

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: La narrativa visual en las ilustraciones de los libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario.

ESTRATEGIA: Investiguemos. Caja de herramientas de educación para la paz y derechos humanos.

PROYECTO DE GRADO

**HEIDDY NOEMI US GARCIA**

CARNET 12806-11

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015

CAMPUS CENTRAL

**UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**  
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO  
LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

INVESTIGACIÓN: La narrativa visual en las ilustraciones de los libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario.

ESTRATEGIA: Investiguemos. Caja de herramientas de educación para la paz y derechos humanos.

PROYECTO DE GRADO

TRABAJO PRESENTADO AL CONSEJO DE LA FACULTAD DE  
ARQUITECTURA Y DISEÑO

POR  
**HEIDDY NOEMI US GARCIA**

PREVIO A CONFERÍRSELE

EL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA EN EL GRADO ACADÉMICO DE LICENCIADA

GUATEMALA DE LA ASUNCIÓN, JULIO DE 2015  
CAMPUS CENTRAL

## **AUTORIDADES DE LA UNIVERSIDAD RAFAEL LANDÍVAR**

RECTOR: P. EDUARDO VALDES BARRIA, S. J.  
VICERRECTORA ACADÉMICA: DRA. MARTA LUCRECIA MÉNDEZ GONZÁLEZ DE PENEDO  
VICERRECTOR DE INVESTIGACIÓN Y PROYECCIÓN: ING. JOSÉ JUVENTINO GÁLVEZ RUANO  
VICERRECTOR DE INTEGRACIÓN UNIVERSITARIA: P. JULIO ENRIQUE MOREIRA CHAVARRÍA, S. J.  
VICERRECTOR ADMINISTRATIVO: LIC. ARIEL RIVERA IRÍAS  
SECRETARIA GENERAL: LIC. FABIOLA DE LA LUZ PADILLA BELTRANENA DE LORENZANA

## **AUTORIDADES DE LA FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO**

DECANO: MGTR. HERNÁN OVIDIO MORALES CALDERÓN  
SECRETARIA: MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA  
DIRECTORA DE CARRERA: MGTR. ANA REGINA LÓPEZ DE LA VEGA

## **NOMBRE DEL ASESOR DE TRABAJO DE GRADUACIÓN**

LIC. JOSE ALEJANDRO RAMIREZ PINEDA

## **TERNA QUE PRACTICÓ LA EVALUACIÓN**

MGTR. PATRICIA DEL CARMEN VILLATORO CASTILLO DE PAZ  
LIC. EDMUNDO JOSUÉ MALDONADO LÓPEZ  
LIC. SERGIO JOSE DURINI SERRANO



Universidad  
Rafael Landívar  
Tradición Jesuita en Guatemala

Facultad de Arquitectura y Diseño  
Departamento de Diseño Gráfico  
Teléfono: (502) 2426 2626 ext. 2428  
Fax: (502) 2426 2626 ext. 2429  
Campus Central, Vista Hermosa III, Zona 16  
Guatemala, Ciudad. 01016

Reg. No. DG.010-2015

Departamento de Diseño Gráfico de la Facultad de  
Arquitectura y Diseño a los veinte días del mes de mayo de  
dos mil quince.

Por este medio hacemos constar que el (la) estudiante US GARCIA, HEIDDY NOEMI,  
con carné 1280611, cumplió con los requerimientos del curso de Elaboración de Portafolio  
Académico. Aprobando las tres áreas correspondientes.

Por lo que puede solicitar el trámite respectivo para la Defensa Privada de Portafolio  
Académico, previo a optar el grado académico de Licenciado(a).

  
Lic. Christian Navarzo  
Asesor Proyecto de Investigación

  
Lic. Alejandro Ramírez  
Asesor Proyecto Digital

  
Mgr. Christian Montenegro  
Asesor Proyecto de Estrategia

cc: Archivo  
/mfr

**CARTA DE ASESORES**

**Orden de Impresión**

De acuerdo a la aprobación de la Evaluación del Trabajo de Graduación en la variante Proyecto de Grado de la estudiante HEIDDY NOEMI US GARCIA, Carnet 12806-11 en la carrera LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO, del Campus Central, que consta en el Acta No. 0374-2015 de fecha 17 de junio de 2015, se autoriza la impresión digital del trabajo titulado

INVESTIGACIÓN: La narrativa visual en las ilustraciones de los libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario.

ESTRATEGIA: Investiguemos. Caja de herramientas de educación para la paz y derechos humanos.

Previo a conferírsele el título de DISEÑADORA GRÁFICA en el grado académico de LICENCIADA.

Dado en la ciudad de Guatemala de la Asunción, al día 1 del mes de julio del año 2015.


MGTR. ALICE MARÍA BECKER ÁVILA, SECRETARIA  
ARQUITECTURA Y DISEÑO  
Universidad Rafael Landívar

**ORDEN DE IMPRESIÓN**

# La Narrativa Visual

en las ilustraciones de los libros educativos  
para el aprendizaje ambiental en nivel primario



# RESUMEN

La narrativa visual en las ilustraciones para el aprendizaje tiene gran relevancia ya que es capaz de transmitir información de forma sencilla, creativa y precisa, tienden a ser un complemento efectivo a las palabras. En muchas ocasiones éstas se emplean para comunicar mensajes que promueven valores positivos, como en el caso de las que se orientan a transmitir temas sobre educación ambiental especialmente las que se dirigen a niños en edades tempranas como es el nivel primario.

Sin embargo para lograr que este proceso de comunicación y transmisión de información o conocimiento sea efectivo es necesario manejar una serie de elementos gráficos para desarrollar dichas ilustraciones.

Por lo cual este trabajo de investigación se realizó con el fin de analizar cómo se aplican los elementos de la narrativa visual para el aprendizaje de temas sobre medio ambiente enfocados a niños que se encuentran en el nivel primario, mediante la documentación y recopilación de información a través de diversas fuentes, así como la opinión de diseñadores gráficos expertos en el tema de ilustración infantil, el apoyo de una psicóloga y la opinión de un niño de primaria.

# ÍNDICE

1. Introducción	
2. Planteamiento del problema .....	8
3. Objetivos.....	11
4. Metodología de investigación.....	12
4.1 Sujetos de estudio	
4.2 Objetos de estudio	
4.2. Instrumentos	
4.3. Procedimiento	
5. Contenido teórico	
5.1. Educación ambiental.....	16
- ¿Qué es educación ambiental?	
- División de la educación ambiental	
- Objetivos de la educación ambiental	
- Etapas de la educación ambiental	
- Principios de la educación ambiental	
- Principales problemas ambientales y de recursos	
5.2. Ser alumno y alumna de primaria.....	21
- Concepto	
- Generalidades sobre los cambios a escala social	
- Generalidades sobre los cambios cognitivos	
- La educación de los niños de la escuela primaria	



- Los niños de la escuela primaria (6 y 7 años)
- Los niños de la escuela primaria (8 a 11 años)

### 5.3. Educación medio ambiental en nivel primario.....26

- Objetivos de la educación ambiental en nivel primario
- Conocimientos de educación ambiental en nivel primario
- Destrezas en cuanto a educación ambiental en nivel primario
- Actitudes en base a la educación ambiental en primaria
- ¿Por qué enseñar educación ambiental a los niños y niñas de primaria?
- Metodología para trabajar educación ambiental en el nivel primario.
- ¿Cómo aprende el niño o niña de primaria a amar la naturaleza y el medio ambiente?
- Etapa de acción y conexión con la naturaleza.

### 5.4. Diseño editorial.....32

- ¿Qué es diseño editorial?
- Maquetación
- Conceptos de maquetación
- Tipos de publicaciones en diseño editorial
- El libro infantil
- El amor al libro en la niñez

### 5.5. Narrativa.....41

- Definición
- El lector
- Estructura de la narración
- Elementos de la narrativa

5.6. Narrativa visual.....	44
- La relación entre texto e imagen	
- Ilustración Infantil	
- Elementos para contar historias	
- Elementos de composición	
- Intencionalidad estética y narrativa de la doble página en el libro ilustrado	
- Retórica de la imagen	
- Llenar los vacíos	
- Contrapunto	
5.7. Desarrollo de personajes.....	75
- ¿Qué es un personaje?	
- ¿Cómo crear personajes inolvidables?	
- Perfil de personajes	
- Construcción de personajes	
- Características visuales de los arquetipos	
- Personalidad de acuerdo a arquetipos	
- Personajes animales y plantas	
- El lenguaje corporal	
5.8. Experiencia de diseño .....	108
6. Entrevistas .....	112
- Entrevista a Diseñadora Laura Sánchez	
- Entrevista a Diseñadora Jenniffer Valvert	
- Entrevista a Mgtr. Pilar Coromac (Psicóloga)	
- Cuestionario dirigido al niño de primaria Abner Juárez	

7. Análisis de materiales educativo (Guías de observación).....	138
- El agua y yo - ilustraciones por Milton (Carlos Bazerque)	
- Eco S.O.S - ilustraciones por Laura Osorno	
- Michael Recycle - ilustraciones por Alexandra Colombo	
8. Interpretación y síntesis.....	133
9. Conclusiones .....	164
10. Recomendaciones .....	166
11. Referencias .....	167
12. Anexos .....	182

# 1.

## INTRODUCCIÓN

La narrativa es equivalente a la palabra historia, la cual presenta una serie de hechos ordenados de forma secuencial enfatizando un argumento a manera de formar una obra con sentido y coherencia para el público. Ésta posee diversos elementos que la integran, siendo: personajes, acción, lugar, ambiente, narrador y tiempo.

Por lo que en considerables ocasiones la narrativa se sirve de imágenes para representar dichos elementos, originando así la narrativa visual que consiste básicamente en contar una historia por medio de imágenes conformando un apoyo gráfico para las palabras.

Lo cual contribuye a generar un mensaje claro e interesante, fácil de percibir ante el grupo objetivo por lo cual la narrativa tiende a ser una poderosa herramienta para favorecer el proceso de aprendizaje y desarrollo cognitivo principalmente en niños, logrando que éste se torne sencillo y convencional especialmente al momento de transmitir o explicar un tema que maneje cuestiones de complejo o difícil significado.

Por lo que es notorio que la narrativa visual posee una función clave en los libros infantiles en el aprendizaje de los niños, sobre todo

en libros que abarcan temas que sobre valores, adquisición de conocimientos y habilidades, crear conciencia, generar cambios de actitud, como en el caso de publicaciones para el aprendizaje ambiental de niños en formación escolar, específicamente en nivel primario.

En donde cada elemento de diseño gráfico empleado para la narrativa visual posee una función en especial que ayuda a enriquecer la composición para estimular el desarrollo cognitivo del niño esto es en cuanto a colores, texturas y herramientas visuales que le otorgan un significado a la ilustración más allá de lo que dicen las palabras, lo que favorece a que el niño pueda generar su propia interpretación de la imagen.

De igual forma estos mismos elementos poseen la función de promover este aprendizaje de otra manera al crear conciencia al niño, mostrarle el contraste de un ambiente cuidado y otro contaminado a través de planos y escenarios, formar vínculos de afecto a la naturaleza a través de personajes, etc.

Por lo cual es relevante investigar sobre este tema, para conocer a profundidad cómo es que cada uno de estos elementos interviene en el proceso de aprendizaje del niño y cómo le motivan a realizar acciones en favor de su entorno.

## 2.

## PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

*La narrativa visual en las ilustraciones de los libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario.*

Frascara (2000) sostiene que “El diseño gráfico, visto como actividad, es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales, producidas en general por medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados” por lo que en muchas ocasiones está implicada la responsabilidad ética y social en la creación de mensajes que apoyen valores humanos y que hagan una contribución positiva a la sociedad, lo que conlleva a relacionar que el diseño gráfico está fuertemente ligado a la educación en beneficio de la misma, en favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje ya que el aspecto visual en material educativo posee la capacidad de impactar y persuadir al representar un mensaje, facilitando la recepción y asimilación de contenidos al materializar y graficar la información en diversos medios los cuales poseen gran influencia en la educación.

Especialmente en el aprendizaje medio ambiental, en donde se favorece la promoción de valores y conocimiento ecológico buscando crear conciencia sobre los problemas del entorno, motivando a las personas a proponer soluciones por medio de la

participación. Enfatizando que este aprendizaje debe iniciarse lo más pronto posible en el nivel primario puesto que si los niños poseen la habilidad de determinar y proponer soluciones a problemas ambientales a temprana edad, es factible que continúen con dichos hábitos en la edad adulta. Así mismo es fundamental que los niños tomen conciencia sobre el entorno motivándolos a ser agentes de cambio al utilizar los recursos naturales de forma responsable con el fin de no comprometer los de futuras generaciones.

Por lo tanto el diseñador ejerce un rol importante al elaborar materiales para el aprendizaje medio ambiental, siendo uno de los principales el libro educativo definido como una herramienta valiosa que contribuye y promueve determinado aprendizaje, empleado primordialmente en el ámbito escolar o académico como instrumento para el desarrollo cognitivo.

Según lo mencionado anteriormente estos textos poseen mayor relevancia en el aprendizaje de niños de primaria, ya que en esa etapa se forman los primeros conceptos, ideas y experiencias autónomas sobre el mundo por consiguiente el diseñador gráfico debe ser cuidadoso en el diseño editorial de libros educativos para

niños, como intérprete de los diversos contenidos a manera de comunicar con efectividad el mensaje valiéndose de elementos de diseño tal como tipografía, colores, retículas, imágenes, etc.

En especial la ilustración con respecto a la narrativa visual ya que las imágenes interactúan con el texto, llaman la atención de los niños de igual forma hacen más comprensible el mensaje, tanto así que en algunos casos no es necesario utilizar palabras ya que la imagen presenta la capacidad de contar una historia por sí sola, constituyendo así un proyecto de interpretación y significación, considerando factores de diseño, técnica, composición, aspectos cognitivos, emocionales y sociales involucrando acciones, contexto y personajes, los últimos como elementos principales por lo que el perfil o esencia de estos es relevante al generar consistencia y solidez para complementar y desarrollar la historia.

Al tratarse del campo para la educación ambiental dichas imágenes ayudan a crear conciencia y sensibilizar a los niños estimulando su disposición a informarse sobre ecología y participar en la preservación y mejora de su entorno.

Además Montoya et al. (2003) recalcan que se debe prestar atención a la calidad gráfica de libros para niños; ya que la imagen puede tener tanta o más importancia que el lenguaje escrito; no solo porque se vive en una sociedad dominada por la imagen gráfica, sino también porque la ilustración es un poderoso

medio de comunicación y un excelente recurso didáctico en el sistema educativo. Es decir que la ilustración facilita el proceso de aprendizaje de los niños en la asimilación y memorización de contenidos, impulsando la creatividad, imaginación y trasmisión de valores, etc.

Por otra parte cabe mencionar que actualmente la ilustración de libros para niños ha entrado en auge, por lo que han surgido diversos artistas, diseñadores e ilustradores con gran habilidad, logrando llevar a cabo excelentes trabajos en el campo a través de distintas técnicas, tanto digitales como análogas, poniendo en práctica toda su creatividad, no obstante cuidan de interpretar los contenidos en relación a la conceptualización de la ilustración a manera de no crear confusión puesto que la percepción del niño es totalmente diferente a la de un adulto, además de ser un factor importante en la comunicación del mensaje y un recurso para despertar el interés por el tema, logrando que el material sea efectivo y bien aceptado.

Por tal razón es importante documentar sobre la ilustración en este tipo de materiales educativos, ya que reflejan la calidad de diseñadores de trayectoria, que por los trabajos realizados para el campo medio ambiental han logrado realizar un valioso aporte para el aprendizaje infantil.

Ante lo observado previamente, se originan las siguientes interrogantes:

*-¿Cómo se aplican los elementos de la narrativa visual en las ilustraciones de libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario?*

*- ¿Cuál es el perfil de los personajes en libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario?*

### 3. OBJETIVOS DE INVESTIGACIÓN

- Analizar como se aplican los elementos de la narrativa visual en las ilustraciones de libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario.
- Determinar el perfil de los personajes en libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario.



# 4.

## METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

### 4.1. SUJETOS DE ESTUDIO

-Diseñadora [Laura Sánchez Cortés](#)

[dogsnc@gmail.com](mailto:dogsnc@gmail.com)

Catedrática de Diseño Editorial

Consultora independiente en temas medio ambientales y de Derechos Humanos.

*El aporte de la diseñadora Laura Sánchez será para conocer en que consiste el desarrollo de libros educativos con temas medioambientales dirigidos a niños de primaria, es decir que factores se toman en cuenta para desarrollar este tipo de materiales y el uso de narrativa visual para comunicar de forma efectiva el mensaje de preservación del entorno.*

-Diseñadora [Jenniffer Valvert](#)

[papelista.detalles@gmail.com](mailto:papelista.detalles@gmail.com)

Diseñadora gráfica

Diseño Gráfico, Ilustración, Editorial, Desarrollo de personajes, Promocionales, BTL.

*Se tomó como sujeto de estudio a la diseñadora Jenniffer Valvert por su experiencia en el campo de diseño de material educativo, cuyo aporte será sobre el desarrollo de personajes.*

-Mgtr. [Pilar Coromac](#)

[pili9\\_cs@yahoo.com](mailto:pili9_cs@yahoo.com)

Psicóloga / Magíster en Gestión del Desarrollo de la Niñez y la Adolescencia

Consultora

UNESCO Guatemala.

*Al tener experiencia en el área de educación y aprendizaje de jóvenes y niños el aporte de la Mgtr. Coromac será sobre como influyen las ilustraciones de libros educativos al aprendizaje medio ambiental en la educación primaria.*

- Niño de nivel primario, [Abner Isaac Juárez Morales](#)

**Grado:** 4to primaria

**Edad:** 10 años

**Centro educativo:** Colegio Cristiano Elim

*El aporte del niño de nivel primario será en cuanto a conocer cuál es su percepción y opinión sobre los elementos de la narrativa visual aplicados en las ilustraciones sobre temas medio ambientales.*

## 4.2. OBJETOS DE ESTUDIO

Se llevará a cabo el análisis de la conceptualización y la narrativa visual de las ilustraciones de 3 libros infantiles sobre educación medio ambiental para nivel primario de diferentes editores y diseñadores.

### 2. El agua y yo

**Autora: Cecilia Blanco**

**Ilustraciones por Milton (Carlos Bazerque)**

El libro El agua y yo, tiene por contexto un pueblo serrano en donde inesperadamente se acaba el agua potable. Un niño con la ayuda de su familia y los vecinos se toman la labora de investigar que fue lo que sucedió y se logran percatar que ellos también estaban involucrados en el problema.

Se eligió el material para objeto de estudio puesto que se enfoca en un eje temático importante siendo la preservación de los valiosos recursos naturales en este caso “el agua” a través de un lenguaje sencillo, motivando al niño a ser un actor de cambio desde su entorno y sus posibilidades empleando escenarios y personajes cotidianos en la narrativa visual.

### 1. Eco S.O.S

**Autores: María Villegas y Jennie Kent**

**Ilustraciones por Laura Osorno**

Uno de los libros educativos ilustrados por Osorno, es ECO SOS proyecto realizado junto a Villegas Editores, escrito por María Villegas y Jennie Kent, para promover e informar a niños sobre la relevancia de poner en práctica el cuidado y preservación del medio ambiente de forma divertida e interesante, con el fin de que los niños puedan recibir un aprendizaje integral a temprana edad, para desarrollar en ellos el respeto por la naturaleza.

El contexto del libro es sobre las experiencias de Eco Osito, personaje principal que se dedica a viajar por el mundo, quien en su recorrido aprende y resuelve problemas que se dan en el medio ambiente como: la contaminación, extinción de especies, efecto invernadero, etc.

Por otra parte se escogió el material como objeto de estudio por formar parte de una campaña sobre educación y difusión del medio ambiente, así mismo es un material integral al presentar diversos temas sobre educación ambiental de forma amena, tomando en cuenta que el libro propone reflexiones y actividades que el niño pueda llevar a cabo en un entorno cotidiano para asimilar mejor la problemática medio ambiental y hacer algo al respecto, a través de historias con gran atractivo gráfico por medio de la narrativa visual que maneja.

### 3. Michael Recycle meets Litterbug Doug

El libro narra la historia de Mychael Recycle quien conoce a Litterbug Doug quien es sucio, perezoso y desordenado, mostrando gran desprecio por el reciclaje, poniendo en riesgo la ciudad tan limpia y verde en donde habita, causando malos olores por las montañas de basura que deja a su paso, depende del protagonista hacerle cambiar de opinión y de malos hábitos.

Este material fue escogido como objeto de estudio debido a que también se enfoca en un tema en especial siendo “el reciclaje”, empleando estereotipos en los personajes para la narrativa visual, a manera de estimular al niño a practicar acciones que mejoren el entorno de una forma dinámica, interesante y divertida.

## 4.3. INSTRUMENTOS

### Modelos de entrevista

Se elaboraron 3 modelos de entrevista, cada una con un fin distinto,

-la primera se realizó para conocer en que consiste la narrativa visual en las ilustraciones y como la aplicación de sus elementos contribuyen al aprendizaje de temas sobre medio ambiente dirigido a niños.

-La segunda se desarrolló para averiguar aspectos sobre el desarrollo de personajes, en cuanto a la creación de perfiles. Así mismo conocer como estos ayudan al aprendizaje de temas de medio ambiente en niños.

-La tercera entrevista se ejecutó para indagar como las ilustraciones de libros sobre temas de medio ambiente estimulan el aprendizaje del niño.

### Modelo de cuestionario

Se realizó un modelo de cuestionario dirigido al niño de primaria con el fin de conocer como percibe los elementos de la narrativa visual en los objetos de estudio analizados.

### Guías de observación

Se realizó un modelo de guía de observación para analizar la aplicación de los elementos de la narrativa visual en los 3 materiales objetos de estudio.

## 4.4. PROCEDIMIENTO

1. Inicialmente se realizó la selección del tema de interés, relacionado siempre a temas de ilustración dirigido al grupo objetivo infantil, buscando siempre que fuera conveniente y factible contar con apoyo de personas expertas o con dominio en el tema.

2. Luego se llevó a cabo el planteamiento del problema para conocer y determinar la relevancia del tema sobre la narrativa visual para la educación ambiental, consultando diversas fuentes con el fin de determinar los objetivos de investigación.

3. Se contactaron distintos sujetos expertos en el área y una persona que cumpliera con el perfil del grupo objetivo a quien va enfocado los libros ilustrados sobre medio ambiente.

4. Como apoyo para la elaboración del contenido teórico y experiencias de diseño se investigaron distintas fuentes de información y temas de relevancia según la temática central de los objetivos.

5. Se elaboraron entrevistas en forma de guías de entrevista que respondieran a los objetivos planteados.

6. Se prosiguió a elaborar una guía de observación para la recaudación de información planteada en los objetivos.

7. Se le realizaron las entrevistas a la Diseñadora Laura Sánchez y Jenniffer Valvert, así mismo a la Mgtr. Pilar Coromac y al niño de primaria Abner Juárez para recopilar la información requerida según los objetivos.

9. Luego de tener toda la información obtenida del marco teórico, experiencias de diseño e instrumentos se prosiguió con la interpretación y confrontación de la información, realizando una síntesis para responder a las preguntas y objetivos planteadas al inicio de la investigación.

10. Se procedió con la realización de las conclusiones y recomendaciones que dieron respuesta a los objetivos planteados para dar fin a la investigación.

11. Se colocaron las fuentes de consulta de acuerdo a la normativa APA establecida.

12. Se adjuntaron los instrumentos utilizados en función de los objetivos en anexos al final de la investigación.

13. Luego de tener concluidos los pasos anteriores se realizó la introducción estableciendo de forma general la importancia del tema.

# 5. CONTENIDO TEÓRICO Y EXPERIENCIA DE DISEÑO

## 5.1. EDUCACIÓN MEDIO AMBIENTAL (EA)

### ¿Qué es educación ambiental?

De acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] y el programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente [PNUMA] (1987), en el Congreso Internacional de Educación Ambiental y Formación se define a la educación ambiental como “un proceso permanente en el que los individuos y la colectividad cobran conciencia de su medio y adquieren los conocimientos, los valores, las competencias, la experiencia y la voluntad capaces de hacerlos actuar individual y colectivamente para resolver los problemas actuales y futuros del medio ambiente”.



(Fig.1) Logo UNESCO  
(Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura)

(Fig.2) Logo PNUMA (Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente)

### División de la educación medio ambiental

#### Educación ambiental informal

De acuerdo a Treléz (s.f), la educación informal es la que se dirige de forma amplia y masiva al público en general a través de los medios de comunicación. Buscando la mejora del entorno a través de prácticas o acciones amigables con el medio ambiente. Por ejemplo: Campañas publicitarias ambientales, programas de radio, anuncios en la televisión, etc.



(Fig.3) Posters de la campaña de Tappening, un movimiento estadounidense en contra del uso de uno de los residuos más abundantes y contaminantes del planeta: las botellas de plástico de agua.

### *Educación ambiental no formal*

Tréllez (s.f.), sostiene que la educación no formal es aquella que se orienta a los sectores de la comunidad, con el fin de brindar conocimiento e información sobre la situación ambiental a los miembros que la conforman para lograr que se lleven a cabo acciones para generar mejoras. Puede ser llevada a cabo a través de talleres, cursos, conferencias, etc.



(Fig.4) Delegación Cuauhtémoc, cursos comunitarios sobre medio ambiente.

### *Educación ambiental formal*

Así mismo Tréllez (s.f.), afirma que la educación formal es aquella que tiene lugar en las instituciones educativas, abarcando desde el nivel preescolar hasta el universitario. Esta es impartida mediante diversas formas tales como proyectos o asignaturas relacionadas con el tema, etc.



(Fig.5) Turbi, Comisión de energía / Sistema educativo Estatal Baja California Educación ambiental escolar sobre la energía.

## Objetivos de la educación ambiental

De acuerdo a la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] y el programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente [PNUMA] (1977), en la Conferencia de Tbilisi, fueron establecidos los objetivos de la educación ambiental siendo los siguientes:

### 1. *Conocimiento:*

Para ayudar a individuos y grupos sociales a tener una serie de experiencias y adquirir un conocimiento básico del medio ambiente y sus problemas asociados.

### 2. *Concientización:*

Para ayudar a individuos y grupos sociales a tener conciencia y sensibilizarse con el medio ambiente total y sus problemas conexos.

### 3. *Actitudes:*

Para ayudar a individuos y grupos sociales a adquirir un conjunto de valores y preocupaciones por el medio ambiente y la motivación para participar activamente en el mejoramiento y protección del mismo.

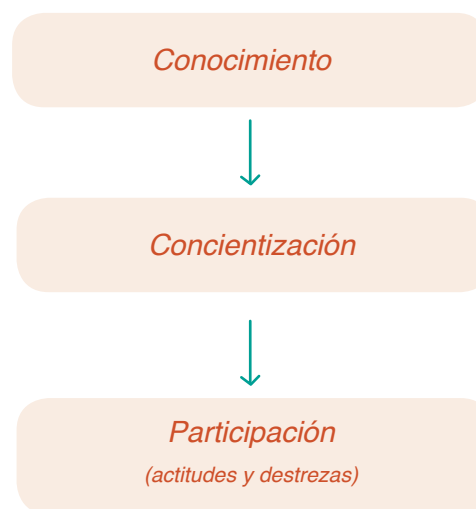
### 4. *Destreza:*

Para ayudar a individuos y grupos sociales a adquirir las destrezas necesarias para identificar, anticipar y resolver problemas ambientales.

### 5. *Participación:*

Para dar a los individuos y grupos sociales la oportunidad de involucrarse activamente en todas las actividades encaminadas a solucionar problemas ambientales.

## 5.1.4. Etapas de la educación ambiental



(Fig.6) Etapas de la educación ambiental

## Principios de la educación ambiental

Según [UNESCO] y [PNUMA] (1977), en la Conferencia de Tbilisi, se determinaron los principios de la educación ambiental, algunos de estos son:

1. ser un proceso vivencial permanente que comience al nivel pre-escolar y continúe a lo largo de todas las etapas formales y no formales;
2. examinar cuestiones ambientales principales en perspectivas locales, nacionales, regionales e internacionales para que los estudiantes empiecen a conocer las condiciones ambientales en otras áreas geográficas;
3. centrarse en situaciones ambientales actuales y posibles considerando al mismo tiempo la perspectiva histórica;
4. promocionar el valor y la necesidad de la cooperación local, nacional e internacional para la prevención y solución de problemas ambientales;
5. asociar la sensibilidad hacia el medio ambiente, el conocimiento, la habilidad para solucionar problemas, la clarificación de valores, la investigación y evaluación de situaciones con las diferentes edades, pero con un énfasis especial en la sensibilización ambiental que aprende sobre su propia comunidad, especialmente a edad temprana;

6. enfatizar la complejidad de los problemas ambientales y consecuentemente la necesidad de desarrollar capacidades intelectuales analíticas y de síntesis;

7. utilizar ambientes de aprendizaje distintos y una gran variedad de enfoques educativos en el aprendizaje y la enseñanza de y para el medio ambiente, poniendo el debido énfasis en las actividades prácticas y experiencias propias;

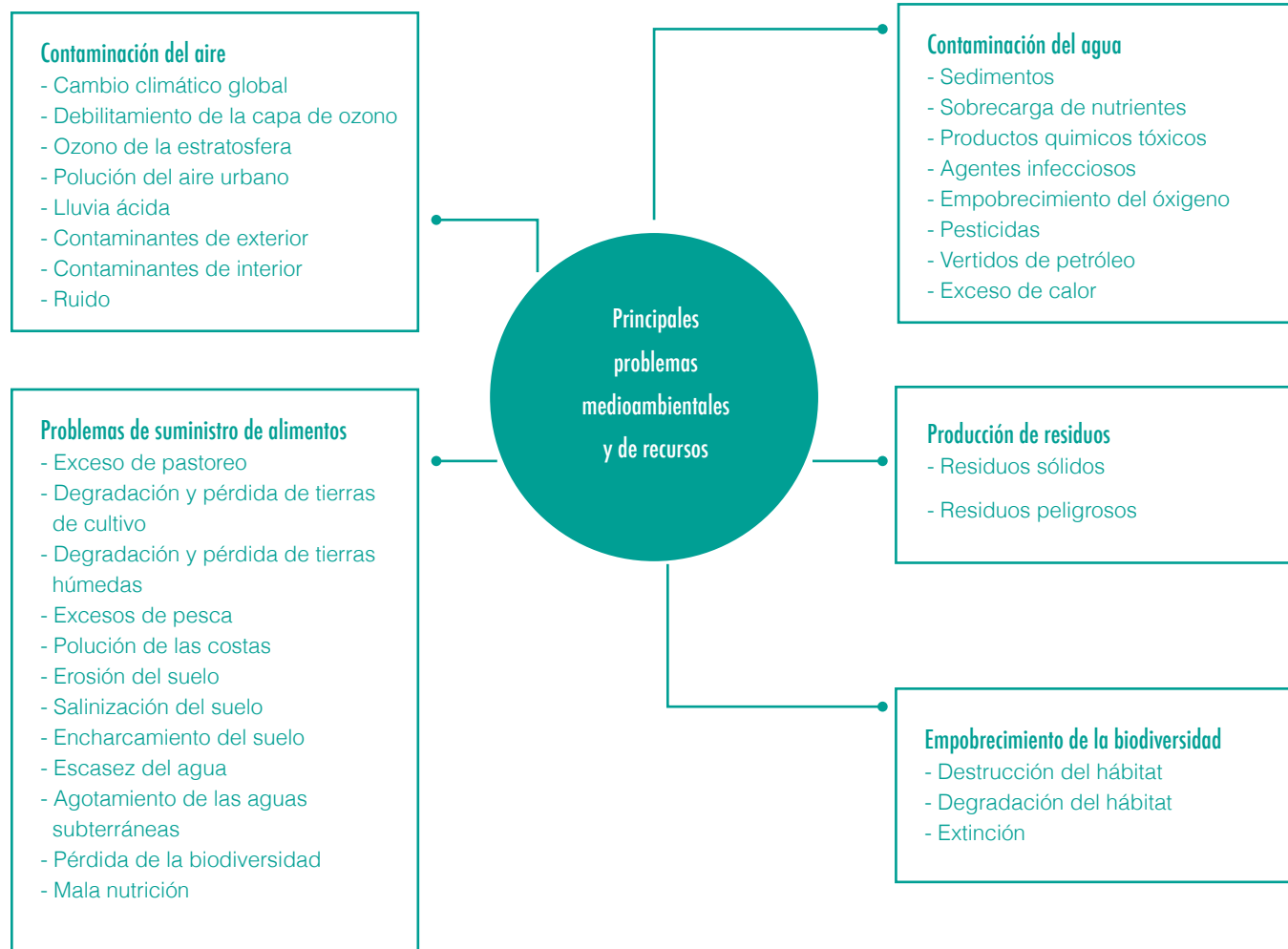
8. proporcionar experiencias en la identificación, evaluación, planeamiento y puesta en práctica de una acción ambiental.

Por lo tanto es evidente que estos objetivos y principios ponen énfasis en la trasmisión de conocimiento e información sobre aspectos medio ambientales, como primer paso para llevar a cabo acciones y medidas para afrontar los problemas que surgen en el entorno a modo de preservarlo.

Los cuales aplican en las diversas divisiones de la educación ambiental sea formal, informal o no formal.



## Principales problemas medioambientales y de recursos



(Fig.7) Tyler, G. y Miller, Jr. (2002) Ciencia ambiental Preservemos la tierra.

## 5.2. SER ALUMNA Y ALUMNO DE PRIMARIA

### Concepto

Arànega y Domènech (2001) indican que la edad promedio de los niños en nivel primario está comprendida entre los seis y los doce años. Además sostienen que dicha etapa es de mucha relevancia para el niño, debido a que surgen considerables cambios representativos en distintos ámbitos ya sean biológicos, cognitivos, sin embargo comparado con la fase inicial el inicio de estos cambios se originan con aspectos diferentes.

En el momento que el niño ingresa a nivel primario ya posee un desarrollo y vivencias que lo diferencian del resto de compañeros, relacionados con su desarrollo biológico particular y las situaciones a las que ha estado expuesto durante los seis años de su existencia.

Gran cantidad de las experiencias que ha vivido se han dado en su hogar como primer fuente de educación con los miembros de familia o cualquier otra relación que haya existido.

Un aspecto notorio de la fase en nivel primario es la capacidad de desvinculación que muestran los niños y que contribuye a la apropiación de destrezas que enriquecen su conocimiento y relación con los demás. De igual forma en este nivel el niño comienza a ser apto para observar los acontecimientos desde diferentes puntos de vista.

Algo muy favorable para el niño de primaria es tener contacto con el trabajo en grupo, debatir, resolver problemas o conflictos, es decir deberes que conlleven mantener una opinión personal. Esto es ideal para generar en el actitudes de tolerancia y solidaridad lo cual ayuda a la producción de un criterio propio.

cabe mencionar que en esta fase, el niño comienza a distinguir entre compañero y amigo, por lo que demandan y exigen la igualdad en las relaciones que forjan. Así mismo el auto concepto que poseen se fórmula más allá de la apariencia física, dándole importancia a su forma de pensar y obrar.



(Fig.8) Instituto del Rey, Niñas de primaria

## Generalidades sobre los cambios a escala social

Arànega y Domènech (2001), mencionan que el niño de primaria se relaciona constantemente con variedad de personas, sean adultos o niños. Mayormente estas relaciones ocurren a diario en la escuela.

La escuela ejerce un papel importante al brindar un espacio semejante a la sociedad. Donde se generan y se presentan distintos roles entre los cuales están: relaciones entre iguales, de autoridad, de sumisión, etc. Motivo por lo que se considera al aula como un lugar donde existe un orden en donde cada individuo posee una función establecida similares a las que tendrá contacto en el exterior. Dependiendo de los modelos con los que se encuentre, ejecutará diversas acciones o mostrará tener la capacidad de afrontar distintos acontecimientos.

Los cambios que se dan en esa fase se vinculan en gran manera a las relaciones que los niños pudieron haber mantenido previamente tanto con niños de su misma edad y adultos, por ello el ambiente en el cual se desarrollan socialmente es significativo.

El sentido en cuanto a la moralidad de los niños de dicha fase, esta se configura a través del ejemplo que observan en los adultos, mediante esta figura ellos formulan su propio concepto de acuerdo a lo que es bueno o malo.

Por tanto desde la institución educativa se les puede brindar ayuda en cuanto a afirmar su desarrollo moral al crear y presentarles a los niños actividades que promuevan la reflexión desde el ámbito colectivo e individual, que se base en la necesidad de solucionar conflictos. Problemas que pueden ser formulados y que necesitan de una solución factible para todos, lo que demanda la diferencia de opinión. Tareas que contribuyan a generar el diálogo en el cual se puedan reflejar y comparar los puntos de vista, que ayuden a la expresión de diversas formas de pensar y sentir, que difícilmente se originarán de fines meramente académicos.



(Fig.9) Colegio Makarenko, Niños de primaria

## Generalidades sobre los cambios cognitivos

Arànega y Domènech (2001), señalan que en el nivel primario suceden gran parte de los cambios cognitivos que surgen por medio del aprendizaje escolar. Por lo que las habilidades que le son proporcionadas al niño en la escuela delimitan el desarrollo obtenido en un futuro de una u otra manera.

Es ahí donde radica la importancia de tomar en cuenta que destrezas son necesarias.

En la escuela se debe poner énfasis en practicar la memoria, puesto que es una habilidad indispensable para obtener el aprendizaje. No obstante hay diferentes categorías de memoria, siendo esencial la memoria comprensiva en contraste con la memoria repetitiva.

### *Los niños buscan la aventura*

Por otro lado Gabriel (1971), indica que en la etapa de nivel primaria el niño busca nuevas vivencias fuera de su hogar, ya que tiende a aprender a través de las aventuras, implicando que el proceso de aprendizaje debería ser una aventura para los pequeños, por lo que es incuestionable que aprender y experimentar aventuras es parte fundamental del proceso en el que el niño logra su autonomía. Debido a que mientras más conoce sobre el mundo que le rodea y cuantas más acciones puede realizar por sí mismo, es menor su dependencia hacia el adulto.

## La educación de los niños de la escuela primaria

Según Gabriel (1971), menciona que debido a que los niños que se encuentran en el nivel primario de la escuela muestran un comportamiento entusiasta y que la mayoría de las actividades que desempeñan giran alrededor de ellos mismos, cuyo aprendizaje se logra mayormente de forma autónoma, puede generar la impresión de subestimar la escuela, sin embargo la sociedad actual no podría desempeñar sus funciones a nivel técnico superior sin el trabajo efectuado por las escuelas que brindan una especial preparación a los niños.

Algunas de los objetivos primordiales de la escuela primaria son: instruir a los niños en cuanto a aprender a leer y a escribir y dotarlos de un sentido de lo que es real y provechoso a manera de que ellos sean aptos y competentes para afrontar conflictos o problemas prácticos que puedan surgir.

Sin embargo la educación del niño de nivel primario está establecida por diversos factores que van más allá de la naturaleza de la sociedad y las distintas habilidades que esta les demanda, sino por la misma naturaleza del niño. Debido a que ellos se caracterizan por ser activos y enérgicos físicamente, con velocidad en sus movimientos, inteligentes y hábiles, por lo cual sus intereses están intrínsecamente relacionados con actividades que estimulen o se deban poner en práctica dichas características.

## Los niños de la escuela primaria (6 y 7 años)

Cohen (1997), sostiene que el niño de seis y siete años posee actitudes de “yo puedo hacerlo” además empieza a defender sus derechos y discute por ello, su punto de vista hacia el adulto cambia le ve como una autoridad menos absoluta no obstante eso no es más que un pequeño acto previo de las bases o fundamentos de independencia.

Ya que en realidad el niño de seis y siete años sigue identificándose con los padres a quienes quiere y necesita, los percibe como modelos a seguir y como gran apoyo de su creciente independencia. Gabriel (1971), indica que los niños en los primeros años de la escuela primaria aún añoran ser objeto de la atención individual y la consideración personal que se les proporciona en el hogar.

Por otro lado Cohen (1997), afirma que los niños en esta fase no poseen sentido claro o conciso acerca de sus verdaderas capacidades o defectos, ellos aún no están listos para poder ejercer de una independencia por completo pero siempre muestran la disposición de poner a prueba su autonomía y competencia y esperan que sus padres tengan en claro cuánto es demasiado o lo adecuado, ya que ellos siguen deseando actividades y privilegios que en muchas ocasiones no son capaces de afrontar, esto siempre queda a juicio y responsabilidad de los padres en cuanto a decidir si el niño tiene una probabilidad razonable de hacerle frente al reto o si esto le es verdaderamente imposible.

Otro aspecto notable es que los niños de seis y siete años se encuentran en el momento de la vida en que inician el desarrollo de la conciencia, por lo que tienden a delatar a sus compañeros o amigos con los adultos, sin embargo esto no destruye amistades o vínculos entre ellos ya que los niños no lo ven con mala intención ya que reconocen la veracidad de forma abierta de una conducta egoísta y autoprotectora, más adelante el mismo hecho de delatar a alguien será catalogado como inseguridad y visto con desprecio debido a que la lealtad hacia los compañeros se torna más importante.

