su narración. Representa de manera muy gráfica lo que quiere comunicar, va mas al punto sin redundar y mantiene la atención de los niños con su estilo rápido y divertido.

⁴⁵ CLARCK, Margaret. Escribir literatura infantil y juvenil. España. Ediciones Paidós. 2005. P 31

2.4 Ilustrando la historia

2.4.1 La comunicación a través de imágenes

Es importante analizar la importancia de la imagen y la comunicación visual en el contexto del lenguaje como tal. La sociedad moderna, específicamente los jóvenes de hoy en día, reciben imágenes de manera excesivamente acelerada y esto convierte a este método de expresión en sujeto de estudio como parte de la comunicación humana.

“Las nuevas generaciones están acostumbradas a contemplar muchas imágenes, pero no las asimilan”⁴⁶

Se hace necesaria la identificación de un área de la educación basada en técnicas audiovisuales así como una cooperación más cercana entre la enseñanza y los medios de comunicación.

2.4.2 La alfabetización visual

La lectura de imágenes y la habilidad de captarlas en su totalidad (inclusive las partes que no se ven en la misma imagen) debe empezar a tomar cierta prioridad en los pensum de estudio de profesores, según Pró, quien también plantea un plan con bases psicopedagógicas para lo que podría ser un currículum audiovisual. Este plan contiene los siguientes pasos:

1. Diversidad de lenguajes, dentro de los cuales están los expresivos, cognitivos y comunicativos.
2. Desarrollo de capacidades de observación del espacio, el tiempo y las personas y su comportamiento.
3. Desarrollo de estructuras temporales que permite organizar eventos en una línea de tiempo.
4. Las estructuras espaciales, donde se ordena la información obtenida en el espacio.

⁴⁶ PRÓ, Maite. Aprender con imágenes. Argentina. Paidós Ediciones. 2003. P 27

5. Procesos de abstracción y generalización, que permiten llegar a conclusiones más rápidamente.
6. Sentimientos y juicios morales, donde se analiza el comportamiento y se generan emociones a partir de estas conclusiones.
7. Descubrimiento y educación de sensaciones y sentimientos lo cual permitiría una mejor cohesión de lo aprendido con lo esperado del alumno.
8. Integración con la tecnología, que es indiscutiblemente la mayor fuente de estímulos audiovisuales hoy en día.⁴⁷

Potencialmente estos pasos darían como resultado una manera apropiada de lectura, entendimiento y asimilación de las imágenes que un joven estudiante puede llegar a experimentar.

2.4.3 Importancia de las ilustraciones en los cuentos infantiles

Si hablamos del predominio de la imagen en el mundo actual, no podemos dejar de lado la importancia de las ilustraciones en libros específicamente creados para niños.

Se ha hablado del minucioso cuidado que se debe tener al elegir las palabras que se incluirán en un cuento para niños. Si bien el mismo cuidado se debe tener al elegir las imágenes, existe un costo adicional de prolijidad al tener que juntar imágenes y texto a la misma página.

Si bien las historias para niños tienen una cierta complejidad sutil en su médula, cuando se mezclan con ilustraciones, el autor está obligado a que la imagen no sea simplemente una ayuda para entender el texto, sino que sea esencial para su completa asimilación.

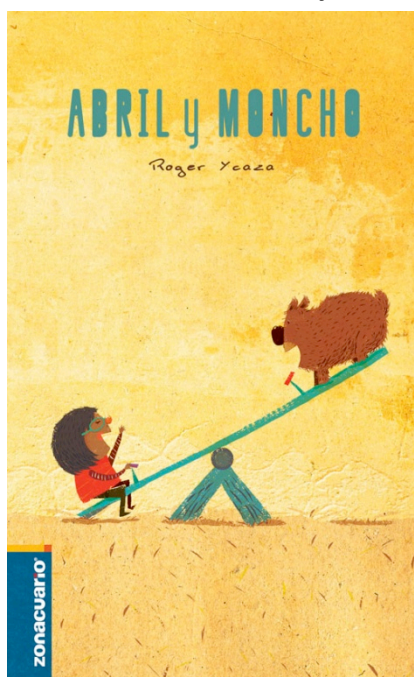
“...de forma que el texto haga avanzar la trama mientras que las ilustraciones muestran lo que el texto no puede explicar (y a veces incluso muestran otra

⁴⁷ PRÓ, Maite. Aprender con imágenes. Argentina. Paidós Ediciones. 2003. P 37, 39

historia que se desarrolla paralelamente), y que cada uno necesite al otro para formar un todo perfecto”⁴⁸

Roger Ycaza, ilustrador ecuatoriano, cree que lo primero que llama la atención de los niños son las imágenes. Él busca la manera de ilustrar escenas diferentes o que tengan un giro especial en las historias. Aplica diferentes técnicas de ilustración dependiendo del tema del que trata el cuento o incluso de la edad de los niños al que va dirigido. En Noviembre del 2011 publicó su libro “Abril y Moncho” el mismo que Ycaza escribió e ilustró. Este está cargado de imágenes que impactan a los lectores por sus colores y contenidos.

Gráfico 9: Abril y Moncho.



Fuente: <http://2.bp.blogspot.com/-kZlhmOrjY0Y/Trx7JaO1RUI/AAAAAAAAABA8/WdskV0MGMUy/s1600/6>

⁴⁸ CLARCK, Margaret. Escribir literatura infantil y juvenil. España. Ediciones Paidós. 2005. P 32

Capítulo III

Diseño para libros infantiles

3.1 Diseño gráfico. Significado

“Diseño gráfico es el proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.”⁴⁹

“El diseño gráfico, a partir de ideas, conceptos, textos e imágenes, presenta mensajes de forma visualmente atractiva en medios impresos, electrónicos y audiovisuales.”⁵⁰

Hay muchas maneras de definir el trabajo del diseñador gráfico, especialmente porque este se puede dedicar a infinidad de campos dentro del diseño. El diseñador puede incursionar en el trabajo editorial, en la web, en los medios digitales, en la ilustración, en la publicidad, en el ámbito institucional y corporativo, por nombrar a unos pocos. Pero ya sea cualquier campo al que decida dedicarse su objetivo como diseñador será ser el vehículo que lleva el mensaje por parte del emisor y se lo entrega de la mejor manera al receptor.

3.1.1 El diseño como herramienta de la comunicación

En la vida todos somos emisores y receptores de mensajes. La humanidad está compuesta por mensajes, “la sociedad es como una red de comunicaciones en la cual los textos se cruzan y entrecruzan, modificándose unos a otros.”⁵¹ Todo este cruce de información es parte de la comunicación.

Se entiende al Diseño Gráfico como “un tipo de comunicación que apela al canal visual a través de medios que establecen una distancia entre emisor y

⁴⁹ MORENO, Luciano. Aproximación al diseño gráfico. <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>. Enero 23, 2012.

⁵⁰ AMBROSE, Gavin y Paul Harris. Fundamentos del diseño gráfico. España. Editorial Norma, 2009. Pg 10

⁵¹ ARFUCH, Leonor, Norberto Chaves y María Ledesma. Diseño y Comunicación. Mexico D.F. Gráfica MPS. 1997. Pg 41

receptor y cuyo carácter es colectivo”.⁵² Es curioso que esta definición de comunicación en diseño hable de una distancia entre emisor y receptor, cuando en realidad el diseño ayuda a que el receptor se acerque al mensaje que absorbió y por ende a su emisor.

Hay que comprender también que “ninguna comunicación es capaz de decirlo todo”⁵³, ósea que básicamente cada tipo de comunicación define que recursos utilizar para comunicar cierto mensaje. Los recursos que se utilizan son tan importantes como los que no; esto quiere decir que las razones por la cual se comunica de cierta manera son intencionales y esa intencionalidad cumple una función.

Cuando hablábamos de que el diseño cumple la función de ser vehículo de la comunicación, no nos equivocamos. El diseño es el regulador y organizador de la información. “El diseño gráfico regula los comportamientos humanos en función de las necesidades reconocidas como tales por un grupo social.”⁵⁴ Sin una necesidad por parte de la sociedad no existe la razón para un diseño. La sociedad se da cuenta de una necesidad y el diseño resuelve u *organiza* la información para suplir esa necesidad.

3.1.2 El diseño gráfico en el material didáctico

El contenido educativo, o material didáctico, existe desde el principio de la Ilustración, ósea siglo XVIII, como época histórica. En ese entonces eran leídos solamente por ciertos grupos que contaban con la ventaja de saber leer y escribir.

Con el pasar de los años el material educativo fue evolucionando. De ser un libro a ser leído solo por los estudiados, se convirtió en una pizarra y tiza en la cual los maestros pasaban el conocimiento a sus estudiantes. Luego cambió a ser libros no de lectura, sino explicativos y didácticos.

⁵² ARFUCH, Leonor, Norberto Chaves y María Ledesma. Diseño y Comunicación. Mexico D.F. Gráfica MPS. 1997. Pg 46

⁵³ ARFUCH, Leonor, Norberto Chaves y María Ledesma. Diseño y Comunicación. Mexico D.F. Gráfica MPS. 1997. Pg 53

⁵⁴ ARFUCH, Leonor, Norberto Chaves y María Ledesma. Diseño y Comunicación. Mexico D.F. Gráfica MPS. 1997. Pg 55

Actualmente se emplea el diseño para organizar, clasificar, y fortalecer la información didáctica que se intenta pasar a los que van a ser educados. “El contenido educativo, que merece estar como prioridad, debe ser potenciado por el diseño.”⁵⁵ Es entonces una herramienta para la enseñanza.

Gráfico 10: Atención a la lectura.



Fuente: <http://karapearson.com/blog/2010/03/23/denver-children-photography-fellowship-denver-part-iv/>

Por otro lado, enfocar la atención de los niños en la lectura es complejo ya que al tener una capacidad de concertación menor que los adultos tienden a aburrirse muy rápido de lo que están haciendo. Por esto son ellos los que, sin darse cuenta, aprovechan más está ayuda que brinda el diseño. “Básicamente porque, aprender en conjunto con el soporte del diseño, es algo que resulta más entretenido que hacerlo sin él.”⁵⁶ Especialmente en niños pequeños se debe diseñar en libros o cuentos con recursos que llamen su atención.

⁵⁵ El material educativo desde el diseño gráfico. http://www.recrea-ed.cl/de_material_educativo/realizacion_desde_el.htm. Febrero 14, 2012.

⁵⁶ El material educativo desde el diseño gráfico. http://www.recrea-ed.cl/de_material_educativo/realizacion_desde_el.htm. Febrero 14, 2012.

3.2 El diseño gráfico en la actualidad

“El desarrollo tecnológico, especialmente el de la era digital, ha revolucionado y dinamizado el proceso de producción.”⁵⁷ La dinamización se representa en que ahora el diseño involucra tantos campos como se pueden imaginar. Por esta razón la mayoría de diseñadores decide encaminarse en una rama en especial.

Sin embargo, a pesar de las diferentes especializaciones que se dan, las bases son las mismas. “El texto y la imagen son las piedras angulares, y su disposición en una página, en una pantalla o en otro medio son los métodos que utiliza el diseñador para comunicarse con el mundo actual.”⁵⁸ En concreto podría decirse que el diseñador no es un técnico que sabe cómo usar un programa, sino más bien un comunicador que sabe qué medio y concepto se debe usar para transmitir de mejor manera el mensaje.

3.3 Herramientas del diseño gráfico en la producción de libros

El diseño se apoya en diferentes disciplinas para llegar a cumplir su objetivo que es comunicar de manera óptima un mensaje. Por lo que no se puede determinar con facilidad que herramientas pueden considerarse parte del diseño o no ya que este se ayudará de los recursos que se consideren necesarios.

En este caso en concreto se tratarán las herramientas utilizadas para la producción de libros infantiles al ser este el tema del proyecto que se busca alcanzar en esta investigación.

3.3.1 Diseño Editorial

Dentro del diseño la división del editorial es una de las más antiguas a pesar de que antiguamente no se lo consideraba como diseño. “El diseño editorial es la

⁵⁷ AMBROSE, Gavin y Paul Harris. Fundamentos del diseño gráfico. España. Editorial Norma, 2009. Pg 12

⁵⁸ AMBROSE, Gavin y Paul Harris. Fundamentos del diseño gráfico. España. Editorial Norma, 2009. Pg 22

rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos.”⁵⁹

El objetivo del diseño editorial reside en crear productos de información que satisfagan las necesidades del lector. “Dado que el mundo actual presenta una cantidad enorme de estímulos visuales, el diseño editorial es fundamental para que el lector potencial de una publicación se convierta en un comprador real.”⁶⁰

Por eso es fundamental que el diseño del libro en este caso cumpla cierto orden de trabajo. Este puede darse de la siguiente manera:

1. Definir correctamente un tema, como lo son los mitos y leyendas de la ciudad de Quito.
2. Darle un objetivo o target, en este caso los niños de 6 a 8 años de la ciudad de Quito.
3. Conocer y definir el contenido, por esto se deben concretar qué leyendas se van a utilizar en este libro con la ayuda de un historiador y un escritor infantil.
4. Hacer un proceso de bocetos tanto para la ilustración, de la que se hablará más adelante, como del estilo que se quiere dar al libro.
5. Definir una retícula para darle homogeneidad a la publicación.⁶¹

3.3.2 Fuentes tipográficas

Se debe comenzar por aclarar una falla de concepto que se ha tenido por mucho tiempo. La tipografía y la fuente no son lo mismo. En realidad lo que nosotros comúnmente llamamos tipografía es la fuente. “Una fuente es una combinación de caracteres, letras, números, símbolos, signos de puntuación y otras marcas que comparten un diseño similar, mientras que, un tipo era un

⁵⁹ ALMIRÓN, Alejandra. Diseño Editorial. <http://alejandralmiron.fullblog.com.ar/disen-editorial.html>. Enero, 2012.

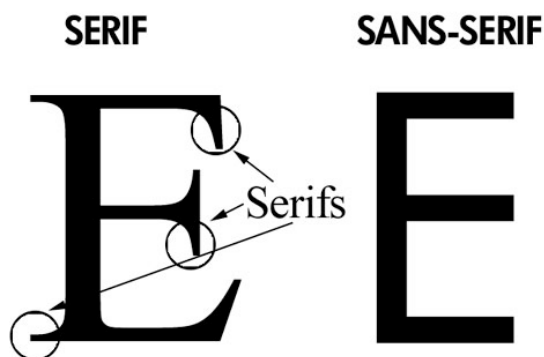
⁶⁰ ALMIRÓN, Alejandra. Diseño Editorial. <http://alejandralmiron.fullblog.com.ar/disen-editorial.html>. Enero, 2012.

⁶¹ Diseño Editorial. http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_editorial. Enero, 2012.

objeto físico como, por ejemplo, los caracteres litográficos o metálicos.”⁶² Por ende la tipografía debe ser la técnica del manejo y selección de tipos.

Entonces lo que los diseñadores de hoy en día manipulamos y trabajamos son las fuentes, no las tipografías. Las diferentes familias de caracteres que hay en el mercado han ido creciendo desde el desarrollo tecnológico con las computadoras. El diseño de fuentes se ha hecho más fácil en cuanto a la técnica, pero una buena tipografía debe considerar muchos aspectos como su legibilidad, su métrica, su alineación, entre otros.

Gráfico 11: Diferencia entre serif y sans serif.



Fuente: <http://parlezmoiblog.blogspot.com/p/publishing-your-book-today.html>

La clasificación más común dentro de la fuente es por su forma. La *serif* o *sans serif* como la conocen los diseñadores. *Serif* viene del término serifa. “Se entiende por *serifas*, o *remates*, las pequeñas líneas que se encuentran en las terminaciones de las letras, principalmente en los trazos verticales o diagonales.”⁶³ Estas serifas tienen el objetivo de hacer la lectura más fácil debido a que crean una sensación de visualizar una línea horizontal que hace que el ojo continúe la lectura de manera más cómoda. Se cree que las fuentes con serifas son mejores para textos corridos o largos, y que las fuentes sans-serif o “palo seco” son mejores para darle fuerza al texto o para titulares.

⁶² AMBROSE, Gavin y Paul Harris. Fundamentos del diseño gráfico. España. Editorial Norma, 2009. Pg 35

⁶³ Tipografía. <http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%Ada>. Enero 24, 2012.

Además las fuentes sans-serif se las utiliza mucho en web y digital ya que al no tener serifas se las visualiza con más claridad.

“Cada fuente tiene características, historia y personalidad propias, y la clasificación de los tipos se basa en las características anatómicas de las letras.”⁶⁴ Estas características pueden ser, además de la serif o sans-serif, el espaciado o tracking, que es el espacio entre las palabras de un texto; el ancho o kerning, que es el espacio o ancho que ocupa una palabra; y el interlineado o leading, que es el espacio entre las líneas de texto.

Gráfico 12: Estilos tipográficos.



Fuente: <http://parlezmoiblog.blogspot.com/p/publishing-your-book-today.html>

Además se toma en cuenta que una fuente debe tener una *familia tipográfica* ósea que dentro de la misma fuente esta incluya su versión en Bold, Italic, Regular, Bold Italic, etc. Mientras más elementos compongan esta familia será más útil para el diseñador ya que de esta manera puede proponer variedad y frescura en un diseño sin tener una mezcla heterogénea de estilos.

Seleccionar la fuente suele parecer una tarea imposible debido a la cantidad y variedad de fuentes que hay en el mercado, sin considerar la opción de la creación de una familia tipográfica especializada. En realidad el diseñador debe enfocarse en los objetivos del proyecto y el grupo objetivo al que va dedicado el mismo. De acuerdo con esto se decidirá cual es la fuente óptima.

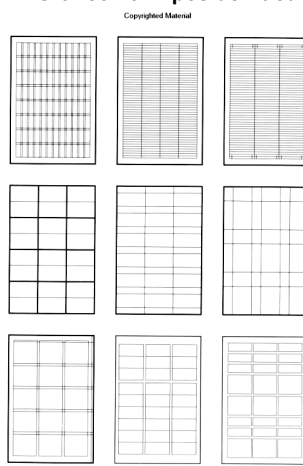
⁶⁴ AMBROSE, Gavin y Paul Harris. Fundamentos del diseño gráfico. España. Editorial Norma, 2009. Pg 38

En el caso de este proyecto, por tratarse de un libro para niños de edades que comprenden desde los 6 a los 8 años, la tipografía debe ser pensada para este grupo. Se considera que al ser un libro infantil se debe buscar 2 tipografías básicas para el libro. La primera que sea para titulares y frases importantes que deban destacarse. La misma que deberá ser divertida, dinámica, que llame la atención a los niños y que denote el estilo que se vaya a emplear con las ilustraciones. La segunda será concretamente para los textos del libro. Esta fuente debe ser de carácter más limpio, pero no formal; que sea legible para lograr que así los niños no se distraigan del texto demasiado, pero que siga teniendo un toque de dinamismo. Entonces, sería óptimo escoger una fuente sans serif que le de fuerza y claridad a los textos, pero que será fácil de leer para los niños. Además debemos considerar que los textos, debido a la edad a la que van dirigidos, deben ser grandes y espaciados para que el niño no se confunda en la lectura.

3.3.3 Diagramación (retícula)

“La diagramación, también llamada maquetación, es un oficio del diseño editorial que se encarga de organizar en un espacio, contenidos escritos, visuales y en algunos casos audiovisuales en medios impresos y electrónicos, como libros, diarios y revistas.”⁶⁵

Gráfico 13: Tipos de retículas.



© 2008 #13

Fuente: <http://www.cvisual.com/graphics-techniques/graphic-design-cookbook.asp>

⁶⁵ CEDEÑO, Mario Javier. Qué es la diagramación. <http://es.scribd.com/doc/17761131/Diagramacion>. Enero, 2012.

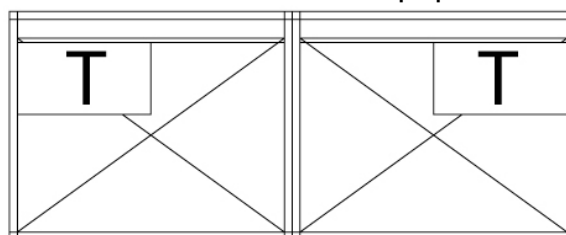
Para esta labor se emplea en el diseño la retícula que ayuda de una gran manera en la maquetación. “La retícula es un sistema ortogonal de planificación que parcela la información en fragmentos manejables.”⁶⁶ La retícula tiene las opiniones de los diseñadores divididas; hay quienes son partidarios de su utilización para maquetar toda clase de producto editorial, hay quienes creen que es un limitante extremo de la creatividad al ser un sistema algo rígido de organización.

Pero en realidad se aconseja su utilización ya que va “dejando de ser un gesto consciente para convertirse en un reflejo automático.”⁶⁷ De esta manera en vez de ser una cuestión que limita y encadena al diseñador, y se convierte en una guía más libre y orgánica.

La retícula tiene diferentes partes básicas. Las fundamentales son: las columnas, los módulos, los marcadores, las zonas espaciales, las líneas de flujo y los márgenes.⁶⁸

En el caso de la mayoría de cuentos ilustrados, la retícula es muy básica. Se limita el espacio para el texto (generalmente en los lados superiores, izquierdo en la página izquierda y derecho en la página derecha). Este espacio normalmente tiene el mismo tamaño en todas las páginas, lo cual cumple la función de establecer una cantidad homogénea de texto en todas las páginas.

Gráfico 14: Retícula simple para cuentos.



Fuente: Imagen propia.

⁶⁶ DÁVILA, Mela. Diseñar: con y sin retícula. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. 2004. P 9

⁶⁷ DÁVILA, Mela. Diseñar: con y sin retícula. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. 2004. P 10

⁶⁸ DÁVILA, Mela. Diseñar: con y sin retícula. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. 2004. P 25

Además de eso se deja a libertad del ilustrador el resto de la página para que pueda plasmar la imagen de la parte que se está narrando. La ilustración no debe colmar necesariamente toda la página. Lo que posibilita jugar con los espacios negativos y positivos.