Así mismo Gabriel (1971), indica que los niños a esta edad se relacionan bien con otros niños, juegan juntos pero sus grupos no suelen ser estables y se separan fácilmente. También alude a Gessel (s.f.), que señala que los niños suelen ser impulsivos, volubles, altivos e inquietos. Dichas características reflejan quizá las tensiones que los cambios producen en los niños a medida que se aproximan al mundo exterior.

Todos estos cambios forman parte de un proceso de evolución en el niño que se dirige prácticamente a la independencia e individualización. Aunque los niños al contar con siete años se van acostumbrando al proceso de cambio, aún no se encuentran habituados para la amplia sociabilidad de los ocho años.

## Los niños de la escuela primaria (8 - 11 años)

De acuerdo a Cohen (1997), para los niños en esta etapa tienen relevancia tres aspectos:

- El desarrollo moral y ético relacionado a cumplir las metas propias y hacia los demás durante la interacción en sociedad.
- El rol que tendrán ya sea como mujer u hombre en la sociedad.
- El aprendizaje que se va convirtiendo en más realista u objetivo en base al mundo exterior.

Una de las características más importantes en esta fase de la niñez es que conforme pasan los años se dirige a la libertad de la autoridad y dirección de los adultos, no obstante esto se debe desarrollar mientras el niño se encuentra a salvo y seguro en un medio de protección y aceptación de los adultos, algo que resulta difícil tanto para niños como adultos.

Es decir que para que el niño pueda convertirse en adulto necesita y debe desarrollar algunos gustos, preferencias, intereses, valores, y aversiones que no comparta con los adultos que le rodean, algo que éstos creen entendible y razonable. Para que los niños puedan conseguirlo deben cambiar el sentimiento de dependencia hacia los adultos de lo contrario nunca se libran de ejecutar el rol de niños. Conforme aprenden a realizar actividades por su cuenta, antes supervisadas por un adulto, por ejemplo atravesar calles, los niños adquieren confianza y el valor para ir dejando su dependencia a los adultos.

Sin embargo para satisfacer las necesidades de pensamiento y manera de actuar de forma independiente los niños adquieren las habilidades técnicas de los adultos. Sin embargo esta independencia es solamente parcial, sobre todo si fracasa en algún aspecto o padece tensión emocional, el niño vuelve a la seguridad del hogar buscando el afecto, apoyo y comprensión de sus padres.

A los ocho años ya no necesitan mayormente como en el pasado la aprobación de los adultos, usualmente son reservados en sus respuestas o ideas. A esta edad niños y niñas hacen alarde del desprecio o desagrado mutuo, aunque en secreto disfrutan de la amistad del sexo opuesto, en público la distancia se establece como una defensa.

A los diez años, encuentran la supervisión del adulto sutilmente insultante. Gabriel (1971), indica que a esta edad los niños comienzan a planear excursiones, realizar escondites, jugar deportes con equipos organizados bajo ciertas reglas.

Cohen (1997), menciona que cuando poseen alrededor de los once años empiezan a contemplar al sexo opuesto con curiosidad e interés de nuevo descubrimiento lo que en algunas ocasiones acarrea problemas para ellos y sus padres. Gabriel (1971), señala que la edad de once años es un proceso de acelerada y constante búsqueda de conocimientos, aventuras y experiencias sociales, la curiosidad del niño se expande hacia lo que los adultos hacen o conversan. Las actividades en grupo se tornan planeadas y realizadas con mayor cuidado. A los once años se encuentran en el inicio de la preadolescencia.

## 5.3. EDUCACIÓN MEDIO AMBIENTAL EN NIVEL PRIMARIO

### Objetivos de la educación ambiental en nivel primario

La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] y el programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente [PNUMA] (1987) cita a Glasgow (1981), de la siguiente manera de acuerdo a los objetivos de la educación ambiental en nivel primario:

- La educación ambiental tiene por objeto que los alumnos logren una concientización de manera sencilla y real en conceptos generales de medio ambiente y su postura ante el.
- Despertar en los niños de primaria el interés, asimilación de temas, y una sana curiosidad por su entorno y emplear en parte dicha comprensión inclinada a la satisfacción de la curiosidad natural.
- Asentar un fundamento para desarrollar en los niños actitudes positivas hacia el entorno.
- Crear en los alumnos un deseo de trabajar de forma individual o grupal para llevar a cabo el cuidado y preservación del entorno.
- Desarrollar habilidades para aprender sobre su medio ambiente.

### Conocimientos de educación ambiental en nivel primario

[UNESCO] y [PNUMA] (1987) sostienen que el conocimiento que los niños de nivel primario deben tener sobre el medio ambiente y su posición ante el son:

- Conocer sobre la flora y la fauna que crecen en el área, sobre los suelos y las piedras.
- Sobre el sol, la luna y las estrellas que suelen observar a diario.
- Debe conocer donde están las fuentes de agua, de donde se originan los gases que respira.
- Que produce las temperaturas que experimenta, cómo estas cambian o se mantienen.
- Debe asimilar la maneras en que el medio ambiente crea comodidad o incomodidad para las personas, así mismo cómo los individuos generan comodidad e incomodidad a otros organismos lo que incluye a los seres no-vivientes.

## Destrezas en cuanto a educación ambiental en nivel primario

[UNESCO] y [PNUMA] (1987), indican que las destrezas sociales como mentales están contempladas en las metas de la educación ambiental.

Estas destrezas mentales tienen que ver mayormente con crear conciencia ambiental. Pero debido a que las actividades a nivel primario promueven la resolución de problemas como la acción ambiental a través de la recolección y registro de información, proponiendo opciones, evaluando cada una considerando cual es la más adecuada, donde debe tomarse en cuenta la participación grupal.

## Actitudes en base a la educación ambiental en primaria

[UNESCO] y [PNUMA] (1987), señalan que la educación ambiental es educación destinada a las relaciones entre hombre y medio físico. Por lo que su fin debe ser siempre promover acciones que ayuden a las buenas relaciones para aumentar el fundamento de conocimiento para la comprensión y toma de decisiones.

Por lo que la lista de conocimientos abarca:

- Cuidado del ambiente físico
- Curiosidad
- Promover el deseo de investigación
- Amistad
- Respeto a todas las personas de la comunidad, país o planeta.



## ¿Por que enseñar educación ambiental en nivel primario?

Tanguiane y Perevedentsev (1997), afirman que la educación ambiental debe comenzar lo más pronto posible en el proceso educativo del niño, motivo por el cual la formación en el nivel primario es la etapa ideal para enseñar a los niños sobre el entorno.

Debido a que en fase ellos poseen una perspectiva general del medio ambiente, ya que aun no presentan el hábito de dividir o separar lo que han aprendido como se observa en el caso de la educación de cursos individuales en el nivel básico o diversificado.

Es importante que se transmita una enseñanza, enfocada especialmente a solucionar problemas en el medio, ya que si desarrollan el hábito en la niñez como estudiantes al ser adultos es probable que continúen con la práctica y responsabilidad del cuidado del entorno.

Además de acuerdo al Ministerio de educación del Perú [MINEDU] et al. (2011), en su proyecto medio ambiental Ecolegios (2011), es fundamental transmitir a los niños de primaria conocimientos y estímulos sobre cuestiones medio ambientales puesto que al encontrarse en esa fase de desarrollo muestran gran interés sobre el ambiente en que se desenvuelven al ser curiosos, despiertos, enérgicos lo que les lleva a dejarse llevar por su deseo de exploración constante. Por consiguiente se debe aprovechar estas características motivándolos participar y realizar acciones para proteger el entorno con el fin de asegurar y forjar un mejor futuro para las próximas generaciones.

## Metodología para trabajar educación ambiental en el nivel primario.

Delors (1996) menciona que la educación ambiental debe enfocarse bajo los cuatro aprendizajes fundamentales, siendo:

### 1. *Aprender a conocer:*

En el desarrollo de los conocimientos sobre el mundo que les rodea en este nivel es ideal poner énfasis en lo siguiente:

- Poner en práctica la memoria: A través de diversas experiencias directas o vivenciales.
- Motivar el sentido crítico: Lo que significa que los niños y niñas tengan la oportunidad de expresar su opinión según su forma de pensar.
- Animar la curiosidad: Siendo una característica propia de la edad, es adecuado reforzar el deseo y gusto de los niños por investigar.
- Ejercer autonomía: En la realización de actividades y la toma de decisiones.

### 2. *Aprender a hacer:*

Tomando en cuenta que para generar un aprendizaje efectivo, se debe llevar a cabo la práctica. Por lo que la elaboración de modelos o prototipos aumenta la capacidad para probar y organizar ideas favoreciendo la construcción del conocimiento.

- Aprender jugando: Es ideal desarrollar el aprendizaje y creatividad a través del juego, considerando que es fundamental que los

niños de primaria lleven a cabo sus propios juegos sobre temas basados en el medio ambiente acordes a su edad resaltando el hecho de que gustan de participar en juegos creados por ellos mismos.

-Aprender creando: El estímulo del aprendizaje empleando la curiosidad es necesario para el desarrollo del niño, puesto que en esa fase la habilidad para inventar o crear es amplia aún más si se le facilitan al niño situaciones vivenciales donde pueda poner en practica dicha capacidad.

- Aprender en grupo: Al realizar actividades de forma colectiva, interactuando y conviviendo con sus compañeros. La educación ambiental propicia un entorno para poder trabajar de manera grupal practicando la habilidad social y la cooperación. En donde el docente desempeña una labor de suma importancia al fomentar en los niños actitudes responsables en relación a los recursos naturales, respeto por el entorno para que puedan vivir en armonía con la naturaleza.

### 3. *Aprender a vivir juntos*

Comprende la convivencia, respetando los derechos de los demás y de toda forma de vida que habita en el ambiente empleando valores, por lo cual es significativo el desarrollo de comportamientos basados en la empatía, autoestima, cooperación, tolerancia, etc.

### 4. *Aprender a ser*

Se refiere a que la educación debe promover el desarrollo integral de forma individual dado que cada persona debe poseer un juicio o criterio propio formado en base a sus experiencias lo que le otorga libertad y autonomía.



(Fig.10) Aprendizaje en convivencia por medio de actividades de educación ambiental en el Parque Nacional Yanachaga, Perú con la finalidad de promover prácticas amigables con su patrimonio natural e involucrar a las nuevas generaciones.

Sin embargo por lo mencionado anteriormente es sumamente importante el desarrollo del conocimiento en los niños de primaria no obstante también se debe promover en ellos el afecto y consideración por el entorno lo cual se logra conforme lo que se indica a continuación.

### ¿Cómo aprende el niño o niña de primaria a amar la naturaleza y el medio ambiente?

Según [MINEDU] et al. (2011), en el proyecto medio ambiental Ecolegios (2011), para despertar el amor y respeto por la naturaleza en el nivel primario es importante que los niños tengan una serie de conocimientos previos. En este caso el aprendizaje se forma mayormente por medio de experiencias directas basadas en planteamientos complejos o más elaborados, con el objeto de estimular el interés del niño a manera de despertar el deseo de descubrir aspectos sobre el ambiente que le rodea.

Por lo cual a medida que el niño se desarrolla le surgen mayores dudas y obligaciones dando como resultado que sea más consciente sobre la situación en que se encuentra, tanto así que si le es factible contribuirá al cuidado del ambiente con toda certeza, ya que estará seguro de que es para bienestar propio y de los demás.

Razón por la cual es necesario que se les brinden experiencias enriquecedoras, originando que valoren y muestren respeto ante el ambiente.

Algunos ejemplos de actividades para desarrollar en ellos el afecto y cuidado ambiental son:

- Llevar a cabo salidas o excursiones, esta clase de experiencias son ideales puesto que están en contacto con el medio ambiente.
- Impartirles conocimientos e información sobre cuidado ambiental por medio de experiencias cotidianas en entornos que son conocidos, por ejemplo en casa y la escuela.
- A través de campañas de difusión ambiental sobre el cuidado del agua, energía, desechos, etc.



(Fig.11) "Campaña Conciencia Ambiental en Escuelas Primarias" 2010, Toyota Argentina.

## Etapa de acción y conexión con la naturaleza

Leguía (2011) señala que en el nivel primario la conexión y acción de los niños con la naturaleza se caracteriza por ser de la siguiente forma:

- Las experiencias directas con la naturaleza estimulan el desarrollo cognitivo y afectivo.
- El contacto con la naturaleza contribuye a que desarrollen su identidad individualmente de la familia o de los adultos.
- Aumentan su perspectiva sobre la naturaleza mediante la exploración por la curiosidad.
- Muestran gusto por cuentos con personajes de la naturaleza y relatos donde se muestra un escenario del bien contra el mal.



(Fig.12) Aprendizaje ambiental de niños por medio de la exploración en Swan Canyon, por medio del programa de educación natural Kids in Canyons.

Lo que refleja que al mostrar preferencia por este tipo de historias y personajes el aspecto visual es muy importante para la educación ambiental de niños y niñas en nivel primario, por lo cual es evidente que el Diseño editorial interviene en gran manera en el ámbito del aprendizaje ambiental, ya que contribuye a reforzar los contenidos que promueven la protección y cuidado del entorno.

## 5.4. DISEÑO EDITORIAL

### ¿Qué es diseño editorial?

Zanón (2007) señala que el diseño editorial es la rama del diseño que se centra en la maquetación y composición de diversas obras, sean estas en formatos tradicionales o digitales, por ejemplo: libros, revistas, periódicos, etc. Cuya labor principal radica en organizar contenidos (texto e imágenes) en determinado espacio, tratando de generar un balance en cuanto a funcionalidad y estética. El fin del diseño editorial es crear publicaciones que puedan comunicar un mensaje mediante diversos elementos de diseño tales como tipografía, color, formas, etc. para ser difundidas al público. Motivo por el cual se le considera una de las áreas del diseño con gran objetividad y efectividad para comunicar mediante la relación del texto con imágenes.

No obstante es importante tomar en cuenta para quien estará dirigida la obra, para comunicar de forma ideal el mensaje, puesto que no es lo mismo desarrollar una publicación para personas de la tercera edad que una para adolescentes.

Por otro lado Zappaterra (2008), afirma que el diseño editorial es un tipo de periodismo visual en donde las publicaciones elaboradas cumplen diversas funciones para el grupo objetivo, ya sea para facilitar el aprendizaje, comunicar mensajes, entretener o una mezcla de todas, etc.

### Maquetación

Zanón (2007), indica que los elementos que conforman una publicación están colocados sobre una estructura integrada por guías invisibles conocida como maqueta, la cual está formada por los márgenes externos y la retícula. Dentro de ella se planifica el número de columnas, así como la ubicación de las imágenes, la numeración de páginas y el contenido.

### Aspectos básicos de maquetación

De acuerdo a Zanón (2007), algunos aspectos fundamentales en la creación de publicaciones son los siguientes:

**Formato:** La elección del formato a utilizar en la obra se debe realizar en base a aspectos como:

- A que grupo objetivo está destinado.
- Si se trata de una serie o colección
- Categoría o tipo de publicación.
- Elementos gráficos que maneja, imágenes, ilustraciones, infografías, etc.

Entre los formatos convencionales están:

**Cuadrado:** Transmite seguridad y balance, es ideal para maquetar publicaciones que poseen elementos tanto horizontales como verticales.



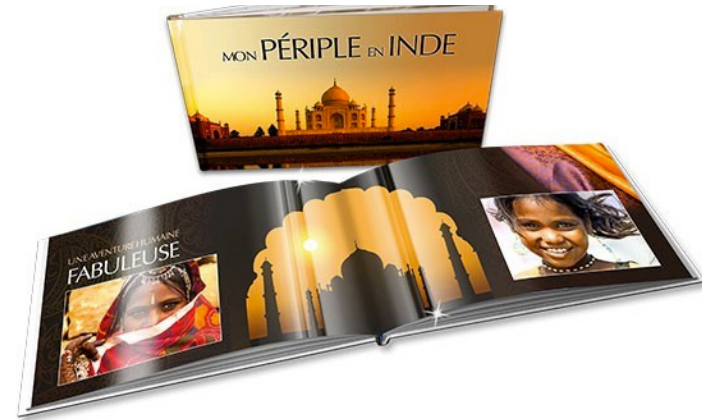
(Fig.13) Libro de formato cuadrado

*Vertical:* Formato estándar recomendado, es el más ordinario.



(Fig.14) Libro de formato vertical

*Formato horizontal:* Es un formato adecuado para imágenes amplias, sin embargo debe considerarse que en ocasiones puede resultar un tanto incomodo para el lector por su longitud al estar abierto.



(Fig.15) Libro de formato horizontal

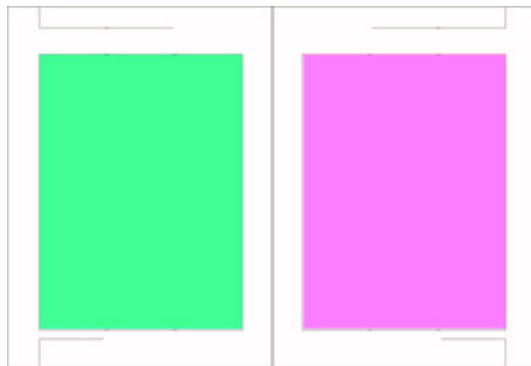
**Retícula:** El papel de la retícula en una publicación es generar un orden entre los elementos que se manejan.

Es indispensable emplearla para lograr un diseño efectivo, organizar los elementos para facilitar la comprensión y asimilación de los contenidos en cada página. Le otorga unidad visual, balance y coherencia a la obra.

Algunas de las retículas más conocidas y utilizadas son:

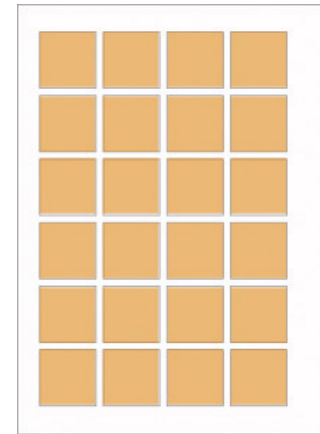
**Retícula manuscrita:** Es la más común, se ve limitada por los márgenes establecidos por el diseñador, se emplea para publicaciones con texto en un bloque rectangular.

Al utilizar esta retícula se presenta el riesgo de caer en la monotonía por lo cual es importante jugar con los elementos de diseño para transmitir o lograr un resultado más interesante.



(Fig.16) Retícula de manuscrito

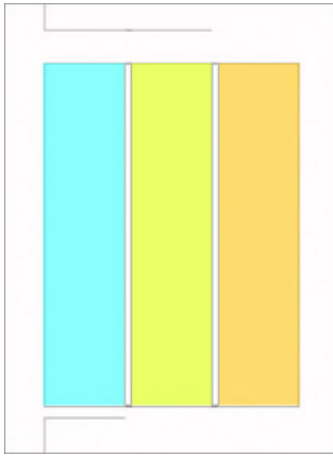
**Retícula modulada:** Este tipo de retícula es ideal para obras que poseen una cantidad considerable de páginas y numerosos elementos por página, es decir que presentan una composición o estructura compleja. Al aplicarla se consigue un aspecto más ordenado y claro.



(Fig.17) Retícula modulada

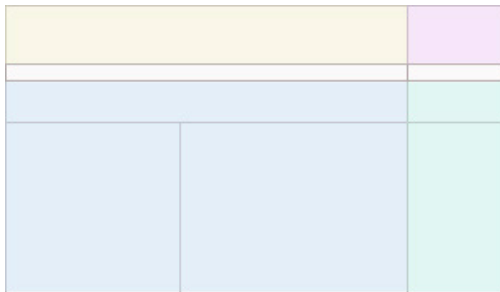
**Retícula por columnas:**

El Ancho y número de columnas pueden variar, sin embargo se debe actuar de forma meticulosa al establecer su extensión puesto que se deben considerar factores como el cuerpo del texto o contenido para facilitar la legibilidad al lector. Con esta retícula se pueden lograr composiciones atractivas, debido a su flexibilidad.



(Fig.18) Reticula por columnas

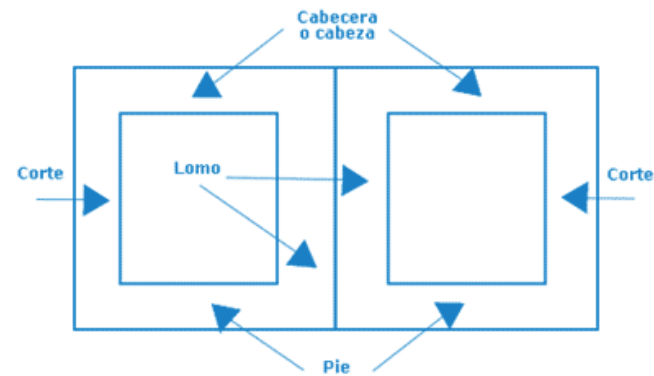
**Reticula Jerárquica:** Un atributo de esta retícula es que se ajusta al texto en base al mensaje que se desea comunicar, lo que favorece a la ejecución de un diseño libre y espontáneo. La elaboración de la retícula jerárquica se basa mayormente en relación a los elementos de diseño que tendrá la publicación, caso contrario a los otros tipos de retícula que se generan mediante repetición.



(Fig.19) Reticula jerárquica

**Márgenes:** Definidos como los espacios en blanco que se presentan alrededor de las páginas, denominados así según su disposición:

- Margen superior: cabeza
- Margen inferior: pie
- Margen lateral interior: lomo
- Margen lateral exterior: corte



(Fig.20) Márgenes según su ubicación

Los márgenes poseen la capacidad de transmitir diversos significados para el lector: márgenes reducidos reflejan obras de baja calidad y márgenes amplios publicaciones de lujo.



## Tipos de publicaciones en diseño editorial

Zappaterra (2008), sostiene que los tipos de obras en diseño editorial según un orden jerárquico se divide en:

- Revistas
- Periódicos
- Catálogos
- Libros

### Revistas:

De acuerdo a López et al. (2002), se define a la revista como una publicación que no presenta continuidad diaria, de igual forma Zappaterra (2008), menciona que estas son publicaciones que están segmentadas en diversas categorías en base a intereses y géneros, cada una con un grupo objetivo determinado.



(Fig.21) Vieja! Estudio Creativo, Diseño de la revista Gestión N° 3.

### Periódicos:

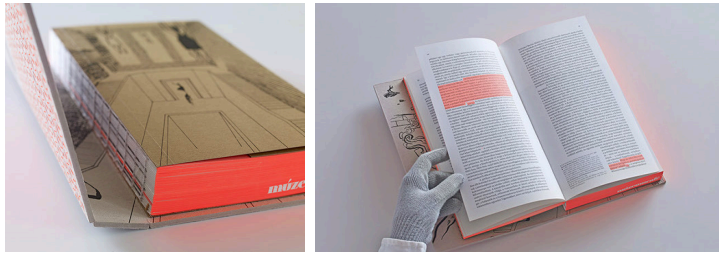
Zappaterra (2008), explica que el periódico es un medio informativo para la difusión de noticias e ideas a lectores de manera ordenada y clara.



(Fig.22) Periódico Austral - Desarrollo editorial.

### Libros:

Polo (2008), indica que La Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO] (s.f.), afirma que el libro *“es un conjunto de hojas de papel o de otro material, manuscritas, mecanografiadas o impresas, unidas al lomo por medio de un encolado o cosido, con cubierta de cartón, etc. formando un volumen. (p.113)*



(Fig.23) Suszter Víctor y Lead 82, Libro MúzeumCafé #1.

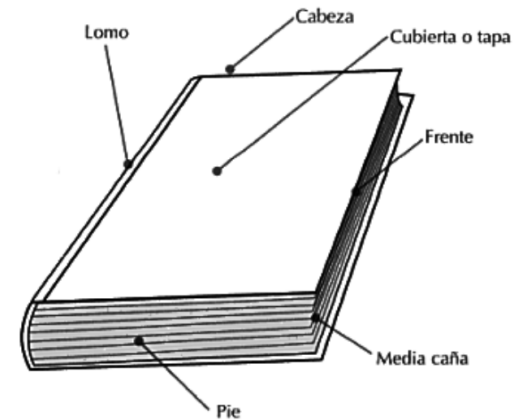
### Partes del libro:

Según Muñoz (1999) las partes del libro se dividen en dos secciones denominadas partes externas e internas.

Las partes externas se dividen en:

- Portada: Posee un diseño artístico-simbólico determinado presentando los datos del autor.
- Contraportada: Donde generalmente se coloca una pequeña sinopsis de acuerdo al contenido del texto.
- Cabeza: Parte superior del libro.
- Frente: Elemento lateral opuesto por donde se vuelven las páginas para leer.
- Pie: Parte inferior del libro

-Lomo: Elemento lateral izquierdo, donde van pegadas las hojas.



(Fig.24) Muñoz (1999), partes externas del libro

En cuanto a las partes internas el libro se estructura en:

- Índices: Lista ordenada de los temas que aborda el libro según la numeración de las páginas.

- Texto: Consiste en el contenido del libro.

- Prólogo: Parte del libro donde aparece la responsabilidad del autor en relación al contenido.

- Dedicatoria: Muestra un texto en donde el autor dedica la publicación a personas en especial.

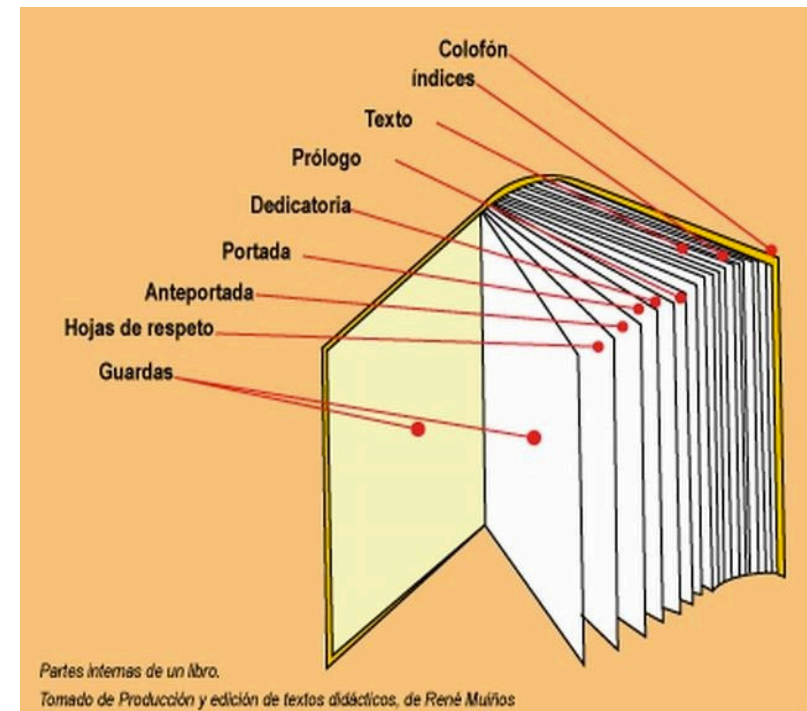
- Portada: Posee los datos del libro y el registro bibliográfico de la publicación.

- Anteportada: Es la primer página impresa del libro.

- Colofón: Es la página anterior a la hoja de respeto del libro, incluye los datos de la imprenta en donde fue elaborada la obra, con la fecha de terminación del proceso de impresión, cantidad de ejemplares, tipo de soporte, etc.

- Hojas de respeto: Páginas en blanco, llamadas también páginas de cortesía.

- Guardas: Hojas en blanco que unen al libro con la cubierta, sirven para asegurar las páginas internas de la obra.



(Fig.25) Muñoz (1999), partes internas del libro

## Libros infantiles

Montoya (2003), sostiene que los niños muestran gusto por los libros que se adaptan a su experiencia existencial y la manera en que perciben las cosas de acuerdo a su pensamiento lleno de asombro y curiosidad. Por lo que el libro para niños puede abordar temas realistas sin dejar a un lado la ternura implicando el elemento de la fantasía.

La lectura del libro para público infantil debe generar gusto y placer, estimular el desarrollo lingüístico y promover la interacción entre el niño y el adulto.



(Fig.26) Dziubak (2013), Hug me please, children's book.

Por lo que Montoya (2003), indica que los niños al participar de la lectura de libros infantiles poseen el acceso a un mundo maravilloso a través de las palabras e imágenes de los buenos libros de la literatura infantil.



## El amor al libro en la niñez

Nobile (2007), indica que los niños desde el nivel inicial ya sea en su hogar, en la guardería, etc. poseen cierta familiarización con el libro, incentivado por estímulos verbales en la primera infancia apoyada por la narración oral y la lectura de parte del encargado, enriquecida por las experiencias cotidianas de libro - juego, sobretodo por la lectura de álbumes de dibujos contribuyendo a que el niño muestre afecto y agrado por el libro, sin embargo este amor puede verse afectado al formar parte del nivel primario, ya que es un momento crucial para el niño, puesto que entrará en contacto con libros de contenido más complejo, si a esto se le suma una exigencia con grandes expectativas tanto escolares como de parte de la familia, se irá desarrollando un rechazo o aburrimiento ante el libro, lo cual debe ser corregido lo más pronto posible.

Motivo por el que es relevante que las primeras experiencias autónomas para el pequeño lector sean enriquecedoras mediante contenidos llamativos e interesantes capaces de estimular los sentidos, la imaginación y la creatividad, que generen sentimientos positivos y agradables en ellos en relación a descubrir temas nuevos o conocer otros mundos.

Razón que apunta en que allí radica la importancia de la narrativa, que en considerable medida favorece a generar en el niño afecto e interés hacia el libro.



(Fig.27) Espinosa (2013) Cubierta e Ilustraciones del libro mágico de Pombo.

## 5.5. NARRATIVA

### Definición

Barceló (2004) alude a Sarbín (1986), quien asegura que narrativa es una forma de organizar episodios y acciones, es el resultado de agrupar hechos mundanos y creaciones fantásticas en un tiempo y lugar determinado, la narrativa da lugar a la razón de los personajes por sus actos, de igual forma las causas de las situaciones. El concepto de narrativa es igual o sinónimo de historia.

Donde historia se define como un conjunto de acciones establecidas por un tiempo, presentando un punto inicial, medio y final.

Igualmente señala que Voguel (1994), enlaza a la narrativa con historias, donde se muestra una secuencia de hechos y acontecimientos relacionados con una trama.

Eisner (1996), explica que la narración de historias se basa en el comportamiento social del ser humano, ya sea en la época antigua o moderna. Para conversar sobre valores o para despertar y satisfacer la curiosidad. Las historias abarcan problemáticas de la vida y las relaciones con los demás, con el fin de transmitir una idea, e incluso representar la fantasía.

### *¿Qué es una historia?*

Eisner (1996), señala que toda historia posee una estructura integrada por un inicio, desenlace e hilo de sucesos, respaldadas por una armazón que lo mantiene todo incorporado.

### *La función de la historia:*

Eisner (1996), afirma que la función de la historia es servir de móvil para transmitir datos e información de forma simple. Tiene la capacidad de narrar historias sumamente abstractas, ideas o concepciones científicas o desconocidos a través de emplear fórmulas, expresiones o enunciados conocidos.

### *¿Qué cuentan las historias?*

Barceló (2004) cita a Aguilar (1996), quien menciona que las historias tratan sobre los altibajos, problemas, cambios, etc. de un individuo frente a los obstáculos o situaciones que atraviesa para lograr sus deseos o aspiraciones. En este sentido el relato abarca un enfrentamiento entre la ley o reglas, desde un punto de vista amplio el deseo de ir más allá.

## El lector

### *¿A quién cuentas tu historia?*

Eisner (1996), sostiene que el perfil del lector de acuerdo a sus vivencias y características es de suma relevancia al momento de narrarle una historia. Para lograr el proceso de comunicación como tal, depende de factores de las experiencias y el vocabulario visual de quien lee la publicación.

### *Empatía*

La empatía como característica esencial del ser humano puede emplearse como medio fundamental al instante de contar una historia. Su aprovechamiento radica en puede ser manejada como una herramienta para el narrador.

La empatía es una reacción profunda del ser humano ante una situación ajena. La capacidad de sentir diversas emociones tales como dolor, alegría, tristeza de otro individuo, permite que el narrador pueda conectarse emocionalmente con el lector.

La empatía sugiere la presencia de la capacidad cognitiva y la habilidad natural para entender una historia.

## Estructura de la narración

Lluch et al. (2003), indica que la estructura narrativa que presentan la mayoría de las narraciones de la tradición oral y narrativa infantil que se considera como típico modelo empleado, mostrando los acontecimientos cronológicamente en base a una progresión lineal es la siguiente:

**1. Situación inicial:** Comenzando desde una circunstancia estable, en donde se introducen a los personajes principales, el lugar, el contexto, así como la relaciones que se dan entre ellos.

**2. Inicio del conflicto:** Denominado también comienzo de la acción, del nudo o del problema, es una situación que genera tensión.

**3. Conflicto:** Consiste en la actuación o reflexión, en donde el personaje ejerce acciones con las que pretende solucionar el problema.

**4. Resolución del conflicto:** Es el fin del problema o de los hechos, denominado también como desenlace .

**5. Situación final:** Es el retorno a una situación estable, muchas veces diferente a la situación inicial.

## Elementos de la narrativa

Rodríguez (2012), señalan que los elementos de la narrativa se clasifican de la siguiente forma:

**Personajes:** Son los que realizan los hechos que se relatan. Existen distintos tipos de personajes de acuerdo a la relevancia que tienen en el relato se catalogan así:

- Personajes principales: Son los protagonistas del relato, la acción gira alrededor de ellos.

- Personajes secundarios: Funcionan de complemento.

**Acción:** Es el conjunto de sucesos o hechos que se dan en la historia siguiendo un orden lógico.

**Narrador:** Consiste en la voz que narra los hechos, puede ser:

- **Primera persona:** Es un narrador que forma parte de los acontecimientos, puesto que es un personaje más.

Existen distintos tipos siendo:

Protagonista: Al tratarse del personaje principal de la historia

Testigo: Cuando se refiere a un personaje secundario y solo relata lo que ha visualizado.

- **Tercera persona:** Es el que relata lo que le ha acontecido a otros.

Se clasifica en:

Narrador observador: Este conoce únicamente lo que escucha y lo que observa.

Narrador omnisciente: Es el que conoce toda la información de cada personaje en cuanto a su intimidad, su forma de pensar, su pasado, presente y lo que le acontecerá.

**Lugar:** Es el sitio físico donde se desarrolla la acción.

**Tiempo:** Se refiere al momento en que se realiza la acción.

En considerables ocasiones la narrativa se sirve de imágenes para representar los elementos que la integran.

Según afirma Eisner (1996), existen diversas formas de contar una historia, la tecnología permite variedad de formas de trasmisión, sin embargo se distinguen dos maneras significativas:

- por medio de palabras (oral o escrito)

- o imágenes, a veces estas dos se fusionan.

Dando como resultado la narrativa gráfica o visual.



## 5.6. NARRATIVA VISUAL

### La relación entre texto e imagen

Según Salisbury y Styles (2012) indican que en la mayor parte de los contextos, la imagen brinda un apoyo visual a las palabras, una guía o un apoyo a la imaginación. Cuyo propósito es enriquecer la experiencia general del lector hacia el libro.

En los libros ilustrados, las palabras y las imágenes se fusionan para transmitir el significado integral del libro. Trabajan al mismo tiempo, no de manera individual. En los libros ilustrados que generan gran interés se evidencia una vinculación dinámica entre las palabras y las imágenes.

Argumento que enfatiza que la imagen posee una función clave en los libros infantiles en el desarrollo cognitivo de los niños, así mismo según explica Navarro (2007), las imágenes en una obra poseen principalmente un valor estético, creativo y divulgativo con gran originalidad y expresividad, capaz de lograr el interés del lector, mayormente en la literatura para niños, con una función esencial. Dando a entender que las ilustraciones en libros para el público infantil ejercen una función importante para el aprendizaje y desarrollo de la creatividad.



(Fig.28) Roset y Diamantes (2013), Ilustraciones del libro "Ensueños"

## ILUSTRACIÓN INFANTIL

### Definición

Salisbury y Styles (2012), mencionan que el arte de la ilustración se define como la interpretación o la ornamentación de información en relación a contenidos a través de la representación gráfica.

Por otra parte Redondo (2009), afirma que una ilustración no se trata solamente de un buen dibujo, debido a que la ilustración siempre posee determinado papel, ya sea narrar una historia, vender un producto, describir un ambiente, mostrar como funciona algo, etc.



(Fig.29) Hoslet (2013), Ilustración para niños

### Importancia de la ilustración infantil

Montoya (2003), indica que últimamente ha ido en aumento la publicación de obras con abundantes ilustraciones en donde la fusión entre texto e imagen consiguen formar un todo, facilitando al niño la comprensión de la lectura, debido a que la ilustración ejerce la función de estimular el goce por la lectura y la fantasía.

Siendo de vital importancia que el artista, diseñador o ilustrador que desea desarrollar ilustraciones para publicaciones infantiles tenga la responsabilidad de interiorizarse en el mundo que piensa o deba representar.

*“Para poder dibujar un pedazo de realidad, tengo que vivirla y sentirla. Si se trata de una alejada de la mía, tengo que ir a buscarla y exponerme a la experiencia directa. Esto no puede ser sustituido por medio de mirar fotografías y leer libros”*  
(Deepert, M. 1985, p.5)

### *Propiedades educativas de la ilustración*

Durán (2005), cita a Vernon-Lord (1997), quien indica las propiedades educativas que la ilustración posee, como se menciona a continuación:

- La ilustración es un arte instructivo: ensancha y enriquece nuestro conocimiento visual y la percepción de las cosas.
- A menudo interpreta y complementa un texto o clarifica visualmente las cosas que no se dejan expresar con palabras.
- Las ilustraciones pueden explicar el significado mediante esquemas o diagramas o exponer conceptos imposibles de comprender mediante una manera convencional.
- Pueden reconstruir el pasado, reflejar el presente, imaginar el futuro o mostrar situaciones imposibles en un mundo real o irreal.
- Las ilustraciones pueden ayudar, persuadir y avisar de un peligro;
- Pueden recrear la belleza o enfatizar la fealdad de las cosas
- Pueden divertir, deleitar y conmover a la gente.

Durán (2005), recalca que las propiedades establecida por Vernon-Lord (1997), aplican para todo tipo de publicación al alcance de los niños que presente ilustraciones.



(Fig.30) Borges (2014), "Yo mimo mi mar"  
Ilustración que promueve la toma de conciencia y cuidado del mar.

### *¿Qué es comunicar ilustrando?*

De acuerdo a Fernández - Coca (2012), define que comunicar es emplear el diálogo, conversar, compartir, presentar y mostrar un resultado, producto o punto de vista.

Ilustrar es el proceso cuya finalidad es contar una historia por medio del dibujo a terceros, en el instante que éstos tengan contacto con el trabajo efectuado.

Consiste en una historia, que fue desarrollada al presentarse una necesidad específica.

De igual forma Durán (2005), sostiene que ilustración es una imagen narrativa con capacidad persuasiva, dotada de significado para transmitir un mensaje completo y efectivo.

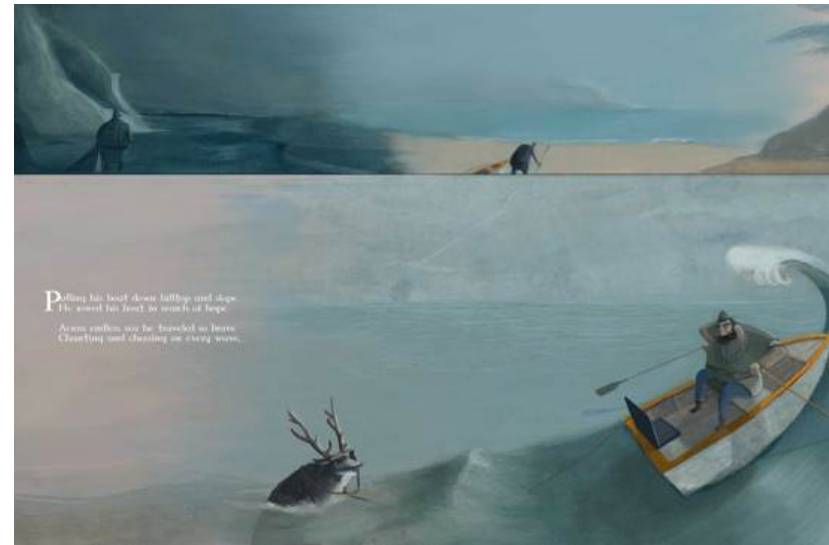
Lo que conlleva a enfatizar que ilustrar es narrar, por lo cual el ilustrador es un narrador, desde la perspectiva visual.

En donde la comunicación que se da entre emisor y receptor por medio de la ilustración es una comunicación narrativa y secuencial, desarrollada de forma metódica para su correcta asimilación y comprensión.

Por otra parte Lobato (2005) cita a Amargo (2005), quien indica que *“ El trabajo del ilustrador es el de un mediador. Se las tiene que ingeniar para encontrar elementos justificables que concilien su mundo visual particular con el escrito que tiene en sus manos evitando cualquier tipo de redundancia.*

*De este modo el choque poético que se establece entre una imagen y la palabra, es lo que llamamos ilustración” (p. 35-37)*

Según lo mencionado previamente indica que en muchas ocasiones existe un vínculo fuerte entre la narrativa establecida por el autor del contenido y la narrativa visual fruto del trabajo del diseñador, artista e ilustrador, que da origen a una obra llena de sentido y estética para el lector, escogiendo cuidadosamente los elementos para contar dichas historias.



(Fig.31) Davis (2012), Libro ilustrado "Far from home"

## Elementos para contar historias

Según Fernández - Coca (2012), una ilustración posee el atributo de contar una historia, con el fin de comunicar o transmitir un mensaje que anteriormente ha sido establecido en un briefing. Para conseguir dicho objetivo se realizan ilustraciones, ya sea con personajes humanos, animales, o antropomórficos. Así mismo se desarrollan entornos o escenarios.

### *Escenario, fondos y ambientaciones*

Según Fernández - Coca (2012), esto se define como el marco donde los personajes desarrollan los hechos. Una escena es una agrupación de acciones que se llevan a cabo en un escenario.

El escenario contribuye en gran manera para dar a entender las historias. Por medio de la ambientación que posee un escenario se puede generar que el relato sea comprendido por el grupo objetivo de manera más efectiva y rápida.

Los escenarios se encuentran ubicados al fondo de las figuras, estos son representaciones visuales reales o ficticias. Estos pueden ser dibujados, estar elaborados de un tono plano o manejar componentes fotográficos o videográficos, etc.

Además estos pueden mostrar paisajes tanto interiores como exteriores. Es decir que cada narración, cada briefing, etc. le indica al creativo como debe de ser.



(Fig.32) Mula (2014), Ilustraciones "little nigua" children book promo.

### Los objetos

Según Simpson (1998), los objetos cotidianos son completamente importantes para desarrollar una escena y el entorno ideal para el personaje. En algunos casos se aconseja que los objetos que se observan en la escena deben ser limitados y sencillos para evitar confusiones y desorden, no obstante algunos dibujantes tienden a llenar sus ilustraciones con numerosos detalles obteniendo resultados excelentes, por lo que es conveniente experimentar y hallar lo que convenga mayormente.



(Fig.33) Pizzic (2012), Ilustraciones infantiles



(Fig.34) Pizzic (2012), Ilustraciones infantiles

Por otra parte Hissey y Tappenden (2009), sostienen que en muchas ocasiones el desorden y el caos forman parte de la vida cotidiana, lo cual puede ser de gran interés para el espectador tanto como la trama principal. Algunos creativos muestran gusto por crear pequeñas narraciones secundarias al lado del tema principal.

No obstante esto conlleva el riesgo de que el elemento fundamental se pierda dentro de la narración, sin embargo algunas consideraciones a través de la técnica pueden contribuir a evitar este conflicto, lo cual ayuda a que el dibujante pueda incluir gran cantidad de información manteniendo la claridad del mensaje que desea comunicar.

Entre estas consideraciones está que la figura central puede ser desarrollada con rasgos o trazos más gruesos y pesados, lo cual contribuye a que destaque de otros elementos. De igual forma el uso de líneas más finas y ligeras con colores más pálidos sobre los elementos secundarios o fondos ayudan a disminuir la relevancia de los mismos en relación al elemento principal de la escena.



(Fig.35) Hissey y Tappenden (2009), escenarios

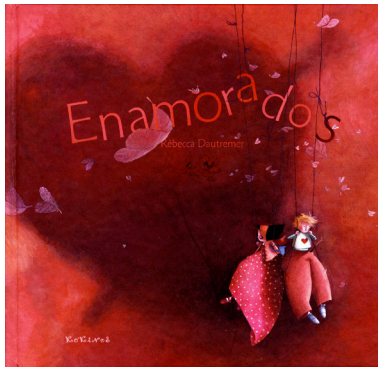
## Elementos de composición

### Psicología del color

Valero (2013) cita a Goethe (s.f.), sobre su teoría acerca de la psicología del color en donde menciona que existe una concordancia acerca del hecho que cada color mantiene una expresión y un significado particular, siendo:

#### El color rojo:

- Este color simboliza el fuego, la sangre, fuerza, autoridad, agresividad, energía, peligro, furia, el amor y la pasión.
- Es un color osado y el más llamativo, razón por la cual diluye a los otros tonos, es empleado para enfatizar objetos relevantes.
- Las personas que se identifican con el color rojo suelen poseer una personalidad extrovertida, con un carácter ambicioso, son impulsivas más que reflexivas.



(Fig.36) Dautremere (2003), Ilustraciones del libro "Enamorados"



#### El color rosado:

Simboliza la inocencia, el afecto, dulzura y felicidad juvenil.

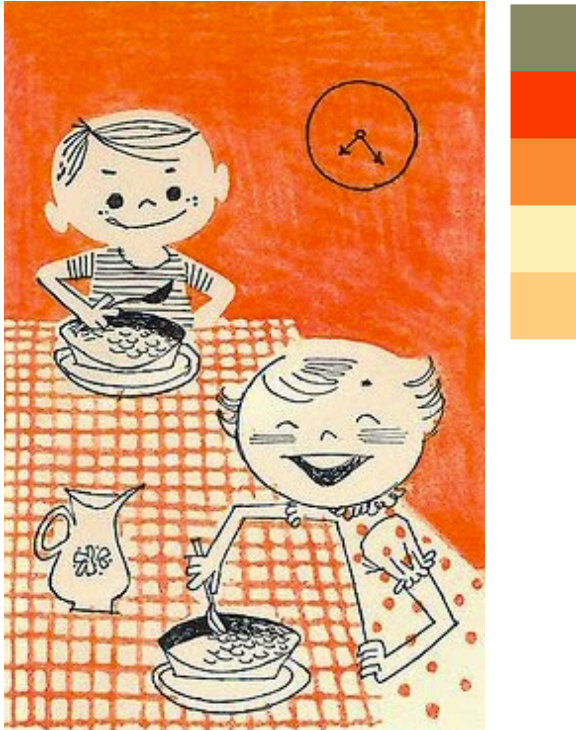


(Fig.37) Hoslet (2012), Libro ilustración infantil "Twirl"

#### El color naranja:

- Trasmite jovialidad, alegría, animación, energía, euforia, calor.
- Representa entusiasmo, incandescencia.
- Incrementa el ánimo positivo, la seguridad, confianza y equilibrio.
- Es un tanto más cálido que el amarillo, puede actuar como estímulo para los tímidos y decaídos.
- Mezclado con negro simboliza engaño, conspiración e intolerancia.





(Fig.38) Aquino (1957), Ilustración "Breakfast Plan"

*El color amarillo:*

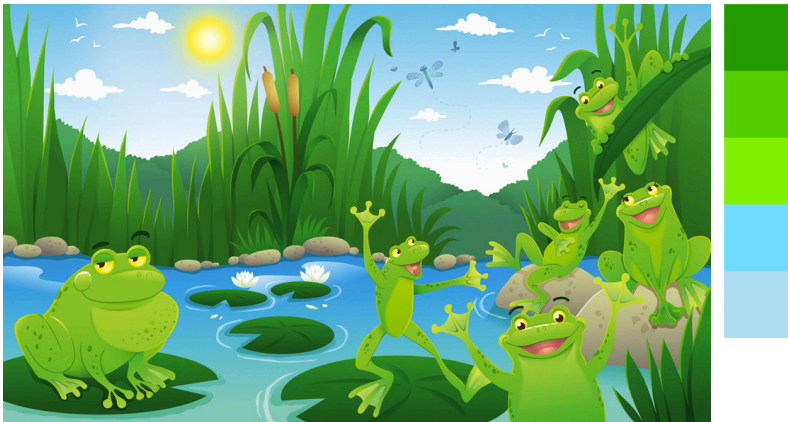
- Se le considera el tono más luminoso, es el color de la luz y el calor.
- Transmite alegría, calidez, felicidad, optimismo e inteligencia.
- Se le asocia con la actividad mental y la inspiración de la creatividad ya que activa la inteligencia.
- Representa la autoridad, el orgullo, la riqueza, la fuerza, la acción y voluntad.
- Mezclado con negro genera un tono verdoso poco agradable que transmite enemistad, crímenes, aparentar, etc.



(Fig.39) Davey (2011), Ilustraciones del libro "Night Knight"

### *El color verde:*

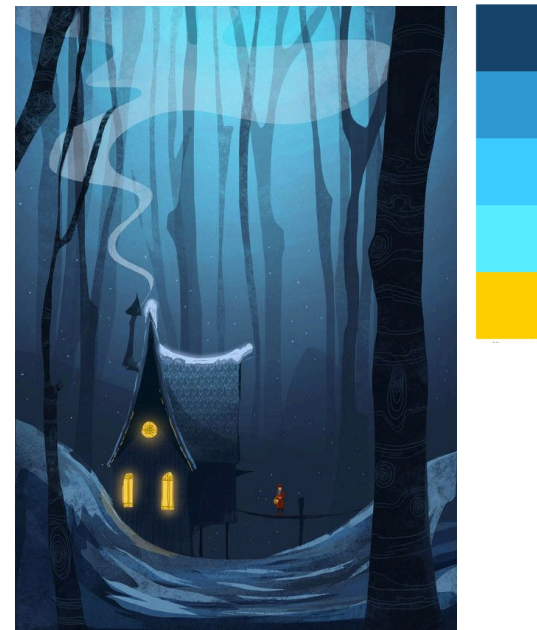
- Representa la fecundidad, fertilidad, abundancia.
- El término “verde” proviene del latín “viride” que significa “fresco”. “saludable” o “florecente”.
- Simboliza la abundancia natural, juventud y por ser el tono de la naturaleza evoca aire libre y medio ambiente. Es la tonalidad de lo primaveral, la humedad, flora y el crecimiento.
  - El verde expresa intelecto, fortuna, el equilibrio, inteligencia creativa, razón, buena suerte, astucia, fuerza, vida.
  - Los individuos que muestren predilección por este color desprecian la soledad y buscan estar en compañía.
  - Se emplea para neutralizar las tonalidades cálidas.



(Fig.40) Chua (s.f.), Ilustración “Singing frogs, Scholastic Canada”

### *El color azul:*

- Representa el conocimiento, la profundidad y la tranquilidad. Es el tono del agua y del cielo.
- Es el mayor en intensidad de las tonalidades frías, evoca frío, seriedad, frescura, seguridad y serenidad.
- Su significado se vincula con la frialdad, el reposo, verdad, fidelidad, amistad, paz y unidad.
- Este matiz no es amenazador sino que es equilibrado y seguro.
- Esta vinculado con la personalidad introvertida, la inteligencia y la profundidad emocional.



(Fig.41) Gündem (2012), Illustration, Landscape Design

### *El color púrpura:*

- Representa la nobleza, ostentación, opulencia, hermosura, fortuna, misterio, elegancia, tranquilidad, conocimiento, creatividad, etc.



(Fig.42) Katia (s.f.), Ilustración "Halloween theme"

### *Blanco*

- Simboliza la pureza, inocencia, luminosidad, veracidad, fe, espiritualidad, etc.  
- Representa la simpleza, imaginación limitada, juventud.  
- Vinculado con la paz e imparcialidad.



(Fig.43) Salmina (2012), Ilustración "melancholía"

### *Negro*

- Definido como la ausencia de color, usualmente se vincula con aspectos negativos, ya sea oscuridad, maldad, muerte, pesar, angustia y mala suerte.
- Refleja melancolía, torpeza, desdicha, enojo, lo oculto, lejano y desafiante.
- En el aspecto positivo expresa autoridad, misticismo, inteligencia y elegancia.



(Fig.44) Katia (s.f.), Ilustración "Elegance of Black and White"

### *Gris*

- El gris es un matiz del blanco, es un tono neutro. Este puede reflejar distinción, finura, monotonía, inteligencia, un aspecto anticuado, contaminación, amplitud urbana, etc. Este tono evoca melancolía, una mezcla de tristeza y felicidad.

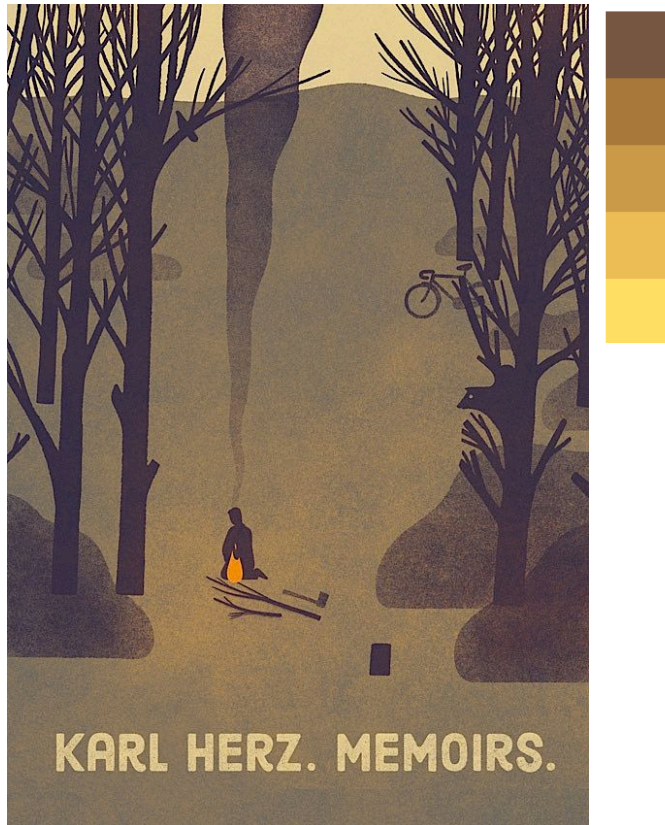


(Fig.45) Barkhuizen et al. (s.f.), National Geographic Kids Magazine: Air Pollution. Advertising Agency: FoxP2, Cape Town, South Africa.

### Marrón

Según Pol (2005), el tono marrón simboliza:

- Las raíces, la tierra, la estabilidad, el bien en relación a lo material.
- Estimula el orden, la personalidad organizada y metódica.



(Fig.46) Strautniekas (2015), cover for new book "Memoirs"

### Planos visuales

Parramón (1980), indica que los planos cumplen la función de presentar las figuras y objetos desde más cerca o desde más lejos, es un recurso que se originó primero en los estudios cinematográficos y que con el tiempo se han ido adaptando para que se puedan utilizar dentro de todo material ilustrado.



(Fig.47) Majali (s.f.), Ilustración "Night meeting"

### *Tipos de planos visuales*

Cámara (2006), indica que los distintos tipos de plano son:

#### *Plano general extremo (PGE):*

Es el plano que permite observar la mayor información a nivel visual y el contexto en general donde se encuentran los personajes. Numerosos autores lo emplean inicialmente en una secuencia como plano de presentación, al estilo tradicional, otros lo utilizan como un medio dramático para los acontecimientos de clímax de la acción o para enfatizar el aspecto dramático de lo que se explica.



(Fig.48) Zabala (s.f.), Ilustración de la colección "Soñando ciudades"

#### *Plano general (PG):*

Este plano muestra a los personajes totalmente, lo cual brinda detalles de su apariencia como forma de vestir, gestos y rasgos. Al utilizarlo es posible relajar la tensión de actos y diálogos generada por planos más cortos, debido a que por medio de este plano se puede visualizar más información del contexto que proporcionan nueva información acerca de la narración.



(Fig.49) Alvarez (s.f.), Ilustración "The Wonderful Wizard of Oz"

*Plano americano (PA):*

El plano americano posee el ángulo de corte sutilmente por arriba o debajo de las rodillas de los personajes. Inicialmente ambas alternativas son correctas. Dicho plano es de gran utilidad para enfatizar la expresividad corporal de los personajes, ya que suprime del encuadre los pies y la mitad de las piernas, siendo las partes con menor expresión del cuerpo.



(Fig.50) Lacombe (s.f), ilustración "Cuckoo"

*Plano medio (PM):*

Presenta el ángulo de corte a la altura de la cintura, por lo que la información del ambiente que proporciona es aún relevante, a pesar de que va mermando, comparándolo a los planos previamente mencionados. No obstante realza la relevancia de la cara del personaje en cuanto a su expresión.

Usualmente entre más cercanía se va logrando en la escena mayor información se consigue del personaje en relación a sus facciones y forma de ser, sin embargo se percibe menos información sobre el contexto.



(Fig.51) Yaskina (2015), Book learning. "Read and play"

*Primer plano (PP):*

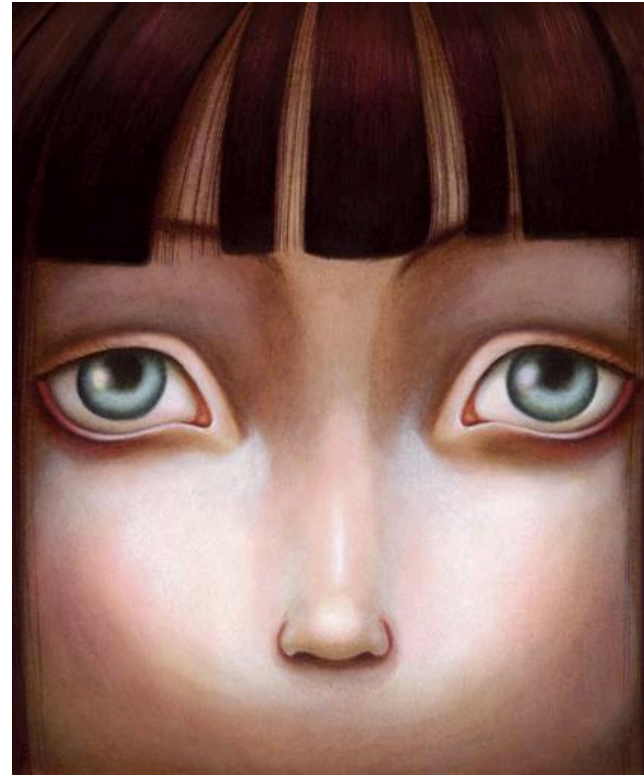
En este plano el ángulo de corte se manifiesta a la altura del cuello y de la cara del personaje que llena prácticamente todo el escenario. En este caso el único medio que otorga dramatismo es la cara del personaje, puede emplearse como componente de clímax y de gran tensión de drama.



(Fig.52) Lacombe (s.f.), ilustración "Notre Dame de Paris"

*Plano detalle (PD):*

El plano detalle es el que permite visualizar un detalle o parte de un elemento o personaje. Este plano contribuye mucho para darle importancia a un detalle o mostrar una acción de corta duración de un personaje.



(Fig.53) Lacombe (s.f), ilustración "The silence child"



## Textura

Según Salazar (1999), la textura es un atributo que presentan las superficies de los distintos objetos. A través del sentido del tacto y de la vista es posible percibir y diferenciar si se trata de un elemento cuya característica puede ser ya sea suave, dura, lisa o áspera. La textura es un elemento relevante al momento de crear un diseño, ya que de la misma manera que el color contribuye a generar y transmitir diversas sensaciones al espectador.

De acuerdo a García et al. (2011), los tipos de textura pueden ser:

**Textura táctil:** Son aquellas texturas que muestran sus diferencias mediante el sentido del tacto.

**Textura visual:** Son las texturas que se pueden percibir por la vista.

**Texturas Mixtas:** Son las que se distinguen por los sentidos del tacto y de la vista.

**Texturas Naturales:** Son aquellas que pertenecen a la naturaleza, en elementos como rocas, hojas, etc.

**Texturas Artificiales:** Son las creadas por el ser humano con un fin utilitario, por ejemplo: tejidos, cartón, hormigón, etc.



(Fig.54) Mula (2014), Ilustraciones "little nigua" children book promo.

## Intencionalidad estética y narrativa de la doble página en el libro ilustrado

Según Lapeña (2013), la ilustración para libros se origina como una necesidad para favorecer y auxiliar a la narrativa literaria con el objeto de poder hacerla comprensible y de fácil asimilación para lograr crear un producto más atractivo visualmente para el consumidor.

En el campo del diseño editorial el álbum se toma como un formato de publicación, de acuerdo a Lapeña (2013) quien cita a Díaz (2005), *“usualmente de 24 ó 32 páginas, en el cual la gran mayoría (casi siempre las dobles páginas) contienen ilustraciones”*

No obstante, cita a García (2002), quien indica que *“el formato de página simple ayuda a ordenar, diferenciar e interrelacionar las ideas o proposiciones del texto (palabra e imagen)”*.

Por lo tanto la doble página permite crear diversas posibilidades, generando mayor dinamismo y estética que contribuyen al trabajo que realiza el ilustrador como creativo, lo cual genera que pueda transmitir mayor información y expresividad a la narración que si se restringiera a redundar de forma visual lo que el autor del libro narra a través de las palabras en cada texto.

De igual forma indica que como señala Zaparaín y Gonzáles (2010), La doble página es el resultado del típico sistema de encuadernar un texto, lo que mantiene poca presencia en libros diagramados por bloques de texto sin ilustraciones. Caso contrario de los libros permiten que se visualicen dos imágenes (página simple) o que una sola ilustración llene todo el espacio (doble página). Tomando un rol relevante en el diseño.

Por otro lado Lapeña (2013) alude a García (2002), quien brindó tres principios en cuanto al motivo de emplear la doble página siendo:

### *Criterio estético*

En esta idea se rige al concepto pobre que mantienen las editoriales de los libros ilustrados en cuanto al uso de la doble página, tomándole como un simple formato. En donde la doble página es un todo significativo, en la que la imagen llena las dos páginas y el texto es usualmente colocado en una de las cuatro esquinas. Si se toma en cuenta la utilidad de la doble página como lo mencionado previamente únicamente logrará limitadas posibilidades al ilustrador, por lo que estará obligado a colocar su creación de forma centrada para colocar el contenido textual en una de las cuatro esquinas.

### *Criterio de la importancia de una narrativa secundaria.*

Este principio refleja la superioridad o preponderancia del uso de doble página sobre el empleo de la página simple para conseguir la atención del lector sobre una escena en especial en la que hay que detenerse a observar por más tiempo. Como se ha evidenciado la doble página brinda un mayor espacio visual para expresar un acontecimiento en particular y le demanda al lector más atención que la página simple, por lo cual es inevitable que todo lo que esté dentro de la doble página tenga gran relevancia.



(Fig.55) Roset y Diamantes (2013), Ilustraciones del libro "Ensueños"

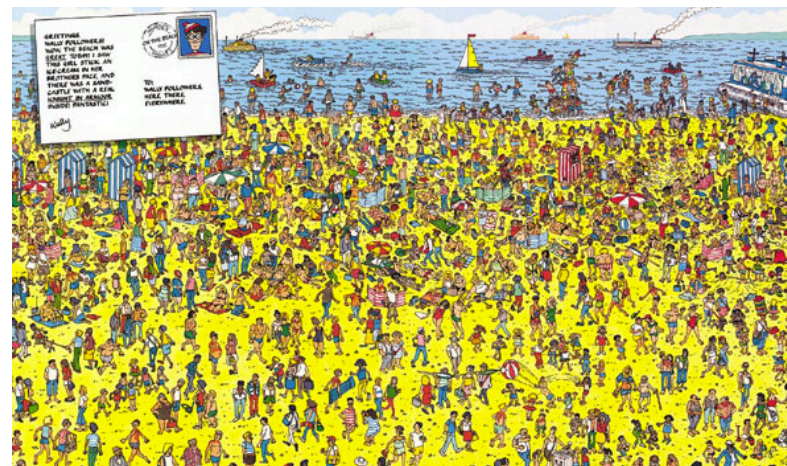
*Criterio de adaptación a las necesidades de los diversos escenarios en que se desenvuelven las narraciones.*

Lapeña (2013) indica que García (2002), sostiene que en base a este principio el ilustrador ejerce el papel de escenógrafo que obtiene el guión teatral para planear las diversas escenas y dividir el espacio bajo las indicaciones del escritor.

En este caso la razón por la cual se decide emplear la doble página es que a comparación de usar página simple genera una composición ideal para representar relatos que tienen como contexto lugares abiertos, el cielo, ambientes urbanos y paisajes.

- La página doble es muy útil para álbumes infantiles con gran riqueza visual, en donde existe la presencia de juegos mediante la observación, por ejemplo: hallar un elemento extraviado.

- En ocasiones en obras como los libros de la serie “El viaje de Anno, las ilustraciones muestran paisajes como bosques, ciudades, etc. a vista de pájaro, el uso de la doble página eliminando los márgenes y el empleo de la ilustración a sangre es acostumbrado para generar la sensación de que la ilustración continúa más allá de lo que se muestra.



(Fig.56) Handford (s.f.), Libro ilustrado a doble página “¿Dónde está Wally?”



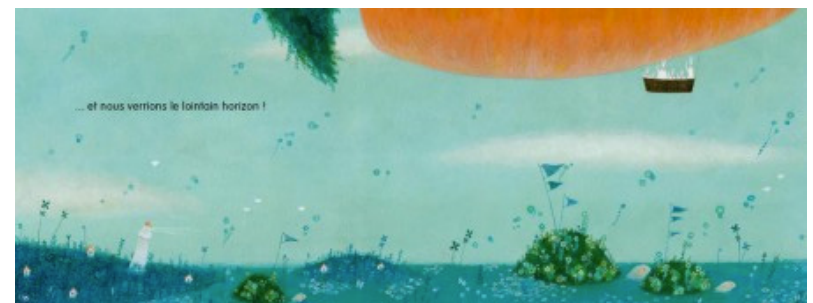
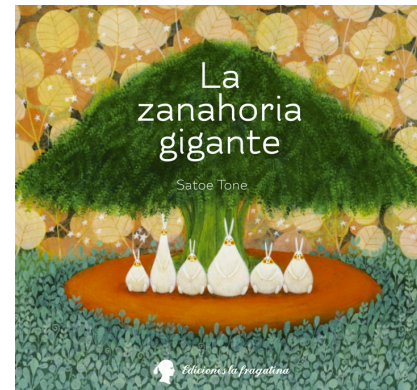
(Fig.57) Anno (s.f.), Libro ilustrado a doble página “El viaje de Anno”

- De igual manera cuando se desea enfatizar el contexto, sino un personaje en particular, muchas veces este no se muestra en su totalidad, como en el caso del libro "Tu grande, yo pequeño" de Grégorie Solotareff, donde el pequeño elefante acompaña al gran león, es usual utilizar el formato de doble página para transmitir que los objetos mencionados son muy grandes como para caber incluso en un formato extenso.



Ilustraciones de "Tu grande, yo pequeño" de Grégorie Solotareff

(Fig.58)



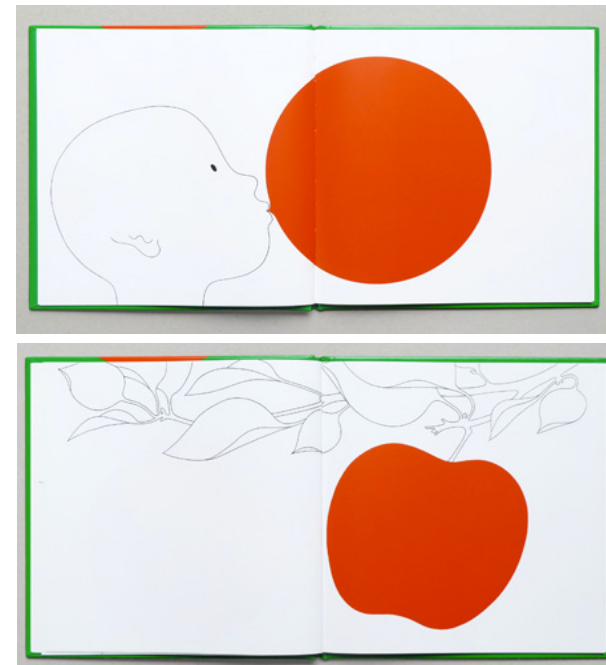
(Fig.59) Tone (s.f.), Ilustraciones del libro "La zanahoria gigante"

- Así mismo por cuestiones necesarias la doble página se emplea para convertirse en un ambiente claustrofóbico para transmitir el sentimiento de ansiedad. Como en el caso del libro "Alicia en el país de las maravillas" de Lewis Carroll, justo en la escena que Alicia aumenta de tamaño y queda cautiva en la habitación, donde debe acomodarse contorsionando su cuerpo.



(Fig.60) Steadman (1973), Ilustraciones del libro "Alicia en el país de las maravillas"

- Se puede generar el efecto visual de movimiento de manera satisfactoria aprovechando el cambio entre página y página, un ejemplo sería "El globito rojo" de IELA Mari, en donde el lector puede visualizar como un globo se va convirtiendo en diversas formas al pasar las páginas.



(Fig.61) IELA Mari (s.f.), Ilustraciones del libro "El globito rojo"

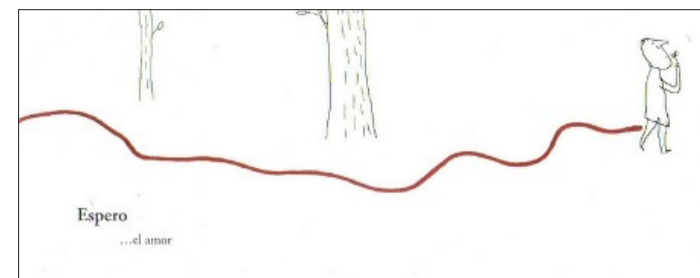
- En otras ocasiones las ilustraciones se salen de las dobles páginas, pasando a ubicarse en las siguientes, algunos buenos ejemplos de este principio están: “El hilo de la vida”, de David de Cali y Serge Bloch, en donde un hilo rojo de lana literalmente recorre el libro el cual le brinda continuidad a la imagen que abarca narración de la vida del ser humano, o el álbum sin palabras de Ajubel, Robinson Crusoe, empieza de la misma forma que acaba, con una línea ondulada que forma el barco en toda la doble página y la que sigue. En este caso la omisión escénica es frecuentemente empleada para generar expectativa al lector y despertar su deseo por avanzar en la lectura. La ilustración de doble página orienta a la siguiente, en algunas ocasiones hasta el final del libro, como sucede en el libro de IELA Mari “Historias sin fin”.

Todos estos ejemplos se vinculan con el papel narrativo de la ilustración según indica Lapeña (2013) quien alude a Durán (2005). Además de la necesidad de investigar acerca de las imágenes como sistemas de signos.

Lo que indica que el empleo de figuras retóricas es habitual en libros ilustrados. Ya que como afirma Salisbury y Styles (2012), *“Aunque los niños disfrutan de una buena historia, la mayoría busca algo más que eso en un libro ilustrado, así no es de extrañar que ante textos multimodales complejos se pregunten qué pueden simbolizar las imágenes o cómo las palabras y las imágenes juntas forman significados. Sin conocer el vocabulario o sin entender términos como metáfora visual, interpretan los símbolos visuales”*



(Fig.62) IELA Mari (s.f.), Ilustraciones del libro “Historias sin fin”



(Fig.63) Cali y Bloch (s.f.), Ilustraciones del libro “El hilo de la vida”

## La retórica de la imagen

De acuerdo a Ricupero (2007), la retórica puede brindar a la comunicación visual un procedimiento para diseñar, además sostiene que las ideas más atrayentes e innovadoras surgen del empleo de la retórica. En lo que respecta a su uso, el proceso creativo se torna fácil y enriquecido cuando el diseñador cobra conciencia de que emplea esta herramienta de forma intuitiva.

Lo cual contribuye a potenciar el mensaje, ya que el fin primordial de la retórica es persuadir.

Los elementos que se emplean para trabajar sobre la imagen se denominan “figuras retóricas” que consisten en la alteración del uso común del lenguaje con el objeto de lograr una comunicación eficiente y exitosa.

Existen dos categorías de figuras retóricas:

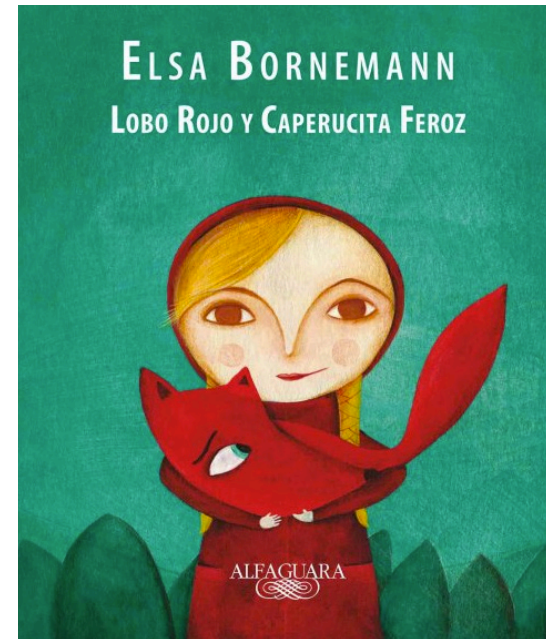
### *Figuras sintácticas:*

Se fundamentan en la simple apariencia, el nivel de significado termina en lo que se muestra. Poseen un significado, no obstante recurren al sujeto por medio de las leyes sintácticas de la composición. Dichas leyes que establecen el orden y la composición de los diversos elementos de la composición visual para generar cierto significado.

Estas figuras se dividen en 5 grupos, siendo:

### *1. Transpositivas:*

Consiste en una modificación del orden común, o sea del orden que se esperaba ya sea de una forma verbal o visual.



(Fig.64) Orenszajn (2011), Ilustraciones del libro “Lobo rojo y caperucita feroz”

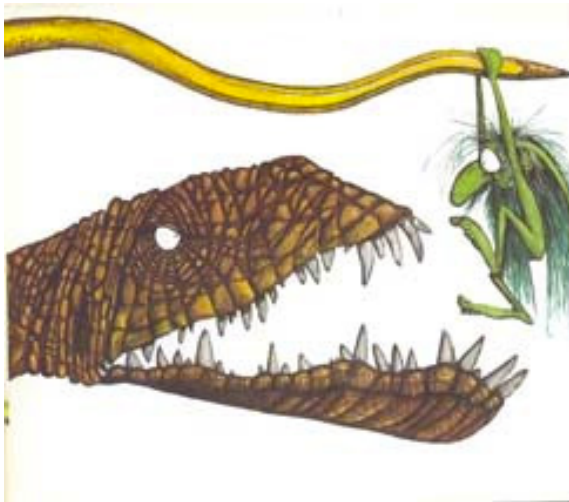


## 2. Privativas (Elipsis):

Estas eliminan parte de la imagen, que generalmente tiende a sobreentenderse según sea el contexto. En el ámbito visual se denomina elipsis siendo la forma contraria a la repetición. En diversas situaciones se distingue como ilustración de escenarios fantásticos.

En cuanto a eliminar componentes hace énfasis en:

- Los elementos que se muestran junto al producto.
- El producto en sí mismo.
- Los personajes de la imagen.



(Fig.65) Gedovius (1997), Ilustración de dragón del libro "Trucas"

## 3. Repetitivas:

Repetir un elemento representa interés, relevancia, llama la atención, intensificando el significado.

No es indispensable la repetición de elementos totalmente idénticos, es suficiente con que dicha repetición sea lo más claro posible como para ser peculiar.

La figura retórica de repetición se fundamenta en procedimientos de:

- Sencilla reiteración
- Acumulación
- Gradación



(Fig.66) Dipacho (2012), Ilustraciones del libro "El niño gato"

#### 4. Acentuativas:

La acentuación consiste en un recurso absolutamente visual, se trata de enfatizar un elemento o fragmentos de él, ya sea por color, nitidez, cambio de forma, contrastes, texturas, escala, etc.

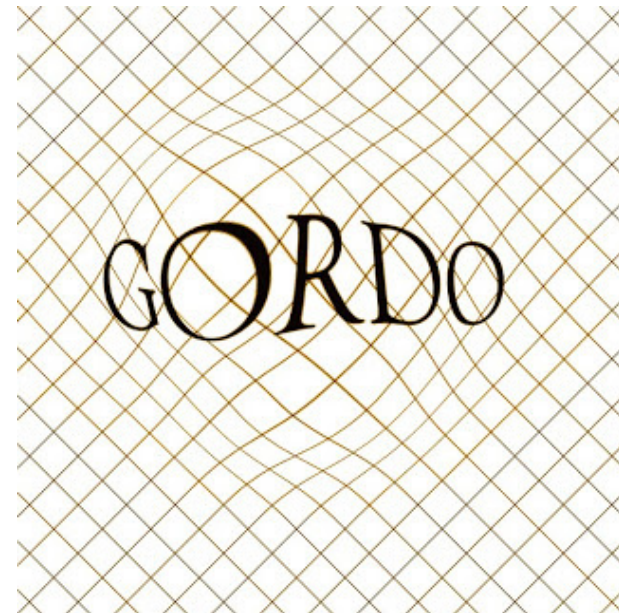


(Fig.67) Dipacho (s.f.), Ilustraciones del libro "Personajes con diversos trajes"

#### 5. tipogramas

Esta figura se basa en el juego con tipografía se refiere a una colocación establecida. Posee un valor sintáctico, con respecto a lo denotativo, donde resalta la estética de la composición sobre la imagen significativa.

Se evidencia que el texto no se presenta de forma convencional, es decir de izquierda a derecha sino que aparece de acuerdo a varios movimientos distintos que le otorgan un ritmo particular al tiempo de lectura solicitado por el escrito.



(Fig.68) Trabajos Tipografía (2010), Tipograma

### Figuras semánticas:

Según Ricupero (2007), esta clase de figuras poseen como fin el significado. Proceden a ir más allá de la simple visualización de la forma sencilla de la imagen. Se estudia un contenido mediante el cual se desea llegar al individuo que recibirá el mensaje. Tienen por objeto formar actitudes, respuestas, emociones y sensibilidad.

Estas aluden al aspecto connotativo, refiriéndose a la característica del referente.

Se agrupan en 4 categorías siendo:

**1. Contrarias (Ironía):** Esta figura trata de la vinculación entre referentes contrarios, se fundamentan en una contraposición de dos conceptos. Esta es una relación por colisión para dar mayor prominencia al mensaje. Denotando lo que se desea por medio de la yuxtaposición de lo opuesto con el fin de hacer más evidentes las diferencias y características entre los elementos.

Se muestran mayormente mediante el humorismo, siendo así la ironía.

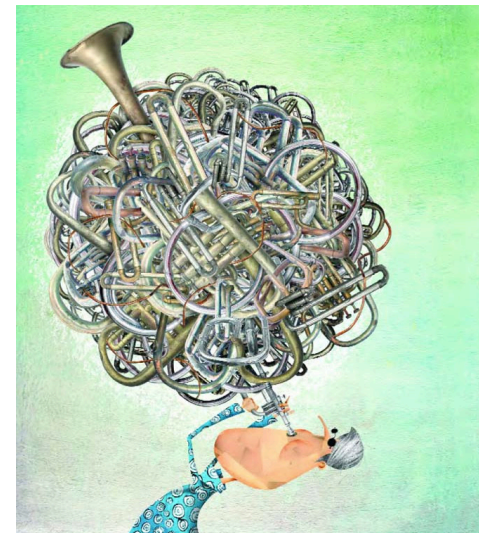


(Fig.69) Kuczynski (s.f.), Ilustración "Apple"

**2. Comparativas:** Consisten en la comparación de referentes, esto se lleva a cabo mediante una comparación sintetizada en un juego de semejanzas y diferencias. Lo que significa que se que mediante el análisis se busca observar y expresar diferentes ámbitos de una realidad unitaria.

Se toman en cuenta diversos aspectos para formular comparaciones y también existen diferentes maneras de comparar dichos ámbitos. Las formas más sencillas de comparación son:

**A. Hipérbole:** Se trata de una comparación exagerada, ya sea enfatizando lo positivo o negativo, un incremento o reducción de elementos de acuerdo con un punto de comparación.



### LA CORNETA EMANCIPADA

¿Cómo sabe un músico, un artista, si es bueno de verdad? El célebre trompetista cubano Antonio Barragán dedicó gran parte de su vida a despejar esta obsesión. Probó superponiendo discos suyos con discos de sus ídolos, calculando notas de pentagrama, procurando violentos lavados de ojeas con virulana, pasando sus propios discos al revés y tocando la trompeta con los dedos de los pies. Hasta que un día encontró la solución: "Todo músico -se dijo- debe sentir en vivo, la más cerca posible del sonido crudo, real".  
Fue así como con mucha determinación reinventó su instrumento: la corneta emancipada. Ensamblaba más de 123 trompetas de diferentes calidades, sumando un total de 412 metros de conducto. El sonido, una vez ingresado, tardaba unos 25 minutos en trasladarse de una punta a la otra, desde donde emergía insolente, desafiando el ego de su creador.  
Esa tarde, desde su sillón favorito, cigarro en mano, Antonio se oyó a sí mismo. Y pudo darse cuenta por primera vez de por qué le arrogaban verituras al finalizar un recital.