3.3.4 Ilustración

“Una ilustración es una estampa, grabado o dibujo que adorna ó documenta un libro o complementa y realza un texto.”⁶⁹ Más que eso es una representación de una idea, de un concepto, de un sentimiento. En el caso de la ilustración infantil es todo junto, es la manifestación visual de todo ese mundo de fantasía que crea el autor. Las ilustraciones son las que iluminan el texto, le dan vida y mantienen su atención en la historia.

Los niños de los 6 a 8 años aún se apoyan en las ilustraciones que los sirven como guías en las historias que leen. “Para los niños, las ilustraciones en un libro son su primera pista de cómo es un mundo que aun no han descubierto.”⁷⁰

Gráfico 15: Arte de libro infantil en acuarela.



Fuente: Illustrating Children's Books

Existen gran cantidad de métodos de ilustración. Básicamente podríamos clasificarlos en tradicional y digital. Antes de la época de la computadora se trabajaba únicamente los medios tradicionales. El más común era la acuarela. Esto se debe a que era un medio que no era extremadamente costoso, permitía trabajar rápido sin tener que esperar mucho para el secado como en el óleo, y por tanto podía ser repetida varias veces si era necesario.

⁶⁹ Definición de ilustración. <http://definicion.de/ilustracion/>. Enero, 2012.

⁷⁰ SALISBURY, Martin. Illustrating Children's Books. Estados Unidos. 2004. P 6

Además de la acuarela están las pinturas acrílicas, los óleos, el carboncillo, los colores, marcadores, los olio pasteles, entre muchos otros. Algunos ilustradores utilizan mezclas de distintas técnicas. Hay quienes también emplean el *collage* para sus ilustraciones.

Gráfico 16: Adobe Photoshop.



“Con la revolución digital vinieron no solo facilidades para las editoriales, autores e imprentas, sino también para los ilustradores.”⁷¹ Se comenzó a ilustrar utilizando el PhotoShop, pero actualmente existen infinidad de programas para la ilustración, aun que el PhotoShop sigue siendo uno de los preferidos para ilustrar. Otros programas utilizados son el Corel Draw, el Manga Studio, el Ilustrador, el Flash, entre otros.

El método utilizado por el artista y el estilo son muy característicos del mismo. Hay ilustradores con la capacidad de trabajar en distintos medios y varios estilos, hay otros que conservan un mismo estilo. La decisión de qué estilo y cual método va depender del artista y el giro o enfoque que se le quiera dar al libro.

El tipo de ilustración es propia del artista, pero esto no significa que se puede hacer “lo que se desee”, el ilustrador se rige también por lo que el lector, en este caso los niños, quieran ver.

Normalmente se puede inferir que los niños buscan colores, formas y rasgos que les resulten llamativos. Esto no quiere decir que las ilustraciones en blanco y negro pasen desapercibidas, sino que se debe investigar el target y el gusto del mismo para tener claridad al momento de ilustrar el cuento.

⁷¹ SALISBURY, Martin. *Illustrating Children's Books*. Estados Unidos. 2004. P 18

Otro aspecto a tomarse en cuenta es el dinamismo de la ilustración. Según Roger Ycaza, es importante buscar poses y escenas dinámicas y activas para los niños. Las escenas pasivas o con poco movimiento normalmente hacen que el niño pierda el interés rápidamente. Sin embargo, que esto varía dependiendo de lo que se busque retratar. Por ejemplo si la escena es un momento tierno de antes de dormir entre una madre y un hijo, ésta va a ser más bien pasiva, pero debe provocar un sentimiento o emoción en el pequeño lector.

Se puede concluir entonces que la ilustración debe ir muy de la mano con lo que el texto busca retratar, es más, la ilustración es el primer acercamiento del niño a la historia. Es también la base del niño para dejar volar su imaginación.

Capítulo IV

Investigación

4.1 Justificación del tema de leyendas de Quito

Quito es una ciudad que cuenta con gran cantidad de contenido histórico y cultural. Lamentablemente con el pasar del tiempo, la cultura popular se ve disminuida por la cultura global. El efecto de ser “ciudadanos del mundo”, y aprender de todas las culturas, que tiene la globalización no esta mal, pero siempre y cuando podamos tener presente nuestra propia historia también.

En cuanto a la tradición oral, la misma está considerada como la manifestación cultural más frágil, ya que de no ser transmitida, llegaría a perderse. Por lo tanto se buscan constantemente alternativas para mantenerla viva y latente.

Se ha buscado una manera para convertir nuestros mitos y leyendas a cultura literaria o ilustrativa. Se lo toma como una posible alternativa para que los niños quiteños no dejen de estar en contacto con sus raíces de una manera divertida y que les resulte familiar.

De la investigación se obtuvo que los niños entienden historias cortas con mayor facilidad, si es que tienen personajes que les llamen la atención o con quienes se puedan identificar. Por esto se adaptaron las leyendas presentadas utilizando a niños como personaje principal.

4.2 Metodología de la investigación.

4.2.1 Objetivos generales y específicos

El objetivo general es utilizar las técnicas y estrategias del Diseño Gráfico e Industrial para elaborar un producto comunicacional infantil, para niños de 6 a 8 años, sobre los mitos y leyendas de la ciudad de Quito que rescate la memoria histórica como herramienta de culturización y distracción.

Objetivos específicos:

- Definir las características que conforman la cultura y sus tipos de manifestaciones.
- Encontrar el valor de los mitos y leyendas de Quito como Patrimonio Cultural y como manera de incentivar el conocimiento de nuestra cultura a los niños.
- Identificar las técnicas y estrategias del Diseño Gráfico e Industrial que se apliquen de manera formal y funcional para aplicarlas en la literatura y lúdica infantil.
- Analizar el conocimiento actual sobre los mitos y leyendas de Quito entre los niños de 6 a 8 años.
- Formular una propuesta de producto comunicacional para documentar y rescatar la riqueza cultural de los mitos y leyendas de Quito y crear actividades que fomenten la lúdica de la mano de la lectura.

4.2.2 Aspectos metodológicos

Se aplicará la metodología de diseño planteada por Bürdek en el libro Teoría del design: Procedimenti di problema-solving Metodi di planificazioni Processi di strutturazione. La primera etapa es la investigativa, la segunda comprende la comunicación, la tercera es la de ejecución y la cuarta de sustentación.

En la primera fase se procederá a realizar una investigación en cuanto a los libros infantiles que hay en oferta actualmente en el mercado. Más concretamente se ahondará en la existencia de textos infantiles sobre los mitos y las leyendas de Quito. Se definirá que textos infantiles cuentan con actividades lúdicas que fomenten la lectura y la hagan interesante para los infantes. Posteriormente, se procederá a investigar sobre las leyendas quiteñas. Además se investigará sobre las actividades que realizan los niños de 6 a 8 años, sus capacidades y sus limitaciones. Se buscarán distintas técnicas de ilustración las cuales se emplearán en el libro.

En la segunda etapa se desarrollarán ideas para aplicar la lúdica al proyecto. Se buscarán actividades que apoyen a la lectura en las cuales los pequeños lectores puedan expandir su mente y desarrollar habilidades además de la

lectura. Se plantearán opciones de ilustración para las diferentes leyendas. Se buscará cual es la más apropiada para los niños de ese rango de edad. Además se plantearán diagramaciones para el libro, la misma que debe ser dinámica y sencilla para los niños.

Como parte de la tercera etapa, la de ejecución, se llevará a cabo una propuesta final en la que se tomarán en cuenta aspectos como factibilidad, eficiencia de las actividades y producción. Bajo los conceptos aprendidos del diseño se buscará la manera más óptima de llegar al target y de cumplir los objetivos planteados.

La última etapa, de sustentación, se observarán los resultados de la investigación y se delimitará como éstos apoyan a la propuesta final realizada. Se incluirá todo el material de apoyo que se conciba dentro del proyecto.

4.2.3 Enfoque

El enfoque de la investigación será de carácter cualitativo. Se determinó que debido al carácter del tema a investigarse, la opinión de expertos arrojaría mejores resultados para la propuesta que las encuestas. Además se aplicara el enfoque cualitativo también en la investigación de los recursos ya publicados en cuanto a literatura infantil.

Un enfoque cualitativo se basa en un esquema inductivo que no busca probar una hipótesis. Más bien utiliza recolección de datos sin medición numérica. Este enfoque es más comprensivo ya que permite un estudio más profundo de un caso específico. Permite utilizar las opiniones y experiencias de los expertos obtenidas a través de las entrevistas o la investigación, para así llegar a un resultado más óptimo.

4.2.4 Alcance

El alcance del proceso será exploratorio-descriptivo. Esto se debe a que en una primera fase se realiza una investigación detallada que incluye testimonios y entrevistas con expertos para solidificar las bases sobre las cuales se desarrollará el tema. Este desarrollo conforma la parte descriptiva del trabajo en la cual se expanden las ideas expuestas en la primera fase.

4.2.5 Diseño

El diseño en este proyecto no será de carácter experimental debido a que no se comprobará una hipótesis mediante un proceso de experimentación. Para elaborar la propuesta se utilizarán variables, las cuales serán relacionadas entre sí.

4.3 Estimación de Parámetros

La investigación se realizará en las bibliotecas de la ciudad de Quito para obtener la información histórica. Adicionalmente en escuelas para conversar con maestras y bibliotecarias sobre los intereses de los niños. Además en librerías para investigar el mercado actual de libros infantiles.

4.3.1 Población

La población del tema se puede definir como el grupo que será el lector del libro, ósea los niños del Distrito Metropolitano de Quito de edades entre los 6 y los 8 años. Este comprende de 401,403 niños.⁷² Se considerará a toda la población del Distrito Metropolitano, y no solo a cuyos padres tienen el medio adquisitivo para comprar los libros, ya que se planea implementar a Aranwa en escuelas públicas y privadas.

4.4 Elaboración de instrumentos

4.4.1 Variable dependiente

La variable dependiente es aquella que va a cambiar o a modificarse dependiendo de lo que se realice con la variable independiente. En este caso la variable dependiente será la respuesta con tendencia a incrementar del gusto por la lectura y la lúdica por parte del niño.

4.4.2 Variable independiente

La variable independiente es el instrumento o la técnica que se puede utilizar para generar un cambio en la variable dependiente. En este caso la variable

⁷² Ficha provincial de Pichincha. INEC plan de Desarrollo Provincial de Pichincha.

independiente son las técnicas de diseño gráfico, la ilustración y los recursos lúdicos que se vayan a emplear para mantener la atención de los niños.

4.4.3 Determinación de variables

A continuación se muestran las variables a tenerse en cuenta para el proyecto:

- Diseño gráfico (editorial en libros infantiles)
- Ilustración para las leyendas.
- Actividades lúdicas.

4.5 Entrevistas

4.5.1 Roger Ycaza.

Uno de los ilustradores más importantes e influyentes en el Ecuador estos momentos es Roger Ycaza, conocido en la industria editorial por sus ilustraciones de libros infantiles.

Su caso es algo común dentro del mundo de la ilustración: al no existir en el Ecuador mucha oferta en la industria del cómic y la novela gráfica, y la poca oferta que existía en su momento estaba fuera del alcance económico del artista, Roger optó por ingresar a la carrera de Diseño Gráfico en la Universidad Católica de Ambato. Sin embargo, desganado con la profesión, no terminó su carrera y en su lugar, enfocó sus fuerzas en contactar editoriales de libros que pudieran estar interesadas en sus servicios como ilustrador.

Roger es un artista que mantiene una mente abierta y los ojos bien abiertos al mundo de la ilustración, tanto en el Ecuador como en el resto del mundo. No existe artista que haya triunfado manteniéndose aislado de las nuevas tendencias y los nuevos grandes maestros que emergen a diario. Asimismo, utiliza técnicas tradicionales intercaladas con técnicas digitales para crear sus obras.

Durante los años, mientras todavía era inexperto, ha tenido que experimentar todo desde malos clientes, hasta la construcción de una relación de confianza con las editoriales. En una industria naciente como la de la ilustración de cuentos, es importante también que aquellos artistas que ya están significativamente posicionados asistan al resto a no cometer errores que

pueden afectar el trabajo de los demás, como lo es por ejemplo, el cobrar muy por debajo del resto de colegas.

Debido a su experiencia con textos infantiles y la comunicación visual con la audiencia objetivo de estos libros, su opinión es importante en el caso específico de la tesis a presentarse.

Roger explica que la temática de leyendas quiteñas es tan rica, que su contenido es altamente adaptable a diferentes audiencias y edades. Acota que a todo proyecto se le puede dar un giro diferente de algo que se haya hecho anteriormente, siempre y cuando el giro sea novedoso, es decir, con el cambio de elementos de la historia, modificación del final, etc.

Un aspecto interesante de la ilustración de libros es el acercamiento a la temática que un artista como Roger Ycaza adquiere para comunicarse apropiadamente con la audiencia objetivo. Si bien existen ciertas guías acerca de lo que se considera acertado utilizar como técnica en la ilustración de libros infantiles, es importante aclarar que el arte que se sale de estos parámetros muchas veces tiene una gran resonancia con los niños. Roger hace hincapié en su esfuerzo por conversar con los pequeños lectores de estos libros, debido a que el feedback que recibe por parte de ellos es honesto y completamente neutral, lo cual le da una gran herramienta para medir el éxito de su intento por comunicar las palabras del escritor mediante sus ilustraciones. En su caso, y el de muchos artistas, esto es de un valor inmenso para explorar nuevos horizontes artísticos y definir que nuevas tendencias son convenientes de seguir.

4.5.2 Rafael Cordero

Rafael Cordero, historiador ecuatoriano, como parte del museo y biblioteca del Banco Central del Ecuador, realizó gran parte de las adquisiciones de los textos de la biblioteca y la museología del mismo.

Su experiencia sirvió para encaminar esta tesis de la mejor manera posible ya que dejó en claro la diferencia entre la historia real y la leyenda. También disipó las dudas y concepciones erróneas acerca de las bases moralistas y de enseñanza de valores de las leyendas.

Básicamente, explica que nuestras leyendas muchas veces derivan del humor, la picardía y la viveza propia de la cultura Quiteña. Como ejemplo, Rafael se suscribe a la leyenda de Cantuña, en donde el indígena hace un pacto con el Diablo para encubrir su propia vagancia en completar su trabajo y al mismo tiempo lo engaña, saliéndose con la suya. Poco se puede decir que este relato nació de una necesidad de enseñar a su audiencia una lección moral.

Interesantemente, Rafael cuenta de ocasiones en que las leyendas se cruzan y se confunden con la historia real. Un caso específico es el de Abdón Calderón, en el cual la leyenda del niño héroe que muere en el Pichincha sosteniendo la bandera entre los dientes se confunde con el verdadero héroe del Pichincha quien, herido en batalla, murió en un hospital.

Lo más interesante de este fenómeno es como el diseño se incorpora dentro de estas tergiversaciones. Rafael cuenta como ejemplo la manipulación de la imagen de Eloy Alfaro dentro de un contexto más revolucionario que liberal, y gracias al diseño gráfico, se lo pinta de manera más socialista, gracias a las predeterminaciones de color y temática que la gente adopta sobre estas ideas.

4.5.3 Mónica Varéa.

Mónica Varéa es una escritora infantil ecuatoriana. Autora de libros muy aclamados por los niños como *Margarita Peripecias*, *Juan Olvidón* y *Animales*. Librera de profesión y dueña de la librería independiente Rayuela.

Mónica nos permitió una rara visita a la mente de un escritor de historias infantiles. Interesantemente, como lo han mencionado muchos autores anteriormente, estas historias tienen un elemento abstracto y autobiográfico.

Mónica cuenta que sus escritos e historias tienen también una especie de componente terapéutico para ella. Mediante sus historias ella puede abrir su alma frente al lector infantil, que muchas veces, interesadamente, se da cuenta del trasfondo de la historia. Un ejemplo de esto ocurrió con su cuento *Juan Olvidón*, el cual algunos de sus estudiantes inmediatamente se dieron cuenta que era un relato de una persona con Alzheimer.

Cuando se tocó el tema de las ilustraciones en los cuentos infantiles, Mónica reconoció la importancia de la simbiosis entre texto y dibujo. La ilustración en

los cuentos infantiles no es solamente un bonito dibujo que simbolice lo que ya se dijo en el texto, sino que debe ser una historia en si misma. El dibujo debe atraer, explicar y en muchos casos inclusive completar la idea que el autor de la obra quiso plasmar en el ámbito escrito.

Otro punto a enfatizar es el hecho que Mónica cree en la escritura simple, sencilla pero no con esto se debe entender que es escritura para gente incapaz de entender textos complejos o historias complicadas. La belleza de la fluidez con la que una historia se arma con las más básicas estructuras gramaticales son los cimientos de sus cuentos más exitosos.

4.5.4 Leanne Kirk

Leanne es bibliotecaria y profesora del Colegio Americano de Quito. Tiene un título en psicología infantil, otro título en educación y una maestría en educación internacional.

Leanne fue extremadamente informativa en el ámbito de las actividades que se pueden desarrollar para que los niños se conecten e interactúen de cierto modo con la historia que están leyendo. También compartió su experiencia en relación al lenguaje adecuado para comunicarse con infantes lectores.

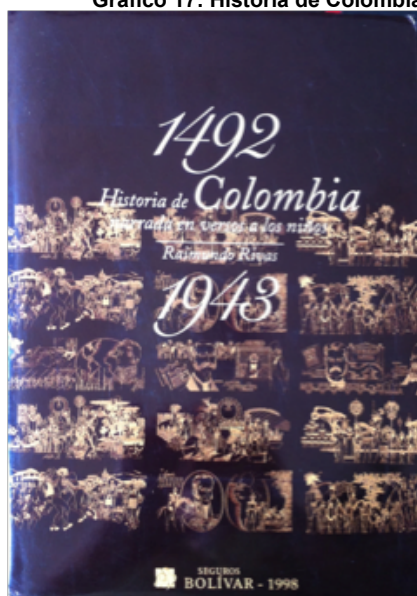
Si bien el aspecto lúdico de las actividades juega un papel extremadamente importante dentro del aprendizaje y la adquisición del gusto por la lectura en el niño, estas deben estar intercaladas con conceptos de comprensión e inmersión en la lectura. Leanne utiliza técnicas en las cuales el niño se siente identificado por los personajes o la historia. Ella hace énfasis en que si el niño no se apersona de la historia y los personajes, en muchos casos deja el libro de lado.

Las actividades que menciona son las más apropiadas para niños son aquellas que incorporan elementos motrices dentro de ellas. Cosas como pegar papeles, colorear, identificar diferencias y cortar figuras son las que Leanne recomienda, entre algunas otras de esta misma índole, para que el niño se interesa por la lectura.

Adicionalmente, el lenguaje que se debe utilizar vuelve a ser mencionado por Leanne como fácil de entender pero no por ello debe ser considerado simplón.

4.6 Caso de Estudio: “Historia de Colombia narrada en versos a los niños”

Gráfico 17: Historia de Colombia.



Fuente: Imágen Propia

Título: Historia de Colombia narrada en versos a los niños.

Autor: Raimundo Rivas

Ilustrador: Luis E. Rodríguez

Editorial: Seguros Bolívar

Lugar y año: Colombia, 1998

4.6.1 Descripción

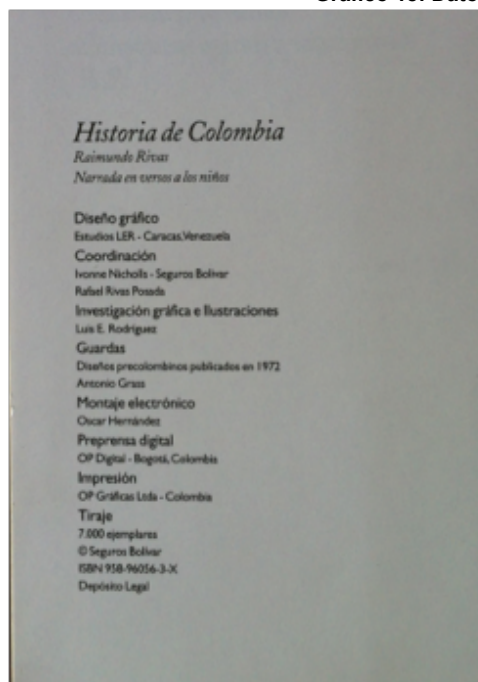
Este libro tiene el objetivo de narrar la historia de Colombia, desde el descubrimiento y la Conquista, hasta la República, de una manera amigable en versos para los niños. Fue editado por Seguros Bolívar con la ilustración de Lucho Rodríguez, un gran ilustrador colombiano.

4.6.2 Redacción

Este libro está escrito a manera de verso. Utiliza la prosa como herramienta decorativa y explicativa para los niños. La lectura del verso es muy interesante

y descriptiva, pero debido a las exigencias de la prosa, se emplean palabras y terminologías que los niños probablemente no comprendan. Se puede notar que la manera de escribir, a pesar de ser perfectamente medida y planificada, no es la más adecuada para el fácil entendimiento de los niños.

Gráfico 18: Datos.

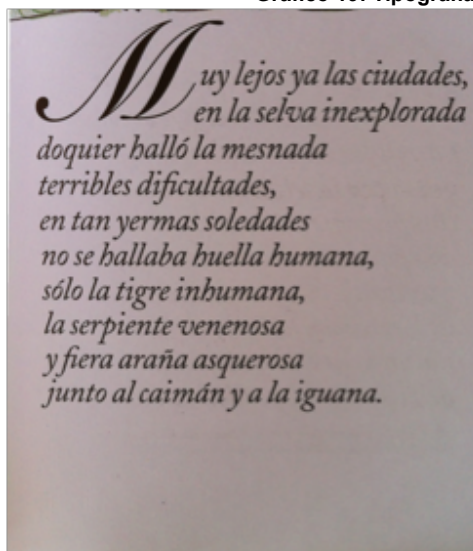


Fuente: imagen propia.