13

(Fig.70) Bernasconi (s.f.), Ilustración de la obra "Excesos y exageraciones"

**B. Metáfora:** Esta se basa en un cambio de sentido. Los elementos se muestran por su apariencia menos habitual y toma un valor que de otra manera no podría conseguir. Lo que le proporciona un enriquecimiento al componente de la metáfora es todo lo que le era foráneo y que el otro elemento le brinda desde su mundo. En esta figura se puede dar una comparación o unión de componentes ya que en la mayoría de casos se llega a eliminar la alusión del elemento real. Muestra la relación que existe entre dos elementos sin embargo es desde un punto de vista no esencial, no obstante se logran representar conceptos de forma inusual.

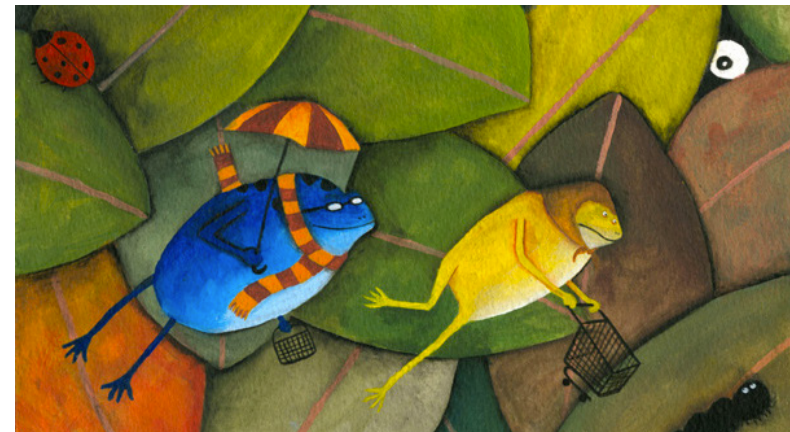


(Fig.71) Roset y Diamantes (2013), Ilustraciones del libro "Ensueños"

### 3. Personificación:

La personificación consiste en otorgarle a los animales ya sean seres fantásticos o inanimados características humanas. Otorgándoles vida humana, palabra, voz, sentimientos, actitudes y capacidad de actuar. Esta figura se emplea mucho en la realización de dibujos animados.

Por otra parte según afirma Nobile (2007), la narración que muestra aspectos antropomórficos son particularmente ideales para formar un vínculo de afecto para con el mundo animal y en general un amor hacia la naturaleza. De igual forma promueve el interés por obras similares y la narrativa por medio de la simpatía y el gusto de los niños por las experiencias que presentan como protagonistas a animales.



(Fig.72) Dipacho (2012), Ilustraciones del libro "El zoológico insólito"

4. **Sustitutivas:** Estas figuras se basan en la sustitución de un referente por otro. Suelen ser:

**A. Metonimia:**

En esta figura, no se da la semejanza, sino que se genera por proximidad. Lo primordial es la intención, el sentido figurado. La relación de proximidad, esta puede originarse en el espacio, tiempo o mediante una relación que implique causa - efecto.



(Fig.73) Gedovius (1997) Ilustración de llamada de dragón del libro "Trucas"

**B. Sinécdoque:**

Esta figura se fundamenta en la relación "más por menos" o "el todo por la parte". Manifiesta una decisión a través de la selección y demanda la notoriedad de un elemento entre todas las posibles partes de un objeto, logra crear algo grande con lo diminuto.



(Fig.74) Dipacho (2012) Ilustraciones del libro "El animal más feroz"

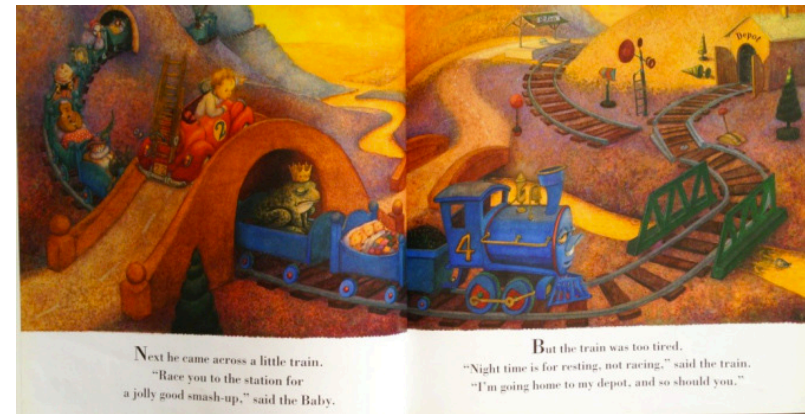
## Llenar los vacíos

Salisbury y Styles (2012), señalan que Nikolajeva y Scott (2000) en la obra *How picturebooks Works* donde emplean el término complementario dirigido a los libros ilustrados en los que las ilustraciones transmiten y amplían el contenido escrito o en los que las palabras - imágenes logran llenar los vacíos. Esto es un aspecto que suele presentar gran dificultad de lo que realmente parece; los libros más destacados son los que le permiten al lector generar su propia interpretación.

Algunos libros ilustrados supuestamente simples brindan múltiples interpretaciones, entre ellos están:

*Our cat Flossie* (Dutton, 1986) de Ruth Brown por tratar de una divertida narración sobre un mínimo que se involucra en la vida de los adultos, en lo que el lector con experiencia podrá darse cuenta de la leve aplicación de la ironía.

Otro ejemplo es el libro "The baby who wouldn't go to bed" (Doubleday, 1996), de Helen Cooper muestra con franqueza, ternura y un realismo psicológico en todo lugar el conflicto que se genera con su madre.



(Fig.75) Cooper (1996) Libro ilustrado "The baby who wouldn't go to bed"

## Contrapunto

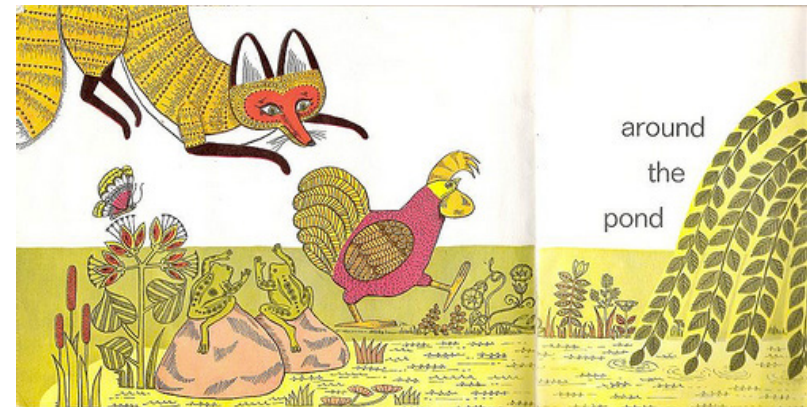
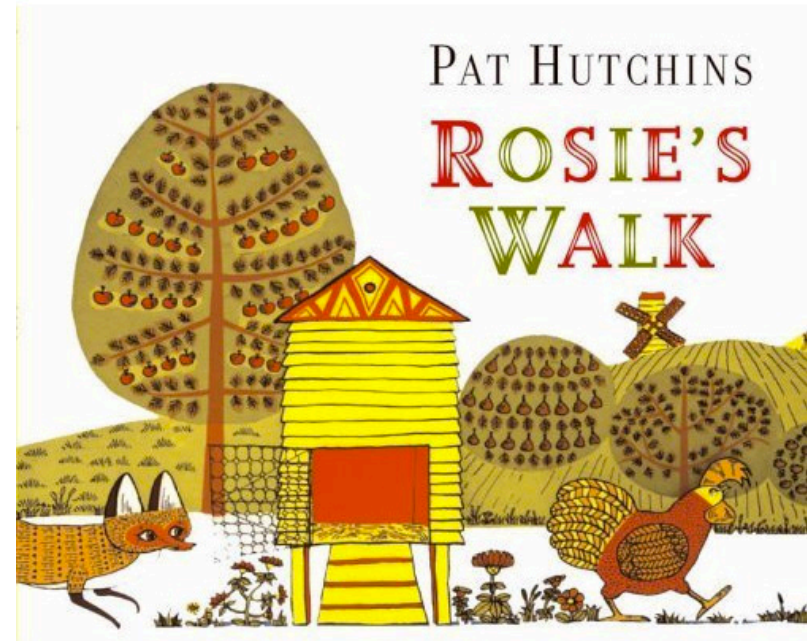
Salisbury y Styles (2012) citan a Nikolajeva y Scott (2000), quienes emplean el término Contrapunto al momento en que las palabras y las imágenes cuentan historias diferentes y brindan información extra o se contradicen de alguna manera. Lo que genera varias lecturas posibles

Además indican que Philip Pullman (s.f.) define al contrapunto como: *“El potencial que poseen las palabras y las imágenes combinadas de mostrar cosas distintas que ocurren al mismo tiempo”*

Un ejemplo de libro ilustrado que presenta el contrapunto es Rosie's walk (Harper Collins, 1968), de Pat Hutchins. El misterio de esta obra radica en lo que las palabras no expresan, el personaje del zorro nunca aparece en el contenido textual, solo se habla de Rosie, quien es una pequeña gallina muy ingenua cruza el patio sin saber del peligro que le acecha.

Lo divertido del caso es que el zorro cuya presencia parece ser inadvertida para Rosie presenta un accidente tras otro cada vez que intenta atrapar a la gallina.

El libro transmite la expresión de ¡Cuidado, detrás de ti! en pequeños lectores que tratan de poner en aviso a Rosie para evitar el peligro.



(Fig.76) Hutchins (1968) Libro ilustrado "Rosie's walk"

## 5.7. DESARROLLO DE PERSONAJES

### ¿Qué es un personaje?

De acuerdo a Cámara (2006), el personaje es quien conduce al público en el desarrollo de la historia.

Así mismo Lluch et al. (2003), sostiene que por personaje se entiende al intérprete del relato, dotado de una serie de características que lo diferencian, que poseen una unidad y lo separan del resto, lo que a su vez respaldan su comportamiento y relaciones que establece con otros personajes. Dichas actitudes son relativamente estables pero pueden cambiar según se desarrolla la historia.



(Fig.77) Line. T (2013) Diseño de personajes



## ¿Cómo crear personajes inolvidables?

Zamarripa (2006) cita a Seger (2000), en su libro *Cómo crear personajes inolvidables*, en donde la autora hace un acercamiento desde la perspectiva psicológica principalmente, para la formulación de personajes. Propone ejercicios prácticos dirigidos a escritores de todas las ramas: novela, cuento, publicidad, cine y televisión. Seger propone cinco descripciones iniciales para la creación de un personaje:

### *1. Primera idea por observación y experiencia propia*

Al escribir se tiende a imaginar a un personaje que tiene características que seguramente se toman de gente que se ha visto o que se conoce. Pero también tiene características personales, pues siempre habrá algo propio; lo que se es, lo que quiere ser, el ideal propio y postura política, ética o moral, especialmente en el personaje principal. Desde luego, nunca se debe olvidar la anécdota donde este personaje se moverá.

### *2. Descripción física*

En general se le dedican una o dos líneas a describir los rasgos importantes del personaje pero la extensión depende de la complejidad que necesite, finalmente serán el director y el actor quienes darán vida a la caracterización. Abundar en elementos actorales como el encorvamiento de hombros o la forma de caminar dan “pistas” al actor que podrá o no tomarlas. Sin embargo, hay que tener cuidado en el uso de los adjetivos como “guapo”, “fuerte”, “inteligente” que sirven de poco para una interpretación adecuada.

### *3. La coherencia del personaje*

Los personajes deben ser coherentes con su perfil, lo cual no quiere decir que sean previsibles. Quizá esta sea la parte más difícil en la creación de personajes multidimensionales y realistas. La coherencia tiene que ver con los valores éticos del personaje, lo que es capaz de hacer y lo que no y la forma de solucionar los problemas que se le enfrentan.

*“Los valores expresados por un personaje pueden llegar a convertirse en un oportunidad para que los escritores expresen su forma de ver las cosas.” (Seger, 2000, p. 45)*

Además, la coherencia no es sólo en los actos, sino también en los saberes del personaje. Su educación debe reflejar una forma determinada de actuar, su familia y creencias, raza y situación social también deben reflejarlo.

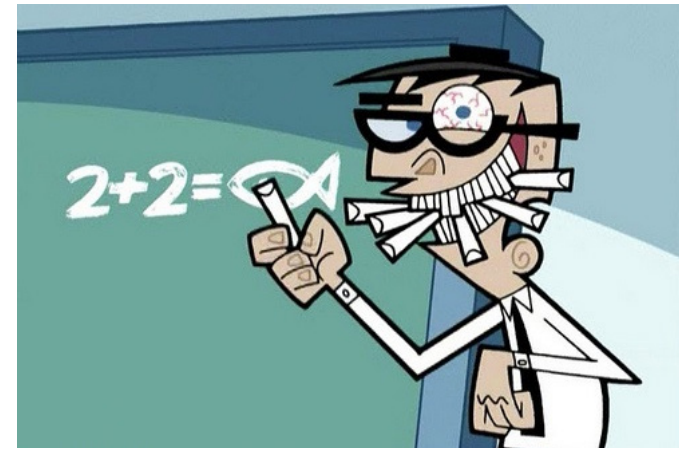
#### 4. Actitudes y emociones

Las actitudes y emociones transmiten las opiniones del personaje, su punto de vista ante situaciones límite, lo definen ante la vida.

*“Si sólo crea personajes coherentes, éstos serán más bien planos. Pero si añade algunas paradojas, sus personajes serán más singulares. Y, si desea hacer que sus personajes sean más profundos, puede añadir otras cualidades. Puede ampliar sus emociones, sus actitudes y sus valores”. (Seger, 2000, p. 41)*

#### 5. Individualizar un personaje.

Además de crear personajes multidimensionales por medio de la descripción física, la apropiación de valores, las actitudes y las emociones que expresa y las paradojas que lo conmueven, se le deben añadir detalles: comportamientos específicos, lenguaje particular, gestos o tics, ropa que lo diferencie de los demás, también la forma de mirar, de moverse, de bailar, así como las imperfecciones de esa persona.



(Fig.78) Hartman (s.f.), Personaje Denzel Crocker, Los padrinos mágicos



(Fig.79) Groening (s.f.), Personaje Homero Simpson, Los simpsons

## Perfil del personaje

Escribir la historia de fondo o biografía del personaje proporciona información de los acontecimientos del pasado que afectan la estructura dramática de la historia, además de la biografía del personaje. Quizá la mayoría de la información jamás llegue al guión, pero es crucial para formular una historia y personajes verosímiles. La biografía del personaje incluye información diversa pero que puede resumirse en tres partes:

### Fisiología

Edad, sexo, postura apariencia, defectos físicos y herencia genética.



(Fig.80) Benjaminsen (2013), Personajes Charlie y la fábrica de chocolate

## Ropa

De acuerdo a Hissey y Tappenden (2009), los personajes deben ser identificados y reconocibles a simple vista. La capacidad que posee la ropa para clasificar al personaje de acuerdo a un grupo, profesión o estatus social es relevante. Por lo que muchas profesiones o roles son rápidamente reconocibles mediante los accesorios que portan. Es decir que la ropa y el peinado ayudan a que la audiencia identifique fácilmente al personaje. Es importante que el dibujante utilice formas simples y una paleta de color para vestir a un personaje.



(Fig.81) Yehimovitz (2013), Cartooning, Character Design, Illustration

### Sociología

Clase social, cultural y económica, profesión, educación, vida doméstica, religión, afiliaciones, políticas y pasatiempos.



(Fig.82) Kleinhouse y Blackdog Illustration (2014), The People Of Jerusalem (Animated GIF)

### Psicología

valores morales, ambiciones, frustraciones, temperamento, actitud ante la vida, vida sexual, complejos, aptitudes, cociente de inteligencia y personalidad (Seger, 2000, p. 52).



(Fig.83) Barbieri y Guerrero (2015), Personajes para Royal Sweeties

Cámara (2006), afirma que los personajes además de poseer la apariencia correcta en cuanto a vestimenta y complementos indispensables para situar al público en el contexto y la situación en que ocurre la trama argumental, debe de presentar el perfil psicológico, la morfología, la complejión, el carácter, conducta que se necesiten de acuerdo a la historia.



(Fig.84) Robins (2013), Personajes históricos

## Construcción de personajes

### Construcción de la cabeza

Según Cámara (2006), al construir la cabeza se debe iniciar planteándola mediante una estructura craneal como si fuera una masa circular, puede ser en forma completamente esférica o de óvalo. Para el desarrollo de un personaje se debe tener en cuenta que las estructuras craneales que muestran un tamaño grande o de más volumen aluden generalmente a personajes con gran inteligencia. Las de menor tamaño, sencillas, con forma ovalada, anguladas o puntiagudas corresponden a personajes misteriosos y perversos.



(Fig.85) Cámara (2006), Estructura craneal



(Fig.86) Personaje Cerebro



(Fig.87) Personaje Jimmy Neutrón

*Personajes con estructura craneal grande transmiten gran intelecto.*

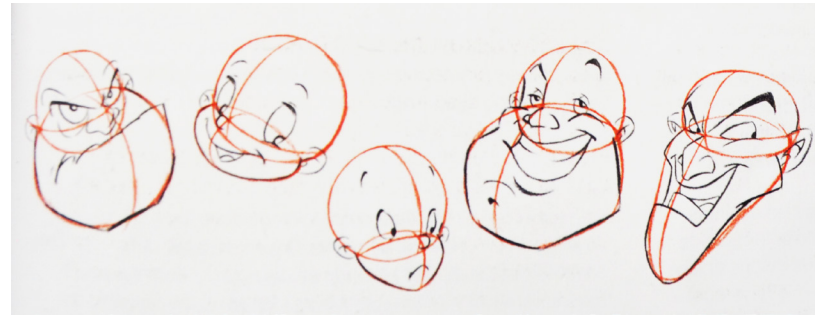
### - Ejes de la cabeza

Los ejes contribuyen a ubicar los rasgos distintivos de los personaje y generar la perspectiva del rostro. El eje vertical divide el rostro a lo largo y permite una vista del grado de inclinación de la cabeza. En cuanto al eje horizontal para ubicar los ojos señalan si la cara se encuentra observando hacia arriba o abajo.

### - Estructura maxilar

La estructura maxiliar es la siguiente forma esférica con la que se construye una cabeza, en ella se realizan los trazos que originan los ejes que ayudan a colocar la boca y establecer la posición ideal de la nariz. Este tipo de estructura brinda datos valiosos del personaje en relación a su conducta o personalidad.

La estructura maxilar minúscula y frágil hace referencias a personajes delicados a comparación si se muestra grande y redonda alude a personajes mayúsculos con gran peso. Por otra parte si se evidencia cuadrada y puntiaguda significa carácter fuerte con capacidad de realizar toma de decisiones.



(Fig.88) Cámara (2006), Estructura maxilar



(Fig.89) genio de Aladín, película animada de Walt Disney Pictures.

*Personajes con estructura maxilar grande alude a personajes grandes, de peso.*

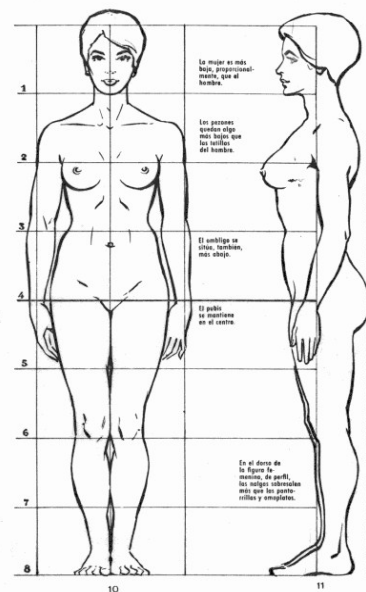
## Construcción del cuerpo

Cámara (2006), asegura que para la construcción de un personaje se debe iniciar basándose en el canon clásico académico que divide la figura humana en ocho cabezas de altura total, dando como resultado un personaje real y proporcionado.

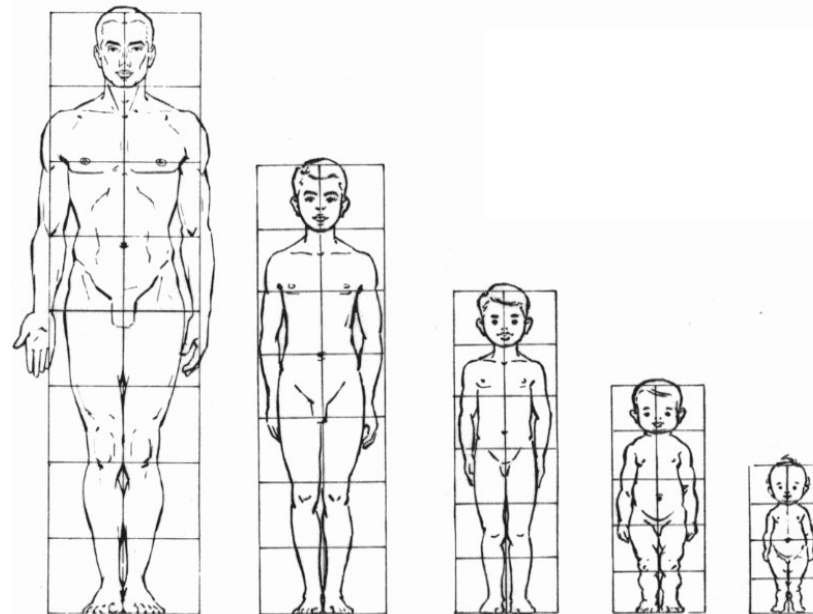
No obstante para la construcción de un personaje el canon puede ser adaptado a las necesidades según sea el caso en el aspecto de forma y estilo, puesto que en diversas ocasiones una desproporción analizada puede generar soluciones más interesantes.

En donde el estudio y dominio del dibujo realista de acuerdo a las proporciones y anatomía en relación al funcionamiento de músculos, huesos contribuirá a abordar el desarrollo creativo con más seguridad.

Por otro lado el canon clásico en la figura heroica suele ser de nueve cabezas, para hombres como mujeres se manejan ocho cabezas, con respecto a adolescentes es de siete cabezas y para niños tiende a ser de cuatro cabezas.



(Fig.90) Canon de 8 cabezas para mujeres.

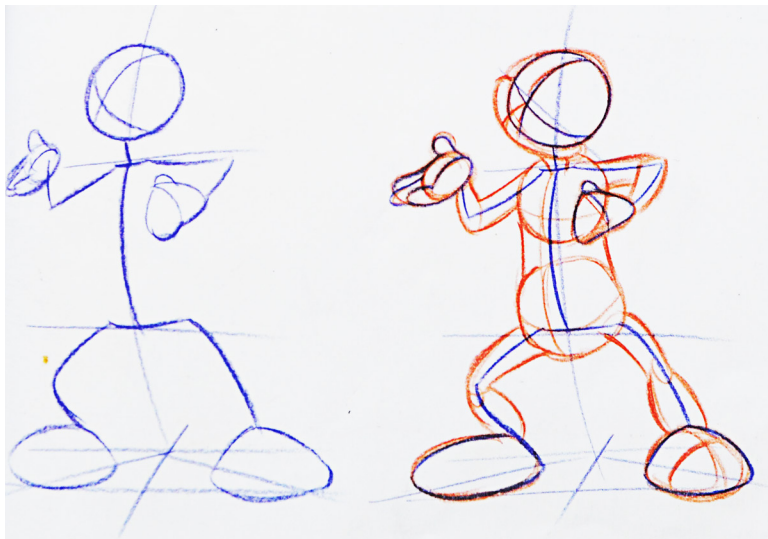


(Fig.91) Canon de 8 cabezas para hombres.  
Canon de 7 cabezas para adolescentes y de 4 cabezas para niños.



- Se deben dibujar óvalos para simbolizar el área del tórax y abdomen, de igual forma para piernas y brazos. Cada forma elaborada indicará una morfología diferente. Se debe tener presente que la idea clave es iniciar mediante estructuras básicas, comprensibles y repetibles para finalizar con la característica más peculiar de los personajes, al realizar los detalles.

- Para enlazar las estructuras ovales se debe emplear un bosquejo básico de esqueleto y una variedad de líneas y ejes. Usualmente se realiza una propuesta de la figura a través de ejes y el esqueleto. Sobre dicha estructura se planifica anteriormente el volumen general con las masas esféricas y los óvalos.



(Fig.92) Cámara (2006), Bosquejo básico del esqueleto



(Fig.93) Cámara (2006), Construir personajes por medio de ovalos

### La pose del personaje

Cámara (2006), indica que un atributo fundamental que se desea lograr en cualquier personaje que se piensa desarrollar es la pose. Desde una distancia lejana se puede reconocer a un individuo por su forma de caminar, de moverse y gesticular.

Al referirse a una pose lo que se quiere indicar es que al momento que el público observe rápidamente al personaje pueda percibir todo lo mencionado anteriormente. Por lo que el trazo debe reflejar encanto, comunicación, atracción y sencillez.

Ya sean personajes heroicos, tiernos o siniestros no se distinguen únicamente por su apariencia física sino también por la pose que muestran. A través de la pose del personaje se debe tener la capacidad de dar a entender su conducta, estado de ánimo, etc. Al emplear la pose se obtiene que cualquier personaje o bien un objeto cobre vida para expresar sensaciones al público



(Fig.94) Figueroa (2012), Personaje Momo, poses

### Recursos gráficos para una pose correcta

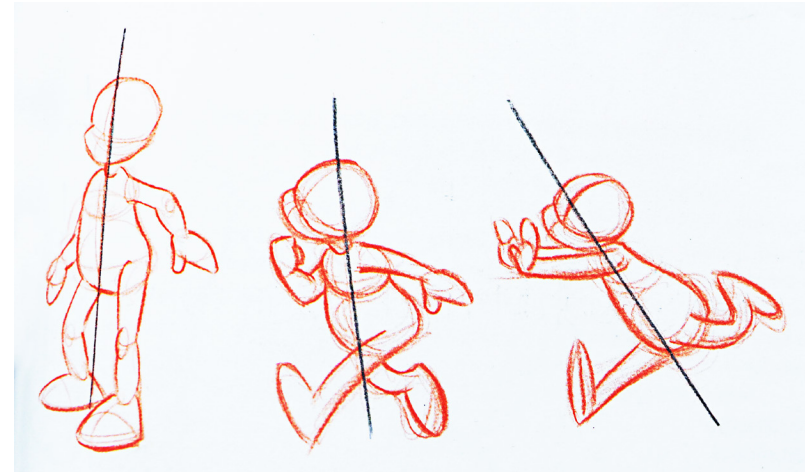
**Ejes:** Son líneas imaginarias que le otorgan al personaje equilibrio y estabilidad individualmente de la acción que ejecutan, contribuyendo a realizarlo bajo una perspectiva adecuada.

Se dividen en:

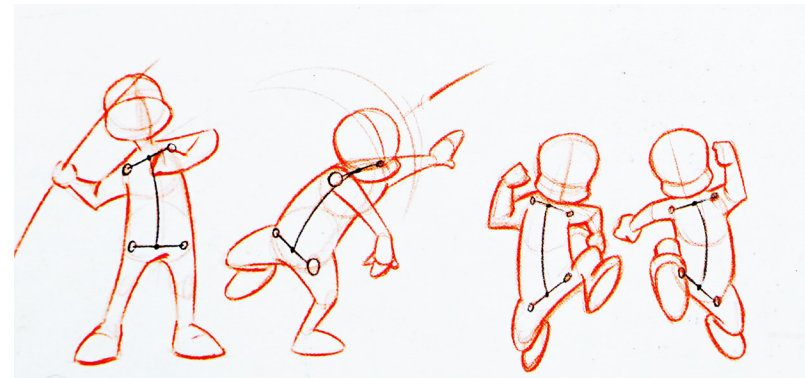
-Ejes de gravedad: Su función es mantener al personaje en equilibrio. No solamente equilibrio fijo de su postura en el suelo, sino que también en equilibrio al estar en movimiento. El personaje al poseer un eje de gravedad preciso ayuda para poder laborar cualquier inclinación o postura, transmitiendo estabilidad en cualquier momento.

-Ejes de los hombros y caderas: Enseñan la perspectiva del personaje encima del plano, los cuales pueden aparecer en direcciones contrarias generando balance en el personaje.

- Ejes de los pies: Son los que establecen la pose, individual del eje de gravedad, de hombros y cadera. Dichos ejes afirman la perspectiva y equilibrio, dándole solidez y estabilidad al personaje como tal.



(Fig.95) Cámara (2006), Los ejes en el personaje



(Fig.96) Cámara (2006), Los ejes de hombros y caderas en el personaje

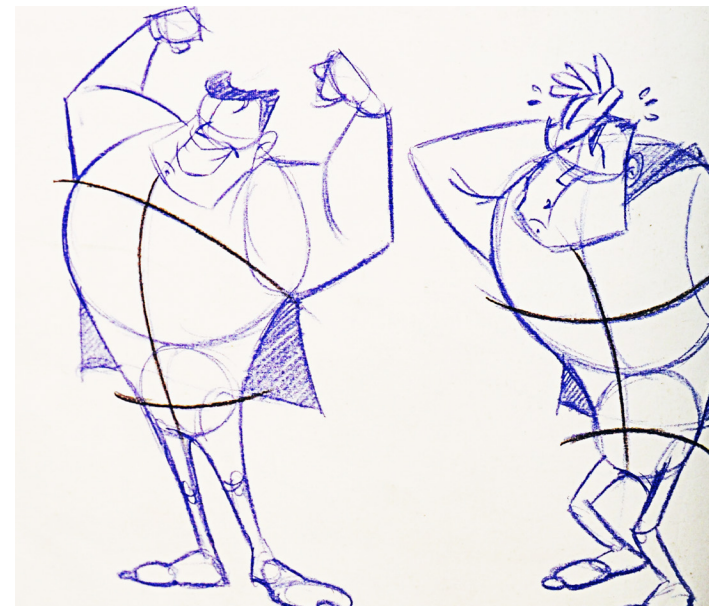
***líneas de flotación:***

Se le denomina así a las líneas imaginarias en las que se encuentran el carácter, fuerza y estado de ánimo del personaje. Estas contribuyen a determinar claramente la diversidad psicológica entre los distintos personajes y sus diferentes estructuras de acuerdo a su físico.

Al igual que los individuos, los personajes pueden poseer una complexión física específica que desde un inicio les brinda la capacidad para llevar a cabo ciertas acciones, sin embargo todo se basa en su carácter para afrontar cualquier circunstancia.

Las líneas de flotación son la mezcla del eje de cintura y tórax. Lo que indica que no importa si se guarda semejanza en la complexión física una apariencia hundida o cóncava representará personajes valerosos, osados, con habilidad de enfrentar desafíos y problemas. Caso contrario si se presenta una forma convexa, indican personajes vergonzosos, cobardes y tímidos.

Aunque es factible que el personaje deba reflejar diferentes estados de ánimo. Inicialmente puede aparecer dinámico y vigoroso en una aventura y agotado al final del combate.



(Fig.97) Cámara (2006), Líneas de flotación en el personaje

### *Construcción de estructuras asimétricas:*

Al desarrollar personajes en poses asimétricas contribuirá a brindarle dimensión y volumen a los personajes, así mismo logrará romper con el aburrimiento en su manera de moverse.

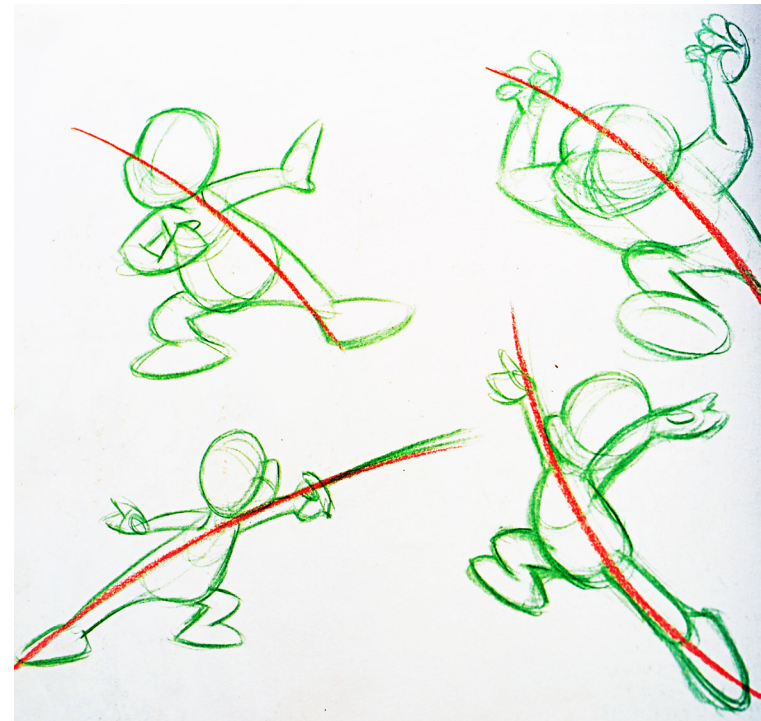
Del mismo modo refuerza mayormente el realismo del personaje, por otro lado si se desea expresar un estado más cómica en personajes grotescos se puede emplear la simetría.



(Fig.98) Cámara (2006), construcción de estructuras asimétricas

### *La línea de acción:*

Es un elemento con mayor trascendencia, esta se expande a lo largo del cuerpo del personaje al llevar a cabo una acción. Esta fortalece el dramatismo y el movimiento en cuanto al dinamismo y la orientación de la fuerza.



(Fig.99) Cámara (2006), la línea de acción en el personaje

## Características visuales de los estereotipos

Cámara (2006) menciona que es relevante brindar a todo personaje de una personalidad y carácter ideal, por lo cual muchas veces se recurre a estereotipos en cuanto a su apariencia física para que el público pueda interpretar la manera de ser del personaje a primera vista. Por lo cual es razonable determinar que la apariencia de una persona se relacione con su personalidad, no obstante también influye las acciones que este realiza.

Por otra parte para lograr un buen resultado al otorgarle personalidad a un boceto es inspirarse en la personalidad de una persona real para intentar capturar la esencia del mismo para luego plasmarla en el dibujo.

Algunos de estos estereotipos construidos bajo el modelo de estructuras por medio de ovalos mencionado anteriormente están condicionados por las dimensiones y distorsiones aplicados, no obstante el creativo debe experimentar al desarrollar sus propios personajes. Entre los estereotipos más comunes se pueden mencionar los siguientes:

### *El protagonista:*

Sus atributos en cuanto a apariencia y condición física varían de acuerdo al relato en que se desenvuelven, en cuanto a desafíos, problemas, etc. que deben enfrentar.

el protagonista generalmente muestra carisma, para que el público se sienta rápidamente identificado.

Entre las características generales que poseen la mayoría de protagonistas se encuentran:

- Estructura craneal y maxilar proporcionadas
- Muestra líneas de flotación cóncavas, lo que indica que la personalidad es vivaz, activa, con carácter.
- Comúnmente son personajes tipo inquieto y atlético.
- Poseen un cuerpo proporcionado en base al canon académicos.
- Se distinguen de otros por presentar una línea de acción dinámica.



(Fig.100) Hartman (2004), Personaje Danny Phantom

### El villano:

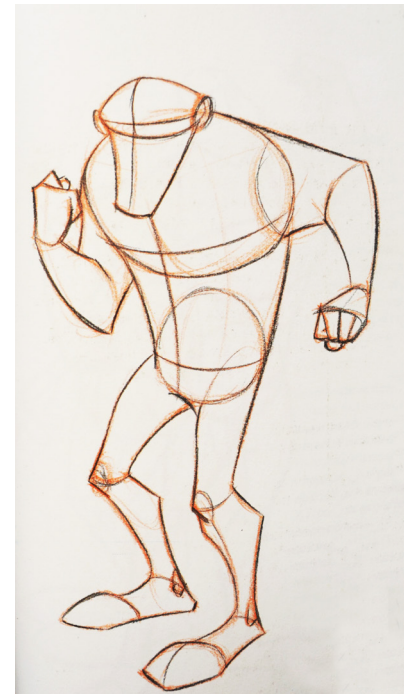
El villano genera el interés de la historia en cuanto al nivel de maldad, fuerza y poder que tenga. El tiene la función de generarle conflictos y desafíos al héroe. Suelen ser los que originan la trama de la historia y presentar mayor atractivo al poseer una motivación fundamental que les incita a utilizar todo su ingenio.



(Fig.101) Comic Vine (2009) Villano The Joker DC Cómics

Entre las características tipológicas del villano están:

- Cráneo ovalado y maxilar puntiagudo.
- Evidente gesto de maldad y misterio.
- Presenta una proporción de cabeza semejante o mayor que el que el protagonista.
- Refleja líneas de flotación cóncavas o convexas.
- Con una línea de acción dinámica, en casos puede ser encorvada, en la mayoría de casos muestra una apariencia retadora.



(Fig.102) Cámara (2006), estructura del villano

### *El personaje heroico:*

Es el personaje que muestra una actitud muy positiva para el público, por medio de su fuerza, poder, valor, intelecto, etc.

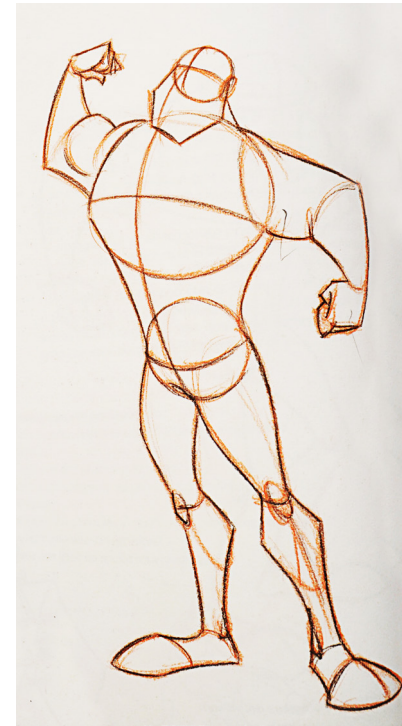
Se le observa en persistente lucha en la obra en contra del aspecto negativo y que usualmente estará representado por un antagonista que desea causar su destrucción.

Sus características tipológicas son:

- Presenta una estructura craneal normal y un maxilar grande.
- Con un aspecto atlético y pesado
- Cuerpo estructurado regularmente por más de ocho cabezas.
- Evidencia líneas de flotación cóncavas, por lo cual el personaje se muestra en constante atención y alerta.
- Con una línea de acción dinámica y enérgica.



(Fig.103) Superman, DC Comics.



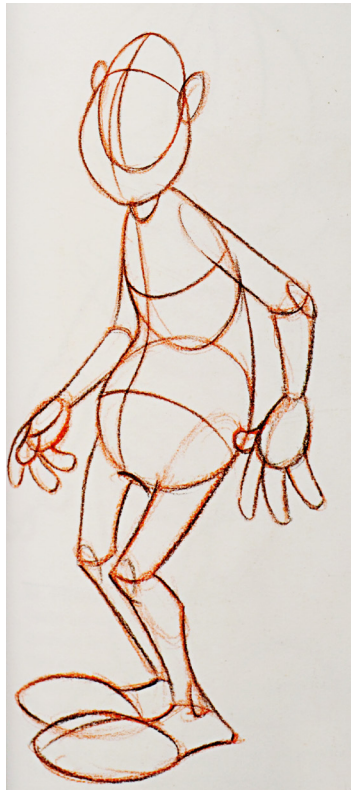
(Fig.104) Cámara (2006), estructura del héroe



### El antihéroe:

Este tipo de personaje no reluce por tener gran intelecto, atractivo, fuerza, etc. Destaca por su mediocridad, el interés que despierta se encuentra en su sencillez.

Usualmente es el personaje secundario que se une al héroe o al antagonista. Brinda la gracia y calidez, que en algunos casos le hace falta a los otros personajes.



(Fig.105) Cámara (2006), estructura del antihéroe

Entre las características del antihéroe están:

- Estructura craneal ovalada minúscula, en tanto que la maxilar tiende a cambiar, puede ser diminuta y hundida o grande y suelta.
- Con respecto al rostro muestra una frente angosta, nariz amplia, con boca mostrando dientes prominentes, ojos semicerrados y desalentados.
- En cuanto a la línea de acción, aparece totalmente encorvada.
- Notoria línea de flotación convexas, con un tórax hundido y el vientre abultado. Su trágica y conmovedora apariencia resalta mediante la presencia de brazos y piernas con manos y pies mayúsculos.



(Fig.106) Davis (s.f.) Personaje Carl, Las Aventuras de Jimmy Neutrón: El Niño Genio

### *El personaje infantil:*

Frecuentemente son los protagonistas reluciendo por su carisma, inteligencia, ingenio, etc, más que por vigor o poder. Su personalidad sociable les permite encontrar amigos que le ayudan a derrotar al antagonista. Su forma de ser usualmente dulce les brinda gran atractivo ante el público, aún más para los niños que se identifican rápidamente con ellos.



(Fig.107) Cámara (2006), estructura del personaje infantil

Características tipológicas del personaje infantil:

- La estructura del cráneo suele ser mayor que la maxilar. La cabeza posee un tamaño más grande con respecto al cuerpo.
- En tanto al rostro, se muestran ojos grandes y separados, frente amplia, nariz y boca diminutas.
- El cuerpo de niños se construye mediante cuatro cabezas y el de niños adolescentes alrededor de siete cabezas.
- Prevalece la línea de acción dinámica.
- Posee una apariencia frágil.
- Muestra líneas de flotación cóncavas representando buen ánimo, en donde piernas y brazos poseen apariencia robusta.



(Fig.108) Personaje Dora la exploradora, empresa Mattel

## Personalidad de acuerdo a arquetipos

Mark y Pearson (2001), indican que todas las personas suelen amar y necesitar las historias, desde las fábulas hasta las novelas, desde los musicales hasta los anuncios. Desde un punto de vista instintivo se apetece por las narraciones que le proporcionan al ser humano fuerzas que a menudo son abstractas, antiguas y vastas. Apuntando a que las historias son las mejores fuentes de enseñanza.

Las imágenes arquetípicas muestran el cumplimiento de los deseos humanos más básicos y la liberación de emociones profundas, se clasifican en 4 categorías, las cuales son:

- Los que anhelan el paraíso, se dividen en 3 tipos:

### *El inocente*

Hace énfasis en que la vida no tiene por que ser difícil, esta imagen inocente señala que se puede ser uno mismo, vivir los sueños que se desean. Alude a lo ético, puro, sencillo y feliz.



(Fig.109) Lulibunny (s.f.), Ilustraciones

### *El explorador*

El explorador tiende a buscar un mundo mejor, ser independiente, autosuficiente, aventurero y liberal.



(Fig.110) Role : Character Design, Illustration // Studio: Picnic

### *El sabio*

Comparte su conocimiento, es intelectual, muestra el deseo de libertad de pensamiento, cree en la capacidad de crecimiento del ser humano, se asocia con la claridad de pensamiento.

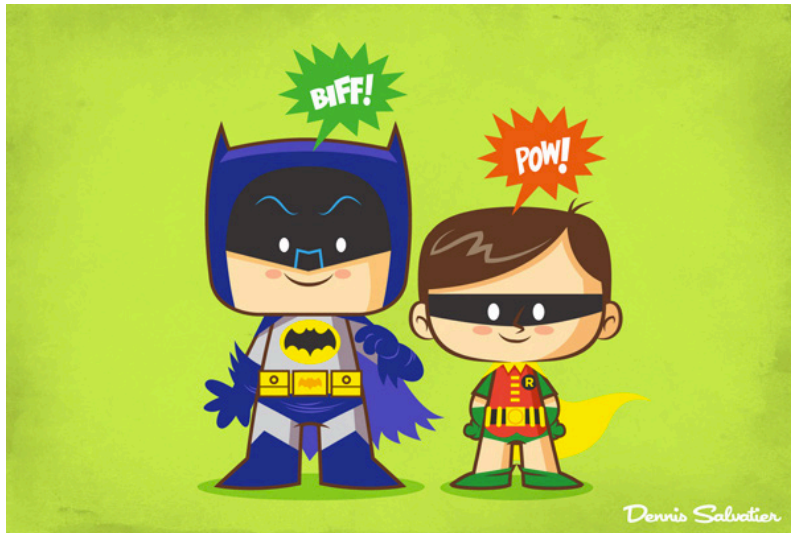


(Fig.111) Kummar (2014), Cute Child Buddha in Levitation Meditation

- Los que anhelan dejar su huella en el mundo, simbolizan el cambio o transformación, estos se dividen en 3 tipos, siendo:

### *El héroe*

Su motivación es vencer al mal, lograr un mundo mejor, su personalidad es fuerte, ética y moral.



(Fig.112) Salvatier (s.f.), Ilustración humorous young versions of Batman & Robin

### *El mago*

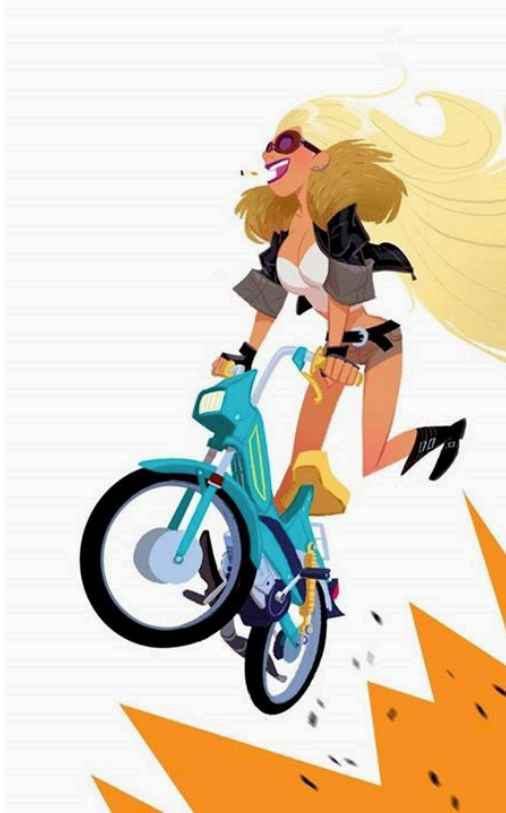
Cree en la comprensión de las reglas, normas etc. para lograr metas determinadas. Apunta a los grandes cambios, es transformador y práctico.



(Fig.113) Godbout (2015), Mary Poppins for Houghton Mifflin Harcourt

### *El rebelde*

Las reglas se hicieron para romperse, es liberal, revolucionario, posee el atractivo de la fruta prohibida.



(Fig.114) Poux (s.f.), ilustración

Los que representa las vulnerabilidades y deseos reprimidos, se dividen en 3 formas:

### *El hombre normal*

Enfatiza una personalidad ordinaria, común y corriente. Simboliza un aspecto cómico, hogareño y tradicional.



(Fig.115) Yehimovitz (2013), Cartooning, Character Design, Illustration

### *El amante*

Simboliza lo elegante, bello, pasional y el trato íntimo.



(Fig.116) Lee (s.f.), Ilustración

### *El bufón*

Es alegre, divertido, irresponsable y espontáneo.



(Fig.117) Mad Stack Alley (s.f.), Ilustración

Los que representan el gusto por la estabilidad y la preservación del orden:

### *El cuidador*

Alude a los que poseen una personalidad altruista, movido por la compasión y la disposición de ayudar a los demás.



(Fig.118) Lee (s.f.), Ilustración

### *El gobernante:*

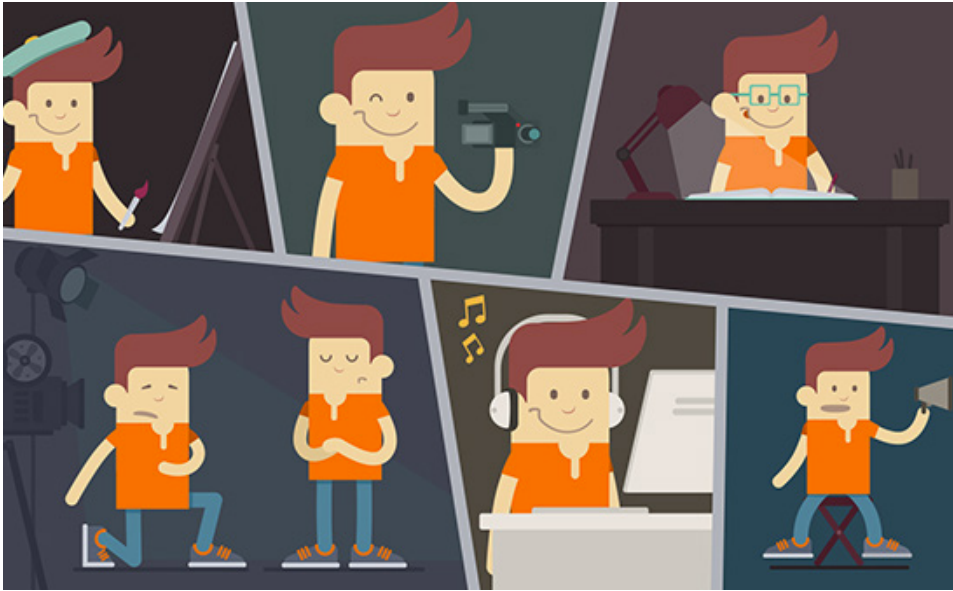
Representa reyes, presidentes, etc. Personas que pueden mandar.



(Fig.119) Casini (2015), Save The King: A Matching Adventure

## El creador

Representa al artistas, escritor, innovador y emprendedor.



(Fig.120) Rahman (2014), Islam web, concept art & illustrations



## Personajes animales y plantas

Fernández - Coca (2012), señala que de la misma manera que en la figura humana al realizar animales se debe de poner especial cuidado en las proporciones y altura en relación a los otros personajes que les acompañan en la ilustración.

Los personajes animales y plantas pueden ser creados mediante tres estilos:

- Con un aspecto realista,
- los que se acoplan a formas solicitadas según sea la necesidad, pero sin dejar a un lado su esencia animal y
- los personajes antropomórficos.

Por otro lado si se le aplican características humanas a un objeto inanimado, sea este planta o animal o si se mezclan elementos de estos con forma de personificación, se le denomina personaje antropomórfico que en ocasiones como en las novelas gráficas también reciben el nombre de humanoides.

Así mismo Hissey y Tappenden (2009), explican que antropomorfizar animales puede lograrse de muchas maneras, tales como: usando rasgos o expresiones humanas o en caso extremo a través de crear un animal con características humanas completamente ya sea en su forma de caminar, hablar y actuar. Los animales son excelentes personajes para mostrar emociones y sentimientos característicos de los humanos.

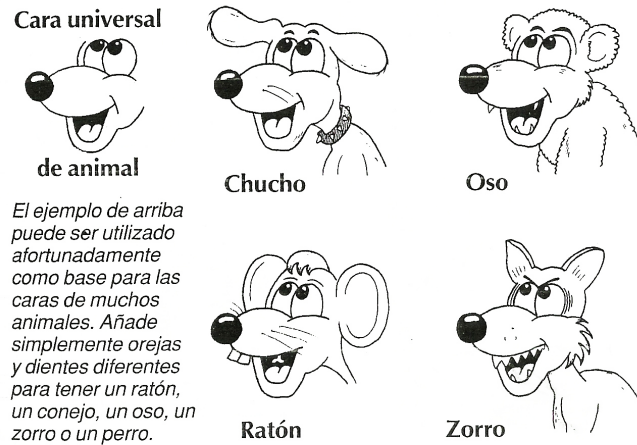


(Fig.121) Personaje antropomórfico Don gato, Hanna - Barbera.

Fernández - Coca (2012), indica que de la misma manera que es importante tener conocimientos sobre anatomía humana al llevar a cabo un personaje humano también es relevante analizar las formas animales, de plantas y orgánicas, aparte de cualquier máquina que sea producto de la invención del ser humano.

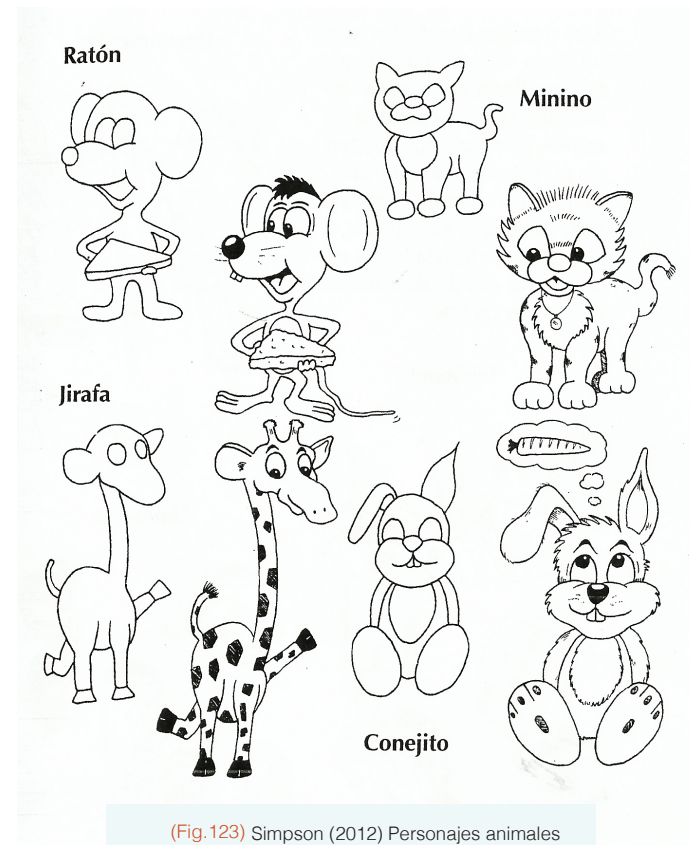
Dicho entendimiento dará la pauta para conseguir inspiración para poder desarrollar personajes propios con características humanas.

No existe una regla en cuanto al nivel de antropomorfismo que se debe emplear en cada personaje. Esto es decisión del creativo, tomando en cuenta el gusto personal o la necesidad planteada según el briefing.



(Fig.122) Simpson (2012) Caras de personajes animales

Por otra parte Simpson (1998), afirma que dibujar animales ocasiona algunos conflictos a comparación de crear personajes humanos quienes muestran una estructura parecida entre ellos, el hecho de realizar animales es un tanto más complicado debido a que poseen diferencias en relación al tamaño y la forma.

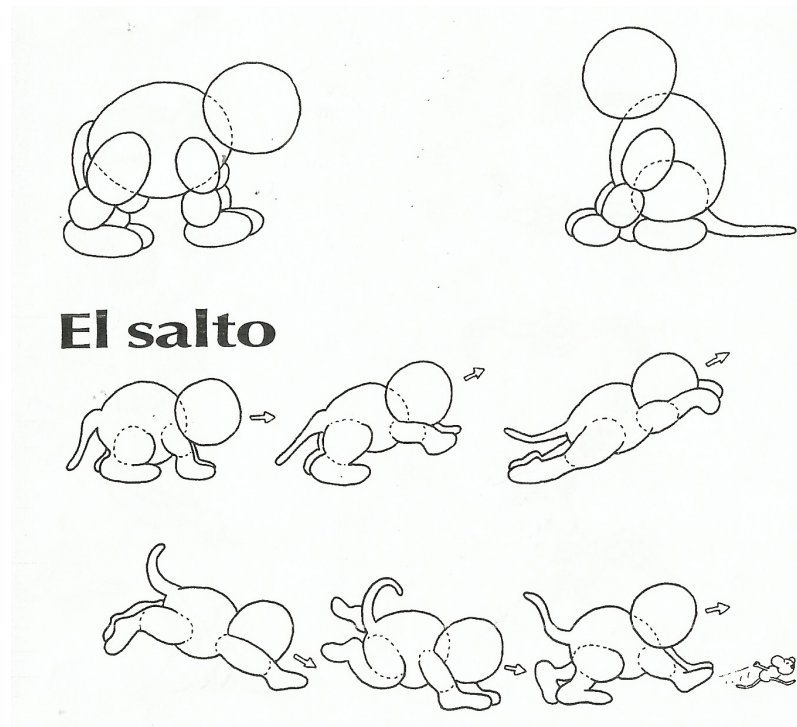


(Fig.123) Simpson (2012) Personajes animales

**Animales en movimiento:**

Simpson (1998), señala que la mayor parte de los animales mantiene la misma estructura básica, lo que facilita en gran manera al momento de trazarlos en acción.

- Es aconsejable construir animales empleando óvalos. De esta forma se logra una apariencia de dinamismo y mayor realismo en el movimiento del mismo.



(Fig.124) Simpson (2012) Animales en movimiento

## El lenguaje corporal

### *La expresión no verbal:*

Según Cámara (2006), el personaje debe reflejar al público su estado de ánimo, emociones y sentimientos que evoca. Anteponerse al diálogo inclusive expresar lo que siente sin recurrir a las palabras. No obstante las manos y los gestos son elementos principales para atribuir expresividad a todo personaje animado.

### *La cara:*

Es la que denota los rasgos principales de la expresión de un individuo. Probablemente los ojos sean el elemento primordial para expresar cualquier sentimiento o emoción en el personaje. Siempre y cuando estén combinados con otros componentes como: las cejas, los párpados y pómulos, ya que todos están estrechamente relacionados entre sí al formular una expresión, lo que brinda más información en cuanto a la actitud del personaje.

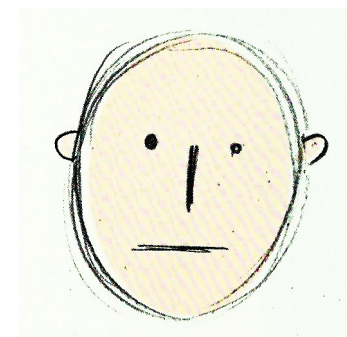
Así mismo Hissey y Tappenden (2009), indican que las expresiones son fundamentales para transmitir un significado en la comunicación entre las personas, siendo el elemento más importante que el dibujante trata de capturar. Desde la expresión de la felicidad hasta la del temor, el arte de la mostrar expresiones se basa en varios trazos simples. Dominar este arte es muy divertido y contribuirá a transmitir al público las historias de forma acertada.

Antes de crear una serie de expresiones para un personaje determinado, es relevante comprender las normas para determinar la estructura principal del personaje: el tamaño y la forma de la cabeza. La clave para crear un personaje depende de la habilidad del dibujante para reproducir la plantilla básica del mismo y la ubicación de los elementos del rostro de forma correcta para dar vida a las expresiones.

Algunas expresiones son:

En blanco:

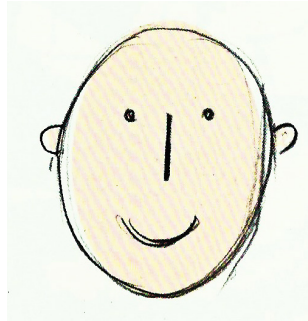
Consiste en colocar dos puntos como ojos, luego se añade una pequeña línea vertical como nariz y una horizontal como boca.



(Fig.125) Hissey y Tappenden (2009), expresión "en blanco"

Sonriendo:

Se emplea una curva sencilla como boca, así se consigue una brillante sonrisa.



(Fig.126) Hissey y Tappenden (2009), expresión "sonriendo"

Conteniendo la risa:

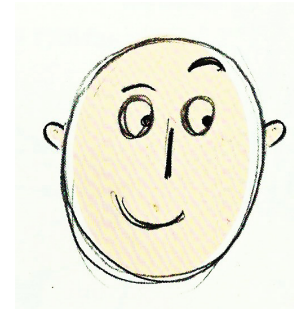
Abajo de las cejas colocadas de forma arqueadas, se estiran los ojos hacia abajo en un ligero ángulo. Además se debe trazar una creciente sonrisa desde las mejías.



(Fig.128) Hissey y Tappenden (2009), expresión "conteniendo la risa"

Mirando de reojo:

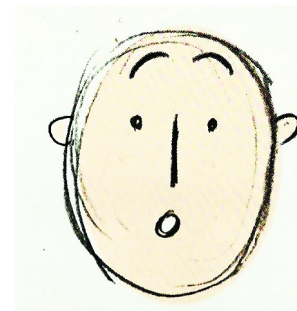
Los ojos se muestran anchos con puntos colocados a los lados siendo las pupilas, acompañados de una ceja levantada con una sonrisa torcida.



(Fig.127) Hissey y Tappenden (2009), expresión "mirando de reojo"

Preocupación:

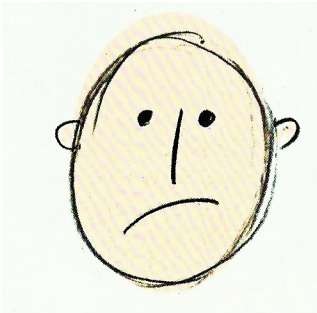
Las cejas se muestran levantadas muy cerca del límite de la parte superior de la cabeza juntamente con una circular y elástica boca abierta.



(Fig.129) Hissey y Tappenden (2009), expresión "preocupación"

**Aburrido / harto:**

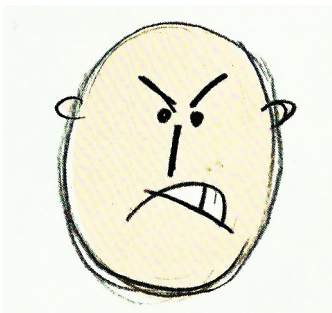
La boca se muestra como una curva invertida, incrementando la presión en los ojos a manera de intensificar la mirada.



(Fig.130) Hissey y Tappenden (2009), expresión "aburrido / harto"

**Enojado:**

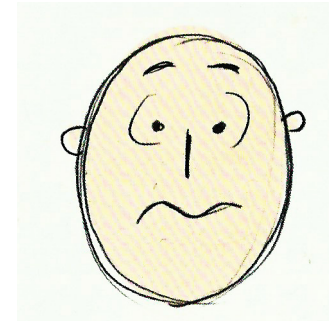
Se colocan las cejas invertidas hacia abajo ubicando los ojos muy juntos, arqueando la línea de la boca con el fin de cruzar los labios para mostrar los dientes.



(Fig.132) Hissey y Tappenden (2009), expresión "enojado"

**Perplejo:**

Se muestran las cejas cortas notoriamente marcadas, boca ondulada, con paréntesis encerrando los ojos para establecer la expresión.



(Fig.131) Hissey y Tappenden (2009), expresión "perplejo"

**Exhausto:**

Tiende a inclinarse la cabeza hacia abajo, enfatizando el arco de las cejas y el trazo de los párpados, colocando la línea de la boca hacia un lado sacando la lengua.



(Fig.133) Hissey y Tappenden (2009), expresión "exhausto"

### *Riendo*

La cabeza se inclina hacia arriba mostrando los ojos cerrados muy cerca de la nariz con las cejas levantadas con una gran sonrisa.



(Fig.134) Hissey y Tappenden (2009), expresión "riendo"

### *Travieso:*

Los ojos se muestran notoriamente abiertos, con los labios fruncidos, con una ceja más levantada que la otra.



(Fig.135) Hissey y Tappenden (2009), expresión "travieso"

### *Asustado:*

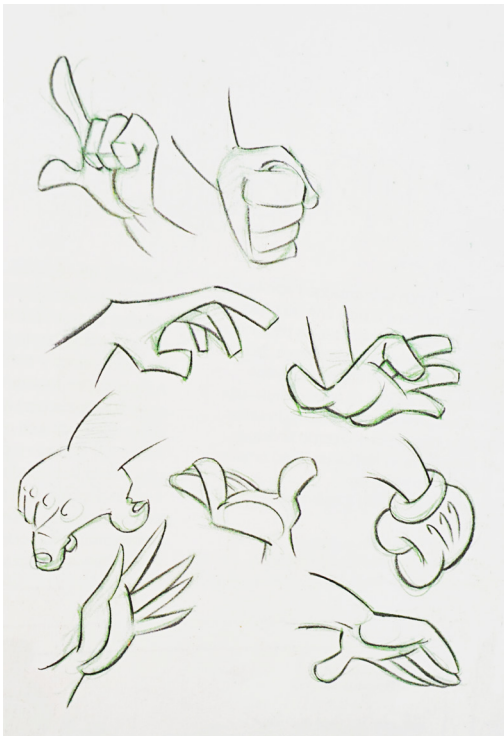
El miedo se muestra en los ojos, los cuales tienden a ser grandes con pupilas pequeñas acentuando una mirada rígida, mientras se dejan ver los dientes.



(Fig.136) Hissey y Tappenden (2009), expresión "asustado"

*Las manos:*

Según Cámara (2006), las manos poseen una función expresiva relevante al igual que el rostro. Empleadas en el acto de dialogar y para reflejar numerosas emociones tanto por el movimiento y el lugar donde estén ubicadas de acuerdo a la postura del cuerpo.



(Fig.137) Cámara (2006), postura de manos



## 5.8. EXPERIENCIA DESDE EL DISEÑO

### Libro: How to help the earth by the Lorax

Cómo ayudar a la Tierra por el Lorax (El lorax por el Dr. Seuss)

*Autor:* Tish Rabe (Autora) Chistopher Moroney y Jan Gerardi

*Año:* 2012, Random House Children's books

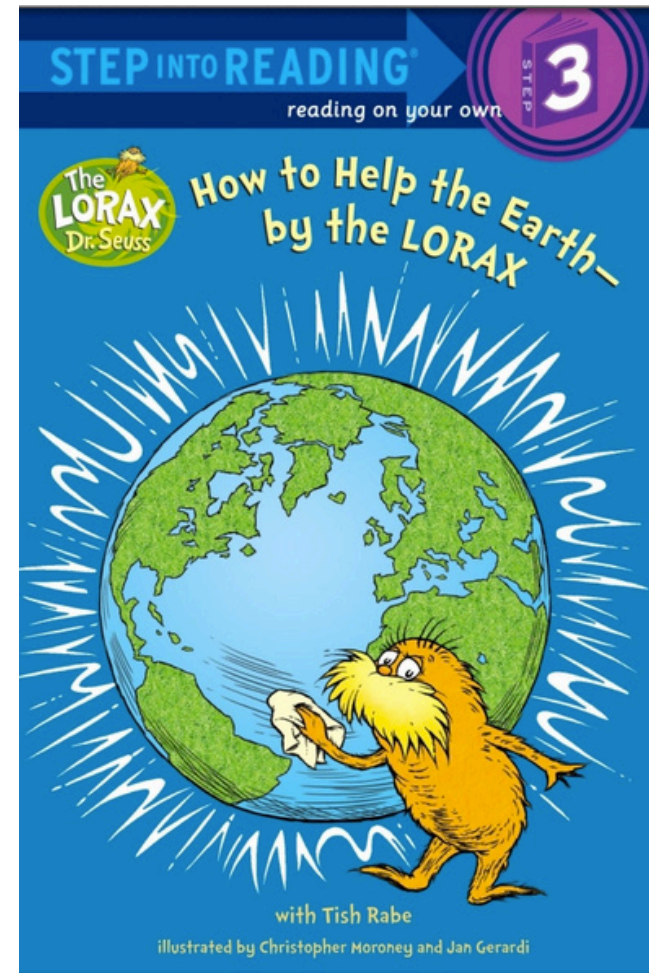
#### *Nivel primario*

- Para lectores independientes
- Con atractivos personajes
- Argumento fácil de seguir
- Temas populares

#### *Introducción*

El libro ofrece al pequeño lector diversas sugerencias sencillas de proteger el medio ambiente. Después de la explicación del Lorax acerca de cómo la basura es arrojada en un bote termina en un gran vertedero, sugiere a los niños a realizar practicas amigables con el entorno con el fin de reducir residuos, entre los consejos están: donar ropa y juguetes viejos, reciclar latas y botellas, ahorrar energía, etc.

(Fig.123)





### *Personajes y figura retórica empleada*

En la obra *Cómo ayudar a la Tierra por el Lorax*, se observa la presencia de personajes antropomorfos en relación al personaje guía principal (Lorax) implementando el uso de la figura retórica de la personificación, lo cual ayuda a motivar el amor del niño por la naturaleza ya que según Nobile (2007), la narración fantástico científica que emplea seres antropomórficos son ideales no sólo para generar un pensamiento científico sino también un lazo de afecto para con la fauna y en general un amor hacia la naturaleza. Además de incentivar el interés del niño por publicaciones similares.

Por otra parte se evidencia la integración de personajes antropomorfos combinados con personajes humanos, sin embargo no se muestra la interacción del personaje principal con los niños de la historia, sino que se dirige al lector por lo que el personaje desarrolla el papel de narrador protagonista, describiendo lo que sucede a su alrededor, aconsejando directamente al lector.



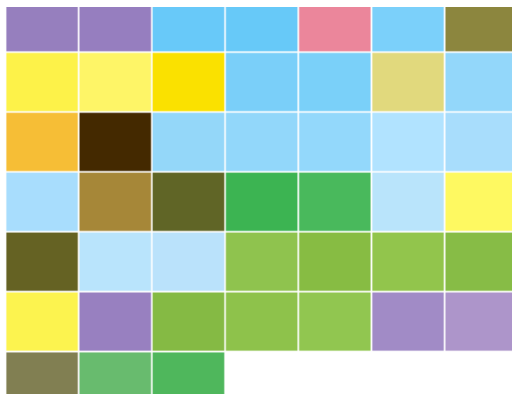
### *Composición del escenario*

En la composición de escenarios en las páginas del libro se evidencia mayormente el plano general para brindar mayor información al pequeño lector, ya que como asegura Cámara (2006), el plano general tiende a mostrar a los personajes totalmente, lo cual brinda detalles relevantes en relación a su apariencia, manera de vestir, gestos, acciones y rasgos. Este plano es posible visualizar mayor información del contexto lo cual brinda nueva información acerca del relato, es decir que contribuye a que el niño puede contemplar y visualizar mejor los escenarios de la naturaleza y las acciones realizadas por los personajes, cuyo fin es motivar a los niños a realizar prácticas para proteger el medio ambiente, por lo que este plano tiende a ser funcional en la narrativa visual para presentar dicha temática.



### *Tipo de página para la narrativa*

En la mayor parte del libro la composición de los escenarios de la historia se desarrollan en doble página, lo cual es ideal para representar relatos que tienen como contexto lugares abiertos, el cielo, ambientes urbanos y paisajes.



### *Paleta de color*

En la paleta de color manejada en escenarios prevalecen las tonalidades verdes y azules. Ya que el uso del color verde trasmite claramente la idea del contexto medio ambiental en el que se desarrolla la historia.

Según Valero (2013) quien cita a Goethe (s.f.), sobre su teoría acerca de la psicología del color indica que el verde simboliza la abundancia natural, juventud y por ser el tono de la naturaleza evoca aire libre y medio ambiente. Es la tonalidad de lo primaveral, la humedad, flora y el crecimiento; en cuanto al azul, es el tono del agua y del cielo. Lo cual esta relacionado estrechamente con el aspecto ambiental.

En cuanto al aspecto del personaje principal posee tonos cálidos siendo el amarillo y anaranjado, el primero trasmite alegría, optimismo e inteligencia, el segundo representa la jovialidad, la energía y el entusiasmo, lo cual se relaciona con el lenguaje corporal que posee el personaje mayormente en sus gestos.

## ENTREVISTA No.1

### - Diseñadora Laura Sánchez Cortés

#### 1. Podría dar una pequeña introducción sobre usted de acuerdo al ámbito profesional:

Soy diseñadora gráfica egresada de la Universidad Rafael Landívar, antes de salir mi primer cliente fue una organización a nivel Centroamericano, la Comisión Centroamericana de Ambiente y Desarrollo, fue precisamente por ellos que me introduje en el tema del medio ambiente. Lo cual me representó otros clientes a nivel Mesoamericano, luego mi profesión evolucionó al trabajar para comunidades que tenían concesiones madereras en Petén.

Después mi ejercicio profesional cambió al trabajar en temas de Derechos Humanos por eso es que actualmente trabajo las dos áreas. En Derechos Humanos laboré para Niñez trabajadora, manejando temas delicados como trata de personas, tráfico sexual comercial. Más adelante evolucionó al trabajar temas sobre violencia contra la mujer, por lo que ha sido un trayecto interesante.

También soy catedrática en la Universidad Rafael Landívar, estoy involucrada en el arte más allá de sólo como ilustradora.

#### 2. ¿Cuál cree que ha sido el aporte de su profesión a la sociedad?

Más que el aporte de mi profesión a la sociedad, creo que nosotros como diseñadores tenemos la capacidad de transformar prácticas sociales ya que generamos mucho de lo que ve la sociedad. Por lo que uno de los aspectos más valiosos para mi, al momento de generar comunicación gráfica, es siempre tomar en cuenta transmitir los valores más altos y las cosas positivas más hermosas que tienen los seres humanos, apelando siempre a ellas, aportando en la transformación de prácticas y de formas de vida.

#### 3. ¿Sabe qué es educación ambiental?

En pocas palabras es formarnos en la conciencia de esta casa en la que vivimos, este entorno natural que llamamos mundo siendo un departamento dentro del universo.

#### 4. ¿Conoce cuáles son los temas que aborda la educación ambiental?

No estoy familiarizada en como se imparten los temas de educación ambiental en colegios, sin embargo de forma general siempre se parte con temas sobre qué es ecología, las cuatro "R" del reciclaje, una serie de temas básicos.

**5. Durante su trayectoria como profesional ¿ha realizado material educativo o otro tipo de piezas gráficas sobre temas de protección del medio ambiente?**

En temas de medio ambiente he diseñado imagen visual para el Corredor Biológico Mesoamericano y ferias madereras. También he realizado publicaciones en relación al tema del medio ambiente.

**6. ¿Considera que el diseñador al tener experiencia vivencial o directa, ya sea plantar árboles, reciclar, etc. le ayuda o aporta en algo al realizar materiales gráficos para la educación ambiental?**

Sí, es posible que tener estas experiencias vivenciales contribuya en algo, pero no pueden ser prácticas aisladas, es una forma de vida. No es solamente dejarlo como una actividad, no quiere decir que la actividad no tenga su propio poder, claro que se logran cosas, pero debe ir acompañado con que las mismas personas que promuevan actividades estén realmente involucradas. Si es importante que entre profesionales compartamos nuestras capacidades y conocimientos probablemente tendríamos mayor crecimiento que con sólo practicar una actividad aislada.

**7. ¿Cuál es su opinión sobre la educación ambiental escolar para niños?**

Me parece maravilloso, pero nuevamente que se invite tanto a niños, padres e instituciones a involucrarse, porque para un niño solamente aprendiendo teoría no significará lo mismo que llevar la práctica a casa, es decir que sea una práctica integral. Motivarles a pensar “¿Qué te propones a cambiar hoy?”.

**8. ¿Cree que es relevante conocer sobre el aspecto cognitivo infantil para desarrollar libros educativos ambientales?**

Si, quienes diseñamos mientras más podamos profundizar, no quiere decir que nos vayamos a convertir en pedagogos, aunque sería maravilloso quien se pueda volver experto en un tema, pero si es importante conocer como aprende la gente para tratar de hablarles como entienden. Es lo mismo que cuando estudiamos al grupo objetivo, se analiza como son las personas para lograr crear un mensaje claro y contundente. Mientras más podamos saber de aspectos de cómo aprenden los niños mejores libros vamos a hacer.

**9. ¿Cómo cree que se logra la conexión del niño con el medio ambiente al tener contacto con libros educativos ambientales?**

Se logra la conexión y comunicación en la medida en que como diseñadores nos podamos acercar con el amor, la ternura, ilusión e interés que un niño necesita. Por eso funcionan tanto los personajes que les relatan historias, inclusive con diferentes recursos como las texturas, con el lenguaje, la interacción como los libros objetos. Crear todo un ambiente es primordial, siempre logrará que el niño se acerque.

**10. ¿Cómo cree que debe ser la narrativa visual en los libros infantiles para transmitir temas medio ambientales?**

Lo maravilloso de tener una historia gráficamente que es la narrativa visual, es que no sea una homologación del texto, porque entonces

que estás aportando tu en estas dimensiones, cuando cada una tiene posibilidades distintas de hecho se puede tener un texto y hacer otra cosa. Por ejemplo ya terminó el texto y puedes hacer una ilustración de lo que vino después o lo que estaba antes, hasta tienes una dimensión de tiempo, circunstancia y espacio. Entonces esto es una de las cosas maravillosas que aprendí precisamente haciendo cuentos para niños o trabajando con niñez.

#### 11. ¿Cuál es su concepto sobre narrativa visual?

En un libro está el texto que es la narración literaria como la conocemos y luego está la narrativa visual que incluso para mí es todo un ambiente, no sólo es la ilustración sino consiste en todo el ambiente que se crea en un libro. Por ejemplo que lleva la personalidad de la tipografía, el color de los fondos, ya que todo esto tu lo puedes visualizar.

Ahora específicamente sobre la narrativa visual dentro de las ilustraciones uno de los aspectos que me parece fascinante es que cuando se le lee una historia a un niño, lo maravilloso es que por la capacidad de imaginar y visualizar las cosas, le otorgan una dimensión a los textos que a veces las historias no alcanzan a tener. La narrativa visual cuenta una historia, los textos cuentan otra historia y los niños están imaginando otra historia, su propia historia.

#### 12. ¿Cómo cree que la narrativa visual contribuye al aprendizaje ambiental de los niños?

La narrativa visual cuenta, muestra una realidad visual, presenta un mundo. Permite completar el panorama. Por ejemplo te podría decir la tarde está fresca, pero lo que estás viendo y lo que estás sintiendo te está transmitiendo un tiempo, una hora del día, puedes sentir una temperatura solo a través de lo que estas viendo. Lo mismo sucede para transmitir el tema del medio ambiente a niños. Sin embargo tenemos que manejar muchos elementos para lograrlo.

#### 13. ¿Cómo cree que debe ser el lenguaje de los textos que acompañan las ilustraciones para niños?

Para eso hay gente especialista como los que median el contenido, los que hacen mediación pedagógica, que son maravillosos, yo he trabajado con gente maravillosa haciendo esto, ellos saben como masticar el lenguaje para un niño.

#### 14. ¿Cómo cree que deben ser los escenarios de las ilustraciones para transmitir el tema medio ambiental a niños?

Los escenarios deben ser justos y ricos en elementos, es como una estimulación para los ojos de los niños y su pensamiento.

**15. ¿En una publicación para niños como cree debe ser el color para transmitir el tema del medio ambiente?**

Por psicología del color tu sabes que los colores brillantes son los más atractivos para los niños, pero particularmente la riqueza de los colores en la naturaleza, eso es innegable que el color es un atractivo.

**16. ¿Qué opina sobre el uso de la doble página para desarrollar ilustraciones medio ambientales?**

Pienso de que si es relevante pero todo depende de como se maneje y en función de que, de lo que puedas ofrecer y la capacidad de cómo usar los elementos gráficos e invitar a creer, confiar, cuidar, considerar, eso es lo más importante.

**17. ¿Qué cree sobre el uso de la figura retórica de la metáfora en la ilustración para transmitir a niños los temas de educación ambiental?**

Los niños crean sus propias metáforas, creo es un lenguaje muy próximo para acercarse a los niños. Me parece maravilloso como un recurso para transmitir el tema ambiental.



## Libro ECO S.O.S.

En el caso del libro ECO S.O.S.

(centrándose en páginas específicas)



Después de una larga jornada, Eco llegó a un extenso glaciar. Luego de seguir a un cangrejito saltarín, se deslizó sobre un bloque de hielo hasta la morada de una foca muy habladora. Eco le preguntó si había visto a las abejas. La foca, confundida por tan extraña pregunta, le respondió que estaba muy ocupada buscándole solución al problema más grande del mundo, que, según ella, era el calentamiento global. Eco preguntó qué era eso. La foca, con gran algarabía, se lo explicó.



Eco volvió a su camino y llegó a un caluroso llano. Tras dialogar con un escudido lémur, terminó al lado de una pensativa mujer de vistoso turbante. Eco le preguntó si había visto a las abejas. La mujer, haciendo caso omiso a la pregunta, le advirtió que estaba muy ocupada buscándole solución a los problemas más grandes del mundo, que, según ella, eran el hambre y la pobreza. Eco le preguntó cómo realizaba esa labor. Ante el interés del oso, la mujer se sentó con él y se lo explicó.

## 18. ¿cómo las ilustraciones logran que el niño tome conciencia sobre los problemas del entorno?

- La ilustración no es dramática, por ejemplo en esta ilustración a pesar que la foca está flotando no está cómoda, no están en un iceberg los dos juntos. Son cosas muy sutiles incluso, pareciera que ella le cedió el lugar al osito para estar parado un ratito en el trozo de hielo. Pero no hay en donde estar, esta situación es terrible pero la presentan con un lenguaje muy sutil. Esta es una de las ilustraciones más elocuentes que mejor retrata un ambiente, una temperatura, una soledad. Sin embargo ella está relatando una historia y se está presentando una situación pero a ella no se le ve angustiada o muriendo.

- En esta otra se observan las costillas de las vacas, hay un lenguaje más allá, significa que los árboles se secan y que los animales se están muriendo de hambre. No se ven flores, está desierto.

Entonces hay recursos a través de los cuales están logrando complementar o terminar de contarle al niño de forma sutil la dimensión real del problema. Como mencionábamos anteriormente que no se trata de una homologación del texto, porque se quedaría muy pobre. Sino que te cuenta la historia, en este caso no te cuenta otro momento, te cuenta el momento real, actual. Sin embargo no se trata de traumar o angustiar a un niño, se trata de motivarlo, invitarlo, crear conciencia.



- En la ilustración hay color en el escenario a comparación de la otras en gris, porque hay riqueza, alguien en un sitio rico le esta recordando al osito las riquezas que el hombre ha creado, tiene la capacidad de ver la riqueza, le puede reflejar la alegría, lo positivo.

**19. ¿Cuál es el apoyo que brinda el color en las ilustraciones para el aprendizaje medio ambiental en nivel primario?**

Uno de los recursos que me parece interesante, particularmente en el libro es el manejo del color, son colores vibrantes, brillantes, pero en esta caso el color también segmenta, contextualiza, nos ubica en un entorno. Por ejemplo: "Mira mi niño, el celeste". El color tiene un significado, más allá de llamar la atención, tiene un porque, en este caso pasa a segundo plano los fondos para dejar la comunicación de los dos personajes principales pero los fondos no dejan de ser importantes. El color gris acentúa lo frio, lo inerte.