4.6.3 Tipografía

La fuente empleada en los relatos es una serif que recuerda mucho a la cursiva. Se la podría notar como una itálica también por su inclinación. El tamaño debe ser de unos 16 puntos, lo cual es bastante grande. La tipografía, si bien es bastante estética y va muy bien con la calidad de las ilustraciones, es un poco seria y antigua para llamar la atención de los niños a los que está dirigido el libro. Por otro lado la utilización de tipografías serif no es tan recomendable para niños ya que ellos pueden distinguir y leer con mayor facilidad las sans serif.

Gráfico 19: Tipografía.



Fuente: Imagen propia.

4.6.4 Ilustración

Gráfico 20: Ilustraciones.



Fuente: Imagen propia.

La ilustración de este libro estuvo a cargo de Luis E. Rodríguez, un ilustrador colombiano que reside en Venezuela. Las ilustraciones están hechas en medio tradicional, probablemente tinta y acuarela o témpera. Las ilustraciones son muy coloridas y llamativas, lo que atrae la atención de los niños. Adicionalmente, como dice el mismo libro, su ilustrador hizo un estudio muy detallado de la fisonomía de los personajes históricos para recrearlos de una manera fiel. Por lo tanto el lector puede fiarse de la veracidad de esas ilustraciones y sus semejanzas con los personajes.

Por otro lado podemos notar que el tipo de ilustración es un poco serio como para los niños. Los personajes no tienen mucha expresividad lo cual en este

caso evita que los niños se identifiquen con los personajes. Esto normalmente es bueno ya que así los niños crean conexiones que ayudan a mantener la atención y comprensión.

4.6.5 Tamaño e impresión

Las dimensiones del libro son bastante grandes. El ejemplar mide 34.5 x 25 centímetros. Esto lo hace un libro difícil de manipular para varios adultos, más aun para los niños. Además es un libro extenso, tiene 215 páginas. Esto es bueno de cierto modo ya que explica con bastante detalle cada parte de la historia colombiana, pero también hace que el libro sea pesado para sostener en las manos.

La impresión del libro esta hecha de muy buena calidad. La pasta es dura, lo cual protege al libro, y la impresión full color no tiene ninguna falla. El único inconveniente puede ser que las páginas, debido a que el libro tiene 215, son muy finas. Es normal pensar que puede sufrir mucho maltrato en las manos de niños, sin mencionar que a veces a los niños se les dificulta mantener las hojas rectas evitando que se doblen para poder leer mejor.

Capítulo V

Aranwa, jugando con leyendas.

5.1 Descripción de la propuesta

Los resultados de la investigación y las opiniones de los entrevistados fueron la fuente de donde se sacó la información necesaria para el desarrollo de este proyecto. Se pudo concluir de la investigación que efectivamente las leyendas quiteñas, como mejor exponente de la literatura oral de la ciudad, han perdido un poco su resonancia. No se puede ni se debe hablar de una pérdida de cultura, porque la cultura no se pierde, solo va cambiando con el tiempo, pero si podemos decir que en las escuelas y en las mismas familias se ha olvidado transmitir esta tradición verbal.

Por otro lado, de la opinión del ilustrador Roger Ycaza y del historiador Rafael Cordero pudimos tomar que efectivamente se han realizado otros exponentes de libros de mitos y leyendas. La mayoría sobre las leyendas de diferentes culturas del Ecuador, no en concreto de la ciudad de Quito. De todas maneras la válida recomendación de darle un “giro” o toque especial al tema a tratarse.

De esta recomendación viene la decisión de cambiar o modificar una parte de la leyenda. Como dijo Rafael Cordero, las leyendas van variando dependiendo del narrador, entonces se le dio a los cuentos esta personalidad diferente. En muchas de ellas se aprovecha el hecho de que la audiencia es infantil y se emplea a niños como los héroes de la leyenda. En otras además se hacen cambios que le dan un poco más de interés a las mismas.

Adicionalmente, como se comentó con la psicopedagoga Leanne Kirk, a los niños les llama mucho la atención las actividades que pueden realizar y que los ayuda a identificarse con las historias o a plasmarlas en su mente. De aquí se partió a la creación del libro con actividades.

De todo esto nació “Aranwa, jugando con leyendas”. *Aranwa* es una palabra quechua que significa leyenda, cuento, mito o actividad teatral. Este término representa el proyecto, no solo por ser el significado de mito y estar en uno de

nuestros idiomas natales, sino también por la relación que se establece con la parte lúdica. Este no es solo un proyecto de lectura, sino de acción. Se busca invitar a los niños a divertirse, a jugar con nuestras leyendas.

La redacción de las leyendas y también los cambios que se manifiestan son realizados por Manuela Cordero quién también se encargó de la ilustración. Se buscó “jugar con las leyendas”, de manera literal mediante las actividades que se proponen, y de manera figurativa mediante el hecho de jugar con los finales o cambios en la literatura.

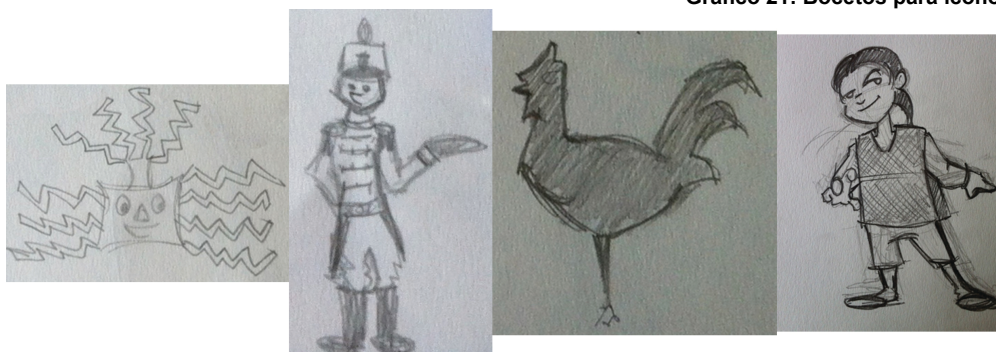
5.2 Logotipo

Para el logotipo se partió de un análisis de varias fuentes e íconos que se emplearían para simbolizar nuestras leyendas.

5.2.1 Bocetos

Se empezó a bocetar íconos representativos de la ciudad como lo son el Sol de la Tolita, los Granaderos de Tarqui, una veleta como el gallito de la Catedral o un personaje indígena tipo Cantuña.

Gráfico 21: Bocetos para icono.



Fuente: Imagen propia.

Todos tenían mucha representación de la ciudad, pero se buscaba algo que sea más infantil, algo con que los niños puedan identificarse y que sea de su agrado. Por esta razón se escogió el gallito de la catedral, del cual se hicieron diferentes bocetos.

Gráfico 22: Bocetos gallito.



Fuente: Imagen propia.

El primer boceto consiste de un gallo tipo Gallo Claudio, el gallo de la Warner Brothers. Grande, con un pecho prominente y unas alas muy expresivas, además era bastante antropomorfo. Después se intentó algo diferente, un gallo con la cabeza más grande que el cuerpo, pero este resultó ser un poco extraño y atemorizante. Finalmente se llegó al gallo más infantil, una mezcla de pollito y gallo que resultaba muy amigable a la vista y además se ve infantil.

5.2.2 Propuesta

Gráfico 23: Propuesta de logo.



Fuente: Imagen propia.

En base a estos bocetos se empezó a jugar con fuentes diferentes, con gamas de colores y con figuras. Se propuso el logo de la izquierda. Este generó distintos inconvenientes. Las rayas en el nombre Aranwa impedían que la lectura se dé de manera fácil. Además este logo incluía muchos detalles que en

el momento de las reducciones iban a perderse. Por otro lado se definió que la utilización de un animal en el logo, en específico el gallo podía generar algo de confusión a los niños, ya que era posible que estos relacionaran al gallo con una granja o una avícola.

5.2.3 Logotipo final

Posteriormente se volvió a hacer un análisis en el cual se resolvió simplificar la marca. Utilizar un personaje como logo no era lo más conveniente por lo que se decidió hacer un logotipo que juegue con la cromática y tipografía.

El logo final tiene una aplicación para utilización horizontal y otra para la vertical. Además tiene una versión con fondo negro para su uso en imágenes muy claras y una versión con fondo blanco para las imágenes oscuras.

Gráfico 24: Logo final.

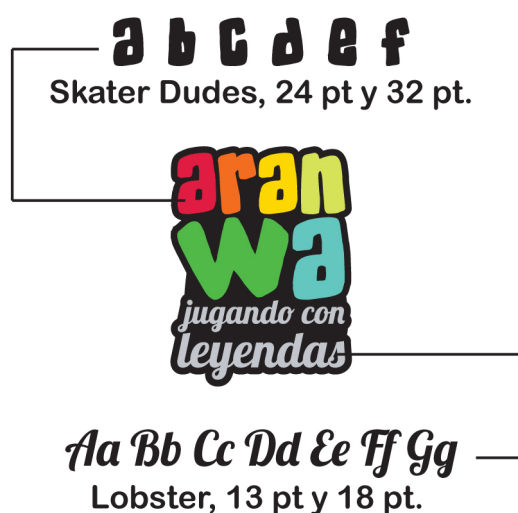


5.2.4 Tipografía

En el logotipo se emplean dos fuentes. La primera es la *Skater Dudes* que es una tipografía redondeada, grande y llamativa. Se la escogió porque es muy

agradable para los niños ya que ellos la pueden leer con facilidad. La segunda fuente es la *Lobster* que es una cursiva. Esta complementa muy bien a la Skater Dudes ya que le da un equilibrio al logotipo. Además al ser una cursiva expresa un poco esa historia, el pasado y las leyendas.

Gráfico 25: Tipografía de logo.

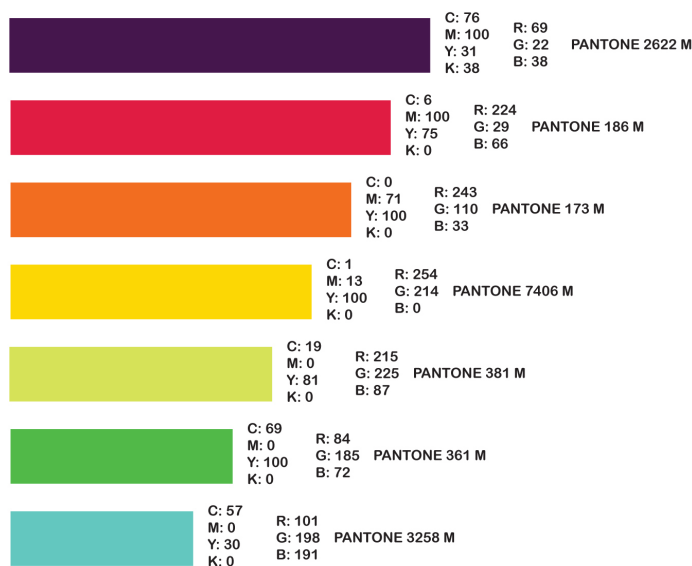


Fuente: Imagen propia.

5.2.5 Cromática

En cuanto a la cromática utilizada se escogieron colores vivos para llamar la atención de los niños. No se emplean necesariamente los colores primarios, pero si colores saturados. Los siete colores que se emplean son utilizados en el logo, pero adicionalmente en titulares y recuadros informativos.

Gráfico 26: Gama cromática.



Fuente: Imagen propia.

5.3 Ilustraciones

Las ilustraciones en los cuentos infantiles son las que le dan vida a una historia. Como Mónica Varéa dijo en su entrevista, sin una buena ilustración un cuento no transmite lo que debe. No es necesario que las ilustraciones sean complejas o sobrecargadas, solo deben tener un estilo que resalte a la vista de los niños. En estas ilustraciones se ha dado énfasis a las expresiones de los personajes para representar los momentos impresionantes de las leyendas.

5.3.1 Estilo de ilustración

De acuerdo a lo comentado en algunas entrevistas, los niños tienen una capacidad de apreciación por la estética y la ilustración muy adecuada. Existe una audiencia para los diferentes tipos de ilustración y realmente los niños no se ven desalentados al verse enfrentados con estilos más complejos. Por tratarse de niños de 5 a 8 años, se buscó un estilo un poco caricaturesco y sencillo. Y como se mencionó previamente, que mantenga una expresividad característica.



Fuente: Imagen propia.

Gráfico 27: ilustración.



5.3.2 Método de coloreo y texturas

Para colorear las ilustraciones se utilizó el programa Photoshop. Se emplean varias capas con su diferente función. La primera es la capa del color base. Se hacen bloques de color en cada parte de los personajes como ropa, pelo, piel, etc. La siguiente capa es la de sombras. Se selecciona un color oscuro pero que genere un ambiente también. Luego se aumenta una capa con un ligero gradiente de color de emoción en la zona de las sombras. Después se pone una capa con luces, estas deben ser más suaves y solo en puntos específicos. Posteriormente se procede a aumentar texturas. Se buscan texturas que

complementen los objetos o sujetos de la escena, como por ejemplo el césped, la pared, o la tela de un atuendo. Se juega mucho con la opacidad y las opciones de fusión para que se acoplen bien las capas.

Gráfico 28: Método de coloreo.

La primera capa es de colores base.



La siguiente es de textura para el fondo.



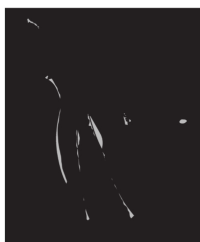
La tercera capa tiene un gradiente en tonos del ambiente en las sombras.



La capa que tiene las sombras es de un tono que contraste.



Las luces son pocas y van en blanco en lugares específicos.



Las texturas van en otra capa cuidando del sentido de la tela.



Las líneas van encima con una opacidad de más o menos 75%.



Se utiliza un recuadro blanco con feather en los bordes para el texto.



El texto va en negro sobre el recuadro con consideración a no separar palabras.

Por la mañanita, el señor diablo pretende entregar la obra y honrar el alma de Centula ¿de una? Pero Centula, más sapa, saca la piedra del poquito y le dice: "Tero lero, esta te falta." "¿Queque trampo?" El tralo era que vos no te maldar" dice el diablo enojado. "A ver: juguemos algo, si yo gano, me llevo misma tu alma y si pierdo ya mejor te quedas vos con ella."

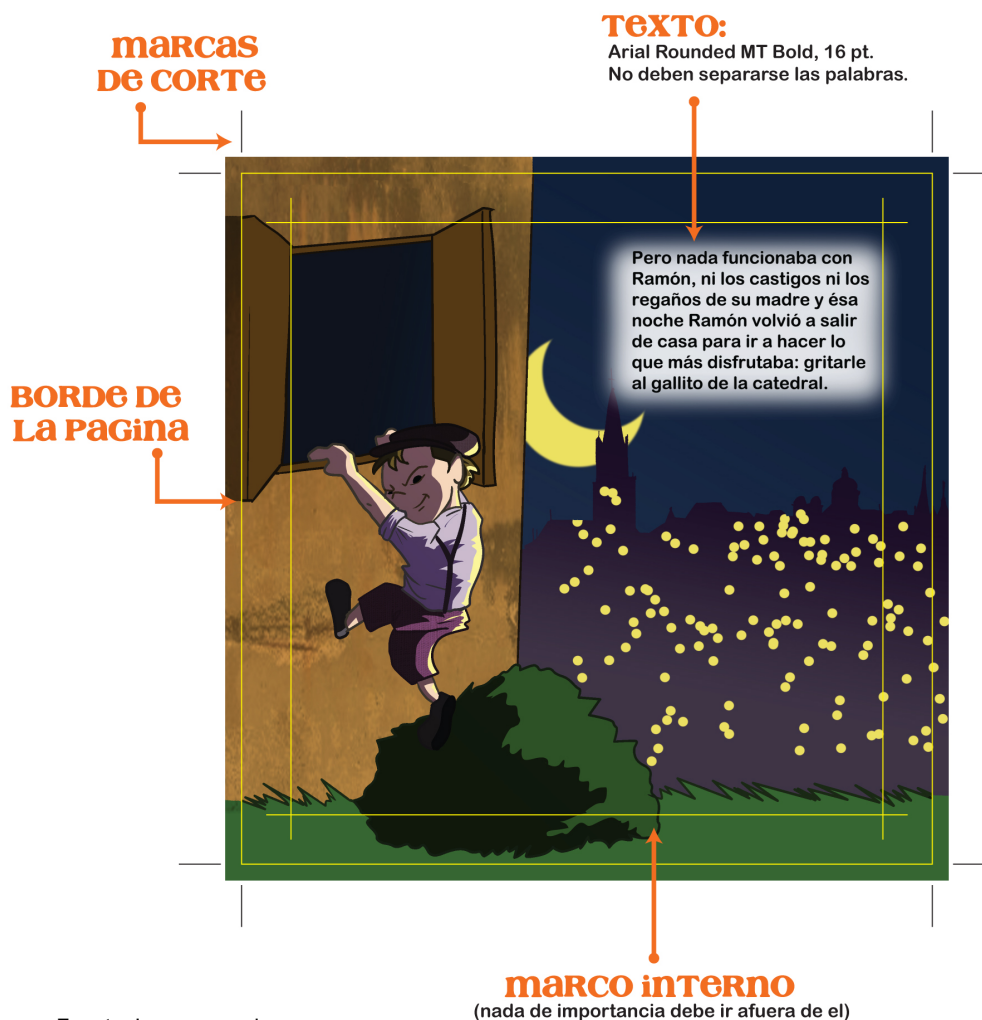
Fuente: Imagen propia.

5.4 Página a página

Una vez comprendido como se realiza el método de coloreo en las ilustraciones es necesario comprender cual es la dinámica de las páginas. Básicamente las ilustraciones cubren la mayoría de la hoja, y los textos van en recuadros a un lado u otro de la página. Estos deben estar en la fuente tipográfica empleada que es la Arial Rounded MT Bold en 16 pts. Además deben llevar detrás el

recuadro blanco que se funde con el fondo. Se debe cuidar que ningún detalle ni el texto esté a menos de 1.5 cm del borde de la página. Para esto se utiliza una referencia de marco interno.

Gráfico 29: Diseño de página.



Fuente: Imagen propia.

Este es el modelo básico de retícula que se utiliza. Es una estructura variable o dinámica ya que el espacio para el texto no se limita a este modo, sino se puede adaptar a cualquier espacio según la ilustración.

5.5 Actividades lúdicas

Después de conversar con Leanne Kirk sobre los hábitos de lectura e intereses de los niños en cuanto a actividades, se pudo concluir que a los niños les gustaría contar con más material que proponga actividades divertidas o lúdicas

para entretenerse. Ya cuentan con mucho material académico y didáctico, pero el lado de su creatividad y su diversión no ha sido explotado lo suficiente.

Gráfico 30: Página de actividades.



Fuente: Imagen propia.

De ahí donde nace el concepto de *jugar con leyendas*. De convertir a los mitos de nuestra ciudad no solo en material cultural, sino también en materia lúdica. Por esto se incluye dentro de la colección un libro especial en el que se proponen distintas actividades para los niños. Unas más simples que otras, otras más rápidas, unas sin necesidad de más materiales, otras que piden materiales. Todas divertidas y sencillas para un niño de 5 a 8 años.

5.6 Código de Barras

El código de barras de un producto es un identificado único, otorgado por una compañía internacional conocida como el GS1 (Global System One) la cual es especialista en estándares y eficiencia en cadenas de abastecimiento. Los códigos son, en realidad, otorgados localmente, en el caso del Ecuador por el GS1 Ecuador (también conocido como ECOP), que representa al GS1 en el país.


Los códigos de barras constan de un elemento numérico que en si tiene tres partes. La primera es un código de cada país, previamente definido por el GS1. En el caso del Ecuador, este código es el **786**. La segunda parte consta de un código identificador de cada empresa, otorgada por el GS1 local. Por último, la tercera parte es el código del artículo, bien o activo en si.

Para obtener el código identificador de la compañía, un representante de la misma deberá seguir un curso de capacitación en el uso, asignación y administración de los códigos de barras.

Se puede, entonces proceder a enumerar los bienes y artículos de venta de una empresa. Es importante que cada empresa se adhiera a las reglas específicas de estandarización de las asignación de estos números. Estas reglas generalmente son publicadas, e inclusive se ofrecen cursos adicionales de capacitación en esta área, por los organismos representantes del GS1 de cada país.

El código de barras debe ser cuidadosamente encasillado en un formato específico. Conociendo el ambiente donde se va a leer dicho código, es posible hacer una elección correcta. Los formatos son lo siguientes:

Tabla 1: Formato de código de barras.

Nombre	Descripción	Formato
GTIN 13	Comercialización detallada. Productos, empaques, ofertas.	

Nombre	Descripción	Formato
GTIN 8	Unidades de comercialización.	
GTIN 12	Productos de EEUU y Canadá.	
GTIN 14 / ITF-14	Unidades de comercialización sin detalle. Cajas y empaques.	
GS1 128	Nuevo formato con caracteres alfanuméricos para mayor detalle.	

Fuente: <http://www.gs1.org/>

Una vez elegido el formato, en función a la información que se va a incluir, se debe elegir el tamaño y diseño del código de barras. Para la simbología GTIN 13, el tamaño mínimo es de 29.83 mm x 20.73 mm, y su tamaño máximo es de 74.58 mm x 51.82 mm. Para la ITF-14, el mínimo es de 44.73 mm x 22.30 y el máximo es de 142.75 mm 32.00 mm. Un código de barras al 100% de tamaño se conoce como “Factor de Magnificación 1”. Generalmente los códigos de barras tienen un tamaño mínimo al 80% de su Factor de Magnificación 1, y el máximo esta en el orden de 200%.