**20. ¿Cómo cree que contribuye el uso de la figura retórica de la repetición en la ilustración para el aprendizaje de temas del cuidado del medio ambiente?**

Todos estos elementos, me gusta y me parece interesante como se presentan porque enriquecen la composición, pero aún se mantienen en un segundo plano porque todos están de fondo y los personajes principales son siempre nuestro osito y su interlocutor o sus acompañantes, lo que nos contextualiza. También la repetición acentúa el caos, enfatiza el problema; es como si concentrara en el problema.

En pocas palabras para indicar el problema se vale de la cantidad de elementos para decir lo que no se alcanza a decir con el texto. La ilustración está complementado la historia que no se alcanza a decir con las pocas palabras.

**21. ¿Qué opina sobre el uso de la figura retórica de la personificación con animales, en la ilustración para el aprendizaje de temas del cuidado del medio ambiente?**

Tengo un libro del Texas Children's Hospital, donde mencionan que hay niños que se recuperan y llegan a hacerse la diálisis allí, donde pasan mucho tiempo. Entonces les pintaron sus sillas de colores todo el hospital cambió, lo maravilloso es que les pidieron a los niños que dibujaran sus ositos o muñequitas, son sus compañeros y se los enmarcaron, se los pusieron en la sala, entonces cuando los niños llegaban estaban acompañados, que mejor manera de comunicarse con los niños con los términos que ellos entienden. Es una forma de acercarlos, con todo el conocimiento y la cultura que se les quiere transmitir, no todo lo que tenemos los adultos es deseable que lo tengan los niños, ellos también poseen su propio aprendizaje.

Si el personaje tiene como las mejores cualidades de una persona, solo que con la apariencia de alguien que pueda acercarse a un niño, para transmitirle lo que queremos.

Este personaje se acerca a llevar esta cultura y conocimiento que queremos transmitirles a los niños con mucho cuidado.

Y no probablemente es el retrato de un papá y una mamá, que tienen esa dualidad, si bien tienen sus cualidades pero también los pueden regañar, les dieron lo más próximo a ellos, los compañeros son reflejo de lo que son los niños. Recoge lo mejor de los niños pero con el conocimiento adulto.

## ENTREVISTA No.2

### - Diseñadora Jenniffer Valvert

#### 1. Podría dar una pequeña introducción sobre usted, de acuerdo al ámbito profesional:

Soy egresada de la Universidad Rafael Landívar, después que salí de allí traté de buscar una especialización y fue básicamente de diseño, pero siempre freelance. Con el tiempo el freelance me llevó a ilustrar de forma más profesional para editorial Santillana, después empecé a trabajar en una agencia de publicidad cuyo grupo objetivo siempre era infantil entonces todo encajó con el tipo de ilustración que yo venía manejando y básicamente esa es mi especialidad en cuanto a ilustración, siempre infantil. También he trabajado otro tipo de diseño, como publicitario para diferentes grupos objetivos.

#### 2. ¿Cuál cree que ha sido el aporte de su profesión a la sociedad?

Siento que parte bien importante y el porque decidí enfocarme en la ilustración infantil es que se interviene en el aprendizaje temprano, entonces de alguna manera se influye en como va a percibir un niño un mensaje desde que es muy pequeño, en como va ir traduciendo esos mensajes según vaya creciendo, entonces el aporte viene desde el aprendizaje temprano de los contenidos que ellos van aprendiendo en su día a día.

#### 3. ¿Conoce qué es educación ambiental?

Si conozco, porque uno de los proyectos que estuve trabajando precisamente en la Universidad y fue parte de mi portafolio cuando me gradué se trataba de un material educativo sobre educación ambiental, por lo que si conozco del tema.

#### 4. ¿ Tiene idea de los temas que se abordan en educación ambiental?

Depende, más que todo lo que he manejado es el tema de cuidado de especies animales, aunque no he tocado las otras áreas ya que es muy amplio el contenido de educación ambiental.

#### 5. Durante el ejercicio de su profesión, ¿ha realizado ilustraciones sobre aspectos medio ambientales?

Si, fue básicamente ese proyecto que si fue implementado el cual trataba sobre el cuidado de tortugas marinas del Consejo Nacional de Áreas Protegidas (CONAP) era para crear conciencia en los niños que vivían en todas la áreas del pacífico de Guatemala sobre el cuidado de las tortugas, porque normalmente las tortugas llegaban a las playas y desovaban entonces los padres de los niños normalmente comercializaban los huevos, por lo que el material tenía como objeto evitar que se sacara provecho comercial de esta especie que estaba en peligro de extinción.

El proyecto consistía en un folleto en donde se explicaba sobre el cuidado y la conservación de la especie, después se desarrolló un juego educativo donde ellos reforzaban lo que habían aprendido.

#### 6. ¿Qué opina sobre la educación ambiental dirigida a niños?

Debería ser fundamental inculcar a los niños sobre esto, realmente aunque nosotros en el presente tenemos en nuestras manos cuidar el medio ambiente, son ellos los que influirán en el futuro. Por lo que si deberían conocer sobre estos cuidados desde temprana edad.

#### 7. ¿Cuál es su concepto sobre narrativa visual?

Cuando se tiene un contenido que facilita el cliente, normalmente es complejo entonces creo que es muy importante que exista una narrativa visual en donde este se pueda contar de una manera más accesible o amigable para el grupo objetivo, ya que muchas veces son cuestiones complejas o inclusive delicadas. Al tratarse del medio ambiente, por ejemplo el tema de aguas contaminadas, encontrar la manera de como no ser tan duro con el niño al decirle que el agua va a estar tan contaminada hasta el punto que ya no va poder tomar agua pura y se va a enfermar, entonces la narrativa visual es una manera para lograr hacer más amigable ese traslado de información.

#### 8. ¿Qué opina sobre emplear narraciones o cuentos para transmitir temas medio ambientales a niños?

Tal vez entenderían los temas mucho mejor porque los niños normalmente aprenden jugando también están acostumbrados a que se les comparta una historia donde ellos sienten que pueden llegar a ser el héroe de alguna situación, entonces contarles una historia puede ser realmente funcional porque ellos se identifican y logran contextualizar el entorno donde se encuentran, además de no ser tan técnico siendo mucho más personal.

#### 9. ¿Para usted qué es o en que consiste el perfil de un personaje?

Básicamente el perfil es determinar desde un principio como será la personalidad de un personaje, que características morfológicas tendrá, también se define desde la edad, nacionalidad, género, etnia, todos estos factores que establecen las características del personaje. Es esencialmente describir a una persona real desde su identidad, para luego aplicarlo a un personaje en específico.

Por ejemplo el personaje será un niño de 10 años, guatemalteco de etnia garífuna, normalmente es travieso, le gustan los deportes.

Es algo bastante complejo, lo cual ayuda a lograr el resultado gráfico esperado apegado al perfil.

#### 10. Para usted ¿cuáles son las características de un buen personaje?

- Primero que el grupo objetivo si se logre identificar con él, que se vea accesible, que ellos pueden hacer lo que hace el personaje.

- Que tenga una personalidad obvia, que no sea un personaje muy general, que al verlo puedas identificar el es el líder o el es el villano. Debe tener bien definida su personalidad gráfica para que el niño lo mire y sepa que tipo de personaje es, más allá de la técnica.

#### 11. ¿Cuál es importancia del color en un personaje?

El color determina hasta cierto punto la personalidad del personaje, entonces creo que debería existir una paleta de colores para cada tipo de personaje. Si se trata de un grupo objetivo infantil definitivamente los colores deben ser saturados a mi punto de vista para que les llame la atención y que los motive a verlos, aunque también hay grupos objetivos infantiles que les llama la atención paletas de colores neutros, no se debe

limitar a los niños a solamente colores primarios, sin embargo todo va a depender de la temática y la personalidad para elegir la paleta de color para un personaje.

**12. Considera importante conocer como es el desarrollo cognitivo de los niños al momento de realizar un personaje que aborde temas sobre el cuidado del ambiente?**

Si, considero que se debe hacer un análisis previo de cómo comprenden o entienden los niños ciertas imágenes para elegir el estilo del personaje, por ejemplo si su nivel abstracto es un poco limitado en este punto entonces el tipo de ilustración tiene que ser más realista o la construcción del personaje no debe ser tan complicada, ya que puede que no lo perciban como un niño sino como algún otro ser. Por eso es importante conocer las características cognitivas según la edad.

**13. Considera que es importante que el diseñador tenga experiencias vivenciales o directas en relación al cuidado del ambiente para desarrollar los perfiles de un personaje de esta temática?**

Considero que si vale la pena ir y sumergirnos en ese entorno del que vamos a hablar porque eso nos otorga referentes de como diseñar y dibujar a los personajes o inclusive a todos los elementos de apoyo que tendrá el mismo, tal vez hasta se nos hace mucho más fácil que ver referencias en la red que muchas veces no son 100% certeras, por lo que si es necesario que el diseñador en algún punto viva la experiencia para tener más inspiración y no hacer algo tan genérico. También nos ayuda a entender como funciona algo, por ejemplo si se debe realizar ilustraciones para San Marcos, pero quizá nunca hemos ido a San Marcos, no sabemos

como se viste la gente allá o que tipo de personas son, es decir que todo esto influye en como se va a realizar el personaje. Considero que si es importante conocer el área a la cual se piensa dirigir el material en algún punto.

**14. ¿Cómo cree que debería ser el perfil psicológico de un personaje infantil que aborde el tema de protección del ambiente?**

Seguramente debe ser un niño o personaje con cualidades protectoras, mostrar gran interés en cosas manuales, que sepa de reciclaje, que tenga vibras positivas. Porque si estamos hablando de alguien que va a ayudar o aportar al medio ambiente si tiene que ser un personaje con valores.

**15. ¿Qué aspectos tomaría en cuenta al desarrollar el perfil físico de un personaje infantil para comunicar el tema del medio ambiente?**

Depende del entorno de donde se sitúa el personaje, este nos da ciertas ideas por ejemplo de como va a ser su ropa, también depende mucho de la edad. También el concepto de diseño aporta mucho en eso, por ejemplo si va a ser un tema de superhéroes, eso nos da ideas físicas de que darle al niño por ejemplo algún súper poder.

**16. ¿Cómo cree que el perfil psicológico o la personalidad del personaje ayuda a conectarse con el niño para transmitirle el deseo de practicar el cuidado del ambiente?**

Sí, porque si el personaje siempre se presenta de una manera positiva de alguna forma se va a tener ese resultado o reacción del niño. Por ejemplo he visto que han hecho ciertas ilustraciones donde el niño supuestamente

es el héroe pero tiene esa expresión traviesa o malvada, entonces los niños quizá se pueden confundir en su perfil, en cómo es de personalidad en si le hago caso o no, me creo lo que me está diciendo en el libro o no.

**17. ¿Qué opina sobre emplear arquetipos de personalidad para crear un personaje que aborde el tema del medio ambiente?**

Vale la pena emplearlos, como los niños ya poseen ideas predeterminadas por las caricaturas que observan, entonces si es importante rescatar ciertos arquetipos para que ellos los relacionen siempre con algo positivo o depende de cómo se quiera abordar la temática, sin embargo no se debe caer nos los clichés de los personajes, pero si sería conveniente conservar ciertas características para que el niño pueda ubicar fácilmente al personaje.

**18. ¿Qué opina sobre usar personajes antropomorfos para impartir temas medio ambientales a niños?**

Es mejor utilizar personajes animales definitivamente, he visto que en algunas encuestas les llama más la atención o incluso les parece cómico el hecho de darles vida a los animales, que tengan cierta personalidad y características humanoides les encanta. De hecho en el material que realicé para CONAP los personajes eran tortuguitas, no incluí niños como personajes para evitar que el niño no se sienta identificado con los mismos por el físico. Sino que a través de las tortuguitas quería transmitirles la idea de “yo las quiero cuidar”.

**19. ¿Cuál es su opinión sobre utilizar personajes fantásticos o mitológicos para abordar temas del medio ambiente para niños?**

Todo depende de los contenidos, si de alguna manera se les va a contar una historia o tendrá alguna narrativa que tenga ciertas características mitológicas sería bueno aplicarlos.

**20. ¿Cuál es su opinión sobre usar personajes humanos para tocar temas del medio ambiente para niños?**

En la construcción de personajes todo es válido, no siempre tiene que ser el típico niño. Al utilizar personajes humanos el niño en varias ocasiones no se siente identificado con el personaje de niño que se muestra en particular, por ejemplo podría decir o pensar: yo no tengo el pelo liso, no soy canchito, etc. En cambio con otro tipo de personajes si se puede dar la libertad de adaptarse o identificarse por su alto nivel de creatividad e imaginación.

## Libro Michael Recycle

En el caso del libro Michael Recycle:



21. ¿Considera que el uso de estereotipos (héroe y villano) a través del personaje principal y el secundario contribuyen al aprendizaje ambiental de los niños?

Si, en este caso la ventaja de tener un personaje héroe y villano en la historia es que se le da al niño la solución entre lo que es bueno y lo que es malo, que se debería o no se debería hacer, es decir que se les pone un poco más digerido el contenido para que comprendan un concepto. En este tipo de material es algo ideal que se muestre el momento en que el villano se convierte en bueno, es agradable ver que no perdura lo malo sino que siempre hay un final feliz o positivo.

22. Considera que la construcción del personaje principal contribuye a que los niños se sientan identificados con el mismo.

Es algo muy complejo, desde las expresiones que presenta el personaje hasta en la forma en como cuentan su historia, normalmente los niños quieren verse como el héroe más que como el villano, son pocos los que quieren ser como el villano. Más que todo se logran identificar con él por sus acciones que por su forma física.



**23. ¿Cómo cree que el lenguaje corporal del personaje principal contribuye a que los niños deseen realizar acciones para proteger su entorno?**

si, por la forma en que esta construido el personaje principal en contraste con el villano si se ve una postura más positiva, por lo tanto si influye quizá motive a querer cuidar el medio ambiente aunque talvez no es lo fundamental, pero si es algo importante en un proceso y como parte de un todo.

**24. ¿Cree que el aspecto o apariencia del personaje principal en cuanto a vestimenta y accesorios ayudan a transmitir el tema de educación ambiental?**

De hecho si trasmite el tema, primero por el uso del color el verde, que se asocia con ecología siendo una buena elección. Otra de las características es el uso de accesorios con material reciclado, entonces de alguna manera sin decir mayor cosa si refuerza el hecho de que podemos reutilizar ciertas cosas inclusive para ponernos. Claramente se observa que es un superhéroe del medio ambiente por su casco, la tapita que tiene como escudo, sobretodo por el color.

## MODELO DE ENTREVISTA

### - Mgtr. Pilar Coromac

#### 1. Podría dar una pequeña introducción sobre usted, de acuerdo al ámbito profesional:

Soy psicóloga y tengo una maestría en desarrollo de proyectos de niñez y adolescencia. Y en el ámbito laboral actualmente estoy como consultora en el programa de educación para la paz y derechos humanos, que es un programa regular de las Naciones Unidas que es de UNESCO.

#### 2. ¿Por que eligió dedicarse al campo de la psicología?

Porque dentro del campo de la psicología cuando estaba en la licenciatura elegí hacer mis prácticas en el campo de la educación pero también me gustaba mucho el campo social, entonces como la psicología da para las dos y los procesos psicoeducativos me parecen muy importantes, pienso que son una herramienta o un buen camino para incidir o transformar muchas problemáticas sociales a través de la educación.

#### 3. ¿Cuál ha sido su experiencia al ejercer su profesión?

Pues ha sido muy bonita y enriquecedora, porque yo empecé como facilitadora entonces conozco los procesos puramente con docentes y estudiantes, luego uno va ascendiendo o va cambiando de institución donde trabaja. Creo que todas esas

experiencias desde las bases para trabajar con los docentes son muy importantes, porque entonces conoces todos los procesos, tienes relación con directores y enlaces.

#### 4. ¿Cuál es su concepto sobre aprendizaje infantil?

Es el proceso por el cual los niños y niñas van adquiriendo herramientas o habilidades, es la adquisición de conocimientos para ponerlos en práctica y desarrollarlos.

#### 5. ¿Conoce qué es educación ambiental ?

Si, pero no a profundidad, es todo lo relacionado con recursos naturales, renovables y no renovables, también como los factores sociales influyen, es decir sociedad - naturaleza.

#### 6. ¿ Tiene idea de los temas que se tratan en educación ambiental?

Como te mencionaba antes, los recursos naturales, todo lo relacionado con la contaminación ambiental, uso correcto de los recursos, el reciclaje.

#### 7. ¿Cuál es su opinión sobre la educación ambiental formal para niños?

Creo que es muy importante porque los niños son de otra generación, ya estamos en una época en donde uno escucha en noticias o lee que los recursos se están agotando, hay estadísticas o proyecciones que indican que en 50 o 70 años el planeta va a colapsar, porque solo estamos utilizando los recursos y no los estamos renovando o reciclando.

**8. ¿Cuál cree que es la mejor manera de transmitir conocimientos o estimular la practica de acciones de cuidado ambiental a niños?**

Creo y por la experiencia que hemos tenido que a través de aprendizajes vivenciales se logra bastante porque están poniendo en práctica los conocimientos, así como por medio de juegos sobretodo si son para niños y niñas. Se debe utilizar el juego para desarrollar las habilidades y conocimientos sobre educación ambiental.

**9. ¿Cómo cree que se desarrolla el pensamiento crítico en los niños en relación a cuestiones medio ambientales?**

A través de abrir espacios o dar espacios en las clases para abordas esos temas, me refiero a espacios de diálogo donde haya preguntas y actividades que generen análisis. Con docentes que sepan guiar bien a donde se quiere llegar con el tema.

**10. Según su punto de vista ¿cómo logra el niño conectarse con la naturaleza por medio de material educativo?**

Primero depende mucho del material, de las instrucciones o actividades que hagan que el niño logre tener ese vínculo y quieran involucrarse. Por ejemplo, si el material tiene actividades en donde el niño se relacione o haga algo con las plantitas, se puede lograr hacer un vínculo al poner eso en práctica.

Sobretodo con las actividades donde ellos tengan la participación activa, no sólo con escuchar platicas, solo así no se logra.

**11. ¿Cuál es la importancia de conocer sobre el desarrollo cognitivo y formas de aprendizaje de los niños para crear material educativo?**

Si es importante porque al conocer las diferentes formas de aprendizaje entonces se logra crear material educativo que responda a las necesidades, intereses y diferentes tipos de aprendizaje. Que vaya respecto al tema pero que logre llegar a todos los tipos de aprendizaje que va a haber en una clase, como el participativo, visual, auditivo o kinésico, que son los que aprenden haciendo, creo que al final ese es el más importante.

**12. ¿Qué características cree que deben tener los libros educativos destinados a la educación para niños?**

Que sea participativo, lúdico y que estimule la creatividad.

**13. ¿Qué opina sobre emplear historias o cuentos para transmitir conocimientos de medio ambiente a niños?**

Pienso que es una buena forma, al mismo tiempo que estimula la imaginación y creatividad se adaptan a la edad de los niños. Los libros de cuentos son muy bien recibidos por los niños.

**14. ¿Cómo cree que debe ser una ilustración para tratar temas de medio ambiente para niños?**

Pienso que depende de la imagen, que esté bien contextualizada, por ejemplo si es una imagen sobre contaminación que si esté contextualizada al entorno ya sea urbano o rural, que ellos se identifiquen o logren identificar como algo parecido en su entorno, como imágenes de paisajes o si son animalitos, que sean los que ven a diario para hacer ese vínculo. “Que sea mi realidad la que está en el cuento”.

**15. Al tratarse de libros educativos, que escenarios o contextos se deben emplear en imágenes o ilustraciones para abordar el tema de educación ambiental?**

Creo que al momento de iniciar con diseños o ilustraciones se debe hacer un estudio sobre que escenarios identifican más los niños, como lugares donde predomine la contaminación. Pero que si tengan características del entorno ya sea el contexto urbano, rural o urbano-rural que conocen.

**16. ¿Qué características debe tener un personaje en cuanto a comportamiento o forma de ser para motivar a los niños a cuidar el medio ambiente?**

Primero a parte de su forma de ser o su fenotipo o características físicas deben de ser de acuerdo al contexto, por ejemplo Guatemala. Su imagen debe dar emoción o entusiasmo por querer transformar y mejorar la situación ambiental que estamos viviendo.

Debe ser positivo, proactivo que se vea que es parte de ese cambio.

**17. ¿Qué opina sobre utilizar estereotipos en materiales educativos para el aprendizaje de cuestiones del medio ambiente?**

Yo pienso que es una buena forma de abordar el tema del medio ambiente, es papel del docente guiar por el buen camino siempre este tipo de roles, por ejemplo si van a asignar quien es el bueno o quien es el malo. Uno siempre se va a identificar con el bueno, con todos los cambios que va a hacer y que logró vencer al mal que en este caso sería pues todo lo que contamina el ambiente.

**18. ¿Qué opina sobre emplear personajes mitológicos o fantásticos para tratar temas de medio ambiente para niños?**

Pienso que sería como otra buena opción, pero como te mencioné antes se que debería hacer un estudio previo al comenzar a ilustrar el material para saber las preferencias del grupo para el que va a ir dirigido. Porque puede que los personajes fantásticos les gusten mas a los niños de primaria o a los de básicos ya no tanto. En el contexto rural no sería tan bueno, por ejemplo en el área urbana van a tener más acceso a programas así, empleando quizá seres mitológicos o fantásticos, porque talvés estén más familiarizados con eso, en el área rural en algunos lugares lo verían raro porque no tienen acceso, como te mencionaba antes esos conocimientos empíricos te los da la experiencias, he tenido que ir a comunidades donde no hay acceso a nada, entonces un ser fantástico no sería adecuado.

## Libro El agua y yo

En el caso del libro El agua y yo



### 19. ¿Cómo cree que el niño logra identificarse con los personajes de la historia?

Pienso que para el niño sería fácil identificarse con los personajes de la historia, porque aparece la mamá los vecinos, la hermana, personajes cotidianos.

### 20. ¿Cree que el uso de los objetos o elementos ayudan a transmitir el mensaje de medio ambiente al niño?

Ayudan, porque muestran de como se desperdicia el agua, se ve como se rebalsa o como se esta sobreutilizando, todos los elementos dan ese contraste de como los están mal utilizando y como los deberían de utilizar.

### 21. ¿Cree que el lenguaje en este material es adecuado para dirigirse al niño?

Pienso que esta bien los textos no son muy grandes, para el nivel esta bastante adecuado, aunque hay algunas palabras adaptadas a otro país, porque estaba viendo que el libro es de Argentina. Pero si se entiende bien.

### 22. ¿Cómo cree que el color en la ilustración ayuda a transmitir la temática del medio ambiente a los niños?

Porque llama la atención de como sería el mundo sin agua, enfatiza el hecho de pasar de lo verde, vivo y bonito a lo seco si no hubiera agua. Transmite vida y lo contrario.

# CUESTIONARIO

Dirigido al niño de primaria

El cuestionario se realizó mostrándole al niño los 3 libros educativos.  
Por lo que se muestran 3 respuestas a cada interrogante, donde:

Nombre: Abner Isaac Juárez Morales

Grado: 4to primaria

edad: 10 años

Centro educativo: Colegio Cristiano Elim

- A. Libro ECO S.O.S.
- B. Libro Michael Recycle
- C. Libro El agua y yo

1. ¿En general qué te parece más interesante, las palabras o las imágenes? ¿Por qué?

- A. Las imágenes, porque me encantan los dibujitos.
- B. Las palabras, porque están en inglés.
- C. Las imágenes, porque son muy lindas, están bien pintadas

2. ¿Qué es lo que te llama más la atención en la imagen? ¿Por qué?

- A. El osito, las flores, porque está saltando el osito.
- B. Los ratones por los dientes.
- C. Los esqueletos, son chistosos.

Imágenes pregunta No.2

A.



B.



C.



3. ¿Qué opinas sobre el personaje principal en cuanto a:

A. **forma de ser:** Que es alegre

**apariciencia:** Me encantan sus ojos, es tierno

B. **forma de ser:** Uno es feliz y el otro es triste.

**apariciencia:** Que uno es limpio y el otro es muy sucio.

C. **forma de ser:** Es tierno y alegre

**Apariciencia:** Que es chiquito y alegre

4. ¿Te sientes identificado con el personaje principal?

A. Sí, porque me gusta el medio ambiente, y porque Dios me lo dio.

B. El de la izquierda, porque es limpio.

C. Si, porque le gustan los perritos y el medio ambiente.

5. ¿En general, los personajes te motivan a cuidar el ambiente?

¿Por qué?

A. Sí, porque hay que cuidar a los animalitos.

B. Sí, uno me enseña a cuidar el ambiente y el otro no.

C. Si, porque están cuidando el agua.

Imágenes pregunta No.3 y 4

A.



B.



C.



6. ¿Los escenarios te transmiten el tema de medio ambiente?

¿Por qué?

- A. Sí, porque hay árboles y animales juntos
- B. No, porque hay una parte limpia y otra sucia con mucha basura.
- C. Si, porque hay muchas plantas y por el agua.

6. Que te transmite la textura utilizada en los personajes?

- A. Su pelo es liso y suave
- B. El sombrero es rasposo
- C. Se mira más bonito

### Imágenes pregunta No.6

A.



B.



C.





## PREGUNTAS GENERALES

A. ¿Si te enseñaran temas sobre medio ambiente en libros, que personajes te gustarían más, personas o animales? ¿Por qué?

Animalitos, se miran más bonitos.

B. ¿Si te enseñaran temas de medio ambiente por medio de libros, te gustarían que los textos siempre estuvieran acompañados de imágenes? ¿Por qué?

Si, porque se entienden más.

C. ¿Cómo te gustaría que fuera la personalidad o forma de ser de un personaje que protege el medio ambiente?

Feliz, que limpie la basura, para ayudar al medio ambiente.

D. ¿Te gusta que aparezcan muchos objetos en las ilustraciones sobre el medio ambiente?

Si, porque se mira más bonito.

E. ¿Cómo te gustaría que fuera el color en los libros sobre el medio ambiente? ¿Por qué?

Por ejemplo: Muchos colores, pocos colores, solo un color, etc.

Que tenga muchos colores, porque se mira más como la naturaleza.

F. ¿Cuál de los tres libros llamó mas tu atención?

El libro del oso, por que hay animales bonitos.

G. ¿Te gustan más que los dibujos aparezcan en una página o a doble página? ¿Por qué?

Doble página, porque caben más dibujitos.

# 7.

## GUÍAS DE OBSERVACIÓN

### 7.1. Libro: El agua y yo - Aprender a cuidar los recursos naturales

*Autor:* Cecilia Blanco

*Ilustraciones:* Por Carlos Bazerque (Milton)

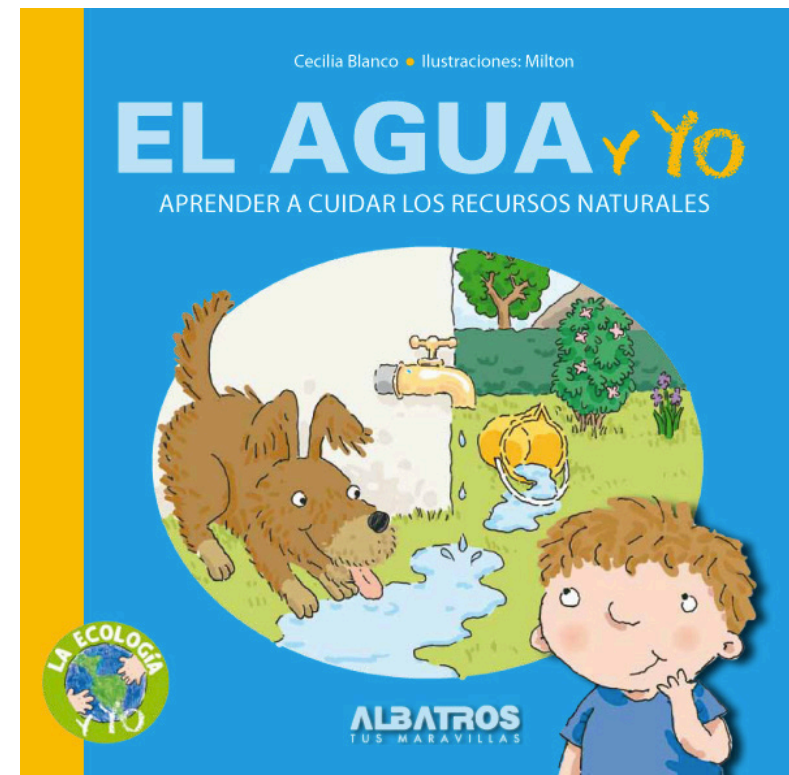
*Nivel primario:* 6 - 7 años

*Introducción:* El libro El agua y yo, tiene por contexto un pueblo serrano en donde inesperadamente se acaba el agua potable. Un niño con la ayuda de su familia y los vecinos se toman la labora de investigar que fue lo que sucedió y se logran percatar que ellos también estaban involucrados en el problema.

*Elementos a analizar:*

Por medio de la guía de observación se analizarán:

1. Algunas páginas interiores para conocer como se aplica la narrativa visual.
2. y el personaje principal de la historia para determinar su perfil.



## Guía de observación

Libro "El agua y yo - Aprender a cuidar los recursos naturales"

### Parte I. Narrativa visual

1. La paleta de color que predomina más en la composición de los escenarios es:

- |                                |   |  |
|--------------------------------|---|--|
| <input type="radio"/> Rojo     | <input type="radio"/> Rosado            | <input type="radio"/> Anaranjado       |
| <input type="radio"/> Amarillo | <input checked="" type="radio"/> Azul   | <input checked="" type="radio"/> Verde |
| <input type="radio"/> Púrpura  | <input type="radio"/> Blanco            | <input type="radio"/> Negro            |
| <input type="radio"/> Gris     | <input checked="" type="radio"/> Marrón |  |

*En los fondos o escenarios de la historia predominan los tonos verde, azul y marrón. Sin embargo se muestran otros colores en pequeñas cantidades, todos se muestran vibrantes.*

2. Los tipos de planos que se observan mayormente en la composición de los escenarios del libro son:

- |                                       |  |                                  |
|---------------------------------------|--|----------------------------------|
| <input type="radio"/> General extremo | <input checked="" type="radio"/> General | <input type="radio"/> Américoano |
| <input type="radio"/> Medio           | <input type="radio"/> Primer             | <input type="radio"/> Detalle    |

*En diversas ocasiones se muestran a los personajes de la narración en plano general, se observan de cuerpo completo.*



3. En la composición el uso de textura visual contribuye a:

- |   |
|---|
| <input checked="" type="radio"/> Generar riqueza visual en los escenarios, realzando los elementos. |
| <input type="radio"/> brindar solamente atractivo visual  |
| <input type="radio"/> No aplica   |

*Se evidencia el uso de textura visual en los elementos naturales del escenario en donde interactúan los personajes.*

4. Las ilustraciones se presentan mayormente a formato de:

- Páginas simple       Doble página

5. En caso de presentarse las ilustraciones mayormente a doble página, esto se emplea bajo el criterio de:

- Criterio estético  
 Criterio de de la importancia de una narrativa secundaria.  
 Criterio de adaptación a las necesidades de los diversos escenarios en que se desenvuelven las narraciones.  
 No aplica

*Se observa el uso de este criterio al muestra escenarios naturales al aire libre o de paisajes.*

6. En algunas ilustraciones se observa la figura retórica de:

- |                                       |  |                                  |
|---------------------------------------|--|----------------------------------|
| <input type="radio"/> Ironía          | <input type="radio"/> Hipérbole            | <input type="radio"/> Metáfora   |
| <input type="radio"/> Personificación | <input checked="" type="radio"/> Metonimia | <input type="radio"/> Sinécdoque |
| <input type="radio"/> Transpositivas  | <input type="radio"/> Repetición           | <input type="radio"/> Elipsis    |
| <input type="radio"/> Acentuación     | <input type="radio"/> No aplica            |                                  |

*En la ilustración se muestra el efecto por la causa. En este caso los esqueletos por la sequía o falta de agua.*

7. En la narrativa visual de la obra se evidencia:

- Contrapunto       No aplica

*Debido a que la imagen representa mucho más allá de lo que indica el texto.*



8. Los textos empleados que acompañan a las ilustraciones:

- Poseen un lenguaje sencillo y adecuado para un niño
- Poseen un lenguaje complicado y técnico

9. En los escenarios de la historia, para transmitir el tema medio ambiental se utilizan contextos:

- Cotidianos
- Basados en la realidad
- Fantásticos
- Mezcla de cotidiano con fantasía

*Los escenarios más que todo consisten en el hogar y comunidad en donde vive el niño.*

10. En cuanto a los objetos empleados en los escenarios o ambientaciones de la historia, estos son:

- Muy Limitados
- Moderados
- Abundantes
- Sencillos
- Detallados

11. En las ilustraciones para transmitir el tema medio ambiental se observa el uso de:

- Personajes humanos
- Personajes antropomorfos
- Personajes animales (sin características humanas)
- Personajes mitológicos o fantásticos



12. En los personajes secundarios, se evidencia una personalidad basada en el arquetipo de:

- |   |                                     |                                  |
|---|-------------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> El inocente                 | <input type="radio"/> El explorador | <input type="radio"/> El sabio   |
| <input type="radio"/> El héroe                    | <input type="radio"/> El mago       | <input type="radio"/> El rebelde |
| <input checked="" type="radio"/> El hombre normal | <input type="radio"/> El bufón      | <input type="radio"/> El amante  |
| <input checked="" type="radio"/> El cuidador      | <input type="radio"/> El gobernante | <input type="radio"/> El creador |

*Por tratarse de vecinos de la comunidad y familiares del niño.*

13. Los personajes secundarios motivan al niño a:

- |   |
|---|
| <input checked="" type="radio"/> Tomar conciencia a cuidar el medio ambiente  |
| <input checked="" type="radio"/> Solucionar problemas medio ambientales   |
| <input checked="" type="radio"/> Trabajar de forma grupal para mejorar el entorno   |
| <input checked="" type="radio"/> Investigar sobre las causas de los problemas ambientales   |
| <input type="radio"/> Realizar actividades o prácticas para que el niño pueda realizarlas, por ejemplo: reducir lo que consume, plantar un árbol, reciclar etc. |

*Debido a que se muestra un cambio de actitud en los personajes para cuidar los recursos. Después de investigar y descubrir que ellos también causaron el problema.*

Antes



Después



*Parte 2: Narrativa visual en cuanto al personaje principal*

14. El personaje principal pertenece a la categoría de:

Personaje humano     Personaje antropomorfo     Personaje animal

15. El personaje principal posee una personalidad de acuerdo al arquetipo:

<input checked="" type="radio"/> El inocente	<input type="radio"/> El explorador	<input type="radio"/> El sabio
<input type="radio"/> El héroe	<input type="radio"/> El mago	<input type="radio"/> El rebelde
<input type="radio"/> El hombre normal	<input type="radio"/> El bufón	<input type="radio"/> El amante
<input type="radio"/> El cuidador	<input type="radio"/> El gobernante	<input type="radio"/> El creador

16. Por su construcción o aspecto visual el personaje principal pertenece al arquetipo:

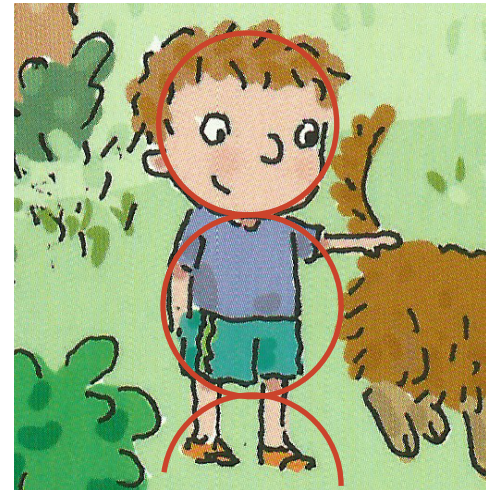
<input type="radio"/> El héroe	<input type="radio"/> El villano	<input type="radio"/> El Protagonista
<input type="radio"/> El antihéroe	<input checked="" type="radio"/> Personaje infantil	<input type="radio"/> No aplica

17. El personaje principal está construido bajo el canon:

<input type="radio"/> De 8 cabezas	<input type="radio"/> De 7 cabezas	<input type="radio"/> De 4 cabezas
<input checked="" type="radio"/> No aplica		



*Personaje principal*



18. Las poses del personaje principal transmiten:

- Dinamismo
- Aburrimiento
- Rigidez
- Curiosidad
- Apatía

*Debido a que en la historia se muestra usualmente en movimiento ya sea jugando, investigando, etc.*

19. Los gestos del personaje principal:

- Son acordes a sus acciones
- No son acordes a sus acciones

*Al jugar el niño sonríe, al acabarse el agua se muestra preocupado.*

20. El aspecto del personaje principal en cuanto a su vestimenta:

- Es acorde al contexto de la historia
- No es acorde al contexto de la historia
- No aplica

*Puesto que todo sucede en un entorno cotidiano más que todo en su casa, por lo que la ropa del niño siempre es casual.*

21. El personaje principal motiva al niño a:

- Tomar conciencia a cuidar el medio ambiente
- Solucionar problemas medio ambientales
- Trabajar de forma grupal para mejorar el entorno
- Investigar sobre las causas de los problemas ambientales
- Realizar actividades o prácticas para que el niño pueda realizarlas, por ejemplo: reducir lo que consume, plantar un árbol, reciclar etc.

*Debido a que el niño se une a sus vecinos y familia para investigar que ocurre con el agua, enseñando como cuidar y no desperdiciar el agua*

22. La función del personaje principal es:

- Hacer comprensible o clarifica el texto o situación
- Guiar al niño a través de la historia
- solamente estética
- Narrar la historia





## 7.2. Libro: ECO S.O.S.

*Autor:* María Villegas y Jennie Kent

*Ilustraciones:* Laura Osorno

*Nivel primario:* 8 - 10 años

### *Introducción:*

El contexto del libro es sobre las experiencias de Eco Osito, personaje principal que se dedica a viajar por el mundo, quien en su recorrido aprende y resuelve problemas que se dan en el medio ambiente como: la contaminación, extinción de especies, efecto invernadero, etc.

### *Elementos a analizar:*

Por medio de la guía de observación se analizarán:

1. Algunas páginas interiores para conocer como se aplica la narrativa visual para el aprendizaje.
2. y el personaje principal de la historia para determinar su perfil.



# Guía de observación

Libro "ECO S.O.S."

## Parte I. Narrativa visual

1. La paleta de color que predomina más en la composición de los escenarios es:

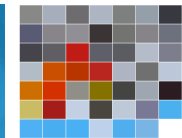
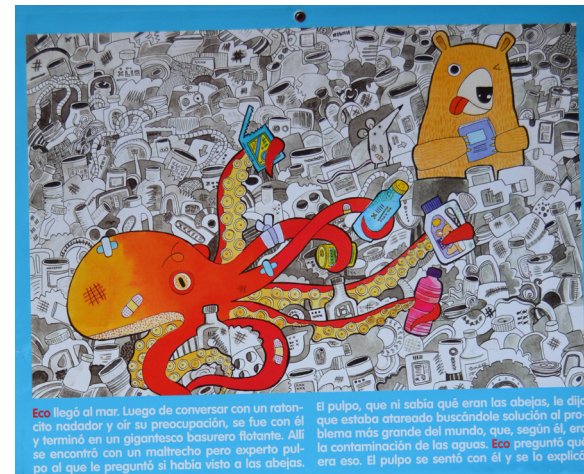
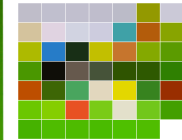
<input checked="" type="radio"/> Rojo	<input type="radio"/> Rosado	<input type="radio"/> Anaranjado
<input type="radio"/> Amarillo	<input checked="" type="radio"/> Azul	<input checked="" type="radio"/> Verde
<input type="radio"/> Púrpura	<input type="radio"/> Blanco	<input type="radio"/> Negro
<input checked="" type="radio"/> Gris	<input checked="" type="radio"/> Marrón	

*En los escenarios, se observa que predominan dichos tonos, sin embargo se emplean otros en pequeñas cantidades, cabe mencionar que el color diferencia los 12 temas del libro.*

2. Los tipos de planos que se observan mayormente en la composición de los escenarios del libro son:

<input type="radio"/> General extremo	<input checked="" type="radio"/> General	<input type="radio"/> Americano
<input type="radio"/> Medio	<input type="radio"/> Primer	<input type="radio"/> Detalle

*Ya que deja ver a los personajes de cuerpo completo y brinda información sobre el contexto.*



Eco llegó al mar. Luego de conversar con un ratoncito nadador y oír su preocupación, se fue con él y terminó en un gigantesco basurero flotante. Allí se encontró con un maltruchero pero experto pulpo al que le preguntó si había visto a las abejas.

El pulpo, que ni sabía qué eran las abejas, le dijo que estaba atarado buscándole solución al problema más grande del mundo, que, según él, era la contaminación de las aguas. Eco preguntó qué era eso. El pulpo se sentó con él y se lo explicó.

3. En la composición el uso de textura visual contribuye a:

- Generar riqueza visual en los escenarios, realzando los elementos.
- brindar solamente atractivo visual
- No aplica

*Se evidencia mayor aplicación de textura en el personaje principal y escenarios.*

4. Las ilustraciones se presentan mayormente a formato de:

- Páginas simple
- Doble página

*El uso de la página simple se debe al formato tipo calendario del libro, además que cada página que presenta relato posee en la parte inferior una página con actividades, consejos, etc, para el niño por lo que el uso de doble página no era conveniente.*

5. En caso de presentarse las ilustraciones mayormente a doble página, esto se emplea bajo el criterio de:

- Criterio estético
- Criterio de de la importancia de una narrativa secundaria.
- Criterio de adaptación a las necesidades de los diversos escenarios en que se desenvuelven las narraciones.
- No aplica



**Eco** trepó a las montañas. Invitado por los tarseros, llegó al lugar donde había un monje en plena meditación. **Eco** le preguntó si había visto a las abejas. Sorprendido por la pregunta, el monje le respondió que estaba muy ocupado, buscándole solución al problema más grande del mundo, que, según él, eran las especies en vía de extinción. **Eco**, aterrado de que esto tuviera que ver con la desaparición de sus abejas, quiso saber del tema. El monje, revestido de paciencia, se sentó con él y se lo explicó.



6. En algunas ilustraciones se observa la figura retórica de:

- |  |   |                                  |
|--|---|----------------------------------|
| <input type="radio"/> Ironía                     | <input type="radio"/> Hipérbole             | <input type="radio"/> Metáfora   |
| <input checked="" type="radio"/> Personificación | <input type="radio"/> Metonimia             | <input type="radio"/> Sinécdoque |
| <input type="radio"/> Transpositivas             | <input checked="" type="radio"/> Repetición | <input type="radio"/> Elipsis    |
| <input checked="" type="radio"/> Acentuación     | <input type="radio"/> No aplica             |                                  |

*Personificación: en el personaje principal, el osito ECO*

*Repetición: En los escenarios*

*Acentuación: En los personajes*

7. En la narrativa visual de la obra se evidencia:

- |  |                                 |
|--|---------------------------------|
| <input checked="" type="radio"/> Contrapunto | <input type="radio"/> No aplica |
|--|---------------------------------|

*Debido a que en los escenarios del libro se emplean elementos que no se mencionan en el texto, por lo que no es una repetición del mismo.*

8. Los textos empleados que acompañan a las ilustraciones:

- |  |
|--|
| <input checked="" type="radio"/> Poseen un lenguaje sencillo y adecuado para un niño |
| <input type="radio"/> Poseen un lenguaje complicado y técnico                        |

9. En los escenarios de la historia, para transmitir el tema medio ambiental se utilizan contextos:

- |  |   |
|--|---|
| <input type="radio"/> Cotidianos                       | <input checked="" type="radio"/> basados en la realidad |
| <input type="radio"/> Fantásticos                      |   |
| <input type="radio"/> Mezcla de cotidiano con fantasía |   |

*Ya que se basan en el medio ambiente, y cómo esta siendo afectado por la contaminación.*



Eco prosiguió su camino hasta llegar a otra enorme ciudad. Siguiendo las indicaciones de un amigable perrito, se encontró al lado de una dulce abuela. Eco le preguntó si había visto a las abejas. La señora, confundida por tan extraña pregunta, le

respondió que estaba muy ocupada, buscándole solución al problema más grande del mundo, que, según ella, era la contaminación del aire. Eco preguntó qué era eso. La abuela, dejando a un lado su labor, se sentó con él y se lo explicó.

10. En cuanto a los objetos empleados en los escenarios o ambientaciones de la historia, estos son:

- |                                 |                                 |   |                                 |   |
|---------------------------------|---------------------------------|---|---------------------------------|---|
| <input type="radio"/> Limitados | <input type="radio"/> Moderados | <input checked="" type="radio"/> Abundantes | <input type="radio"/> Sencillos | <input checked="" type="radio"/> Detallados |
|---------------------------------|---------------------------------|---|---------------------------------|---|

11. En las ilustraciones para transmitir el tema medio ambiental se observa el uso de:

- Personajes humanos
- Personajes antropomorfos
- Personajes animales (sin características humanas)
- Personajes mitológicos o fantásticos

*Antropomorfos: En el caso del Eco osito*

*Humanos: Por su interlocutor o quien le enseña sobre el tema*

*Mitológicos o fantásticos: como el unicornio, y otros personajes que aparecen en el libro como sirenas, elfos, dragones, etc.*

12. En los personajes secundarios, se evidencia una personalidad basada en el arquetipo de:

- |   |                                     |   |
|---|-------------------------------------|---|
| <input type="radio"/> El inocente                 | <input type="radio"/> El explorador | <input checked="" type="radio"/> El sabio |
| <input type="radio"/> El héroe                    | <input type="radio"/> El mago       | <input type="radio"/> El rebelde          |
| <input checked="" type="radio"/> El hombre normal | <input type="radio"/> El bufón      | <input type="radio"/> El amante           |
| <input type="radio"/> El cuidador                 | <input type="radio"/> El gobernante | <input type="radio"/> El creador          |

*Sabio : En la ilustración se muestra un profesor quien le enseña sobre el tema, sin embargo en las ilustraciones también aparece un chamán, un aborigen de edad, un monje, una profesora etc. explicando.*

*Hombre normal: En personajes como la abuela, una mujer, una familia, que le hablan sobre la situación del ambiente al osito ECO.*

13. Los personajes secundarios motivan al niño a:

- Tomar conciencia a cuidar el medio ambiente
- Solucionar problemas medio ambientales
- Trabajar de forma grupal para mejorar el entorno
- Investigar sobre las causas de los problemas ambientales
- Realizar actividades o prácticas para que el niño pueda realizarlas, por ejemplo: reducir lo que consume, plantar un árbol, reciclar etc.

*Debido a que en su mayoría, estos le explican el problema ambiental y narran una pequeña historia para que el niño tome conciencia para evitarlos.*



Parte 2: Narrativa visual en cuanto al personaje principal

14. El personaje principal pertenece a la categoría de:

- Personaje humano     Personaje antropomorfo     Personaje animal

15. El personaje principal posee una personalidad de acuerdo al arquetipo:

- El inocente     El explorador     El sabio  
 El héroe     El mago     El rebelde  
 El hombre normal     El bufón     El amante  
 El cuidador     El gobernante     El creador

*Puesto que en la historia, el personaje se muestra autosuficiente, independiente, muestra el deseo de realizar un viaje en busca de sus amigas, las abejas.*

16. Por su construcción o aspecto visual el personaje principal pertenece al arquetipo:

- El héroe     El villano     El Protagonista  
 El antihéroe     Personaje infantil     No aplica

17. El personaje principal está construido bajo el canon:

- De 8 cabezas     De 7 cabezas     De 4 cabezas  
 No aplica

Personaje principal



18. Las poses del personaje principal transmiten:

- Dinamismo
- Aburrimiento
- Rigidez
- Curiosidad
- Apatía

19. Los gestos del personaje principal:

- Son acordes a sus acciones
- No son acordes a sus acciones

*El personaje se muestra feliz, sobretodo en situaciones donde el ambiente se muestra limpio, también cuando se encuentra con sus amigos animales. y triste, molesto o preocupado al estar en la contaminación.*

20. El aspecto del personaje principal en cuanto a su vestimenta:

- Es acorde al contexto de la historia
- No es acorde al contexto de la historia
- No aplica

21. El personaje principal motiva al niño a:

- Tomar conciencia a cuidar el medio ambiente
- Solucionar problemas medio ambientales
- Trabajar de forma grupal para mejorar el entorno
- Investigar sobre las causas de los problemas ambientales
- Realizar actividades o prácticas para que el niño pueda realizarlas, por ejemplo: reducir lo que consume, plantar un árbol, reciclar etc.

*Debido a que el personaje principal brinda una serie de consejos, actividades para el niño para tratar de solucionar y reducir el daño al ambiente, además de hacerle tomar conciencia a través de datos reales.*

22. La función del personaje principal es:

- Hacer comprensible o clarifica el texto o situación
- Guiar al niño a través de la historia
- solamente estética
- Narrar la historia



### 7.3. Libro: Michael Recycle Meets Litterbug Doug

*Autor:* Ellie Bethel

*Ilustraciones:* Alexandra Colombo

*Nivel primario:* 8 - 10 años

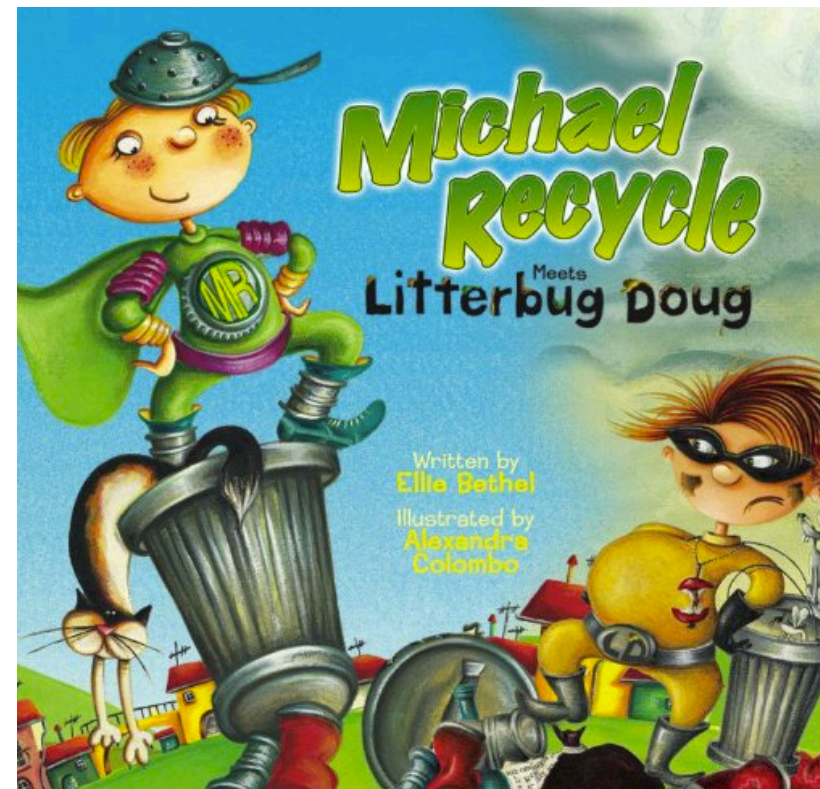
*Introducción:*

El libro narra la historia de Mychael Recycle quien conoce a Litterbug Doug quien es sucio, perezoso y desordenado, mostrando gran desprecio por el reciclaje, poniendo en riesgo la ciudad tan limpia y verde en donde habita, causando malos olores por las montañas de basura que deja a su paso, depende del protagonista hacerle cambiar de opinión y de malos hábitos.

*Elementos a analizar:*

Por medio de la guía de observación se analizarán:

1. Algunas páginas interiores para conocer como se aplica la narrativa visual para el aprendizaje.
2. El personaje principal y secundario de la historia para determinar el perfil de ambos.





# Guía de observación

Libro "Libro: Michael Recycle Meets Litterbug Doug"

## Parte I. Narrativa visual

1. La paleta de color que predomina más en la composición de los escenarios es:

- |                                       |   |  |
|---------------------------------------|---|--|
| <input checked="" type="radio"/> Rojo | <input type="radio"/> Rosado            | <input type="radio"/> Anaranjado       |
| <input type="radio"/> Amarillo        | <input checked="" type="radio"/> Azul   | <input checked="" type="radio"/> Verde |
| <input type="radio"/> Púrpura         | <input type="radio"/> Blanco            | <input type="radio"/> Negro            |
| <input checked="" type="radio"/> Gris | <input checked="" type="radio"/> Marrón |  |

En los escenarios, se observa que predominan dichos tonos, sin embargo se emplean otros en pequeñas cantidades.

2. Los tipos de planos que se observan mayormente en la composición de los escenarios del libro son:

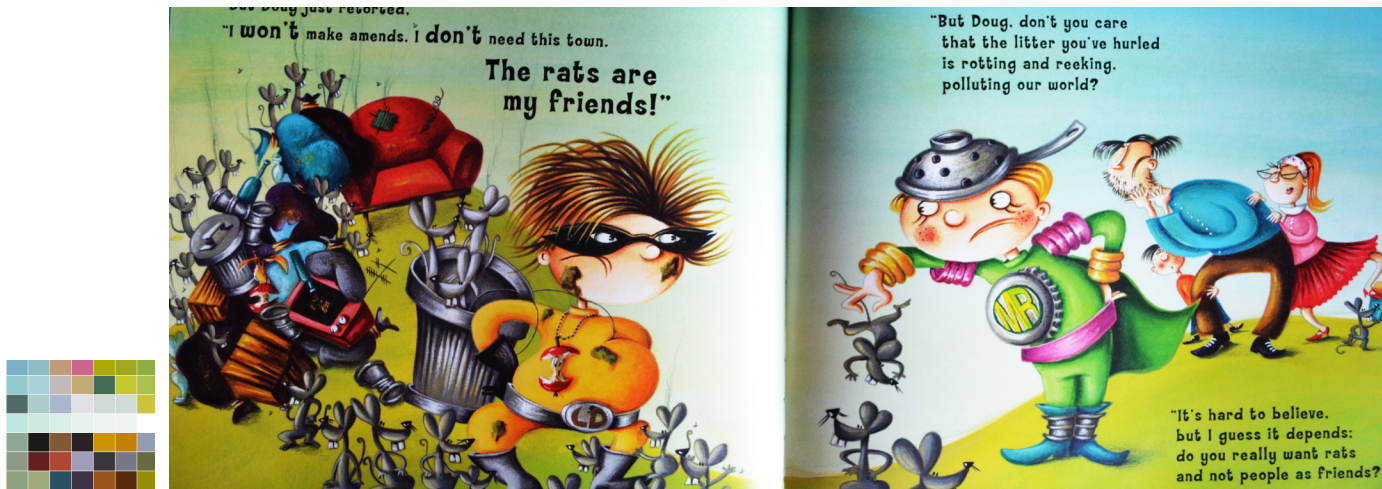
- |                                       |  |                                 |
|---------------------------------------|--|---------------------------------|
| <input type="radio"/> General extremo | <input checked="" type="radio"/> General | <input type="radio"/> Americano |
| <input type="radio"/> Medio           | <input type="radio"/> Primer             | <input type="radio"/> Detalle   |

Ya que deja ver a los personajes de cuerpo completo y proporciona información acerca del contexto.

3. En la composición el uso de textura visual contribuye a:

- |  |
|--|
| <input checked="" type="radio"/> Generar riqueza visual en los escenarios, realizando los elementos. |
| <input type="radio"/> brindar solamente atractivo visual   |
| <input type="radio"/> No aplica  |

Se evidencia aplicación de textura por técnica a crayón en el personaje principal y escenarios.



4. Las ilustraciones se presentan mayormente a formato de:

- Páginas simple       Doble página

5. En caso de presentarse las ilustraciones mayormente a doble página, esto se emplea bajo el criterio de:

- Criterio estético  
 Criterio de de la importancia de una narrativa secundaria.  
 Criterio de adaptación a las necesidades de los diversos escenarios en que se desenvuelven las narraciones.  
 No aplica

*Se muestra el uso de este criterio debido que los escenarios de la historias son espacios abiertos o paisajes.*

6. En algunas ilustraciones se observa la figura retórica de:

- Ironía       Hipérbole       Metáfora  
 Personificación       Metonimia       Sinécdoque  
 Transpositivas       Repetición       Elipsis  
Acentuación       No aplica

*-Personificación: En animales como los ratones, amigos de Litterbug Doug*

*-Hipérbole: Para enfatizar el exceso de basura en donde en donde se mantiene el personaje secundario.*

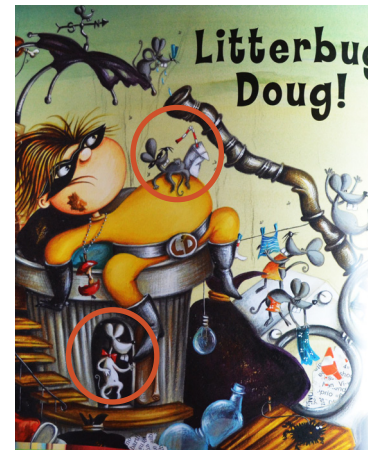
*-Sinécdoque: "el todo por la parte" En donde solo muestran una parte del superhéroe al terminar su misión.*

7. En la narrativa visual de la obra se evidencia:

- Contrapunto       No aplica

8. Los textos empleados que acompañan a las ilustraciones:

- Poseen un lenguaje sencillo y adecuado para un niño  
 Poseen un lenguaje complicado y técnico





9. En los escenarios de la historia, para transmitir el tema medio ambiental se utilizan contextos:

- Cotidianos
- basados en la realidad
- Fantásticos
- Mezcla de cotidiano con fantasía

*Los hechos se desenvuelven en un pueblo.*

10. En cuanto a los objetos empleados en los escenarios o ambientaciones de la historia, estos son:

- Limitados
- Moderados
- Abundantes
- Sencillos
- Detallados

11. En las ilustraciones para transmitir el tema medio ambiental se observa el uso de:

- Personajes humanos
- Personajes antropomorfos
- Personajes animales (sin características humanas)
- Personajes mitológicos o fantásticos

*Personajes humanos: Superhéroe, Villano y habitantes del pueblo.*

*Personajes antropomorfos: Ratonés, amigos de amigos de Litterbug Doug*

12. En los personajes secundarios, se evidencia una personalidad basada en el arquetipo de:

- El inocente
- El explorador
- El sabio
- El héroe
- El mago
- El rebelde
- El hombre normal
- El bufón
- El amante
- El cuidador
- El gobernante
- El creador

*Al tratarse de los habitantes del pueblo, omitiendo a Litterbug Doug (quien posee el rol de villano)*

13. Los personajes secundarios motivan al niño a:

- Tomar conciencia a cuidar el medio ambiente
- Solucionar problemas medio ambientales
- Trabajar de forma grupal para mejorar el entorno
- Investigar sobre las causas de los problemas ambientales
- Realizar actividades o prácticas para que el niño pueda realizarlas, por ejemplo: reducir lo que consume, plantar un árbol, reciclar etc.

*Ya que los habitantes trabajan unidos para reducir la basura, reciclando, al tomar conciencia sobre el problema.*

*Parte 2: Narrativa visual en cuanto al personaje principal*

14. El personaje principal pertenece a la categoría de:

- Personaje humano     Personaje antropomorfo     Personaje animal

15. El personaje principal posee una personalidad de acuerdo al arquetipo:

- El inocente     El explorador     El sabio  
 El héroe     El mago     El rebelde  
 El hombre normal     El bufón     El amante  
 El cuidador     El gobernante     El creador

*En la historia el personaje principal se dedica a ayudar a Litterbug Doug y a los habitantes del pueblo, enseñándoles sobre la importancia de reciclar.*

16. Por su construcción o aspecto visual el personaje principal pertenece al arquetipo:

- El héroe     El villano     El Protagonista  
 El antihéroe     Personaje infantil     No aplica

17. El personaje principal está construido bajo el canon:

- De 8 cabezas     De 7 cabezas     De 4 cabezas  
 No aplica

*Personaje principal*



18. Las poses del personaje principal transmiten:

- Dinamismo     Aburrimiento     Rigidez  
 Curiosidad     Apatía

19. Los gestos del personaje principal:

- Son acordes a sus acciones  
 No son acordes a sus acciones

*Muestra gestos desafiantes ante la contaminación, sin embargo se muestra feliz al ayudar a los demás y observar que se generan cambios.*

20. El aspecto del personaje principal en cuanto a su vestimenta:

- Es acorde al contexto de la historia
- No es acorde al contexto de la historia
- No aplica

*Al tratarse de una historia de superhéroe y villano. Su traje transmite el tema de ecología y reciclaje, sobretodo por los accesorios con material reutilizado.*

21. El personaje principal motiva al niño a:

- Tomar conciencia a cuidar el medio ambiente
- Solucionar problemas medio ambientales
- Trabajar de forma grupal para mejorar el entorno
- Investigar sobre las causas de los problemas ambientales
- Realizar actividades o prácticas para que el niño pueda realizarlas, por ejemplo: reducir lo que consume, plantar un árbol, reciclar etc.

*Michael Recycle motiva a los habitantes y a Litterbug Doug a cambiar su estilo de vida y trabajar juntos para cuidar el ambiente a través del reciclaje.*

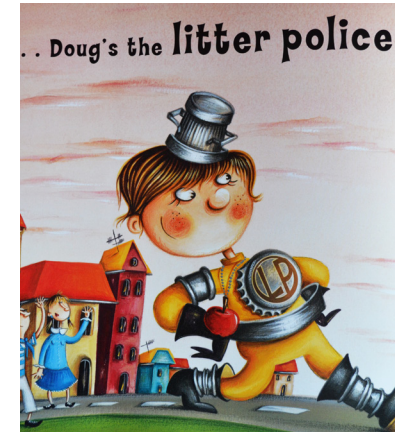
22. La función del personaje principal es:

- Hacer comprensible o clarifica el texto o situación
- Guiar al niño a través de la historia
- solamente estética
- Narrar la historia

Antes



Después



# 8.

## INTERPRETACIÓN Y SÍNTESIS

A través de la confrontación de información recopilada por medio del marco teórico, guías de observación de objetos de estudio e instrumentos dirigidos a sujetos de estudio, se realizó un análisis con el fin de responder a los objetivos de investigación planteados previamente.

- **Analizar cómo se aplican los elementos de la narrativa visual en las ilustraciones de libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario.**

En la narrativa visual para el ilustrador destacan gráficamente dos elementos importantes, siendo el primero la creación de escenarios, en donde se ven aplicados distintos elementos de composición como: color, planos, textura, del tipo de página figuras retóricas, contrapunto, etc. Y el segundo elemento conformado por el desarrollo de personajes donde se involucran distintos aspectos dentro de la definición de perfiles.

Con respecto al primer elemento siendo el de la elaboración de escenarios, según Fernández - Coca (2012), estos se definen como el marco donde los personajes desarrollan los hechos, estos contribuyen en gran manera para dar a entender las historias de forma fácil y efectiva al grupo objetivo.

Por lo tanto para determinar cómo deben ser los escenarios que representan temas medio ambientales y cómo estos estimulan el aprendizaje del niño de nivel primario en las obras analizadas tanto las que se dirigen para niños de 6 a 7 años y 8 a 10 años se evidencian de igual forma las siguientes características:

Mayormente el uso de elementos u objetos sobre la naturaleza (árboles, animales, etc.) en los escenarios aparecen en cantidades moderadas y abundantes mayormente, pero no limitado ya que esto daría lugar a generar pobreza visual en la composición lo cual no es acorde a lo que refleja un contexto o escenario basado en la naturaleza, pues la misma tiende a ser fértil y abundante, esto aporta al aprendizaje en cuanto a mostrarle al niño la belleza y riqueza visual que ésta ofrece.

De acuerdo con la diseñadora Laura Sánchez los escenarios para transmitir el tema medio ambiental a niños deben ser ricos en elementos sobre la naturaleza, para estimular a los niños y su pensamiento.

Por lo que en el cuestionario dirigido al niño de primaria en base a las publicaciones, objetos de estudio, menciona que sí logra percibir el tema de medio ambiente ya que observa flora y fauna juntos.



En caso contrario gran cantidad de objetos sobre la contaminación (basura, carros, etc.) destacan un problema ambiental, a manera que los niños tomen conciencia y comprendan mejor el contraste entre ambas situaciones en la historia, ya sea el exceso de basura, el consumismo, etc. puesto que al presentar pocos elementos el problema no se mostraría evidente.



Por otra parte la psicóloga Pilar Coromac menciona que los escenarios deben estar bien contextualizados al entorno ya sea urbano o rural que los niños identifiquen con paisajes o animales que sean los que ven a diario o que ellos conozcan para lograr un vínculo con el fin de transmitir la realidad del niño en la obra.

De la misma manera se muestra que estos escenarios se caracterizan por estar basados en la realidad o en un contexto cotidiano para despertar la curiosidad del niño por la naturaleza y el entorno en específico en donde se desenvuelve, ya que uno de los aspectos fundamentales que busca promover la educación ambiental en primaria es que el niño aprenda y conozca sobre la flora y fauna que crece en el área.

Igualmente, un aspecto significativo a mencionar es que para el desarrollo de estos escenarios, en las publicaciones observadas se emplea notoriamente el uso de doble página en función de la narrativa, debido a que brindan el espacio para crear una composición adecuada para mostrar historias que tienen como contexto lugares al aire libre o paisajes, dando a entender que la ilustración continúa más allá de lo que se ve, por lo que la doble página es muy funcional para obras que pretenden presentar al lector gran riqueza visual, como este tipo de ilustraciones sobre medio ambiente.

Ya definido cómo deben ser los escenarios y elementos para comunicar el tema de medio ambiente a niños de primaria es importante conocer cómo se aplican los elementos de composición en dichos escenarios para la narrativa visual en función del aprendizaje, recalcando la importancia de que estos elementos se aplican de igual forma en las ilustraciones de publicaciones dirigidas a niños entre los 6 a 10 años de edad.

Uno de los elementos principales en la composición es el uso de planos, Parramón (1980), indica que los planos cumplen la función de presentar las figuras y objetos desde más cerca o desde más lejos. Lo que conlleva a relacionar que estos juegan un papel importante en el desarrollo de la historia, ya que por medio de los mismos se le permite al espectador visualizar determinada información acerca de la narración.

Existen distintos tipos de plano, siendo: Plano general extremo, general, americano, medio, primer plano, plano detalle.

En el caso de la narrativa visual en las ilustraciones de temas de medio ambiente para el aprendizaje del niño de primaria, en las publicaciones analizadas se muestra mayormente el uso del plano general, debido a que este plano le permite al pequeño lector observar a los personajes por completo para conocer su apariencia, gestos, su rol en la historia y las acciones que éste ejecuta, además de brindarle información del contexto para enriquecer el relato.

Para mostrar al niño claramente acciones que dañan el medio ambiente, por ejemplo: desperdiciar agua, arrojar basura, etc. enseñándoles que deben evitar actuar de esa manera.

O para presentar a los personajes llevando a cabo acciones para mejorar su entorno o cuidando el medio ambiente.



Por otro lado este plano al brindar mayor detalle sobre el escenario o contexto permite que el niño de primaria pueda contemplar la riqueza de la flora y la fauna, según afirma la diseñadora Laura Sánchez la narrativa visual cuenta y muestra una realidad visual para presentar un mundo, permitiendo completar el panorama.

Así mismo este plano ayuda a percibir y comparar como puede ser el entorno con respecto a las acciones que realizan los personajes es decir como estos influyen en el medio ambiente, ya sea para bien o mal del mismo.



Al referirse a otro elemento de composición de gran importancia para la narrativa visual, como segundo punto se encuentra la paleta de color que será utilizada en los escenarios, a manera de transmitir el tema de forma eficiente evocando las sensaciones y significados adecuados al niño ya que el color siempre posee una función.

En estas ilustraciones es conveniente que el ilustrador aplique una paleta con colores vibrantes para llamar la atención del niño y evocar el medio ambiente pues este se muestra con diversidad de colores por la vegetación y los animales. En base a esto la Diseñadora Laura Sánchez, sostiene que por psicología del color, los tonos brillantes son los más atractivos para los niños, pero particularmente se debe utilizar la riqueza de los colores que existen en la naturaleza.

En efecto en el cuestionario, dirigido al niño de primaria Abner Juárez, aseveró que le gustaría que las ilustraciones en libros acerca del medio ambiente tuvieran muchos colores, debido a que refleja más como es la naturaleza.

Sin embargo existen tonos que destacan debido a la extensión o cantidad de elementos del entorno. De acuerdo a lo observado en los materiales analizados, en relación a los colores manejados en escenarios para comunicar estos temas predominan gamas que según la psicología del color se definen así:

Azul: que simboliza el color del cielo y el agua.

Marrón: en representación de la tierra y los árboles.

Verde: simboliza la flora, lo saludable, la vida, abundancia natural,

espacios al aire libre y el medio ambiente.

Gris: trasmite tristeza y contaminación.

Estos colores ayudan al aprendizaje del niño mayormente a generar contraste entre dos situaciones dadas en el medio ambiente, la de un entorno saludable, cuidado, preservado al manejar los colores verde, azul y marrón de forma brillante y vibrante.

Y la de un entorno contaminado y dañado al utilizar tonos opacos u oscuros como el negro y el gris. No obstante si se emplean tonos brillantes mezclados con negro o gris, se genera un aspecto sucio en la composición. De la misma forma la Psicóloga Pilar Coromac, señala que el color ayuda a enfatizar el hecho de transmitir vida y lo contrario.

Es importante indicar que el color tiene otras funciones más allá del significado, como destacar elementos en la composición para que el niño les preste mayor atención para no perder el punto de interés en función de la historia y el aprendizaje.

*Medio ambiente protegido*



*Medio ambiente contaminado*



Como tercer elemento se encuentra la textura visual, según Salazar (1999), la textura es de gran relevancia al crear un diseño puesto que de la misma forma que el color, este elemento también trasmite diversas sensaciones al espectador.

La textura visual quizá no sea un medio que ayude al niño a tomar conciencia, generar cambios de actitud o valores etc. sin embargo al estar acompañado con otros elementos gráficos como colores, planos, etc. aplicados a personajes y elementos de la naturaleza en los diferentes escenarios de las ilustraciones sobre medio ambiente sirve de gran apoyo al enriquecer la composición proporcionándole estética, volumen, la capacidad de transmitir diversas sensaciones a los objetos y seres mencionados anteriormente, lo que ayuda a llamar la atención del niño, estimulando su creatividad, curiosidad y desarrollo cognitivo ya que utilizando únicamente el sentido de la vista él puede experimentar, percibir e interpretar por su cuenta como es la superficie de un objeto sin necesidad de emplear el tacto, en sí es como una representación de la realidad.

Según lo observado en las publicaciones analizadas, se evidencia que la textura visual tiende a enriquecer la composición realzando los elementos de la naturaleza como árboles, arbustos, etc. y en personajes tanto humanos como animales.

En el cuestionario dirigido al niño de primaria Abner Juárez, al mostrarle los objetos de estudio mencionó que lograba percibir

diferentes texturas, comentó con respecto al personaje ECO oso, que la textura que presentaba en todo el cuerpo le parecía lisa y suave en relación a la simulación de pelaje del mismo, en el caso del personaje Michael Recycle los accesorios de su traje le resultaban rasposos al estar hechos de hierro o metal, lo que indica que permite percibir la ilustración de una manera más interesante otorgando otro punto de vista con respecto a los elementos que la componen.



Por otro lado al crear escenarios sobre temas de medio ambiente para la narrativa visual es evidente que el diseñador además de emplear elementos de composición también se vale de herramientas visuales como las figuras retóricas para comunicar de una forma creativa e interesante el mensaje para el aprendizaje del niño de primaria de 6 a 10 años de edad.

Como se muestra en las obras analizadas las figuras retóricas que se presentan mayormente en dichos materiales son:

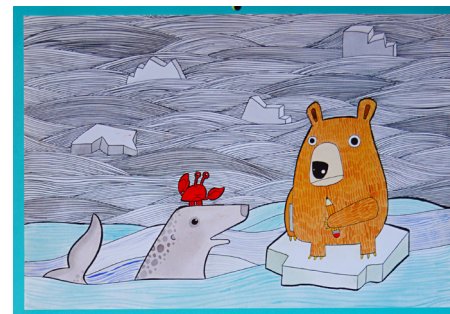
La personificación en animales, como se muestran en la imagen de ejemplo del libro ECO S.O.S. en donde se les brinda a los mismos características humanas, en esta ocasión sentimientos, gestos y acciones de amistad y compañerismo. A lo que Hissey y Tappenden (2009) señalan que los animales son excelentes personajes para mostrar emociones características de los humanos.



Por otro lado la diseñadora Laura Sánchez indica que la personificación en animales ayuda a llevar la cultura y conocimiento que se desea transmitir a los niños con mucho cuidado, como si el personaje fuera un compañero. Recoge lo mejor de los niños pero con el conocimiento adulto.

Esto apoya de manera significativa en el aprendizaje del niño en nivel primario en cuanto a transmitirle de manera creativa, agradable e interesante aspectos de la condición humana como lo son los sentimientos positivos y valores que se deben tener hacia el entorno en donde se habita mediante animales, lo que al mismo tiempo origina un vínculo de amistad y afecto hacia la naturaleza.

En el caso de la metonimia muestra las consecuencias de lo que ocurre o podría suceder si no se protege el entorno, en esta imagen se observa el efectos del calentamiento global causados por el hombre por diversas causas en relación a prácticas que dañan el entorno aunque estas no aparezcan gráficamente.



La hipérbole presenta de forma exagerada un problema en el entorno.



Por su parte la figura de repetición promueve el aprendizaje del niño ya que le muestra las consecuencias de forma intensificada de una situación negativa en el medio ambiente por medio de la reiteración de elementos sobre contaminación, aunque estos no sean iguales entre ellos por completo. La diseñadora Laura Sánchez sostiene que esta figura ayuda a acentuar el caos y el problema valiéndose de la cantidad de elementos para decir lo que no se alcanza a decir con el texto.



Así mismo otra herramienta visual que se refleja en algunos objetos de estudio es el uso de contrapunto, definida por Salisbury y Styles (2012) quienes citan a Nikolajeva y Scott (2000), como el momento en que las palabras y las imágenes cuentan historias diferentes y brindan información extra.

El contrapunto resulta muy útil para tratar temas de educación ambiental favoreciendo siempre a la riqueza visual y el aprendizaje, puesto que le otorga a las ilustraciones una asombrosa capacidad de contar una historia gráficamente más allá de lo que se menciona en el texto, rompe con la barrera de lo literal generando un diversas perspectivas de la imagen dando paso a que el niño pueda realizar su propia interpretación de la historia ya que esto es parte de su auto aprendizaje.

La diseñadora Laura Sánchez con respecto a lo señalado anteriormente sostiene que la narrativa visual en los libros para niños no debe ser una homologación del texto, porque se quedaría muy pobre, lo maravilloso de los libros infantiles es que la narrativa visual cuenta una historia, los textos cuentan otra historia y los niños están imaginando otra historia, su propia historia.

Además refiriéndose siempre al tema de educación ambiental, menciona que estos recursos visuales contribuyen a complementar o terminar de contar al niño de forma sutil la dimensión real del problema en el entorno.

Ante esto es claro que el uso de retórica en la narrativa visual para el aprendizaje de temas ambientales para niños en nivel primario ayuda en varias ocasiones a que los pequeños tomen conciencia sobre los problemas del medio ambiente al acentuarlos o destacarlos tanto en la repetición, metonimia e hipérbole y contrapunto, aunque se deben aplicar con cuidado y delicadeza ya que la mente de los niños es muy sensible y no se le deben transmitir emociones negativas o escenarios que le generen gran angustia o miedo. Ya que esto puede que de lugar a que ya no desee aprender sobre el tema ya que le considerará como algo desagradable.

Tal como lo menciona la diseñadora Laura Sánchez, *“no se trata de traumatizar o angustiar a un niño, se trata de motivarlo, invitarlo, crear conciencia en él”*

Ya realizado el análisis de los elementos de la narrativa visual para el aprendizaje en relación a escenarios y los elementos de composición aplicados en ellos, se procede a

- **Determinar el perfil de los personajes en libros educativos para el aprendizaje ambiental en nivel primario.**

Los personajes son elementos fundamentales en la narrativa visual, ya que se encargan de llevar a cabo las acciones o hechos en el relato guiando al espectador en todo el trayecto de la historia.

Siendo así es importante conocer cómo son estos personajes, en cuanto a sus características que le hacen único para diferenciarse de los otros. Estas características conforman un perfil, el cual influye en gran manera en el desarrollo de una historia, tal como lo afirma Cámara (2006), los personajes deben de presentar el perfil psicológico, la morfología, la complexión, el carácter, conducta que se necesiten de acuerdo a la historia.

Sin embargo estos perfiles pueden variar infinidad de veces ya que un personaje puede ser tan diferente como el creativo desee. No obstante para representar o explicar temas en específico sobre ámbitos de la educación medio ambiental existen ciertas características importantes en dichos perfiles que pueden utilizarse de apoyo en el proceso de aprendizaje del grupo objetivo que en esta ocasión se trata de niños que se encuentran en nivel primario entre las edades de 6 a 10 años, a manera de lograr un resultado favorable, efectivo y que el niño puede sentirse identificado.

Por lo tanto de acuerdo a lo observado en los libros ilustrados en relación a los personajes principales y secundarios que se presentan en la historia se demuestra lo siguiente:

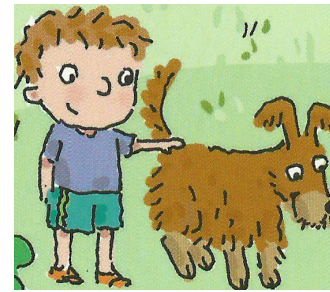
En el libro ilustrado “El agua y yo”, que aborda el tema del cuidado de recursos naturales para niños entre 6 y 7 años en los ciclos iniciales de la escuela primaria, el personaje principal posee una cabeza grande con respecto a su cuerpo, apariencia frágil y dinámica se cataloga según su construcción o aspecto físico como un personaje infantil a manera de que el niño se sienta identificado puesto que el material está dirigido especialmente para ellos.

Su forma de ser o perfil psicológico a través de la historia permite que se clasifique en el arquetipo de personalidad del inocente al ser sencillo, curioso y feliz, características propias del niño de ese nivel, por lo que el personaje contribuye a generar un vínculo con los estudiantes de primaria al mostrar dicha conducta.

Como menciona Gabriel (1971), los niños de primaria se caracterizan por ser entusiastas, activos y enérgicos físicamente, con velocidad en sus movimientos, inteligentes y hábiles.

Además el personaje de acuerdo a sus acciones le trasmite al niño el afecto por los animales y la toma de conciencia mediante deseo de trabajar unidos con la comunidad y su familia para averiguar las causas del problema de escases de agua y resolverlo, buscando el bienestar propio y el de los demás, lo que al mismo tiempo promueve valores de empatía y cooperación.

Enlazado a lo anterior el niño de primaria entrevistado, aseguró que el personaje le transmitía ternura y alegría, de igual forma que se siente identificado con él porque le gustan los animales.



No obstante es relevante enfatizar que el personaje principal muestra cierto grado de dependencia hacia sus padres, tal como lo hace el niño en esos años en donde necesita aún más de su apoyo, se identifica con ellos y les ve como un modelo a seguir.

Por otro lado los personajes secundarios también sirven también de gran apoyo ya que como asegura la Psicóloga Pilar Coromac en la entrevista con respecto al material indica para el niño resultaría fácil identificarse con los personajes de la historia, porque son cotidianos. Hecho que hace que sean calificados bajo el arquetipo de hombre ordinario, es decir que son hogareños y tradicionales al ser los familiares y vecinos del niño, lo que significa que al emplear personajes y escenarios cotidianos para impartir información sobre temas del medio ambiente favorece a formar en ellos afecto y respeto ante su comunidad y toda forma de vida ya que logran realizar la conexión con las ilustraciones que se le presentan con aspectos que le son conocidos o relacionen con su casa, escuela, etc.

En general los personajes de la historia a través de sus acciones se relacionan con algunas de las actitudes principales que busca promover la educación ambiental de acuerdo a la [UNESCO] y [PNUMA] (1987), siendo estas: el cuidado del ambiente físico, curiosidad y promover el deseo de investigación.

De acuerdo a la publicación ECO S.O.S que aborda el tema de cuidado ambiental y la explicación de problemas del entorno para niños entre ocho a diez años, el personaje principal pertenece al tipo de personaje antropomorfo al ser un oso que presenta emociones y acciones humanas. Su apariencia física es estilizada, al poseer ojos grandes, orejas pequeñas, extremidades inferiores y superiores cortas a manera de otorgarle un aspecto tierno y divertido ante el niño. Ya que como asegura el niño de primaria Abner Juárez, la apariencia del personaje le trasmite ternura.

En cuanto a su conducta en la historia el personaje ECO, se califica bajo el arquetipo de personalidad de aventurero e inocente puesto que en la historia se muestra amigable, sencillo, feliz, autosuficiente, independiente, muestra el deseo de realizar un viaje en busca de sus amigas, las abejas. Al haberlas hallado y comprendido la lección que le enseñan otros personajes sobre los problemas del ambiente, busca un mundo mejor al desear que sus amigas también sepan lo que él aprendió en su viaje.

Las actitud del personaje ayuda a que los niños se identifiquen con el mismo debido a que en esta etapa ya poseen mayor nivel de autonomía en sus actividades a comparación de los de seis y siete años, así mismo logra que tomen conciencia sobre cuidar el entorno y les motiva a realizar acciones como reutilizar cosas para construir otras, reducir el consumo, etc. de la misma forma despierta su curiosidad, deseo de búsqueda y lo más importante el afecto por la naturaleza, debido a que el mismo personaje se muestra como un amigo con los otros animales que va conociendo en su viaje.