Los códigos de barras siempre tendrán que generarse con su elemento visual de barras paralelas de diferentes y el código de lectura humana inferior a este. Si es del caso, y por razones de espacio se debe recortar el código de barras, este corte no puede ser mayor al 20% del tamaño original (en altura) del código.⁷³

5.7 Costos

En cuanto al costo del proyecto se estima que con una inversión de 33,980 dólares americanos se puede subvencionar una primera edición de 2.000 colecciones. Este costo incluye el costo de impresión, publicidad y demás rubros que se especifican a continuación.

Tabla 2: Costos del proyecto.

Precio de impresión 2.000 colecciones	17,480
Gastos de publicidad	10,000
Evento de lanzamiento	5,000
Honorarios diseñador	1,500
Total	33,980

Fuente: propia.

⁷³ Código de barras. <http://www.gs1.org/>

Capítulo 6

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones:

- En base a la investigación histórica realizada sobre las leyendas se puede concluir que la leyenda no es histórica sino más bien es *tradicional moralista*, ósea que busca mediante su historia contar una tradición o una enseñanza moral para que sea transmitida.
- Se puede notar que la tradición oral consta de una fragilidad histórica ya que puede llegar a desvanecerse con el tiempo y la falta de transmisión de generación en generación empeora esta situación.
- Los niños son ávidos lectores e incluso investigadores dedicados si el tema a tratarse es presentado de manera llamativa para ellos. Es necesario llamar su atención y mantenerla.
- A los niños les gusta e intriga mucho el tema de los mitos ya que siempre ha sido una materia que brinda misterio y curiosidad. No son los niños los que pierden el interés en ellas, sino más bien los adultos que han dejado de contarlas.
- Los niños de 5 a 8 años tienen una capacidad de concentración en un tarea concreta de ciertos minutos seguidos. Por este motivo se establece hacer cuentos, o en este caso leyendas, cortas para que los niños no desvíen su atención de inicio a fin del mito. Las actividades se basan en la misma idea: actividades simples y cortas que relacionen al personaje de la leyenda con una actividad.
- Cuando se pretende producir material para niños se debe tomar en cuenta no solo sus gustos, sino también sus necesidades. Por eso en este caso la recomendación es producir más material que apele a la lúdica más que a la academia. Existen ya muchos ejemplares que aplican actividades educativas como vocabulario, retentiva, comprensión, por eso se tomó la decisión de enfocarse en la lúdica que es también otra manera de aplicar retentiva en los niños.

- A pesar de que la literatura infantil es un medio en el que se está produciendo mucho material actualmente, es posible encontrar un nicho en la combinación con las actividades lúdicas que puedan generar un vínculo entre el niño y el padre o niño y maestro.
- La ilustración es un campo muy diverso en el que se debe definir bien el estilo y medio a utilizarse. Existiendo tantos estilos, se concluyó en utilizar un estilo muy caricaturesco, del estilo comic. Es un estilo fresco y moderno, que se asemeja en cierta medida a los programas animados televisivos con los que los niños se encuentran ya familiarizados.

Recomendaciones:

- Se plantea como opción a futuro crear una segunda colección con otras leyendas de Quito que no se incluyeron en esta edición. Adicionalmente se puede publicar una colección de leyendas similares para otras ciudades como Guayaquil o Cuenca.
- El concepto lúdico de Aranwa puede emplearse en proyectos innovadores como por ejemplo crear una aplicación para plataformas móviles como iPhones o iPads en la cual se pueda leer el cuento y además realizar las actividades que propone Aranwa.
- Para futuros desarrollos se podría considerar animaciones o interacciones en las mismas páginas del libro interactivo.

Bibliografía

- AMBROSE, Gavin y Paul Harris. Fundamentos del diseño gráfico. España. Editorial Norma, 2009.
- AURELL, J. (2005). La escritura de la memoria: de los positivismos a los postmodernismos. Valencia. Universitat de Valencia. 2005.
- ARFUCH, Leonor, Norberto Chaves y María Ledesma. Diseño y Comunicación. Mexico D.F. Gráfica MPS. 1997.
- BARTHES, Roland. Elementos de Semiología. Ed. A. Corazón, Madrid. 1971.
- BAUZA, Hugo Francisco. Qué es un mito. Argentina. Fondo de Cultura Económica. 2005.
- CLARCK, Margaret. Escribir literatura infantil y juvenil. España. Ediciones Paidós. 2005.
- DÁVILA, Mela. Diseñar: con y sin retícula. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. 2004.
- ELIADE, Mircea. Aspectos del Mito. España. Ediciones Paidós. 2000.
- ESPINO Relucé, Gonzalo. La literatura oral. Quito. Plurimínor, 1999.
- FALCONÍ, Mercedes. LITERATURA INFANTIL: Tradición y renovación. Quito, Ecuador. Fundación San José. 1993.
- GARCÍA, Lorenzo, Marta Ruiz Corbella y Miriam García Blanco. Claves para la educación. España. Narcea Ediciones. 2009.
- HIDALGO Alzamora, Laura. Mariangula y otros Aparecidos. Ecuador. Eskeletra Editorial. 2000.
- KINGMAN, Eduardo y Ton Salman. Antigua Modernidad y Memoria del Presente. Ecuador. FLACSO, 1999.
- LAMBERT, Susan. El dibujo, técnica y utilidad. Tursen Editorial. 1995
- LUMBRERAS, Luis Guillermo. Culturas tradicionales, territorio y región. Perú. Unión Latina, 1995.

- Ministerio de Turismo. Entradas y Salidas del Ecuador. Documento Oficial.
- MIRETTI, María Luisa. La literatura para niños y jóvenes. Rosario Santa Fé, Argentina. Homo Sapiens Ediciones. 2004.
- MOYA, Alba. Arte oral del Ecuador. Ecuador. Fondo Editorial Ministerio de Cultura. 2009.
- PRÓ, Maite. Aprender con imágenes. Argentina. Paidós Ediciones. 2003.
- PROENZA, Rafael. Diccionario de Publicidad y Diseño Gráfico. Panamericana Editorial, 2004
- RIVERA Villavicencio, Oswaldo. Leyendas y Tradiciones Quiteñas. Ecuador. Sur Editores Equinoccio. 2008.
- ROMERO, Hernández Rocio. Taller de Ilustración Gráfica. Inglaterra. Universidad de Londres.
- RUIZ Flores, Ruth. Símbolo, mito y hermenéutica. Ecuador. ABYA-YALA. 2004.
- SALVADOR Lara, Jorge. Historia de Quito "Luz de América". Quito. TRAMA, 2009.
- SORT, Ramón. Enciclopedia de la Psicopedagogía. España. Editorial Grupo Océano.
- UNIVERSIDAD RICARDO PALMA. Aula Palma II (2000 - 2001). Lima, Perú. Editorial Universitaria. 2002.
- UNIVERSIDAD RICARDO PALMA. Tradición. Lima, Perú. Editorial Universitaria. 2000.

Links

BARREZUETA Guerrero, Andrea. Leyendas y Tradiciones Quiteñas. <http://www.monografias.com/trabajos36/leyendas-ecuatorianas/leyendas-ecuatorianas2.shtml>

Concepto y Clasificación de Cultura. <http://www.mitecnologico.com/Main/ConceptoYClasificacionDeCultura>

<http://portalecuador.ec/module-Pagesetter-viewpub-tid-2-pid-414.php>

La ciudad de Quito es designada oficialmente Capital Americana de la Cultura 2011. <http://www.ibocc.org/news.php?ref=108>. Octubre 22, 2010.

Los Habitantes del Distrito Metropolitano de Quito y sus necesidades. <http://www.bivapad.gov.ec/pdf/spa/doc728/doc728-2a.pdf>

LÓPEZ Nieves, Rosa. Patrimonio Cultural y Turismo. <http://www.monografias.com/trabajos36/patrimonio-y-turismo/patrimonio-y-turismo.shtml>

Patrimonio Cultural. <http://www.quito.gov.ec/la-ciudad/patrimonio.html>. Octubre 22, 2010.

MORENO, Luciano. Aproximación al diseño gráfico. <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>. Enero 23, 2012.

Tipografía. <http://es.wikipedia.org/wiki/Tipograf%C3%Ada>. Enero, 2012.

ALMIRÓN, Alejandra. Diseño Editorial. <http://alejandralmiron.fullblog.com.ar/disenio-editorial.html>. Enero, 2012.

Diseño Editorial. http://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_editorial. Enero, 2012.

CEDEÑO, Mario Javier. Qué es la diagramación. <http://es.scribd.com/doc/17761131/Diagramacion>. Enero, 2012.

Definición de ilustración. <http://definicion.de/ilustracion/>. Enero, 2012.

Definición de pedagogía. <http://www.definicion.org/pedagogia>. Enero, 2012.

El material educativo desde el diseño gráfico. http://www.recrea-ed.cl/de_material_educativo/realizacion_desde_el.htm. Febrero 14, 2012.

Código de barras. <http://www.gs1.org/>

ANEXOS

ANEXO 1

manual DE ESTILOS



Manuela Cordero

marCa

La marca viene de una investigación en la que se buscó encontrar un término que abarque la magia que sentimos los quiteños al escuchar nuestras leyendas. “Aranwa” quiere decir en quechua cuento, leyenda e interpretación.

Además se agregó el slogan que explica a donde se quiere llegar con esta colección. Justamente a “jugar con las leyendas”. Por esta razón se les dió un cambio o giro a nuestras leyendas. Y por otro lado se invita a los niños a hacer actividades lúdicas con relación a las leyendas. Estas no solo ayudarán en su comprensión lectora, sino que también los divertirán. Y que más importante que la alegría y diversión de los niños!

LOGO en vertical

LOGO en horizontal



Fondo
Obscuro



Fondo
Claro



FUENTES TIPOGRÁFICAS

Las fuentes utilizadas en esta colección de libros son 4. Dos de ellas de uso exclusivo en el logo y el slogan. Las otras dos para titulares y para textos. Sus usos y restricciones se explican para cada caso.

FUENTES EXCLUSIVAS DE LOGO Y SLOGAN.

La fuente seleccionada para el logo (la palabra *aranwa*) es muy dinámica y lúdica. Es llamativa y fácil de leer para una palabra corta como esta, más no para textos largos.

La fuente que se seleccionó para el slogan es una tipo cursiva, lo cual hace alusión a la historia, al pasado, a las leyendas, pero combinada con la del logo se vuelve dinámica.

Estas tipografías se utilizan exclusivamente en el logo y slogan respectivamente. No deben ser utilizadas en títulos ni textos.

a b c d e f
Skater Dudes, 24 pt y 32 pt.



Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg
Lobster, 13 pt y 18 pt.

EL PADRE ALMEIDA

Café Rojo. Distintos tamaños.
Todas en minúsculas.

Textos corridos

Arial rounded MT Bold

FUENTES PARA TÍTULOS Y TEXTOS

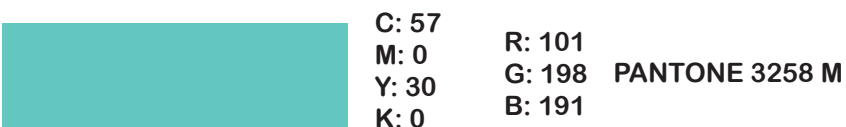
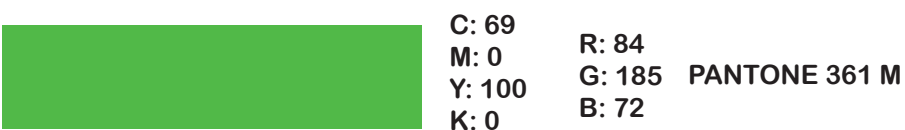
La fuente que se emplea para los títulos de los cuentos y para los titulares de las actividades es una muy redondeada y que llama la atención. Se la puede utilizar para distintos títulos o textos de importancia.

La fuente principal para los textos corridos (como la narración en sí de las leyendas) fue escogida por su facilidad de lectura y por su ser amigable con los niños.

CROMÁTICA

La gama de colores utilizada refleja la vitalidad de los niños. Es una gama muy colorida y brillante que llama la atención. Utiliza variaciones de los colores primarios en su expresión más llamativa.

Los colores son utilizados en el logo, una letra en cada color y el slogan en el morado. Además pueden ser empleados en las aplicaciones que sean necesarias.



CUADRÍCULA Y ÁREA DE RESPETO

A continuación se presenta la cuadrícula a la que se adapta en versión horizontal y vertical.

Además se presenta el área de respeto que está delimitada con la letra a del mismo logo. La restricción básica del área de respeto es una “a” para cada lado del logo.

CUADRÍCULA



ÁREA DE RESPETO



BLANCO Y NEGRO Y ESCALA DE GRIS

La marca se presenta en sus dos versiones (fondo negro y fondo blanco) en escala de grises y en blanco y negro para sus diferentes aplicaciones. Además una variación de usos en los colores corporativos.

COLOR



ESCALA DE GRIS



BLANCO Y NEGRO



COLOR



ESCALA DE GRIS



BLANCO Y NEGRO



MARCA EN COLORES CORPORATIVOS



ampliaciones y reducciones

Las reducciones de la marca no pueden bajar más que al 60% ya que en caso contrario no se lee el slogan. Las ampliaciones pueden subir al tamaño que sea necesario.



RESTRICCIONES

Las restricciones de aplicación de logo son básicas. Se pide discreción al momento de aplicar el logo sobre fondos de color para utilizar el que más contraste.

NO ROTAR



NO MODIFICAR LOS COLORES



NO DEFORMAR



NO APLICAR EFECTOS



NO MODIFICAR DISTRIBUCION



NO ROTAR



UTILIZAR EL LOGO CON FONDO MAS CONTRASTANTE

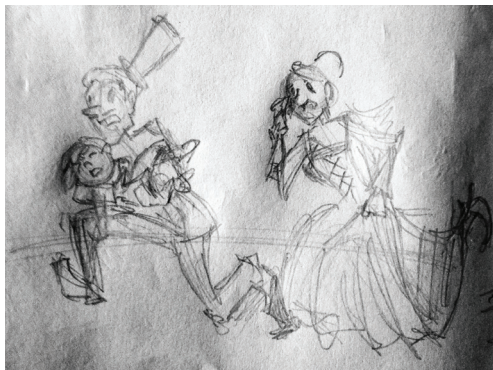


iLustración

La ilustración en la colección de los libros se dá a partir de los bocetos. Estos son hechos a mano sobre papel de una manera muy libre y suelta. Luego se los hace a computadora con la ayuda de un tableta gráfica y el programa Manga Estudio y Photoshop.

Se utiliza un estilo muy caricaturizado, parecido al estilo comic pero más infantil. Los personajes intentan tener mucha expresión y generar impresiones en los niños.

BOCETO



LineART



MÉTODO DE COLOREO

Para colorear las ilustraciones se utiliza el Photoshop. Las capas se explican a continuación en orden ascendente. Se juega mucho con las opacidades y las opciones de fusión para dar la ambientación que se desea a cada pieza.

La primera capa es de colores base.



La siguiente es de textura para el fondo.



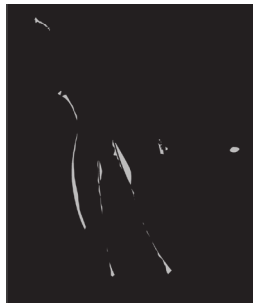
La tercera capa tiene un gradiente en tonos del ambiente en las sombras.



La capa que tiene las sombras es de un tono que contraste.



Las luces son pocas y van en blanco en lugares específicos.



Las texturas van en otra capa cuidando del sentido de la tela.



Las líneas van encima con una opacidad de más o menos 75%.



Se utiliza un recuadro blanco con feather en los bordes para el texto.

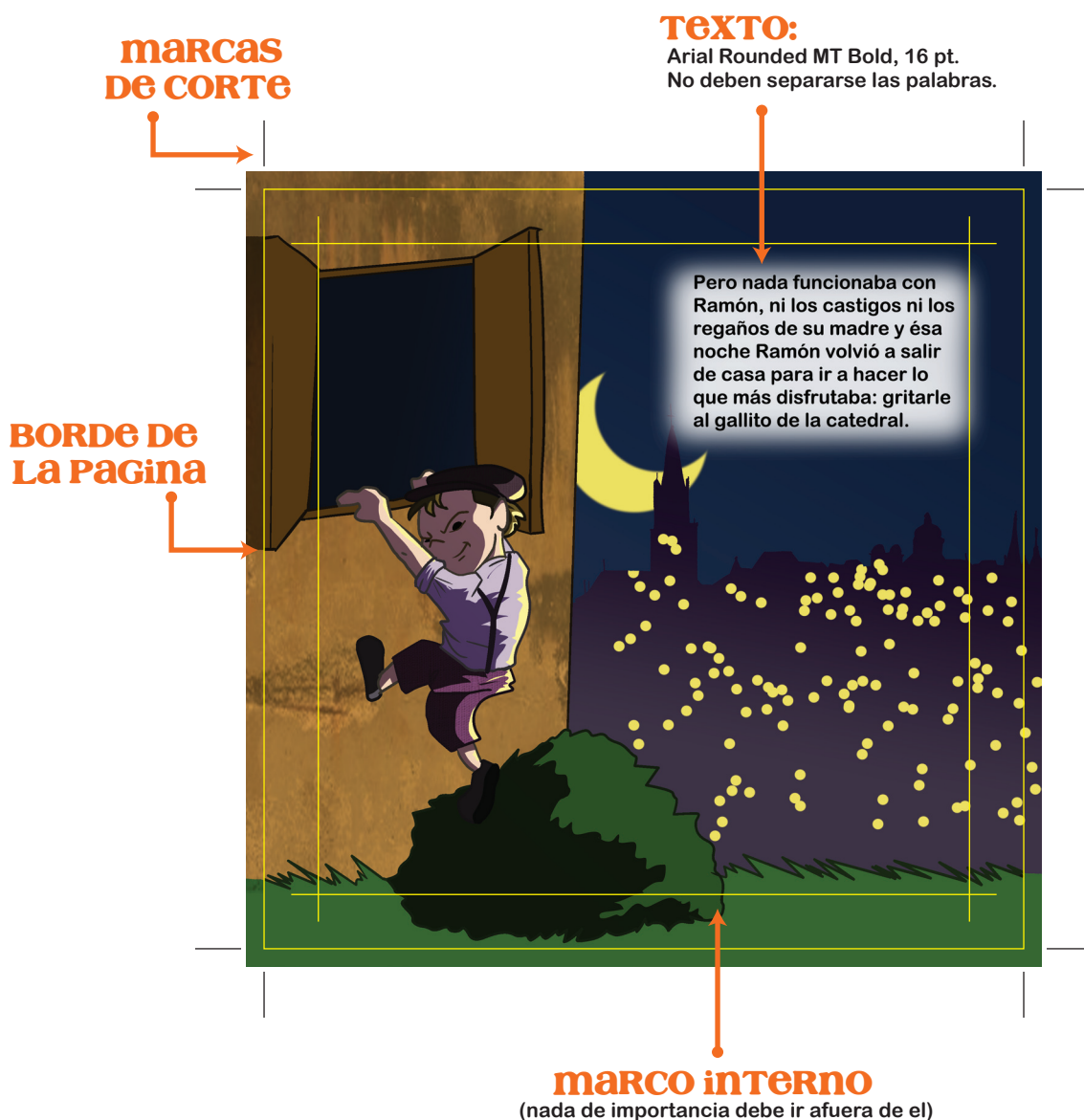


El texto va en negro sobre el recuadro con consideración a no separar palabras.

Por la mañana, el señor diablo pretende entregar la obra y llevarse el alma de Canliña ¿eh una? Pero Canliña, más sapa, saca la piedra del poncho y le dice: "lero lero, está te falta." "Guagua tramposo! El trato era que vos no te mortas" dice el diablo enojado. "A ver, juguemos algo, si yo gano, me llevo mismo tu alma y si pierdo ya mejor te quedas vos con ella."

PÁGINAS DE LIBRO

Las páginas del libro, más que una cuadrícula, utilizan unas marcas y márgenes sencillos para limitar ciertas cosas como que el texto no se junte a los bordes de la hoja y la posición de las ilustraciones.



ANEXO 2

Quito, 27 Marzo, 2012

Señores

Oferta N° 104418

MANUELA CORDERO

Atn. Manuela Cordero

Teléfono:

Ref: Cajas Para Libros

Tengo a bien dirigirme a usted para poner en su conocimiento la cotización de la obra en referencia de acuerdo con las siguientes características:

Tamaño: 200 x 200 mm. Abierto **Separación de colores:** 0

Elementos :	Materiales	COLORES ANV / REV	PAGS
CUBIERTA	CARTULINA MAULE 390 GRAMOS	4	0
PAGINAS			

Pags Interiores Impresas a 4 tintas anverso sin impresio reverso

Cubierta:

Encuadernación: Troquelado+Pegado

RECUBRIMIENTO

PLASTIFICADO:

BARNIZ UV :

Cantidad	Valor unitario	Valor total
1,000	1.1496	1,149.60
2,000	1.0015	2,003.00

Pags. Interiores:

Forma de pago: 50% anticipado, saldo contra entrega del trabajo terminado

Lugar y plazo de Entrega:

Luego de la aprobación de las pruebas digitales presentadas por Imprenta Mariscal.

Términos y Condiciones de la oferta:

Oferta válida por 15 días. Estos precios no incluyen el Impuesto al Valor Agregado IVA.

"Factura que será emitida por Imprenta Mariscal Cia Ltda y/o Iralgraf Ecuatoriana Cia Ltda. - empresa comercializadora del grupo Imprenta Mariscal"

Se facturará con el precio unitario aprobado hasta un 5% en exceso o defecto de la cantidad solicitada

La provisión de servicios **no incluye Diseño Gráfico**, siendo esta responsabilidad exclusiva de "El Adquiriente".

Es responsabilidad del cliente, el uso de marcas registradas de propiedad intelectual y derechos de autor, así como el contenido de los textos, eximiendo a Imprenta Mariscal de cualquier reclamo posterior a la impresión de los mismos.

Las partes renuncian fuero y domicilio y se someten a los jueces de la ciudad de Quito y al trámite verbal sumario.

Al suscribir el presente documento apruebo la oferta de Imprenta Mariscal Cia. Ltda. O Iralgraf Ecuatoriana Cia. Ltda., conforme a las condiciones antes descritas

Atentamente,

Aprobación del cliente:

Francisco Valdivieso
 Gerente General
 Imprenta Mariscal
 / SCA

Fecha de entrega requerida

FO-VT-010

Quito, 27 Marzo, 2012

Señores

Oferta N° 104417

MANUELA CORDERO

Atn. Manuela Cordero

Teléfono:

Ref: Libros Infantiles

Tengo a bien dirigirme a usted para poner en su conocimiento la cotización de la obra en referencia de acuerdo con las siguientes características:

Tamaño: 200 x 200 mm. **CERRADO** **Separación de colores:** 0

Elementos :	Materiales	COLORES ANV / REV	PAGS
CUBIERTA			
PAGINAS	CARTULINA PLEGABLE CAL 12 C1S	4 0	24

Pags Interiores Impresas a 4 tintas anverso sin impresio reverso

Cubierta: Impresas a 4 tintas anverso sin impresio reverso

Encuadernación: Rústica, Encolado, Portada sin solapas, las paginas internas son pegadas tipo sanduche

RECUBRIMIENTO PLASTIFICADO: **BARNIZ UV :**

Cantidad	Valor unitario	Valor total	Pags. Interiores:
1,000	1.5000	1,500.00	<input type="text" value="24"/>
2,000	1.2909	2,581.80	

precio unitario por libro
 precio unitario por libro

Forma de pago: 50% anticipado, saldo contra entrega del trabajo terminado

Lugar y plazo de Entrega: Luego de la aprobación de las pruebas digitales presentadas por Imprenta Mariscal.

Términos y Condiciones de la oferta:

Oferta válida por 15 días. Estos precios no incluyen el Impuesto al Valor Agregado IVA.

"Factura que será emitida por Imprenta Mariscal Cia Ltda y/o Iralgraf Ecuatoriana Cia Ltda. - empresa comercializadora del grupo Imprenta Mariscal"

Se facturará con el precio unitario aprobado hasta un 5% en exceso o defecto de la cantidad solicitada

La provisión de servicios **no incluye Diseño Gráfico**, siendo esta responsabilidad exclusiva de "El Adquiriente".

Es responsabilidad del cliente, el uso de marcas registradas de propiedad intelectual y derechos de autor, así como el contenido de los textos,eximiendo a Imprenta Mariscal de cualquier reclamo posterior a la impresión de los mismos.

Las partes renuncian fuero y domicilio y se someten a los jueces de la ciudad de Quito y al trámite verbal sumario.

Al suscribir el presente documento apruebo la oferta de Imprenta Mariscal Cia. Ltda. O Iralgraf Ecuatoriana Cia. Ltda., conforme a las condiciones antes descritas

Atentamente,

Aprobación del cliente:

Francisco Valdivieso
 Gerente General
 Imprenta Mariscal
 / SCA

Fecha de entrega requerida

ANEXO 3

Entrevistas

Roger Ycaza

Ilustrador ecuatoriano con años de experiencia, premios y reconocimientos internacionales. Actualmente su libro *Abril y Moncho*, escrito e ilustrado por el mismo, es aclamado por muchos niños.

Manuela Cordero: ¿Puedes decirme dónde estudiaste y cuál es tu título?

Roger Ycaza: Yo estudié diseño en la Universidad Católica de Quito, pero no tengo un título porque en realidad no llegué a defender mi tesis, y como hoy realmente me dedico a la ilustración, el título de diseñador no cuenta, por supuesto que lo que he aprendido en diseño es hoy una gran herramienta para mí, y me sirve muchísimo en mis proyectos personales, tanto en los de música como en los de ilustración, en donde utilizo sobre todo la diagramación.

MC: ¿Qué te llevó a dedicarte a la ilustración?

RY: En realidad la gran pasión que siento por el dibujo, amo dibujar, claro que esto fue algo que se fue dando de a poco, mientras el diseño se iba quedando, ya que me satisface y me llena más plenamente el dibujo.

MC: ¿Y en cuanto a la ilustración infantil, ¿qué te llevó a ella?

RY: Bueno, en cuanto a eso, puede decirse que no la busqué especialmente, sino que fue al revés, y esto se debe tal vez a que es el campo en el que en nuestro país hay más trabajo para ilustradores, antes, buscaba y me atraía mucho el comic, me sigue gustando mucho pero no es algo que aquí se haga mucho todavía, sobre todo comics de adultos, así, me he dado cuenta de que me siento muy cómodo en la ilustración infantil, en la juvenil y en el libro álbum.

MC: ¿En qué medios ilustras?, es decir, tradicional, digital, etc.

RY: Suelo mezclar los dos, y dentro del tradicional así mismo mezclo las tintas, acuarelas, lápices y me gusta esa mezcla. Y ahora la parte digital me da mucha comodidad, ya que así mismo te sirves de herramientas, de las cuales no dispones en la forma tradicional.

Por ejemplo cuando trabajo digitalmente no hago bocetos, esto te permite que las imágenes que van saliendo tengan una forma y concepto distinto de aquella que hubiesen tenido si es que yo las habría hecho en forma tradicional sobre papel, y para mí, eso es bien chévere ya que vas creando con el elemento sorpresa.

MC: ¿Con qué programas trabajas cuando ilustras?

RY: Con Photoshop y con Illustrator, pero sobre todo con Photoshop.

MC: ¿Por qué? Tienes más libertad así?

RY: Exacto, tengo más opciones, más posibilidades, pinceladas y de trazos que me agradan más, consigo texturas y pinceladas no tan sólidas y rígidas, más tenues y delicadas...

MC: ¿No trabajas con Corel Painter?

RY: Lo he usado, pero te digo que me quedo con Photoshop, para mi resulta más sutil y versátil.

MC: ¿Cuánto te toma más o menos ilustrar un libro de los que generalmente haces como los infantiles?, yo se que dependerá de la longitud del libro, pero para tener una idea?

RY: El problema que tenemos en nuestro país que es que siempre casi todo es dejado para el último momento y por tanto para ayer... (ja, ja , ja). Pero, generalmente con suerte, una editora te da un mes para ilustrar un libro.

Lo ideal sería 2 o 3 meses dependiendo además de la técnica que vas a utilizar. Ahora, es cierto que el trabajo digital te facilita mucho las cosas, ya que puedes ir corrigiendo sobre la marcha, porque si no, imagínate las correcciones en trabajo tradicional en acuarela por ejemplo, eso es larguísimo, es repetir cada lámina de nuevo, aunque dentro del método tradicional sí puedes corregir cuando trabajas con acrílico, pero aparte está el tiempo de secado...

MC: ¿Qué artistas consideras que tan han influenciado sobre todo en la ilustración?

RY: no me gusta nombrarlos mucho porque después noto que siempre se me queda alguno, pero de niño me gustó mucho Quino y el ilustrador de Asterix, Albert Uderzo, pero los artistas contemporáneos como Shaun Tan, Oliver Jeffers y el argentino Isoldi me llaman mucho la atención, hay muchos, y la verdad es que yo estoy siempre revisando nuevos trabajos y nuevas tendencias de ilustración.

MC: ¿Es importante para ti estar al tanto de las novedades y mantenerte en contacto con otros estilos de otros artistas o te aíslas en lo tuyo?

RY: Claro que es importante que es lo que hay de nuevo en el campo en el que tú te desenvuelves, pero más importante es aún es encontrar el punto medio, no puedes estar siempre sobre las nuevas tendencias y descuidando tu propia inclinación.

MC: ¿Por qué? ¿Te pasa tal vez que si lo haces así pudieras influenciarte demasiado?

RY: Si, puede ser, pero también me ha sucedido en ocasiones que descubres que tu estilo es similar al de otros, aun sin haber conocido a ese otro antes, como me pasó a mí con Shaun Tan; a quien después de conocerlo me gustó mucho, después de ver su trabajo por primera vez, me di cuenta de que tengo mucho de parecido en mi trabajo al de él, y en este caso la gente podrá decir, mira Ycaza toma cosas de Shaun Tan o es muy influenciado por él, pero no siempre es así necesariamente.

Por otro lado, uno tiene la obligación de ver que hay de nuevo y claro, casi siempre algo que te gusta, - y esto no es malo-, te ayuda a descubrir tu estilo, que además tiene la obligación de cambiar y actualizarse.

MC: ¿Crees indispensable un estilo definido y claro en cada artista?

RY: Yo no creo que un artista, menos aún uno que empieza tenga la obligación de tener un estilo muy claro, creo que eso no funciona así, si se llega a un estilo, este se va dando poco a poco y además este irá variando, eso es lógico y natural.

Parta mí constituye una motivación el conocer y admirar a otros que están dentro de mi campo, ya que esto te ayuda a mantener el interés por tu trabajo y el deseo de superación, para mí, el objetivo principal de un buen trabajo es motivar al espectador a sacar lo mejor de él.

MC: ¿Qué consideraciones y parámetros tomas en cuenta a la hora de ilustrar tus libros?

RY: Bueno, primero el ambiente en donde se desarrolla la acción, si es ficticio pues mucho mejor ya que me da más posibilidades, luego, la situación, y si ésta requiere realizar una investigación a cerca de eso su requerimiento y algo que es para mí muy válido es retomar ideas pasadas que tal vez fueron buenas pero en otro proyecto no se pudieron poner en práctica, en muchos casos me sirve para uno nuevo.

MC: ¿Crees tú que la ilustración debe ser concebida de acuerdo a la edad hacia quien va dirigido o el libro o depende de ti y la forma en la que tú lo quieras hacer?

R: Por supuesto, creo que ésta debe variar de acuerdo al target, por ejemplo en un libro para primeros lectores no puede ir la misma ilustración que para uno de lectores adolescentes. Eso va variando pero en un libro álbum, allí si la línea ilustrativa puede ser una que englobe a un espectro más amplio de lectores.

Yo he visto libros en los cuales la línea de dibujo es bien fuerte y expresiva pero aún así llama mucho la atención a niños, sobre todo a niños de nuestra época que siempre están más expuestos a estas nuevas técnicas, y también a la inversa.

MC: ¿Y tú crees que se logra impactar a adultos igual que a niños?

RY: Sí, claro, me acaba de pasar también con mi último libro que se llama “Abril y Moncho”, la línea gráfica y el texto es infantil, pero he tenido excelentes y entusiastas comentarios de los adultos.

MC: ¿Mantienes algún tipo de retroalimentación con los niños hacia quienes diriges tu trabajo?, y si lo tienes, aquello te es de ayuda para seguir trabajando?

RY: Cuando tengo la ocasión de estar en lugares con niños, por ejemplo en escuelas o lanzamientos de los libros, trato con cierto tino de obtener sus opiniones y gracias a la sinceridad innata de ellos, eso me ayuda a retroalimentarme mucho, es muy útil y enriquecedor de verdad.

MC: ¿Me puedes hablar un poco de tu rutina de trabajo? ¿Cuál es tu proceso?

RY: Por lo general, y en la actualidad me levanto muy temprano y trato de aprovechar las primeras horas de la mañana para trabajar, ya que me siento más fresco para hacerlo, antes solía trabajar durante la noche porque pensaba que así ganaba el día, pero me di cuenta de que me estaba agotando demasiado, y que en el día no rendía bien tampoco.

En cuanto al proceso, obviamente primero y sobre todo leer el libro, familiarizarme con el tema, entorno y personajes. Generalmente leo por lo menos tres veces cada texto.

MC: ¿Tomas muchas notas?

RY: Si, muchísimas y en cada leída descubro nuevas cosas, como números o cantidad de gente. Es que me gusta tratar de otorgarle otras o nuevas lecturas a cada imagen, o sea, no contar visualmente estrictamente lo que dice el texto, sino que a partir del propio texto, darle otros giros a parte de el del autor. A partir de mi tercera lectura del texto ya empiezo a darle forma a la ilustración.

MC: ¿Y esa ilustración corresponde más o menos a un capítulo?

RY: Si, más o menos sobre todo cuando se trata de literatura infantil si es así, o corresponde más o menos a 10, 12 o 15b páginas dependiendo del texto, así ya en escena final, y no en bocetos lo mando a la editorial para que ya tengan la idea clara de cómo quedará finalmente.

MC: ¿Y no te ha pasado que te piden cambios totales de la escena?

RY: No mucho por suerte, trabajo últimamente para un mismo grupo de clientes que ya conoce mi forma de trabajar y yo lo que ellos quieren. Ahora, cuando se trata de un cliente nuevo, si le mando antes varios bocetos para evitar

problemas posteriores. Hay que tratar de no seguir siempre el mismo camino, sino de tratar de satisfacer en lo posible a cada uno en su propia exigencia, ya que eso siempre significa un nuevo reto. Ese es más o menos en forma general el proceso completo.

MY: ¿Cuál es el rango de edades para los cuales has hecho libros ilustrados?

RY: Desde los más chiquitos que se les llama pequeños lectores desde los cuatro años hasta los adolescentes de 16 más o menos.

MC: ¿Qué interesante, porque yo pensaba que aquí sobre todo, no se hacían libros ilustrados para adolescentes de hasta tan avanzada edad, yo suponía que éstos podrían terminar más o menos a los 12 años.

RY: Sí, hay una o dos editoriales que manejan este tipo de literatura con ese target, pero por supuesto con otro tipo de ilustración más adecuada para esa edad.

MC: ¿Tienes alguna limitación en tu trabajo, es decir, algún tema con el cual tú prefieras no trabajar?

RY: Sí, yo soy muy consciente de lo que puedo hacer y de lo que no puedo hacer, por ejemplo, no me gusta la línea de proyectos excesivamente realistas y aquello en lo que no se me permita hacer mi propia línea de ilustración. Trato de escoger proyectos en los cuales se me permita desarrollar visualmente historias o universos paralelos a los que ya se plantean en el texto, por tanto proyectos que sean muy técnicos no los acepto, ellos están fuera de mi línea de trabajo, por ejemplo, si hay un proyecto escolar al que deba ilustrar lengua y literatura o matemáticas, te aseguro que rechazaré el de matemáticas.

Me gustan mucho los proyectos que incluyen animales.

MC: ¿Cómo o quien decide la escena que va a ser ilustrada? Lo haces tú o la casa editora?

RY: Lo hago directamente yo, en algunos casos te dan una pauta de espacio y el número de imágenes requeridas, en otros te dan el lugar en donde quisieran

que vaya una imagen, pero tú como ilustrador con cierta experiencia ya te das cuenta de en dónde funciona o en dónde no funciona dicha imagen, entonces finalmente acabo decidiendo yo, respetando las circunstancias propias de cada proyecto, claro está.

MC: ¿En algún momento has tenido trabas o problemas que paren tu trabajo? Como por ejemplo no llegar a decidir por donde va una ilustración?

RY: Por lo general no me pasa, pero cuando me ha sucedido ha sido cuando no he decidido qué clase de técnica escoger para el proyecto, en ese caso lo que he hecho es bocetear mucho y siempre de esa multiplicidad de bocetos sale una idea por dónde ir.

Yo creo mucho en el trabajo constante, no creo en el “bloqueo de la Inspiración”, creo que cuando se presenta un problema o desacuerdo, la clave es seguir trabajando, no parar, del trabajo continuo sale “la inspiración”.

MC: Al ser músico también, ¿crees que la música influye en tu arte?

RY: Por supuesto, yo soy músico antes que ilustrador realmente, primero fui músico, siempre ha sido así.

Aún así, cuando trabajo en ilustración prefiero no trabajar con música, en ese momento no soy polifacético, me dedico a ilustrar y le dedico a ello todos mis sentidos, más aún, si estoy en la fase de lectura. Cuando ya tengo la idea concebida del proyecto y éste ya está encaminado, entonces sí pongo mi música, me relajo y continúo trabajando, dependiendo de la música ella me permite trabajar. Yo oigo casi todo tipo de música y ventajosamente la música y la ilustración van de la mano en el arte.

MC: ¿Tú crees que las leyendas tradicionales de Quito son un tema con el cual niñez se puede sentir identificada?

RY: Sí, claro, desde pequeños a casi todos los niños nos han gustado ese tipo de cuentos o leyendas que nos inspiren algo de miedo y de curiosidad al mismo tiempo, de esos relatos pasados de boca en boca, esos que casi nada tienen de cierto, pero que han sido creados por la oralidad popular.

He visto en los niños gran receptividad cuando he hecho libros y afiches basados en leyendas, ese es un tema que siempre atrae, y no sólo a niños; son cosas que permiten desarrollar la imaginación de los niños.

MC: ¿Consideras que nuestro país le da a la ilustración la importancia que ella se merece?, o ¿piensas que no lo suficiente?

RY: Lamentablemente no tanto, es un proceso que está en construcción, aquí ni siquiera existe la ilustración como profesión, y lo que se hace es en forma artesanal, a mí, por ejemplo, me hubiese encantado poder estudiar ilustración como carrera y no tuve en mi momento esa opción, aún hoy día no la hay, me he formado sólo, cayéndome y levantándome, pero sin embargo considero que he logrado muchas cosas.

MC: ¿Te satisfacen tus logros como ilustrador a nivel económico?

RY: Cuando yo empecé a trabajar en esto, (ja, ja, ja) ni siquiera te cuento lo que se pagaba por una ilustración, lo que si se ha logrado es mejorar el trato a los ilustradores, y que se valore más su trabajo, pero en cuanto al tema de los derechos de autor sí que no hay nada, por ejemplo, un ilustrador, sobre todo en un libro álbum es lógicamente un co-autor en todas partes del mundo, en nuestro país en cambio, la casa editora no entiende o no quiere entender esto, y en este aspecto, los propios autores de texto, no todos claro, ponen una barrera para que eso se dé de esta manera.

Hoy tenemos ya una red de ilustradores en la cual por ejemplo, basándonos en nuestras experiencias y en pautas internacionales tratamos de instruir a los nuevos ilustradores sobre normas y comportamientos adecuados para que ellos no caigan en las mismas trampas y problemas que caímos nosotros por falta de concejo y de conocimiento.

MC: ¿Y también para no canibalizarse unos a otros?

RY: Exactamente, esa es una de las principales razones por las que yo me fui retirando del diseño gráfico, ya que tu cotizas un trabajo de acuerdo a parámetros reales, entra una persona nueva, que quiere abrirse campo “a como dé lugar”, y pide “por el mismo trabajo supuestamente” la cuarta parte,

sin darse cuenta que el cliente que acepte eso en la siguiente ocasión, no le va a pagar lo que él considere que vale su trabajo sino lo que el cliente quiera. Lamentablemente la ética profesional se está extinguiendo. Lo que tratamos es de estar todos a un mismo nivel.

MC: Entonces, ¿cómo o qué parámetro usa el cliente para escogerte a ti o a otro en específico, si casi todos cobran lo mismo?

RY: En el arte, el mercado no debe ser de precios sino de calidades, de estilo y de apreciación. Porque obviamente un libro a ser ilustrado no es para todos los ilustradores, es para uno o dos en especial, es allí donde está o debería estar la selección del ilustrador.

MC: ¿Cómo trabajas tú con los clientes? ¿Ellos te buscan o tú vas hacia ellos?

RY: Actualmente las dos cosas en realidad, al principio, por supuesto que sólo yo los buscaba, fue duro, armé mi carpeta y visité todas las editoriales del país, hasta que poco a poco se fueron animando a contratarme. Hoy dentro del país, gracias a Dios la gente ya me busca a mí.

MC: Bueno, a nivel profesional y económico, eso es una tranquilidad ¿cierto?

RY: Si claro, lo es, pero aún así tienes que estar siempre renovándote y actualizándote para poder seguir siendo tomado en cuenta, eso es una realidad y una obligación de todo profesional. Si un editor ve que tu trabajo no está creciendo, éste dejara de llamarte.

MC: ¿Has tenido malas experiencias dentro de la profesión o con algún cliente?

RY: Lamentablemente muchas al principio, como por ejemplo que el cliente o las editoriales se quedan con tus trabajos originales, gracias a Dios eso ya no sucede ahora, o que no te paguen, o que el cliente desaparece, o que te hace trabajar la propuesta completa con pago contra entrega y después desiste del proyecto.... ¿Y qué culpa tiene el ilustrador que ya trabajó toda la propuesta?

Por eso actualmente no presento ni siquiera un boceto si no tengo un adelanto.

MC: ¿Proteges tu trabajo de alguna forma? Es decir marcas de agua o algo así.

RY: Lo que hago es firmarlo y subirlo a la WEB, claro que esa firma se puede borrar, pero confío generalmente en la buena fe de la gente. Es que me gusta compartir mis imágenes.

MC: Si, he visto tu página y me ha gustado mucho lo que haces, compartes y posteas todo el tiempo, no muchos ilustradores tienen ese tipo de página tan interactiva como la tuya, y creo que eso, es internacionalmente bueno para ti, no es así?

RY: Si, justamente, Ya he tenido la oportunidad de hacer varios trabajos para el extranjero, que han llegado a mí por el blog y la página, y esa es una herramienta muy positiva.

MC: ¿Has tomado algunos cursos o talleres?

RY: No, me he formado sólo, no porque no haya querido, sino porque cuando tuve oportunidades de cursos que me entusiasmaban o convenían lamentablemente no tenía el dinero para hacerlo.

He asistido a pequeños talleres que se daban a continuación de charlas o conferencias como por ejemplo cuando vinieron al país el argentino Isoldi o el español Javier Zavala, pero en cuestiones más técnicas de aprendizaje no he tomado nunca un curso o taller, eso me ha hecho más largo el camino, pero al mismo tiempo, el hecho de ser un autodidacta te va abriendo muchas puertas al conocimiento y eso es muy gratificante.

Ahora parece que hay cada vez más interés en las universidades en el tema de la ilustración y eso es súper bueno para alguien que empieza.

MC: Claro, cuando yo empecé la universidad, lo más parecido a la ilustración era la materia de Arte, así de general y nada más....

RY: Claro, hasta en la carrera de diseño, lo único que te dan es técnicas de ilustración, que es eso precisamente, nada más que una técnica básica pero no son directrices artísticas.

Así, finalmente todavía estamos en la lucha para que esto sea como en otras partes del mundo una carrera profesional, aquí seguimos en la fase artesanal.

MC: ¿Has dictado algún tipo de clases, charlas o cursos en universidades o talleres?

RY: Sí, hice uno o dos en Guayaquil, dos conferencias, he sido invitado a la universidad de Cuenca , allí han sido talleres largos de seis días en donde tuvimos la oportunidad de hacer un mini libro- álbum, no uno de 30 páginas pero si de 8 a 10 páginas, en donde los talleristas ya tienen un mejor chance de avanzar más.

MC: ¿Cómo te relacionas con el medio de ilustradores de aquí?

RY: Tengo una excelente relación, eso sí, soy siempre sincero en manifestarme cuando no estoy de acuerdo con algo, nunca boicotaría una iniciativa, pero cuando no me parece algo, simplemente no participo en el proyecto planteado.

MC: Roger, mil gracias por tu ayuda. Una cosa más solamente: ¿cuál es tu opinión sobre el trabajo que voy a desarrollar sobre las leyendas de Quito?

RY: Bueno, yo creo sinceramente que el tema de leyendas ya se ha dado y se seguirá dando por un tiempo más mientras todavía se intente rescatar nuestros valores y cultura, pero siempre se puede hacer algo nuevo en un mismo campo, y tal vez allí pudiese radicar la importancia o nuevo giro de este proyecto.

Lo que yo haría, si me permites la sugerencia, es darle un vuelco a las historias y a lo mejor, por ejemplo cambiarles el final para crear un nuevo elemento en torno a la misma historia.

Por ejemplo recientemente vi que hay un concurso de cuento español tradicional, en el que precisamente el reto consiste en cambiarle el final a

dichos cuentos y así crear realmente otra nueva historia, por ejemplo modernizándolo, o ambientándolo en el espacio o qué se yo, lo que tu imaginación te permita.

En todo caso te deseo y auguro mucho éxito y dale siempre adelante....

Rafael Cordero

Historiador ecuatoriano, como parte del museo y biblioteca del Banco Central del Ecuador, realizó gran parte de las adquisiciones de los textos de la biblioteca y la museología del mismo.

Manuela Cordero: Buenas tardes Rafael, y mil gracias por darme su tiempo. ¿Podría decirme cuál es la diferencia entre la historia y la leyenda básicamente?

Rafael Cordero: La historia es una relación documentada y verídica de los hechos a través del tiempo.

La leyenda en cambio es casi siempre costumbrista, basada en un hecho real, no necesariamente histórico, pero dándole un toque mágico, más bien popular que se transmite no tanto por una redacción escrita sino más bien por la oralidad popular, a la cual por tanto, no se le exige verosimilitud alguna, ya que no es ése el objetivo de la leyenda.

Sin embargo, en nuestro país se ha dado el fenómeno curioso de que algunos historiadores hayan incursionado en el fenómeno de la leyenda y viceversa, por ejemplo:

“El tuerto Calle” con cuyo apelativo se lo conoce a Manuel J. Calle, cuencano de nacimiento pero que se dedicó a escribir más sobre Quito, lo hizo mucho sobre leyendas del tiempo heroico, como las llamó a las luchas independentistas, y así, él se convirtió en el culpable, involuntario, pero culpable al fin, de la leyenda de Abdón Calderón, o sea, se basó en la Batalla de Pichincha, dicha batalla se dio, claro, Abdón Caderón fue un héroe de batalla, pero Manuel J. Calle crea alrededor de este hecho el mito del héroe niño, que pierde un brazo, con el otro coge la bandera y sigue luchando, pierde una pierna, y así no cae de su caballo.... Qué ocurre con este tipo de cuento entonces?, pues lo que suele ocurrir con el mal manejo de estas leyendas a nivel escolar, los profesores, por comodidad, las convierten en una historia ridícula y mal contada.

MC: Por qué?

RC: Porque al profesor primario le parece interesante y fácil para ganarse la atención del niño, sin haber reflexionado para nada en la naturaleza de ese trabajo, por ejemplo para no tener que hablar de Sucre o de sus estrategias de guerra o políticas, que tal vez ni siquiera las conoce, o le son simplemente tediosas y aburridas, prefiere hablar de esta leyenda, la copia y claro destruye la parte histórica de ella.

Y qué sucede cuando el estudiante crece o todos crecemos, maduramos, o simplemente investigamos tan sólo un poquito, y nos damos cuenta de que era una burrada sin nombre, nos sentimos engañados, y defraudados por esa enseñanza tonta, Abdón Calderón sí muere como héroe, no de esa manera, no en el Pichincha sino en una cama de hospital.

Entonces, no hemos sido engañados, sino que hemos mezclado mal la historia y la leyenda y degeneró más bien en un hecho ridículo.

Claro que se han dado leyendas a partir de hechos históricos, o personajes históricos, a los cuales también se los ha ido manipulado de acuerdo a las conveniencias socioculturales o políticas de cada época, actualmente estamos presenciando justamente una manipulación textual de un personaje histórico de hace 100 años, como lo fue Eloy Alfaro, estamos ante la muy conveniente y precisa creación a puertas de campaña electoral de un personaje que no existió, uno al que se le atribuyen todos los logros, todas las virtudes, ninguno de los defectos, y eso no fue así. Eloy Alfaro fue un personaje de la lucha política y liberal de nuestro país, pero de eso precisamente, de una rebelión popular que ya nació trasnochada, más de un siglo después que en Europa, que sí tuvo sus logros, pero también muchas fallas, lo cual desencadenó la hoguera bárbara, sin quitarle todo lo de bárbara que ésta por supuesto tuvo, pero hoy,- me pregunto yo-, qué tiene que ver una revolución de corte absolutamente liberal con la total posición socialista del actual gobierno???

Y en aquello, en lo que a tu campo se refiere, veo yo, hasta afiches muy bonitos en donde pintan a Alfaro como un socialista... ves Manuela, cómo el diseño, la ilustración y el arte es sujeto de manipulación política e histórica también.

MC: ¿Es decir se está utilizando a este personaje como un ícono?

RC: Claro, un falso ícono, al cual la crítica histórica sería se encargará de poner en su lugar y en su justa dimensión y con los valores intrínsecos que indudablemente los tienen.

MC: Es verdad o no que las leyendas están orientadas a tener o dejar una moraleja o un trasfondo de corte moral y ético? Cree usted que esto es así y porqué?

RC: No necesariamente, pero esa idea o preconcepción creo que puede tener su origen en las famosas fábulas de Esopo, que casi siempre incluían valores humanos como el tesón, el trabajo, la honestidad, etc., pero esas son fábulas, no leyendas. Sin embargo y gracias a Dios no siempre es así, sino resultarían un poco aburridas no? (ja, ja, ja). Por ejemplo, mira nuestra linda leyenda de Cantuña, ese indio vivísimo se burla y maneja hasta al propio Diablo, sin miedo alguno de él ni de Dios, allí está precisamente el encanto de esta leyenda, no hubiese tenido el mismo éxito que si ella terminaba diciendo que el indiecito trabajo 30 horas al día y 30 en la noche para cumplir a tiempo con su encargo no? Aquí encuentras una mezcla de una buena dosis de viveza criolla, picardía y hasta irreverencia porque hacer un pacto con el diablo cuando se trata de la construcción de una capilla católica, no tiene precisamente una moraleja ¿cierto?

MC: Rafael, ¿considera usted que un trabajo en donde se combine la leyenda y una ilustración adecuada para niños sea atrayente para ellos?

RC: Por supuesto que sí, nuestras leyendas de Quito son muy atractivas, yo considero que lo importante sería hacer algo con ellas que no se haya hecho, como cambios y giros notables en su forma de contarlas, incluso alteraciones en la trama, aprovechando precisamente que son leyendas, y que mucho se puede hacer con ello al carecer de un solo autor, sino más bien al pertenecer a una tradición popular por lo tanto a todos y a ninguno al mismo tiempo.

Te deseo mucho éxito y sé que vas a estar bien en tu trabajo es un buen tema y muy actual, me regalas una copia, por favor.

MC: Por supuesto Rafael, y muchas gracias nuevamente por su ayuda y su valioso tiempo.

Mónica Varéa

Escritora infantil ecuatoriana. Autora de libros muy aclamados por los niños como *Margarita Peripecias*, *Juan Olvidón* y *Animales*. Librera de profesión y dueña de la librería independiente Rayuela.

Manuela Cordero: ¿Dónde estudio? ¿Cuál es su profesión y a qué se dedica?

Mónica Varéa: Soy abogada y si me dediqué a las leyes un poco y por eso soy librera ahora. Ser abogada es horrible. Trabaje más o menos desde mi época de estudiante en consultorios jurídicos más o menos desde el 77. Trabaje hasta el 85 o 86 cuando me di cuenta que no era lo mío. Entonces me dedique a los libros.

MC: ¿Hace cuanto escribe?

MV: Yo he escrito toda mi vida, lo que pasa es que hace poco me he atrevido a sacar a la luz mis escritos. Siempre desde chica yo escribía. Mi abuela decía “cuídate del buey manso” porque yo soy súper buena gente, pero el día que tengo iras, las iras me dominan de una manera absolutamente irracional. Por suerte estos episodios se dan cada 5 años y más. He llegado a tener náuseas y descomponerme del dolor de cabeza por las iras.

Cuando yo era chica y tenía iras escribía. Pero como escribía llena de rabia, ponía cosas como “mi hermana es bruta, bruta, bruta”. Obviamente si por desgracia mi mamá llegaba a encontrar eso era gravísimo. Entonces rompía todo. Entonces de ahí me quedó esta manía de romper todo lo que escribía.

Luego escribía cuando estaba triste, cuando estaba feliz, pero siempre terminaban mis escritos rotos en algún tarro de basura. Hasta que empecé a escribir en la computadora y fui guardando las cosas. Ahí empecé a escribir de una manera sistemática, ya con confianza, sin temor a que la gente leyera lo que yo escribo. Más o menos desde el año 2005 que escribí “Margarita Peripecias” y lo mande a la editorial. Ya el hecho de mandarlo a la editorial era como vencer un miedo, pero no, el rato que vi el libro publicado me aterró y tuve que ir a parar al psicólogo.

MC: ¿Y fue con propósito en el momento que escribió Margarita Peripecias?

La verdad es que el propósito nunca fue convertirlo en un libro, el propósito fue salir de una situación triste que me dejó el acompañarle a mi hermana en su tratamiento de quimioterapia. Yo quedé devastada, ella quedó curada, más guapa que antes, renovada. Yo quedé realmente hecha pedazos. Con una tristeza infinita. Ahí fue que empecé a escribir Margarita Peripecias, intentando buscar humor incluso donde no había ese rato. Y lo encontré. Lo plasmé en las situaciones graciosas del libro. Y cuando estuvo ya terminado, me animé y lo mandé a la editorial. Y fue un éxito, ya va por la impresión número 8.

MC: Si es hermoso. Yo tengo una hermana pequeña de 10 años lo leyó feliz y ahora está leyendo “Estas frita Margarita”. ¿Qué la llevó a la literatura infantil?

MV: Todo lo que yo escribo son cosas muy personales. Yo creo que escribir para adultos, que ahora lo hago para artículos para la revista *Diners*, son cosas muy personales también. Creo que los cuentos infantiles me ayudaron a vencer el miedo. Margarita Peripecias es mi vida. Es absolutamente autobiográfico. Ese mostrarte o desnudarte como eres. Es básicamente pararte desnuda en la plaza pública. Siempre me ha dado un miedo terrible pero hacerlo a través de una niña es bastante más fácil. De una niña que no se llama Mónica, que se llama Margarita, que vive montón de situaciones graciosas. Que ahora las veo como graciosas, pero en su momento cuando ocurrieron fueron realmente terribles.

El rato que empiezas a escribir, lo haces como algo personal. Pero de pronto te disparas, te inventas un montón de cosas y personajes, situaciones que nunca pasaron. Se involucra mucho la fantasía. Se va mezclando, y eso es lo bueno, porque llega un punto en que como autor no sabes donde se unen y distancian las cosas y llegas a convencerte que todo es fantasía. Y la verdad es que la base es pura verdad, pero hay un montón de cosas que se hacen creación o fantasía.

MC: ¿Para qué edad son sus libros?

MV: Yo no escribo con edad, yo escribo cuentos que los niños también pueden leer. Igual si disfruta un adulto o un niño en buena hora. Yo no les pongo edad. Quienes ponen edades a los libros son las editoriales. Ellos han catalogado a mi libro *Animales* entre 5 y 7 años y a *Margarita Peripecias* entre 8 y 12. Pero como decía, por ejemplo mi libro *Juan Olvidón* es un tema que mi hija me decía “Mamá esto es un libro para adultos, es durísimo, como fuiste capaz de escribir esto? Yo lloré cuando leía esto” Y sí, es un libro que cuando lo escribía me ayudó a elaborar el duelo de mi papá. Si lo vez desde la perspectiva de la elaboración de un duelo si es súper fuerte.

Me pasó una cosa conmovedora en el Colegio Americano. Es que los niños vieron su lectura del libro. Para muchos no fue un duelo, fue el Alzheimer. Todas las preguntas que me hicieron fueron relacionadas a eso. Claro, es porque muchos niños están viviendo en sus casas esas situación con algún familiar. Un niño se me acercó y me dijo “mi abuela ya no me reconoce, no sabe quién soy” A mí me conmovió muchísimo. Yo solo puede abrazarlo. Me destrozó.

MC: Claro lo relacionan con su vida, con sus vivencias.

MV: Si lo relacionan con su vida personal. Qué lindo que ellos puedan expresar y darle su enfoque personal y su propia lectura.

MC: ¿Qué considera importante al momento de escribir para niños? En cuanto a vocabulario, manera de estructurar los textos, etc.

MV: En general todo lo que escribo, sea para niños o para adultos, mi escritura es muy sencilla. Yo creo que en la sencillez hay mucha belleza. Creo que es importante poner el corazón de por medio, pero sobre todo regirte por sujeto, verbo, predicado. Ósea yo creo que así se va construyendo y las palabras van saliendo solas. Y bueno un buen diccionario. A veces uno está empantanado y el diccionario te da luces.

MC: Leí de ciertas corrientes literarias que dicen que a los niños hay que escribirles de manera extremadamente simple, que sus mentes no son aptas todavía para construcciones literarias y metafóricas más complejas. ¿Qué piensa al respecto?

Yo no creo que haya que tratarlos como que no son capaces. Yo escribo de manera simple y sin complicaciones, pero no creo que los niños deban ser tratados como ignorantes en ciertas cosas. Es más en *Juan Olvidón* hay algunas palabras que se inventa, hay palabras que no entiende el niño pero igual las utiliza porque las oye de su abuelo. Que es como hacen los niños para aprender ciertas palabras que no saben.

Creo que hay que respetar mucho al lector, y si el lector es un niño hay que respetarlo y tratarlo como una persona racional.

MC: En el momento de crear un personaje, ¿en qué se basa o se inspira?

MV: En mis vivencias, más que sean autobiográficos o no, porque en el caso de Margarita si lo es, hay otros como Juan Olvidón que no es autobiográfico, si es muy vivencial. Básicamente en mis afectos, en los encuentros y desencuentros de mi vida. Personas que he conocido, pero por supuesto con grandes cambios de fantasía. Yo tiendo mucho a la exageración. Yo utilizo ciertas frases de exageración como “la más buena, la más bonita, la más mala de todo el país, de todo el continente y tal vez de toda la Vía Láctea” En *Margarita Peripecias* es mi tendencia a exagerar. Y eso a los niños les encanta. Son frases que hasta se aprenden de memoria.

MC: ¿Qué tan importantes son las ilustraciones para un libro infantil?

MV: Importantísimas. Cuando yo era chica me acuerdo de la desesperación que yo tenía de llegar a la ilustración. Yo cuando leía me decía a mi misma que el llegar a la ilustración era un premio. Entonces leía con una avidez increíble para llegar a la ilustración. Las ilustraciones eran como la parte dulce del libro, como llegar al postre.

Y bueno ahora que la ilustración ha dado un adelanto tan grande que las ilustraciones te hacen el libro. Como en *Margarita Peripecias* por ejemplo tú puedes no leer el libro y solo ver las ilustraciones y ya sabes que algo pasa, que a esa niña le pasa algo y eso te invita a leer. Eso es lo que tiene que lograr la ilustración no? Que el niño se enamore y diga yo quiero leer que pasa.

MC: Las ilustraciones de Margarita Peripecias por ejemplo, ¿llegaron a representar lo que usted buscaba?

MV: Si definitivamente. Son geniales, la expresión que tiene. La cara de mentirosa, la cara de angustia, la cara de culpable. Son extremadamente expresivas.

MC: ¿Cree que los libros con actividades son buenos para la comprensión y creatividad de los niños?

MV: Yo creo que en general los maestros pueden también crear actividades a partir de la imaginación. Lo que creo que es los libros que traen actividades si

facilitan las cosas. Obviamente ya vienen las actividades listas y planeadas. Yo creo que la validez de las actividades la prueban los niños. Son ellos a quienes las actividades tienen que atrapar. Por supuesto que las actividades tienen que ser divertidas, porque si no les gusta o les aburre, caes en la categoría de “tengo que hacer la actividad, que aburrido”. Se vuelve algo obligatorio.

MC: Entonces las actividades son válidas siempre y cuando sean más lúdicas y no tan académicas?

MV: Claro, nada de esas actividades de vocabulario, señale el sujeto verbo y predicado. Esas actividades están bien para dentro de clases. Si las actividades en un libro pueden ser divertidas y que generen un momento de esparcimiento, mejor.

MC: ¿Cuál es una buena manera de involucrar a los niños a la lectura?

MV: Yo creo que hay que leerles. Leerles desde que son chiquitos. Hay que contarles historias. No necesariamente leerles todo el tiempo, pero contarles. Mi padre en la mesa siempre nos contaba una historia parte de un libro. Y siempre lo hacía súper interesante. Entonces el almuerzo se acababa pero la historia no. Y cuando nosotros le decíamos papá papá y que pasó? Entonces el nos entregaba el libro. Y de ley lo leíamos porque ya nos enganchábamos en la lectura. Nos hacía una especie de *trailer* del libro.

Por otro lado yo creo que los niños deben tener contacto con los libros. No hay que decirles *no tocarás, cuidado, vas a dañar*. Yo aquí en la librería (Rayuela) me gusta que los niños manipulen los libros, los vean, los cojan y los manipulen. No los van a dañar, y bueno si se dañan bueno pues, se daña. Pero probablemente de ahí sale un lector, y eso es mucho más importante.

Y bueno siempre hay que incentivar la lectura. Yo tengo familias que si hacen eso. Una familia que sabe venir tienen una niña pequeña a la que le regalan los sueltos los papas, y ella los guarda en su alcancía. Y cuando ve que esta llenita viene acá con su mamá y compra libros. Claro los papas le han enseñado que esa plata que guarda la puede gastar en el libro que ella quiera y prefiera, pero

siempre y cuando sean libros. Entonces la niña tiene ya su pequeña colección de libros y los cuida y los manipula y los quiere.

MC: Y eso viene de los padres cree usted? Ese amor por los libros o el interés?

MV: Bueno si, en gran parte sí. Pero también tiene que venir de la escuela. Yo de pequeña estudiaba en escuela de monjas. Ahí tenían un sistema para lectura muy interesante. Les hacían pagar a los padres a comienzos de año por el libro de lectura. Pero no sabías que libro te iba a tocar. Todos los libros eran diferentes. Si éramos 25 niñas entonces eran 25 libros. Y cuando acababas el libro, cambiabas con una compañera. Y eso es bueno, porque a la final íbamos “escogiendo” cual queríamos leer después, pero igual acabábamos leyendo todos.

Y bueno yo creo también que otra manera para que los niños se enganchen con la lectura es el humor. Las historias con un toque de humor o las actividades que arranquen sonrisas a los niños atraen muchísimo.

Leanne Kirk

Bibliotecaria y profesora Colegio Americano. Tiene un título en psicología infantil, otro título en educación y una maestría en educación internacional.

Manuela Cordero: ¿Qué es lo que más leen los niños actualmente?

Leanne Kirk: Las novelas gráficas ahorita son el hit. Son lo más popular y exitoso por el momento en nuestra biblioteca, todos los niños quieren leerlas.

MC: ¿Qué me puedes decir del estilo gráfico? porque puedo ver que es muy variado dentro del mismo género de novelas gráficas.

LK: Bueno varían, depende del artista más o menos. Pero a los niños les encanta. Claro que probablemente como conservan la estructura de un comic algunos niños más pequeños no logran captarla del todo. Pero les llama la atención por las ilustraciones.

MC: Puedo observar en los libros en la biblioteca que si hay una gran diferencia ente los libros de los niños de 5 a 8 años más o menos y los de 8 a 12 años. ¿Cuáles son las diferencias más importantes?

LK: Bueno si. Yo creo que básicamente la diferencia está en que los niños de 5 a 8 años leen libros menos complejos. Con muchas ilustraciones, textos cortos y simples. Cosas muy coloridas que les llamen la atención. Los niños ya de 8 en adelante empiezan a leer lo que llamamos *libros de capítulos*. Estos son básicamente los libros ya más largos que constan de capítulos con una ilustración intercalada cada 5 o 10 páginas. Ya para los 11 o 12 años incluso sin ilustraciones.

MC: ¿Cómo utilizan los libros en la biblioteca? ¿Los niños se sientan a leer y ver las ilustraciones solos, o ustedes les leen a los niños?

LK: Tenemos diferentes tipos de clases que dictamos en la biblioteca. En las clases de literatura a los pequeños les leemos los cuentos, les enseñamos a sacar conexiones o relaciones personales con lo que están leyendo. Nos enfocamos en el desarrollo de los personajes como tal, con actividades. También en el desarrollo de la historia, cual es el inicio, el climax, la resolución. Nos enfocamos también en los procesos de los autores, de los mismos ilustradores. Se les explica a los niños como fueron dibujadas las cosas.

MC: Tienen aquí en la biblioteca libros que vienen con actividades? ¿Cómo los utilizan?

LK: Si tenemos esos libros, a veces vienen los libros con folletos de actividades sobre el libro. Las profesoras en las aulas si los utilizan en clase, en muchos casos son parte del pensum. En la biblioteca no los utilizamos porque

normalmente creamos nuestras propias actividades dependiendo del objetivo. Lo que considero que es importante para esas actividades es que las mismas sean enfocadas para niños de la edad a la que va el libro. En algunos casos pasa que las actividades no tienen mucho que ver con las capacidades del niño al que se le lee el libro.

MC: ¿Cree que las actividades de los libros deben ser más académicas o lúdicas?

LK: Bueno eso depende un poco del autor o del objetivo del libro. Pero creo que así las actividades sean casi puramente académicas aún así deben ser divertidas y deben entretener a los niños. Justamente porque son niños se distraen más rápido, por eso es necesario que se encuentren entretenidos en la actividad que están desarrollando para evitar esa distracción. Creo que libros con actividades académicas hay ya algunos, me parece que han falta ciertos libros con actividades más divertidas. Claro que al mismo tiempo pueden desarrollar ciertas habilidades como motricidad por ejemplo.

Otra cosa que te puedo recomendar es que tengas el libro en dos versiones. Una que sea como un paquete completo en el que vendas el libro en impresión premium y con las actividades, y tal vez otra en una edición más económica y sin actividades. Porque lo que sucede es que a veces hay gente que quiere comprar el libro pero no tiene la capacidad económica para comprar todo el paquete y les conviene una versión más económica.

MC: ¿Qué tipo de actividades crees que sirven para edades de 5 a 8 años?

LK: Bueno creo que eso depende. Si son actividades que tratan de motricidad gruesa y hasta un poco de motricidad fina creo que está bien para niños de 5 a 8 años. Cosas como pegar papelitos dentro de un dibujo, como pintar, pegar stickers, etc. Si son actividades un poco más académicas como vocabulario, oraciones. O Tal vez cosas que involucren tecnología, entrar en una página web o algo así, creo que deberían ser un poco mayores como de 10 o 12 años.

MC: ¿Qué tipo de lenguaje crees adecuado para los niños de 5 a 8 años?

LK: Bueno yo creo que siempre debe ser simple. No palabras muy complejas ni oraciones largas. Eso les dificulta el ritmo de lectura. Pero definitivamente tiene que ser descriptivo, debe ser interesante para ellos. Les gusta que las descripciones tengan colores, sonidos, texturas.

Creo que además es bueno que el target sea un poco abierto. Porque siempre se define un target pero los niños que están un poco por debajo de ese nivel de lectura también puedan leerlo. Y los que están por encima, ósea que tienen más experiencia, todavía lo encuentren interesante.

MC: ¿Qué hace que los niños pierdan interés en un libro?

LK: En muchos casos el largo del libro. Muchos niños se desaniman cuando ven que tiene que leer mucho texto porque es algo que todavía le cuesta hacer de corrido. También en algunos casos la temática. Los niños buscan cosas divertidas, entretenidas, no cosas muy dramáticas. Buscan una especie de ficción/realidad con la que se pueden conectar. Si no sienten una conexión con el libro generalmente lo dejan.

MC: La mayoría de leyendas de nuestra ciudad tienen una especie de enseñanza moral o moraleja, los niños de 5 a 8 años si la identifican?

LK: Bueno si, es parte de las actividades que se hace de la lectura. Es una de las actividades más importantes que hacemos. Encontrar cual fue la enseñanza de la lectura.

ANEXO 4

Storyboard

El atrio de San Francisco

Texto

Imagen

Página 1

Hace muchos años, para construir la Iglesia de San Francisco, se buscaba a alguien con mucho talento para hacer el atrio de la Iglesia. Saben a quién escogieron? Pues al pequeño indio Cantuña, y ¡claro! Él se pavoneaba ante sus amigos con mucho orgullo.



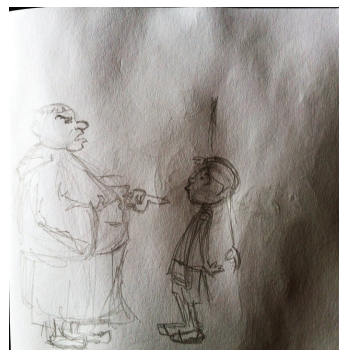
Página 2

Pero a Cantuña, como a todos los niños, le gustaba más jugar canicas con sus amigos, y por supuesto en vez de ponerse a trabajar en el atrio, se pasaba las tardes con sus amigos juega y juega.



Página 3

"¿Y Cantuña? ¿Todo listo para entregar mañana el atrio? o todo listo para el castigo? Cantuña se había olvidado completamente que debía terminar el atrio para el día siguiente. Y qué creen? Pues éso mismo, ¡no estaba listo! Cantuña empezó a llorar, diciendo "Qué bestia, qué bestia!!! Daría lo que fuera por terminar ese atrio hoy mismo".



Página 4

"Oye guambrito, te oí decir lo que fuera? le dice el diablo con cara de vivísimo cuando se le aparece a Cantuña. "Si, lo que fuera!", le dice Cantuña. "A ver guaguaito vago, pactemos" le dice el viejo diablo. "Vos no haces nada, yo pongo hasta la última piedrita para mañana de mañanita, pero me voy llevando tu almita!" "¡Bacán...trato hecho!" dice Cantuña.



Storyboard

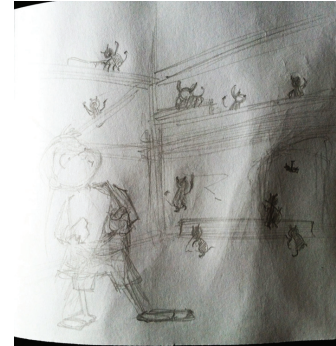
El atrio de San Francisco

Texto

Imagen

Página 5

Pero al ver trabajar a los cientos de diablitos toda la noche y t n r pido, Cantu a, m s vivo que el mismo diablo, se preocupa por su almita y se guarda una piedrita bajo el poncho.  Por si acaso!



P gina 6

Por la ma anita, el viejo diablo pretende entregar la obra y llevarse el alma de Cantu a  de una! Pero Cantu a, m s sapo, saca la piedra del poncho y le dice: "lero lero, esta te falta, creo." "Guagua tramposo! El trato era que vos no te metas" dice el diablo enojado. "A ver: juguemos algo, si yo gano, me llevo mismo tu alma y si pierdo ya mejor te quedas vos con ella"



P gina 7

"Canicas!" grita Cantu a. El diablo acepta, pero lo que  l no sabe, y nosotros s , es que Cantu a, por jugar a las canicas, todo ese tiempo no trabajaba en atrio y, claro,  c mo no! Gan  la partida.



P gina 8

El derrotado diablo acepta su p rdida: " Me ganaste guagua sabiendo!  Qu date con tu alma! M s almas tramposas ya no las quiero yo, ya tengo demasiadas en la paila"
Cantu a se siente orgulloso de su habilidad para las canicas, pero promete nunca m s dejar para  ltimo momento las cosas. Ya sabe que eso lo mete en problemas hasta con el mism simo Se or Diablo.



Storyboard

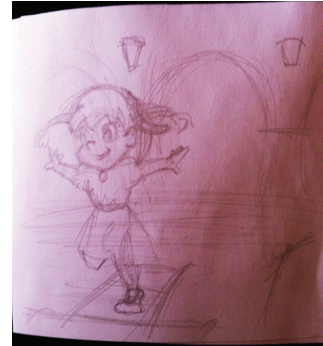
La Casa 1028

Texto

Imagen

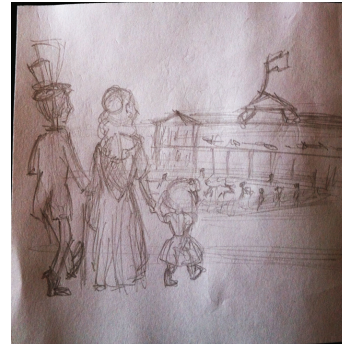
Página 1

Muy dulce y amable era Bella Aurora, una niña quiteña a la que sus padres querían mucho, ella jugaba siempre con sus muñecas en su linda casa del centro de la ciudad. La casa 1028.



Página 2

En la plaza grande se realizaban las corridas de toros antiguamente, los papás de Bella Aurora que siempre asistían, decidieron en esta ocasión llevar a su linda hijita con ellos.



Página 3

Todos esperaban la salida del primer toro. Cuando por fin ocurre, éste era un gigantesco animal, completamente negro con los ojos grandes y negros, bufaba muy enojado, éste interrumpe su recorrido cuando se fija en Bella Aurora y se acerca a ella aún bufando.



Página 4

Nuestra Bella cayó desmayada del susto en brazos de sus padres, y ellos se apresuraron en llevar a su pálida y frágil niña de vuelta a su casa para reconfortarla.



Storyboard

La Casa 1028

Texto

Imagen

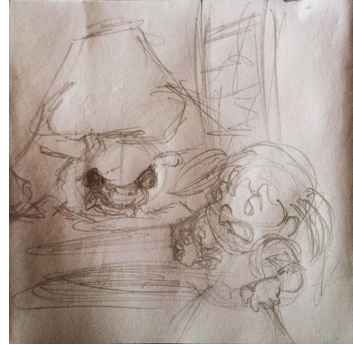
Página 5

El gran toro buscaba a la niña por toda la plaza, al no encontrarla se desespera, rompe las barreras para salir en rápida carrera a buscarla.



Página 6

Corriendo y olfateando el toro encontró la casa 1028, llegó hasta su misma habitación donde ella descansaba, con gran rapidez y aún bufando, el animal embistió a la niña.



Página 7

Bella Aurora en vez de volver a asustarse, se quedó mirando al torito a los ojos y lo abrazó dulcemente... Ella supo leer en los ojos del animal la ternura de un niño como ella, que se había convertido en toro bravo por falta de cariño, y que le había escogido a ella para salvarlo de la muerte esa tarde en la plaza.



Página 8

Después de que se rompió la maldición que llevaba el pequeño, los dos se hicieron grandes amigos y jugaban siempre juntos. La ternura y la bondad de los niños vencieron esa tarde a la maldición de la falta de cariño y a la muerte innecesaria de un animal.



Storyboard

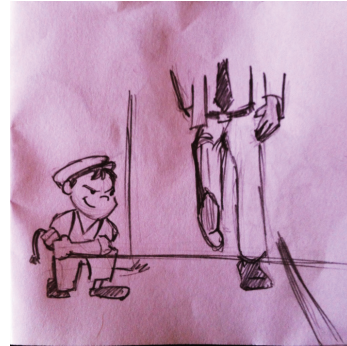
El gallito de la Catedral

Texto

Imagen

Página 1

Ramón era un niño quiteño que vivía con sus padres en una casa muy linda cerca de la catedral, en Quito. Él era juguetón y travieso como todos los niños, pero a veces, bien frecuentes, se pasaba de maleducado.



Página 2

Ramón hacía muchas diabluras, pero la que más molestaba a la gente era cuando se paraba frente a la catedral para insultar al gallito. Ramón se creía muy valiente por ello y le gritaba: “¡El que sea valiente que venga y me encare! ¡Que no hay gallito más valiente que yo! ¡Peor el de la catedral!”



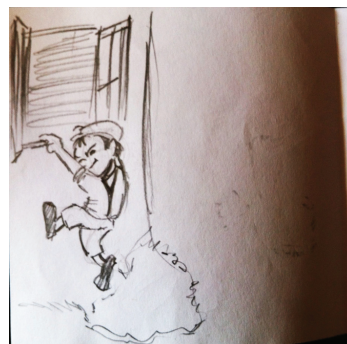
Página 3

La madre de Ramón estaba cansada de la malacrianza de su hijo: “Si sigues así ni el Diocito te va a perdonar nunca Ramón. Tienes que ser un niño bueno, por favor”.



Página 4

Pero nada funcionaba con Ramón, ni los castigos ni los regaños de su madre y esa noche Ramón volvió a salir de casa para ir a hacer lo que más disfrutaba: gritarle al gallito de la catedral.



Storyboard

El gallito de la Catedral

Texto

Imagen

Página 5

En la plaza, justo cuando Ramón se disponía a gritar al gallito, ocurrió algo extraño: éste, en lo más alto de la catedral empezó a moverse y en un sólo aleteo voló directamente hacia Ramón.



Página 6

Ramón se quedó helado, del susto no podía ni moverse. El gallito finalmente se posó frente a él diciéndole: “Ramón, ¿por qué tienes que gritarme siempre que pasas por aquí? ¿No te das cuenta que tu eres sólo un niño que debería hacer caso a su mamá y no un gallito como yo? ¡No quiero oír un solo grito más de tu parte!”.



Página 7

Nuestro querido Ramón, corriendo y llorando a más no poder, llegó a su casa en un sólo susto y carrera, y prometió a su madre no volver a enfrentarse más al gallito ni ser tan maleducado.



Página 8

Después de esa noche nadie lo podía creer el cambio de Ramón, ni su propia mamá. Ella le preguntó que fue lo que le hizo cambiar, pero él nunca reveló nada, aquello quedó como un secreto entre el niño y el gallito. Desde entonces, siempre al pasar por la catedral con su familia, Ramón saluda educadamente al avecita.



Storyboard

La capa del estudiante

Texto

Imagen

Página 1

Cuenta la leyenda, que en el cementerio de San Diego, la fiesta y el bullicio era cosa de todas las noches ¿Saben quiénes eran los de la farra? ¡Fantasmas! Sí, los propios espíritus de los muertos, que se llevaban muy bien, y aprovechando el sueño de los otros, se divertían a sus anchas.



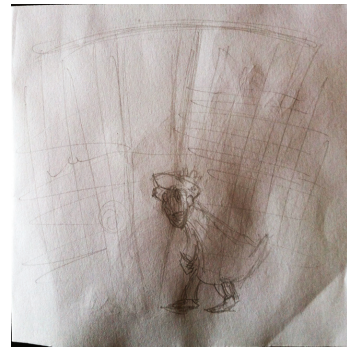
Página 2

Bien cerca del cementerio, en la plaza, Juan y sus amigos bromeaban y jugaban en ella, y como ellos conocían lo asustadizo que era Juan, le retan a clavar un clavo en la tumba de una amiga que estaba allí enterrada: "Que fue, dále, no seas cobarde Juanito, ¡a que no te atreves!"



Página 3

Y claro, a nuestro Juanito, le tocó aguantar el miedo, disimular delante de sus cuates, y aceptar el reto. Se moría del miedo, pero el orgullo pudo más, así que por la noche fue al cementerio.



Página 4

Armado de mucho valor, pero temblando un poco, encuentra la tumba, y con martillo y clavo en mano, Juanito cumple con su reto. Pero lo que él no sabe, (porque no es fantasma) es que la fantasma muy disgustada lo observaba sentada a su lado.



Storyboard

La capa del estudiante

Texto

Imagen

Página 5

Una vez puesto el clavo en la tumba, Juanito decide irse de ahí. "Ya cumplí... Mejor me piso de aquí rapidito" Pero, en ese mismo momento, la audaz fantasmita lo sujeta de la capa para darle un buen susto.



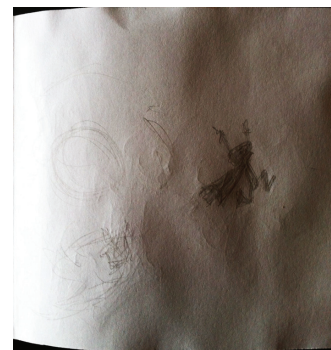
Página 6

Qué horrible susto se llevó el pobre, tanto que al darse vuelta cayó como una piedra al piso, y estando allí tirado se le apareció la fantasmita: "¿Por qué no respetas a los muertos? ¿Te gustaría que los vivos vayan a "fregar" a tu tumba cuando tu mueras? Mejor ándate de aquí antes de que....."



Página 7

Cuando la fantasmita decide soltarlo, Juan sale horrorizado del cementerio, pero eso sí, jurando nunca más volver a burlarse de los muertos : "¡Por Diosito lindo que no lo vuelvo a hacer!"



Página 8

La fantasmita y sus amigos salieron otra vez esa noche a celebrar la lección que le dieron a Juan. Bailaron y se rieron de la cara que puso al verla. Sabían que ya él habría aprendido su lección.



Storyboard

El Padre Almeida

Texto

Imagen

Página 1

En el convento de los curitas franciscanos se le reza mucho a Jesucristo porque es Él quien les dá las fuerzas para ser buenos y no pecar. Seguramente el Padre Almeida no le rezaba lo suficiente, porque ¡él si que sabía pecar!



Página 2

Este curita, seguro era muy ágil porque para poder escaparse del convento tenía que hacer algunas maniobras complicadas. Especialmente para llegar a la ventana, imagínense: se trepaba sobre la imágen de Jesús crucificado para alcanzar el marco de la ventana!



Página 3

Cuando por fin lograba salir, se ponía muy contento ya que se iba al bar más cercano a tomarse unas cuantas copas con la gente que allí estaba.



Página 4

Esto lo repetía noche tras noche, por eso, en una de éstas, cuando el curita bribón se trepaba para una nueva escapada, de repente, oye la propia voz de Jesús en la cruz que le dice con tono enojado: "Hasta cuando Padre Almeida?" El padre, se asusta, sólo un poco al principio, pero luego se arma de valor y le responde "Hasta la vuelta Señor", y sale del convento.



Storyboard

El Padre Almeida

Texto

Imagen

Página 5

Al darse cuenta Jesús, que este curita no se asusta ni con sus propios regaños, muy enojado, decide entonces desclavarse de su cruz, e ir a buscarle aunque sea en la misma cantina en donde estaba el terco Padre Almeida.



Página 6

Déjense cuenta: el mismísimo Jesús bajado de su cruz llega caminando y entra al bar lleno de borrachitos, donde el Padre Almeida, en compañía de sus amigotes, empujaba un gran vaso de cerveza. Muy enojado y con un buen tirón de oreja le dice: "Nos vamos Padre, de vuelta para el convento" y lo saca del lugar.



Página 7

De regreso en el convento, Jesús, muy como si nada se vuelve a su cruz. El Padre Almeida sintiéndose peor que un zapato ante Él, se puso de rodillas frente a la cruz y rezó y rezó toda la noche pidiendo perdón y haciendo grandes promesas.



Página 8

Después de esa noche, este famoso curita, por arrepentimiento y por miedo también, claro, no volvió a escaparse del convento nunca más, y dice nuestra leyenda que se convirtió en un muy buen cura. Desde esa noche cada vez que el Padre Almeida pasa cerca de ese crucifijo, Jesús y él se hacen un buen guiño de ojos en recuerdo del compromiso de no pecar más.



ANEXO 5

La casa 1028



Todos esperaban la salida del primer toro. Cuando por fin ocurre, éste era un gigantesco animal, completamente negro con los ojos grandes y negros, bufaba muy enojado, éste interrumpe su recorrido cuando se fija en Bella Aurora y se acerca a ella aún bufando.



Nuestra Bella cayó desmayada del susto en brazos de sus padres, y ellos se apresuraron en llevar a su pálida y frágil niña de vuelta a su casa para reconfortarla.



El gran toro buscaba a la niña por toda la plaza, al no encontrarla se desespera, rompe las barreras para salir en rápida carrera a buscarla.





Corriendo y olfateando el toro encontró la casa 1028, llegó hasta su misma habitación donde ella descansaba, con gran rapidez y aún bufando, el animal embistió a la niña.



Bella Aurora en vez de volver a asustarse, se quedó mirando al torito a los ojos y lo abrazó dulcemente... Ella supo leer en los ojos del animal la ternura de un niño como ella, que se había convertido en toro bravo por falta de cariño, y que le había escogido a ella para salvarlo de la muerte esa tarde en la plaza.



Después de que se rompió la maldición que llevaba el pequeño, los dos se hicieron grandes amigos y jugaban siempre juntos. La ternura y la bondad de los niños vencieron esa tarde a la maldición de la falta de cariño y a la muerte innecesaria de un animal.

EL ATRIO DE SAN FRANCISCO



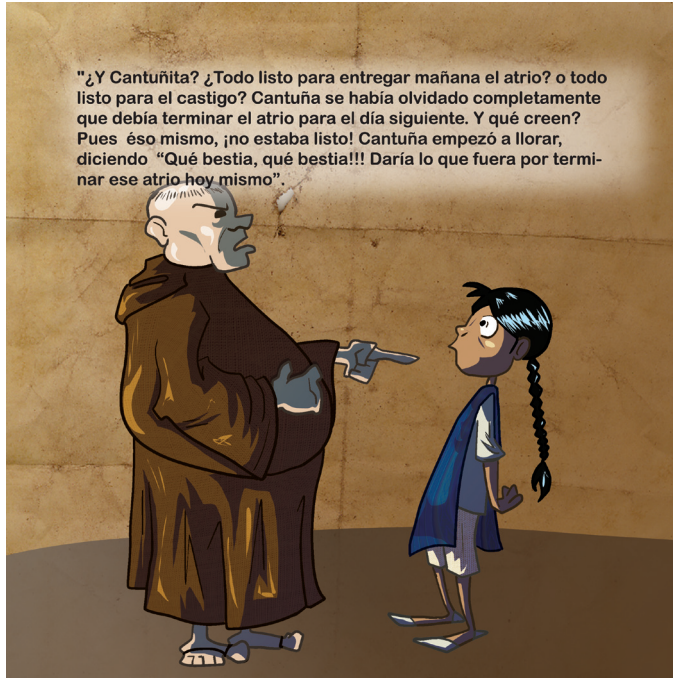
Hace muchos años, para construir la Iglesia de San Francisco, se buscaba a alguien con mucho talento para hacer el atrio de la Iglesia. Saben a quién escogieron? Pues al pequeño indio Cantuña, y ¡claro!



Pero a Cantuña, como a todos los niños, le gustaba más jugar canicas con sus amigos, y por supuesto en vez de ponerse a trabajar en el atrio, se pasaba las tardes con sus amigos juega y juega.



"¿Y Cantuñita? ¿Todo listo para entregar mañana el atrio? o todo listo para el castigo? Cantuña se había olvidado completamente que debía terminar el atrio para el día siguiente. Y qué creen? Pues éso mismo, ¡no estaba listo! Cantuña empezó a llorar, diciendo "Qué bestia, qué bestia!!! Daría lo que fuera por terminar ese atrio hoy mismo".



"Oye guambrito, te oí decir lo que fuera? le dice el diablo con cara de vivísimo cuando se le aparece a Cantuña. "Si, lo que fuera!", le dice Cantuña. "A ver guaguito vago, pactemos" le dice el viejo diablo. "Vos no haces nada, yo pongo hasta la última piedrita para mañana de mañanita, pero me voy llevando tu alma!" "¡Bacán...trato hecho!" dice Cantuña.



Pero al ver trabajar a los cientos de diablitos toda la noche y tan rápido, Cantuña, más vivo que el mismo diablo, se preocupa por su alma y se guarda una piedrita bajo el poncho. ¡Por si acaso!





Por la mañanita, el viejo diablo pretende entregar la obra y llevarse el alma de Cantuña ¡de una! Pero Cantuña, más sapo, saca la piedra del poncho y le dice: "lero lero, esta te falta, creo." "Guagua tramposo! El trato era que vos no te metas" dice el diablo enojado. "A ver: juguemos algo, si yo gano, me llevo mismo tu alma y si pierdo ya mejor te quedas vos con ella"



"Canicas!" grita Cantuña. El diablo acepta, pero lo que él no sabe, y nosotros sí, es que Cantuña, por jugar a las canicas, todo ese tiempo no trabajaba en atrio y, claro, ¡cómo no! Ganó la partida.

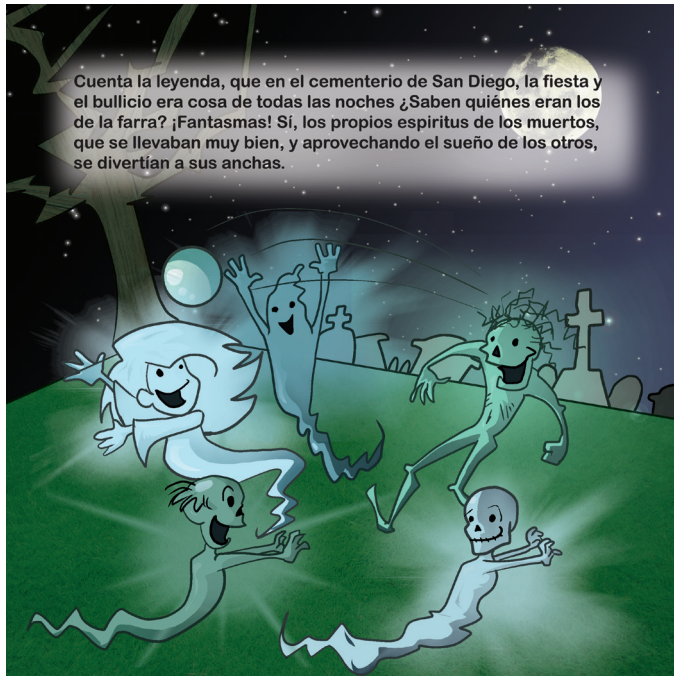


El derrotado diablo acepta su pérdida:
"¡Me ganaste guagua sabiendo!
¡Quédate con tu alma! Más almas tramposas ya no las quiero yo, ya tengo demasiadas en la paila"
Cantuña se siente orgulloso de su habilidad para las canicas, pero promete nunca más dejar para último momento las cosas. Ya sabe que eso lo mete en problemas hasta con el mismísimo Señor Diablo.

La capa del estudiante



Cuenta la leyenda, que en el cementerio de San Diego, la fiesta y el bullicio era cosa de todas las noches ¿Saben quiénes eran los de la farra? ¡Fantasmas! Sí, los propios espíritus de los muertos, que se llevaban muy bien, y aprovechando el sueño de los otros, se divertían a sus anchas.



Bien cerca del cementerio, en la plaza, Juan y sus amigos bromeaban y jugaban en ella, y como ellos conocían lo asustadizo que era Juan, le retan a clavar un clavo en la tumba de una amiga que estaba allí enterrada: "Que fue, dále, no seas cobarde Juanito, ¡a que no te atreves!"



Y claro, a nuestro Juanito, le tocó aguantar el miedo, disimular delante de sus cuates, y aceptar el reto. Se moría del miedo, pero el orgullo pudo más, así que por la noche fue al cementerio.



Armado de mucho valor, pero temblando un poco, encuentra la tumba, y con martillo y clavo en mano, Juanito cumple con su reto. Pero lo que él no sabe, (porque no es fantasma) es que la fantasmita muy disgustada lo observaba sentada a su lado.



Una vez puesto el clavo en la tumba, Juanito decide irse de ahí. "Ya cumpli... Mejor me piso de aquí rapidito" Pero, en ese mismo momento, la audaz fantasmita lo sujeta de la capa para darle un buen susto.





Qué horrible susto se llevó el pobre, tanto que al darse vuelta cayó como una piedra al piso, y estando allí tirado se le apareció la fantasmita: "¿Por qué no respetas a los muertos? ¿Te gustaría que los vivos vayan a "fregar" a tu tumba cuando tu mueras? Mejor ándate de aquí antes de que....."



Cuando la fantasmita decide soltarlo, Juan sale horrorizado del cementerio, pero eso sí, jurando nunca más volver a burlarse de los muertos :
"¡Por Diosito lindo que no lo vuelvo a hacer!"



La fantasmita y sus amigos salieron otra vez esa noche a celebrar la lección que le dieron a Juan. Bailaron y se rieron de la cara que puso al verla. Sabían que ya él habría aprendido su lección.

EL GALLITO DE LA CATEDRAL



Ramón era un niño quiteño que vivía con sus padres en una casa muy linda cerca de la catedral, en Quito. Él era juguetón y travieso como todos los niños, pero a veces, bien frecuentes, se pasaba de maleducado.



Ramón hacía muchas diabluras, pero la que más molestaba a la gente era cuando se paraba frente a la catedral para insultar al gallito. Ramón se creía muy valiente por ello y le gritaba: "¡El que sea valiente que venga y me encare! ¡Que no hay gallito más valiente que yo! ¡Peor el de la catedral!"



La madre de Ramón estaba cansada de la malacrianza d su hijo: "Si sigues así ni el Diocito te va a perdonar nunca Ramón. Tienes que ser un niño bueno, por favor".



Pero nada funcionaba con Ramón, ni los castigos ni los regaños de su madre y esa noche Ramón volvió a salir de casa para ir a hacer lo que más disfrutaba: gritarle al gallito de la catedral.



En la plaza, justo cuando Ramón se disponía a gritar al gallito, ocurrió algo extraño: éste, en lo más alto de la catedral empezó a moverse y en un sólo aleteo voló directamente hacia Ramón.

Ramón se quedó helado, del susto no podía ni moverse. El gallito finalmente se posó frente a él diciéndole: "Ramón, ¿por qué tienes que gritarme siempre que pasas por aquí? ¿No te das cuenta que tu eres sólo un niño que debería hacer caso a su mamá y no un gallito como yo? ¡No quiero oír un solo grito más de tu parte!".



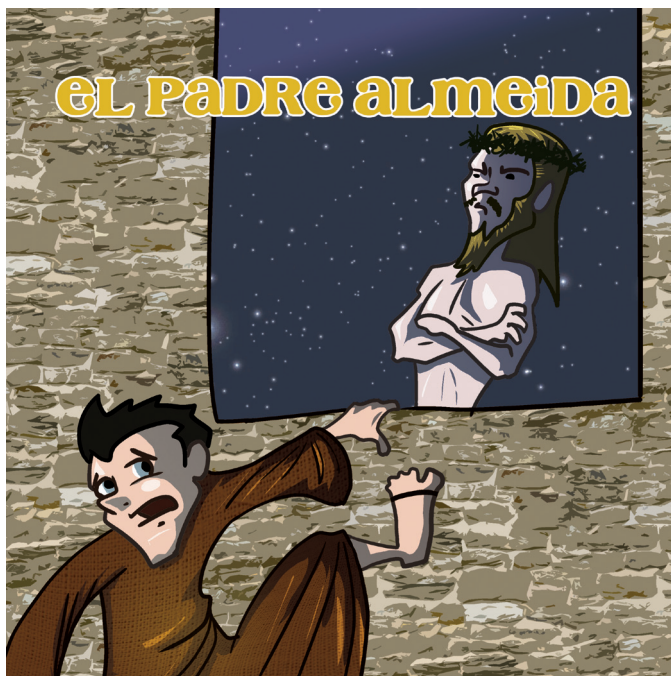
Nuestro querido Ramón, corriendo y llorando a más no poder, llegó a su casa en un sólo susto y carrera, y prometió a su madre no volver a enfrentarse más al gallito ni ser tan maleducado.



Después de esa noche nadie lo podía creer el cambio de Ramón, ni su propia mamá. Ella le preguntó que fue lo que le hizo cambiar, pero él nunca reveló nada, aquello quedó como un secreto entre el niño y el gallito. Desde entonces, siempre al pasar por la catedral con su familia, Ramón saluda educadamente al avecita.



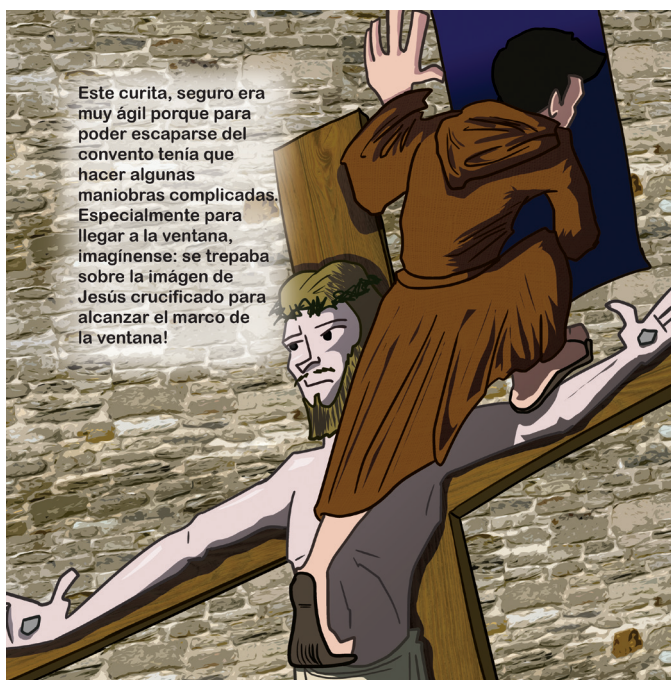
EL PADRE ALMEIDA



En el convento de los curitas franciscanos se le reza mucho a Jesucristo porque es Él quien les dá las fuerzas para ser buenos y no pecar. Seguramente el Padre Almeida no le rezaba lo suficiente, porque ¡él si que sabia pecar!



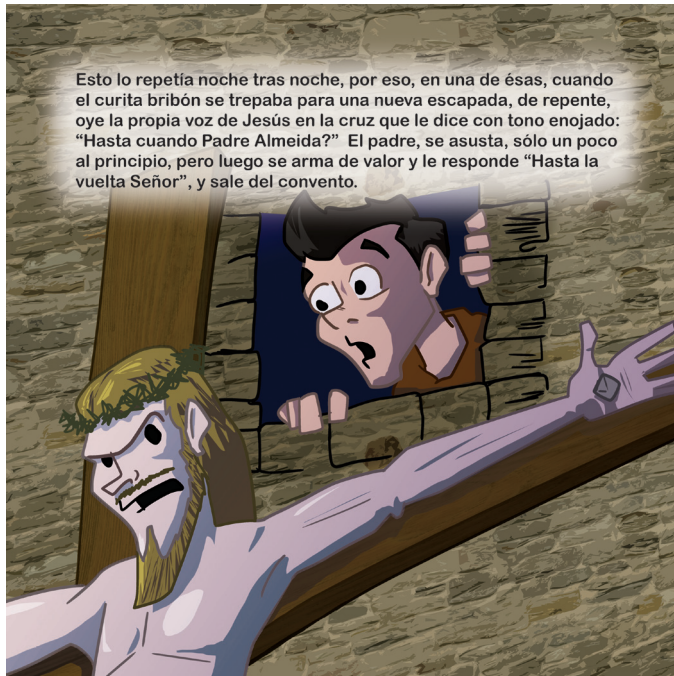
Este curita, seguro era muy ágil porque para poder escaparse del convento tenia que hacer algunas maniobras complicadas. Especialmente para llegar a la ventana, imagínense: se trepaba sobre la imagen de Jesús crucificado para alcanzar el marco de la ventana!



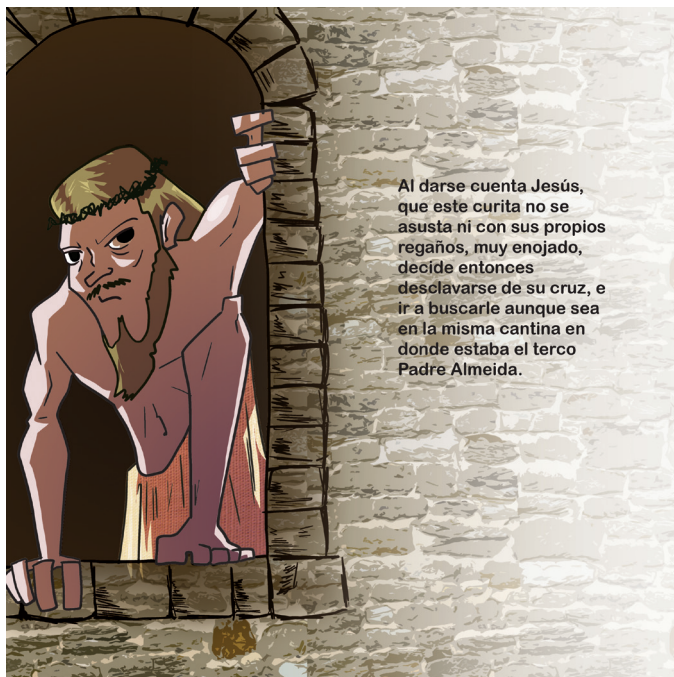
Quando por fin lograba salir, se ponía muy contento ya que se iba al bar más cercano a tomarse unas cuantas copas con la gente que allí estaba.



Esto lo repetía noche tras noche, por eso, en una de esas, cuando el curita bribón se trepaba para una nueva escapada, de repente, oye la propia voz de Jesús en la cruz que le dice con tono enojado: "Hasta cuando Padre Almeida?" El padre, se asusta, sólo un poco al principio, pero luego se arma de valor y le responde "Hasta la vuelta Señor", y sale del convento.



Al darse cuenta Jesús, que este curita no se asusta ni con sus propios regaños, muy enojado, decide entonces desclavarse de su cruz, e ir a buscarle aunque sea en la misma cantina en donde estaba el terco Padre Almeida.



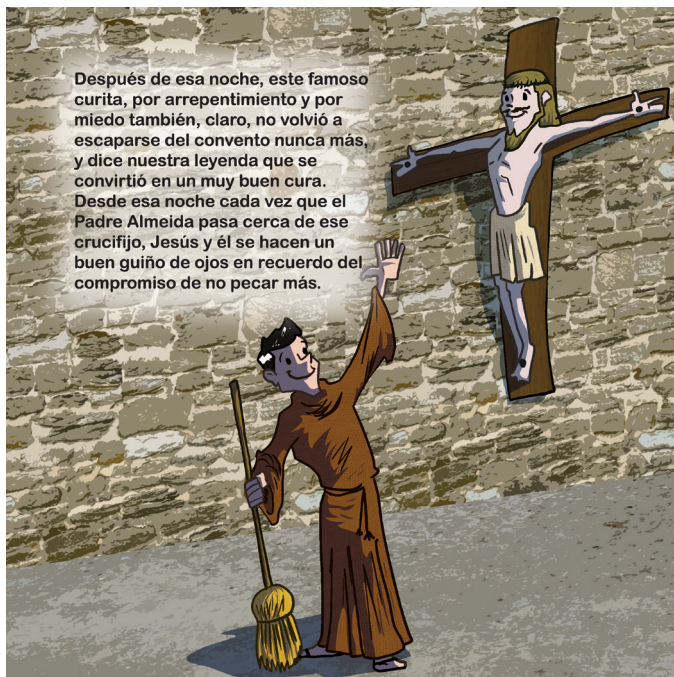
Déense cuenta: el mismísimo Jesús bajado de su cruz llega caminando y entra al bar lleno de borrachitos, donde el Padre Almeida, en compañía de sus amigos, empinaba un gran vaso de cerveza. Muy enojado y con un buen tirón de oreja le dice: "Nos vamos Padre, de vuelta para el convento" y lo saca del lugar.



De regreso en el convento, Jesús, muy como si nada se vuelve a su cruz. El Padre Almeida sintiéndose peor que un zapato ante Él, se puso de rodillas frente a la cruz y rezó y rezó toda la noche pidiendo perdón y haciendo grandes promesas.



Después de esa noche, este famoso curita, por arrepentimiento y por miedo también, claro, no volvió a escaparse del convento nunca más, y dice nuestra leyenda que se convirtió en un muy buen cura. Desde esa noche cada vez que el Padre Almeida pasa cerca de ese crucifijo, Jesús y él se hacen un buen guiño de ojos en recuerdo del compromiso de no pecar más.



JUGANDO CON LEYENDAS



Las 7 Diferencias

Encuentra las 7 diferencias en estas dos fotos de la leyenda del Atrio de la Catedral. ¡Aun que parecen idénticas no lo son!



Pinta y Escribe

Pinta esta imagen del Gallito de la Catedral con Don Ramón. Además completa las burbujas de texto.
¿Qué crees que están diciendo?



DESCIFRA LA FRASE

Ayuda al Padre Almeida a descifrar lo que debe decir. Solo escribe la primera letra de cada una de esos objetos y formarás la frase.

PONLE TEXTURAS!

Pon pedacitos de papel crepé, tela, o el material que quieras en el vestido de Bella Aurora y en la piel del toro. Recuerda cortarlos del tamaño que son.



manualIDADES

Vamos a hacer un fantasmita como los de la leyenda de la Capa del Estudiante. ¡Es muy fácil! Y necesitas pocos materiales.

materiales

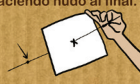
- Cuadrado de tela blanca, o un cuadrado de papel crepé blanco.
- Funda plástica hecho bolita.
- Ojos plásticos o un marcador negro para dibujarlos.
- Trozo de lana.
- Hilo nylon.



1 Marca el centro de tu pedazo de tela con un esfero o marcador.



2 Pasa el hilo nylon con la ayuda de una aguja haciendo nudo al final.



3 Haz una bolita con la funda plástica y ponla en el centro de la tela.



4 Envuelve con la tela la funda plástica y con el trozo de lana haz un lazo para que no se salga.



5 Con un poco de pegamento pega los ojos al fantasmita o dibújalos con un marcador.

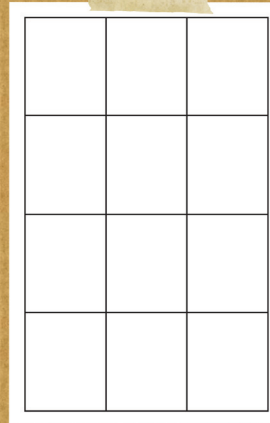
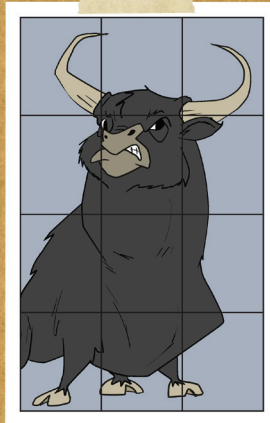


6 ¡Listo! Tu fantasmita está terminado y listo para que lo cuelgues de donde quieras con el hilo nylon.



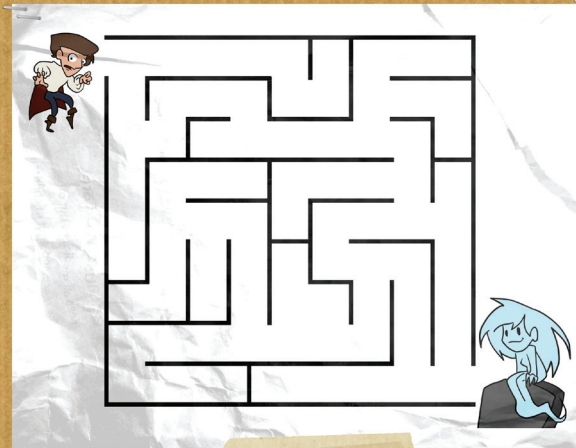
DIBUJA

Aprende a dibujar al torito de La Casa 1028. ¡Es muy fácil!
Solo copia cuadro por cuadro lo que ves.



LABERINTO

Ayuda al estudiante a encontrar su camino. Debe llegar a poner el clavo en la tumba de la fantasmita.



BUSCA PAREJAS

Une con líneas los personajes y objetos de cada leyenda. Hay 2 personajes y un objeto por cada leyenda.