Nobile (2007), indica que la narración con aspectos antropomórficos son particularmente ideales para formar un vínculo de afecto para con el mundo animal y en general un amor hacia la naturaleza. Ante esto la diseñadora Jenniffer Valvert aseguró que emplear personajes antropomorfos resulta adecuado, puesto que al niño le parece cómico y le encanta el hecho de que estos personajes tengan cierta conducta y características humanoides. Por otro lado al no manejar personajes humanos se evita que el niño no se sienta identificado con los mismos por el físico. Lo que fue comprobado ya que en la entrevista el niño de primaria mostró mayor gusto por esta obra, por los personajes animales que posee.

Otro aspecto importante es que los personajes secundarios son mayormente clasificados acorde al arquetipo de personalidad de sabios, al ser intelectuales como: un profesor, un chamán, un aborigen de edad, una profesora, etc. compartiendo su conocimiento sobre los problemas del entorno, con el fin de mostrarle al niño de primaria que puede obtener información valiosa mediante las personas adultas que le rodean, sobretodo en la escuela, sin mostrar un fuerte lazo de dependencia.

En el libro Michael Recycle que aborda el tema del reciclaje para niños entre ocho a diez años, el personaje principal mediante su apariencia física pertenece a la clasificación de personaje protagonista al ser tipo inquieto y atlético con una línea dinámica para comunicarle al niño de forma clara que se trata de un superhéroe. Además como afirma Legia (2011), los niños de primaria muestran gusto por relatos donde se muestra un escenario del bien contra el mal.

Según su personalidad el personaje se clasifica en base al arquetipo de personaje heroico y cuidador debido a que es positivo, activo, valiente y altruista, ya que desea ayudar a los habitantes del pueblo a cambiar su forma de vida para que juntos trabajen para proteger el ambiente. Su motivación es lograr un mundo mejor, a través del reciclaje. Ayudando al aprendizaje del niño ya que le transmite valores y la motivación de practicar acciones positivas en beneficio de su entorno y de los demás.

En este personaje también se refleja cierta autonomía característica de los niños entre ocho y diez años, ya que el superhéroe es decidido con capacidad de actuar para ayudar a los demás, de igual forma no se evidencia una figura de la que se muestre dependiente.

Por otra parte en el libro también aparece un personaje secundario perteneciente al estereotipo de villano, que se encarga de contaminar y generar gran cantidad de basura.



Antes



Después



Al observar ambas posturas y roles en la historia favorece a que el niño pueda comprender de forma directa que acciones debe y no debe realizar. La diseñadora Jennifer Valvert indica que la ventaja de tener un personaje héroe y villano en la historia es que se le da al niño la solución entre lo que es bueno y lo que es malo. Se le brinda un poco más digerido el contenido para que comprendan un concepto, también que la mayoría de niños quiere ser como el héroe, ya que los niños se identifican más por las acciones de este que por su apariencia física.

El niño de primaria indicó que un personaje le enseña a cuidar el ambiente, refiriéndose al héroe y el otro a realizar lo opuesto mencionando al villano, además señaló sentirse mayormente identificado con el personaje que promueve la limpieza.

Sin embargo al final de la historia el villano cambia su actitud por lo que siempre se le refuerza al niño un aspecto positivo en cuanto a mostrarle que puede cambiar sus hábitos o conductas para proteger su entorno.



# 8.

## CONCLUSIONES

1. La narrativa visual juega un papel muy importante al abordar temas de educación ambiental mediante libros ilustrados dirigidos a niños, ya que ellos se sienten atraídos por las imágenes que se les muestra más que por el texto, debido a la imagen les ofrece una vía sencilla de asimilar un tema.

En estas ilustraciones se ven involucrados una serie de elementos para la narrativa, en donde cada uno posee una función específica, que al momento de integrarse logran formar una obra llena de coherencia, significado y estética para el pequeño lector.

En el caso de la trasmisión de temas medio ambientales dirigidos a niños de primaria de seis a siete años y ocho a diez años los escenarios de las ilustraciones no difieren en características; se muestran rebosantes de elementos naturales, texturas y colores vibrantes; todo esto se maneja principalmente para enriquecer visualmente la composición al mostrarle la belleza y abundancia que ofrece la naturaleza especialmente al estar protegida, como si se tratara de representar un pequeña biósfera en las hojas del libro, favoreciendo a que el niño se sienta motivado a explorar, investigar y conocer su entorno lo cual ayuda en el proceso de aprendizaje.

Aunque estos elementos pueden utilizarse para representar totalmente lo contrario, una paleta de color oscura, figuras retóricas como la hipérbole y repetición que enfatizan problemas ambientales le presentan otro panorama ayudando a que el niño tome conciencia de lo que causa la contaminación en el medio ambiente a través de la imagen, lo que le motiva a realizar prácticas amigables con su entorno al no querer habitar en un lugar dañado como el que se le muestra.

Algo sumamente importante y notorio en este tipo de ilustraciones es que los elementos de la narrativa visual aplicados para representar temas del medio ambiente siempre giran en torno a cuestiones basadas en la realidad o aspecto cotidianos para el niño, lo que contribuye a su aprendizaje al mostrarle imágenes que le son conocidas y fáciles de identificar, que transmiten básicamente su realidad.

2. Al analizar una serie de personajes para determinar su perfil construido con la intención de que estos transmitan temas de medio ambiente en nivel primario fue posible hallar características en común y otras relevantes para promover el aprendizaje en niños de primaria.

En cuanto a la apariencia física se evidencia que los personajes son dinámicos, enérgicos y tiernos lo cual se enlaza con el perfil del niño de primaria ya que presenta esas características al encontrarse en ese nivel, lo que ayuda que éste forme una especie de conexión con él al sentirse identificado.

De acuerdo al perfil psicológico se emplea notoriamente el arquetipo de personalidad del inocente, el cuidador y el aventurero, ya que el fin de la educación ambiental en primaria es que el niño proteja, descubra, investigue y tenga curiosidad por el entorno en el que vive.

Así mismo estos personajes se caracterizan por ser positivos, con el deseo de lograr un cambio o un mundo mejor, mostrar afecto y gusto por trabajar en equipo, lo que también favorece en el aprendizaje de valores y conductas basadas en cooperación y respeto entre los niños.

Sin embargo hay un aspecto importante que diferencia a los personajes empleados para niños de seis a siete años de los que se dirigen a niños de ocho a diez años, siendo que para los más pequeños en el perfil psicológico de los mismos se muestra cierta dependencia al adulto, caso contrario de los que se dirigen para los otros niños en un grado más avanzado, estos personajes poseen una personalidad un tanto más independiente.

No obstante a pesar de lo mencionado es claro que no es posible determinar con exactitud cómo debe ser el perfil de un personaje para tratar estos temas ya que éste puede ser tan único y diferente como se desea, lo cual depende del criterio del creativo, ilustrador o diseñador incluso según sea la necesidad o temática que se desea proyectar ante el grupo objetivo.

Es un hecho que el perfil del personaje es realmente importante en el desarrollo de la historia puesto que con él es posible crear un vínculo con el grupo objetivo, siendo esto lo más importante puesto que logrará captar la atención del niño y por consiguiente generar el deseo en él de querer aprender de él e imitar sus acciones.

# 9.

## RECOMENDACIONES

1. El ilustrador previamente al aplicar herramientas visuales para enfatizar problemas ambientales debe analizar con cuidado y delicadeza el uso de las mismas debido a que no es conveniente presentarle al niño una imagen fuerte que proyecte angustia o temor puesto que logrará que el niño no desee aprender sobre el tema, debido que lo vinculará con algo desagradable. De la misma forma siempre se debe buscar la manera de transmitir al niño sentimientos positivos por medio de la ilustración.

2. Se pueden emplear perfiles de personajes, por ejemplo el uso de superhéroes y villanos como lo visto anteriormente para transmitirle conocimientos sobre medio ambiente a niños, sin embargo es ideal que estos personajes se muestren siempre en un contexto basado en la realidad o que sea cotidiano para el niño a manera de lograr una mejor conexión con su entorno.

# 10.

## REFERENCIAS

### REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

#### A

- Arànega, S. y Domènech, J. (2001)

[La educación primaria: Retos, dilemas y propuestas](#)

(1º ed.) España: Editorial Graó, de IRIF, S.L.

#### B

-Barceló M. (2004),

[Vidas en los ruedos: análisis cualitativo de narrativas autobiograficas de profesiones del toreo.](#)

Madrid, España: Editorial Vision NET.

#### C

-Cámara, S. (2006).

[El dibujo animado.](#)

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Cohen, D. (1997).

[Cómo aprenden los niños.](#)

(1º ed.) México, D.F.: Fondo de Cultura Económica.

#### D

- Delors, J. (1996).

[La educación encierra un tesoro. Compendio. UNESCO.](#)

En línea, disponible en:

<http://unesdoc.unesco.org/images/0010/001095/109590so.pdf>

- Durán, T. (2005),

[Ilustracion, comunicación y aprendizaje.](#)

Universidad de Barcelona: Revista de educación No. 2005, 239 - 241 pp.

#### E

-Ecolegios (2011)

[Curso virtual colegios \(primaria\)](#)

En línea, disponible en:

[http://www.ecolegios.org.pe/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/2Primaria/m2\\_primaria/index.html](http://www.ecolegios.org.pe/Curso/curso-virtual/Modulos/modulo2/2Primaria/m2_primaria/index.html)

-Eisner, W. (1996).

[La narración gráfica](#)

(1º ed.) Editorial Norma

## F

- Frascara, J. (2000).  
[Diseño gráfico para la gente.](#)  
Buenos Aires: Ediciones Infinito.

- Frascara, J. (2007).  
[El diseño de comunicación.](#)  
Buenos Aires: Ediciones Infinito.

- Fernandez - coca (2012),  
[El arte de la ilustración, del concepto al éxito.](#)  
Madrid: Ediciones Anaya Multimedia.

## G

- Gabriel, J. (1971).  
[Desarrollo de la personalidad infantil,](#)  
Buenos Aires: Editorial Kapelusz.

-García et al. (2011),  
[Educación Plástica y Visual I - E.S.O.](#)  
España, Madrid: Editex.

## H

- Hissey, I. y Tappenden. (2009),  
[The professional step by step guide to cartooning.](#)  
Londres: Hermes House Editorial Anness

## L

- Lapeña, G. (2013),  
[Intencionalidad estética y narrativa de la doble página en el álbum ilustrado.](#)  
Murcia: Anuario de Investigación en Literatura Infantil y Juvenil,81-92. pp.  
En línea, disponible en: <https://digitum.um.es/jspui/bitstream/10201/38277/1/GloriaLape..3.pdf>

- Leguía. J. (2011)  
[Fortaleciendo la Tierra de Niños \(Manual para adultos de cómo apoyar a niños y niñas a mejorar nuestro con amor en el hogar, escuela, barrio o comunidad.](#)  
Manual 3. Lima, Peru.

- Lobato, M. (2005).  
[El valor de la ilustración en álbumes para una educación en la no violencia.](#)  
Revista de investigación educativa, 131 pp.

- López et al. (2002)

[La prensa local y la prensa gratuita](#)

Editorial Universidad Jaume I. Servicio de Comunicación y Publicaciones.

- Lluch, G. et al. (2003).

[Análisis de narrativas infantiles y juveniles.](#)

(1º ed.) España: Ediciones de la Universidad de Castilla- La Mancha.

## M

- Mark, M. y Pearson, C. (2001),

[The Hero and the Outlaw: Building Extraordinary Brands Through the Power of Archetypes.](#)

(1º ed.) McGraw Hill Professional.

-Montoya, V. (2003).

[Literatura Infantil - Lenguaje y Fantasía.](#)

(1º ed.) Bolivia: Editorial La Hoguera.

-Muñoz, R. (1999),

[Producción y edición de textos didácticos.](#)

(1º ed.) Costa Rica: Editorial EUNED.

## N

-Navarro, J. (2007),

[Fundamentos del diseño, temas para la introducción a los fundamentos de diseño.](#)

(1º ed.) Editorial Universidad Jaume I.

## P

- Pol, A.(2005),

[Secretos de marcas, logotips y avisos publicitarios.](#)

(1º ed.) Argentina: Editorial Dunken.

-Polo, M. (2008),

[Creación y gestión de proyectos editoriales.](#)

(1º ed.) España: Ediciones de la Universidad de Castilla - La Mancha.

## R

- Ricupero, S. (2007).

[Diseño gráfico en el aula.](#)

(1º ed.) Buenos Aires: Nobuko.

- Rodríguez, B. (2014).

[Pruebas Acceso Grado Superior: Lengua castellana y Literatura: Ciclos Formativos.](#)

(1º ed.) Madrid: Editorial Editex S.A.

## S

- Salazar, R. (1999),

[Todos somos artistas: manual para hacer niños más creativos](#)

Costa Rica: Editorial Universidad de Costa Rica

- Salisbury, M. y Styles, M. (2012).

[El arte de ilustrar libros infantiles - concepto y práctica de la narración visual.](#)

Barcelona: Ediciones Art Blume, S.L.

- Simpson, T. (1998),

[Dibujar Cómic \(The Cartoonist's Bible\),](#)

(1º ed.) Barcelona: Ediciones Robinbook. S.L.

## T

- Tanguiane, S. y Perevedentsev V. (1997).

[Actividades de educación ambiental para la enseñanza primaria: sugerencias para construir y utilizar equipamiento de bajo coste.](#)

(1º ed.) España: Ediciones La Catarata.

- Trélez, E. (s.f.).

[Educación ambiental y conservación de la biodiversidad en los procesos educativos](#)

Chile: Manual guía para educadores, (CED) Centro de Estudios del Desarrollo.

-Tyler, G. y Miller, Jr. (2002).

[Ciencia ambiental Preservemos la tierra.](#)

(5º ed.) México, D.F. : International Thompson Editores, S.A. de C.V.

## U

- UNESCO (1987).

[Educación ambiental: Módulo para formación de maestros y supervisores de escuelas primarias.](#)

(Serie educación ambiental No.5) Santiago Chile: Oficina Regional de educación para América Latina y el Caribe (OREALC).

## V

- Valero, A. (2013).

[Principios de color y holopintura.](#)

España: Editorial Club Universitario.

San Vicente Alicante

## Z

- Zamarripa, A. (2006),

[Artículo Linda Seger, la psicología en la práctica del guionista](#)

UNAM México, D. F.,: Revista Digital Universitaria

Coordinación de Publicaciones Digitales. DGSCA-UNAM 3-4 pp.

En línea, disponible en: <http://www.revista.unam.mx/vol.7/num9/art69/int69.htm>

- Zanón, D. (2007).

[Introducción al diseño editorial.](#)

(1º ed.) Madrid, España: Editorial Vision Net.

- Zappaterra, Y. (2008).

[Diseño editorial periódicos y revistas.](#)

(1º ed.) Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SL.



## REFERENCIAS DE IMÁGENES

### Fig. 1. Logo UNESCO

(Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura)

Fuente: <http://www.cilis.cl/wp-content/uploads/2015/01/unesco-logo.jpg>

### Fig. 2. Logo PNUMA

(Programa de las Naciones Unidas para el Medio Ambiente)

Fuente: <https://rio20galois.files.wordpress.com/2012/05/pnuma.jpeg>

### Fig. 3. Posters de la campaña de Tappening

Imagen tomada del sitio Ondakin:

Fuente: <http://ondakin.com/2009/07/31/las-mentiras-del-agua-embotellada/>

### Fig. 4. Delegación Cuauhtémoc, cursos comunitarios sobre medio ambiente.

Fuente: <http://www.cuauhtemoc.df.gob.mx/paginas.php?id=verde>

### Fig. 5. Turbi, Comisión de energía / Sistema educativo Estatal Baja California

Educación ambiental escolar sobre la energía.

Fuente: <http://bceduccion.blogspot.com/2012/12/turbi-entrega-libros-de-actividades.html>

### Fig. 6. Etapas de la educación ambiental

Fuente: <http://www.ismedioambiente.com/agenda/educacion-ambiental-educar-para-la-participacion>

### Fig. 7. Principales problemas mediambientales y de recursos

Fuente: Tyler, G. y Miller, Jr. (2002) Ciencia ambiental Preservemos la tierra.

(5º ed.) México, D.F. : International Thompson Editores, S.A. de C.V.

### Fig. 8. Instituto del Rey, Niñas de primaria

Fuente: <http://www.institutodelrey.edu.mx/formacion-academica/primaria/>

### Fig. 9. Colegio Makarenko, niños de primaria

Fuente: <http://www.colegiomakarenko.edu.mx/oferta-educativa/primaria/>

### Fig. 10. Actividades de educación ambiental Parque Nacional Yanachaga

Fuente: <http://www.sernanp.gob.pe/sernanp/noticia.jsp?ID=2272>

### Fig. 11. "Campaña Conciencia Ambiental en Escuelas Primarias" 2010, Toyota Argentina.

Fuente: <http://www.enzarate.com/cat.php?txt=459>

### Fig. 12. Aprendizaje ambiental infantil por medio de la exploración

Fuente: <http://cityheightslife.org/2012/06/los-esfuerzos-por-restaurar-los-canonas-de-city-heights-cobran-gran-impulso-son-considerados-como-un-modelo-para-la-nacion/>

### Fig. 13. Libro formato cuadrado

Fuente: <http://nfgraphics.com/wp-content/uploads/2014/03/salles-ciencia-cinicos-01.jpg>

Fig. 14. Libro formato vertical

Fuente: [http://pequelia.es/files/2009/04/mon\\_llibre.jpg](http://pequelia.es/files/2009/04/mon_llibre.jpg)

Fig.15. Libro formato Horizontal

Fuente: [http://static.tualbum.es/imgs/uploads/556x357/38x29\\_brillo.jpg](http://static.tualbum.es/imgs/uploads/556x357/38x29_brillo.jpg)

Fig 16. Retícula de manuscrito

Fuente:<https://gnegonz.wordpress.com/2012/06/08/tips-para-retoque-digital-basico-9-2/>

Fig. 17. Retícula modulada

Fuente:<https://gnegonz.wordpress.com/2012/06/08/tips-para-retoque-digital-basico-9-2/>

Fig. 18. Retícula por columnas

Fuente:<https://gnegonz.wordpress.com/2012/06/08/tips-para-retoque-digital-basico-9-2/>

Fig. 19. Retícula jerárquica

Fuente:<https://gnegonz.wordpress.com/2012/06/08/tips-para-retoque-digital-basico-9-2/>

Fig. 20. Márgenes según su ubicación

Fuente: <https://monicadisenografico.wordpress.com/category/compaginacion/>

Fig. 21. Vieja! Estudio Creativo, Diseño de la revista Gestión N° 3.

Fuente: <http://www.vieja.com.uy/2011/12/latu-diseno-editorial-e-ilustraciones/>

Fig 22. Periódico Austral - Desarrollo Editorial

Fuente: <http://www.mediamasa.com.ar/austral.html>

Fig 23. Suszter Victor y Lead 82, Libro MúzeumCafé #1.

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/8382789/Museum-A-House-for-Learning-by-Pter-Gyoergy>

Fig 24. Muñoz (1999), partes externas del libro

Fuente: Producción y edición de textos didácticos.  
(1º ed.) Costa Rica: Editorial EUNED.

Fig 25. Muñoz (1999), partes internas del libro

Fuente: Producción y edición de textos didácticos.  
(1º ed.) Costa Rica: Editorial EUNED.

Fig 26. Dziubak (2013), Hug me please, children's book.

Fuente:<https://www.behance.net/gallery/8859071/Hug-me-please-childrens-book>

Fig 27. Espinosa (2013), Cubierta e Ilustraciones del libro mágico de Pombo.

Fuente:<https://www.behance.net/gallery/7719041/The-Magical-Book-of-Pombo>

Fig 28. Roset (2013), Libro ilustrado "Ensueños".

Fuente: <http://www.conradroset.com/portfolio/49/ensuenos?lang=es>

Fig 29. Hoslet (2013), Ilustración infantil

Fuente:[http://myegoo.s3.amazonaws.com/egoo/e249007/myegoo\\_21manuellectorpekeweb\\_s.jpg](http://myegoo.s3.amazonaws.com/egoo/e249007/myegoo_21manuellectorpekeweb_s.jpg)

Fig 30. Borges (2014), “Yo mimo mi mar” Ilustración que promueve la toma de conciencia y cuidado del mar.

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/19634577/YO-MIMO-MI-MAR-II>

Fig 31. Davis (2012), Libro ilustrado “Far from home”

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/6146523/Picture-Book-Far-From-Home>

Fig 32. Mula (2014), Ilustraciones “little nigua” children book promo.

Fuente: <http://xaviermula.com/2014/04/01/little-nigua-children-book-not-published/>

Fig 33. Pizzic (2012), Escenario con objetos

Fuente: The professional step by step guide to cartooning.

Londres: Hermes House Editorial Anness

Fig 34. Pizzic (2012), Ilustraciones infantiles

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/4960827/Childrens-illustration>

Fig 35. Pizzic (2012), Ilustraciones infantiles

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/4960827/Childrens-illustration>

Fig 36. Dautremer (2003), Ilustraciones del libro “Enamorados”

Fuente: <https://olisucre.files.wordpress.com/2013/11/img6152.jpg>

Fig 37. Hoslet (2012), Libro ilustración infantil “Twirl”

Fuente: [http://1.bp.blogspot.com/-tXdINd3VGFc/TxyWbYeJLGI/AAAAAAAAAuU/JCZJ\\_YNWtzY/s1600/NIN%25CC%2583AS+BALLET+PK.jpg](http://1.bp.blogspot.com/-tXdINd3VGFc/TxyWbYeJLGI/AAAAAAAAAuU/JCZJ_YNWtzY/s1600/NIN%25CC%2583AS+BALLET+PK.jpg)

Fig 38. Aquino (1957), Ilustración “Breakfast Plan”

Fuente: <http://1.bp.blogspot.com/-KqHw2XwoioE/U6qcOnKItEI/AAAAAAAAAB1Y/0ZaV5-YmOTU/s1600/Albert-Aquino-breakfast-plan-illustration.jpg>

Fig 39. Davey (2011), Ilustraciones del libro “Night Knight”

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/495114552755969801/>

Fig 40. Chua (s.f.), Ilustración “Singing frogs, Scholastic Canada”

Fuente: <http://www.charlenechua.com/portfolio/wp-content/uploads/2014/01/232.jpg>

Fig 41. Gündem (2012), Illustration, Landscape Design

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/5147111/Illustrations>

Fig 42. Katia (s.f.), Ilustración “Halloween theme”

Fuente: [http://fc05.deviantart.net/fs70/f/2010/313/2/1/halloween\\_theme\\_by\\_zzanthia-d32jbet.jpg](http://fc05.deviantart.net/fs70/f/2010/313/2/1/halloween_theme_by_zzanthia-d32jbet.jpg)

Fig 43. Salmina (2012), Ilustración “melancholia”

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/5489421/melancholia>

Fig 44. Katia (s.f.), Ilustración “Elegance of Black and White”

Fuente: <http://zzanthia.deviantart.com/art/Elegance-of-Black-and-White-170803490>

Fig 45. Barkhuizen et al. (s.f.), National Geographic Kids Magazine: Air Pollution. Advertising Agency: FoxP2, Cape Town, South Africa.

Fuente: [http://files2.coloribus.com/files/adsarchive/part\\_1370/13704105/file/national-geographic-kids-magazine-air-pollution-small-53045.jpg](http://files2.coloribus.com/files/adsarchive/part_1370/13704105/file/national-geographic-kids-magazine-air-pollution-small-53045.jpg)

Paletas de color de imágenes: <http://www.degraeve.com/>

Fig 46. Strautniekas (2015), cover for new book “Memoirs”

Fuente: <https://dribbble.com/shots/1874963-Memoirs>

Fig 47. Majali (s.f.), Ilustración “Night meeting”

Fuente: <http://www.makamo.es/cuentos-sin-hadas-majali-ilustracion/>

Fig 48. Zabala (s.f.), Ilustración de la colección “Soñando ciudades”

Fuente: <http://mama-a-la-ultima.blogspot.crecerfeliz.es/files/2013/06/madrid1a.jpg>

Fig 49. Alvarez (s.f.), Ilustración “The Wonderful Wizard of Oz”

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/260012578462404366/>

Fig 50. Lacombe (s.f), ilustración “Cuckoo”

Fuente: [http://2.bp.blogspot.com/-eS8hZqa\\_xug/TicALAAWwqI/AAAAAAAAA9A/IaCfoTVV5CI/s1600/cuckoo10.jpg](http://2.bp.blogspot.com/-eS8hZqa_xug/TicALAAWwqI/AAAAAAAAA9A/IaCfoTVV5CI/s1600/cuckoo10.jpg)

Fig 51. Yaskina (2015), Book learning. “Read and play”

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/23536329/Read-and-play>

Fig 52. Lacombe (s.f), ilustración “The silence child”

Fuente: <http://www.benjaminlacombe.com/galerie/jeunesse/silence6.jpg>

Fig 53. Lacombe (s.f), ilustración “Notre Dame de Paris”

Fuente: <http://benjaminlacombe.hautetfort.com/media/00/02/1174283023.jpg>

Fig 54. Mula (2014), Ilustraciones “little nigua” children book promo.

Fuente: <http://xaviermula.com/2014/04/01/little-nigua-children-book-not-published/>

Fig 55. Roset y Diamantes (2013), Ilustraciones del libro “Ensueños”

Fuente: <http://www.condroset.com/portfolio/49/ensuenos?lang=es>

Fig 56. Handford (s.f.), Libro ilustrado a doble página “¿Dónde está Wally?”

Fuente: <http://www.pequeocio.com/donde-esta-wally/>

Fig 57. Anno (s.f.), Libro ilustrado a doble página “El viaje de Anno”

Fuente: <https://laurajuliana.wordpress.com/2014/09/06/cosas-que-tal-vez-no-sabia-del-ilustrador-rafael-yockteng/>

Fig 58. Ilustraciones de “Tu grande, yo pequeño” de Grégorie Solotareff

Fuente: <http://i.ytimg.com/vi/r4iTEEo6WD8/hqdefault.jpg>

Fig 59. Tone (s.f.), Ilustraciones del libro “La zanahoria gigante”

Fuente: [http://www.librosdepapel.com/upfiles/fk\\_libro\\_id\\_\\_1391187170.](http://www.librosdepapel.com/upfiles/fk_libro_id__1391187170.jpg)

jpg

Fuente: <http://www.ricochet-jeunes.org/livres/livre/44903-la-tres-grande-carotte>

Fig 60. Steadman (1973), Ilustraciones del libro “Alicia en el país de las maravillas”

Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/95771929550165143/>

Fig 61. IELA Mari (s.f.), Ilustraciones del libro “El globito rojo”

Fuente: [http://presentandcorrect.com/item.php?item\\_id=330&category\\_id=5](http://presentandcorrect.com/item.php?item_id=330&category_id=5)

Fig 62. IELA Mari (s.f.), Ilustraciones del libro “Historias sin fin”

Fuente: [http://www.amazon.co.uk/HistoriaSin-Fin-Iela-Mari/dp/8420784559/ref=sr\\_1\\_15?s=books&ie=UTF8&qid=1427860777&sr=1-15](http://www.amazon.co.uk/HistoriaSin-Fin-Iela-Mari/dp/8420784559/ref=sr_1_15?s=books&ie=UTF8&qid=1427860777&sr=1-15)

Fig 63. Cali y Bloch (s.f.), Ilustraciones del libro “El hilo de la vida”

Fuente: <http://www.iesseneca.net/revista/IMG/jpg/Libro-Elhilodelavida2-.jpg>

Fig 64. Orensztajn (2011), Ilustraciones del libro “Lobo rojo y caperucita feroz”

Fuente: <http://www.librosalfaguarainfantil.com/ar/libro/lobo-rojo-y-caperucita-feroz/>

Fig 65. Gedovius (1997), Ilustración de dragón del libro “Trucas”

Fuente: <http://www.imaginaria.com.ar/2010/02/el-libro-album-trucas-y-las-voces-inquietas-del-silencio/>

Fig 66. Dipacho (2012), Ilustraciones del libro “El niño gato”

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/8453259/Cat-boy>

Fig 67. Dipacho (s.f.), Ilustraciones del libro “Personajes con diversos trajes”

Fuente: [http://bibliopoemes.blogspot.com/2012\\_10\\_01\\_archive.html](http://bibliopoemes.blogspot.com/2012_10_01_archive.html)

Fig 68. Trabajos Tipografía (2010), Tipograma

Fuente: <http://zevazlava.blogspot.com/2010/05/tipograma-tipofiguracion-y-metafore.html>

Fig 69. Kuczynski (s.f.), Ilustración “Apple”

Fuente: <http://jeffsaddmind.com/pawel-kuczynski-social-satire-15485.htm>

Fig 70. Bernasconi (s.f.), Ilustración de la obra “Excesos y exageraciones”

Fuente: <http://blog.eternacadencia.com.ar/archives/8840>

Fig 71. Roset y Diamantes (2013), Ilustraciones del libro “Ensueños”

Fuente: <http://illustrationage.com/2013/01/28/ensuenos-new-book-illustrated-by-conrad-roset/>

Fig 72. Dipacho (2012), Ilustraciones del libro “El zoológico insólito”

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/5764193/Crazy-zoo>

Fig 73. Gedovius (1997) Ilustración de llamarada de dragón del libro “Trucas”

Fuente: <http://www.imaginario.com.ar/2010/02/el-libro-album-trucas-y-las-voces-inquietas-del-silencio/>

Fig 74. Dipacho (2012) Ilustraciones del libro “El animal más feroz”

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/5763489/The-most-ferious-animal>

Fig 75. Cooper (1996) Libro ilustrado “The baby who wouldn’t go to bed”

Fuente: <https://picturethisbook.files.wordpress.com/2014/07/20140703-171123.jpg>

Fuente: <http://lucindagifford.com/wp-content/uploads/2011/10/the-boy-who-wouldnt.jpg>

Fig 76. Hutchins (1968) Libro ilustrado “Rosie’s walk”

Fuente: <https://lh4.googleusercontent.com/-bXP21eHIEP8/TYO7BnPqFqI/AAAAAAAAAB3w/zsDzgamBa3g/s1600/rosewalk.jpg>

Fuente: <https://lh5.googleusercontent.com/-93hePstNgCI/TYO7DAv5TOI/AAAAAAAAAB30/KGbilaHeLTg/s1600/rosiepond.jpg>

Fig 77. Line. T (2013) Diseño de personajes

Fuente: <http://line-t.tumblr.com/post/64305238762/quick-colors-test>

Fig 78. Hartman (s.f.), Personaje Denzel Crocker, Los padrinos mágicos

Fuente: <http://www.vox.com.mx/wp-content/uploads/2013/05/Denzel-Crocker.jpg>

Fig 79. Groening (s.f.), Personaje Homero Simpson, Los simpsons

Fuente: [http://www.walloza.com/tat\\_uploads/5032-homer-simpson-wallpapers-hd.jpg](http://www.walloza.com/tat_uploads/5032-homer-simpson-wallpapers-hd.jpg)

Fig 80. Benjaminsen (2013), Personajes Charlie y la fábrica de chocolate

Fuente: <https://m1.behance.net/rendition/modules/93062673/disp/e01d85484f870e3cdb66cd4184e326d6.jpg>

Fig 81. Yehimovitz (2013), Cartooning, Character Design, Illustration

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/TLV-Heat/12809165>

Fig 82. Kleinhouse y Blackdog Illustration (2014),The People Of Jerusalem (Animated GIF)

Fuente: [https://www.behance.net/gallery/16084579/The-People-Of-Jerusalem-\(Animated-GIF\)](https://www.behance.net/gallery/16084579/The-People-Of-Jerusalem-(Animated-GIF))

Fig 83. Barbieri y Guerrero (2015), Personajes para Royal Sweeties

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/24728895/Royal-Sweeties>

Fig 84. Robins (2013), Personajes históricos

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/History-of-fashion/10093709>

Fig 85. Cámara, S. (2006), Estructura cráneoal

El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 86. Personaje Cerebro

Fuente: [http://wallpaper.ultrdownloads.com.br/274991\\_Papel-de-Paredde-Cerebro-Pinky-Cerebro\\_1680x1050.jpg](http://wallpaper.ultrdownloads.com.br/274991_Papel-de-Paredde-Cerebro-Pinky-Cerebro_1680x1050.jpg)

Fig 87. Personaje Jimmy Neutrón

Fuente: [http://nick-intl.mtvimages.com/uri/mgid:file:docroot:nick.com:/nick-assets/shows/images/jimmy-neutron/characters/character\\_large\\_332x363\\_jimmy.jpg?height=0&width=480&matte=true&quality=0.75&crop=false](http://nick-intl.mtvimages.com/uri/mgid:file:docroot:nick.com:/nick-assets/shows/images/jimmy-neutron/characters/character_large_332x363_jimmy.jpg?height=0&width=480&matte=true&quality=0.75&crop=false)

Fig 88. Cámara (2006), Estructura maxilar

El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 89. genio de Aladín, película animada de Walt Disney Pictures.

Fuente: [http://img2.wikia.nocookie.net/\\_\\_cb20140710051652/villainstournament/images/e/e1/Genie.jpg](http://img2.wikia.nocookie.net/__cb20140710051652/villainstournament/images/e/e1/Genie.jpg)

Fig 90. Canon de 8 cabezas para mujeres.

Fuente: <http://www.bossa.mx/wp-content/uploads/2012/12/medidas-1.jpg>

Fig 91. Canon de 8 cabezas para hombres.

Canon de 7 cabezas para adolescentes y de 4 cabezas para niños.

Fuente: <http://4.bp.blogspot.com/-uBTvIPxOCw8/UTZ9zJNJgsI/AAAAAAAAA1c/225auZmHXKE/s1600/canon2.jpg>

Fig 92. Cámara (2006), Construir por medio de ovalos

El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 93. Cámara (2006), Bosquejo básico del esqueleto

El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 94. Figueroa (2012), Personaje Momo, poses

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/4676351/Portafolio>

Fig 95. Cámara (2006), Los ejes en el personaje

El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 96. Cámara (2006), Los ejes de hombros y caderas en el personaje

El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 97. Cámara (2006), Líneas de flotación en el personaje  
El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 98. Cámara (2006), construcción de estructuras asimétricas  
El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 99. Cámara (2006), la línea de acción en el personaje  
El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 100. Hartman (2004), Personaje Danny Phantom

Fuente: [http://vignette2.wikia.nocookie.net/nickelodeon/images/9/95/Danny\\_in\\_Season\\_1.jpg/revision/latest?cb=20140325021448](http://vignette2.wikia.nocookie.net/nickelodeon/images/9/95/Danny_in_Season_1.jpg/revision/latest?cb=20140325021448)

Fig 101. Comic Vine (2009) Villano The Joker DC Cómics

Fuente: <http://static.comicvine.com/uploads/original/3/38826/1010647-jokerpimp.jpg>

Fig 102. Cámara (2006), estructura del villano  
El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 103. Superman, DC Comics.

Fuente: [http://static.comicvine.com/uploads/original/14/147304/2864611-superman\\_wallpapers\\_hd.jpg](http://static.comicvine.com/uploads/original/14/147304/2864611-superman_wallpapers_hd.jpg)

Fig 104. Cámara (2006), estructura del héroe  
El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 105. Cámara (2006), estructura del antihéroe  
El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 106. Davis (s.f.) Personaje Carl, Las Aventuras de Jimmy Neutrón: El Niño Genio

Fuente: <http://image.toutlecine.com/photos/j/i/m/jimmy-neutron-un-garcon-ii11-g.jpg>

Fig 107. Cámara (2006), estructura del personaje infantil  
El dibujo animado

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

Fig 108. Davis (s.f.) Personaje Dora la exploradora, empresa Mattel

Fuente: [http://static.mercadoshops.com/dora-la-exploradora-mochila-oficial-100-original-cmapa\\_iZ531XvZxXpZ5XfZ79554510-460719477-5.jpgXsZ79554510xIM.jpg](http://static.mercadoshops.com/dora-la-exploradora-mochila-oficial-100-original-cmapa_iZ531XvZxXpZ5XfZ79554510-460719477-5.jpgXsZ79554510xIM.jpg)

Fig 109. Lulibunny (s.f.), Ilustraciones

Fuente: [http://i1269.photobucket.com/albums/jj594/KawaiiVinyI/2013/July/lulibunnysociety6prints2013\\_zps64825f72.png](http://i1269.photobucket.com/albums/jj594/KawaiiVinyI/2013/July/lulibunnysociety6prints2013_zps64825f72.png)

Fig 110. Role : Character Design, Illustration // Studio: Picnic

Fuente: <https://www.behance.net/gallery/13549153/Disneys-Make-Time-To-Play>



Fig 111. Kummar (2014), Cute Child Buddha in Levitation Meditation  
Fuente: <https://www.behance.net/gallery/21427759/Cute-Child-Buddha-in-Levitation-Meditation>

Fig 112. Salvatier (s.f.), Ilustración humorous young versions of Batman & Robin  
Fuente: <http://www.cubebreaker.com/lil-bffs-dennis-salvatier/>

Fig 113. Godbout (2015), Mary Poppins for Houghton Mifflin Harcourt  
Fuente: <https://www.behance.net/gallery/24372239/Mary-Poppins-for-Houghton-Mifflin-Harcourt>

Fig 114. Poux (s.f.), ilustración  
Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/289285976040390696/>

Fig 115. Yehimovitz (2013), Cartooning, Character Design, Illustration  
Fuente: <https://www.behance.net/gallery/TLV-Heat/12809165>

Fig 116. Lee (s.f.), Ilustración  
Fuente: [https://ashleyarmstrongsp.files.wordpress.com/2012/01/1960s\\_small.jpg](https://ashleyarmstrongsp.files.wordpress.com/2012/01/1960s_small.jpg)

Fig 117. Lee (s.f.), Ilustración  
Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/470555861039985182>

Fig 118. Mad Stack Alley (s.f.), Ilustración  
Fuente: <https://www.pinterest.com/pin/306174474641184561/>

Fig 119. Casini (2015), Save The King: A Matching Adventure  
Fuente: <https://www.behance.net/gallery/18294269/Save-The-King-A-Matching-Adventure>

Fig 120. Rahman (2014), Islam web Concept Art & Illustrations  
Fuente: <https://www.behance.net/gallery/19804331/IslamWeb-Competition-Video>

Fig 121. Personaje antropomórfo Don gato, Hanna - Barbera  
Fuente: <http://www.tuenlinea.com/galerias/334503/galeria-don-gato-pandilla-movie-revista-tu-mexico/>

Fig 122. Simpson (2012) Caras de personajes animales  
Fuente: Simpson, T. (1998),  
Dibujar Cómic (The Cartoonist's Bible),  
(1º ed.) Barcelona: Ediciones Robinbook. S.L.

Fig 123. Simpson (2012) Personajes animales  
Fuente: Simpson, T. (1998),  
Dibujar Cómic (The Cartoonist's Bible),  
(1º ed.) Barcelona: Ediciones Robinbook. S.L.

Fig 124. Simpson (2012) Animales en movimiento

Fuente: Dibujar Cómics (The Cartoonist's Bible),  
(1º ed.) Barcelona: Ediciones Robinbook. S.L.

Fig 125. - 136 Hissey y Tappenden (2009), expresiones

Fuente: The professional step by step guide to cartooning.  
Londres: Hermes House Editorial Anness

Fig 137. Cámara (2006), postura de manos

(2º ed.) Barcelona, España: Parramón Ediciones, S.A.

## ANEXO No.1

### - Modelo de entrevista dirigido a Diseñadora Laura Sánchez Cortés

1. Podría dar una pequeña introducción sobre usted de acuerdo al ámbito profesional:
2. ¿Cuál cree que ha sido el aporte de su profesión a la sociedad?
3. ¿Sabe que es educación ambiental?
4. ¿Conoce cuáles son los temas que aborda la educación ambiental?
5. Durante su trayectoria como profesional ¿ha realizado material educativo o otro tipo de piezas gráficas sobre temas de protección del medio ambiente?
6. ¿Considera que el diseñador al tener experiencia vivencial o directa, ya sea plantar árboles, reciclar, etc. le ayuda o aporta en algo al realizar materiales gráficos para la educación ambiental?
7. ¿Cuál es su opinión sobre la educación ambiental escolar para niños?
8. ¿Cree que es relevante conocer sobre el aspecto cognitivo infantil para desarrollar libros educativos ambientales?
9. ¿Cómo cree que se logra la conexión del niño con el medio ambiente al tener contacto con libros educativos ambientales?
10. ¿Cómo cree que debe ser la narrativa visual en los libros infantiles para transmitir temas medio ambientales?

11. ¿Cuál es su concepto sobre narrativa visual?
12. ¿Cómo cree que la narrativa visual contribuye al aprendizaje ambiental de los niños?
13. ¿Cómo cree que debe ser el lenguaje de los textos que acompañan las ilustraciones para niños?
14. ¿Cómo cree que deben ser los escenarios de las ilustraciones para transmitir el tema medio ambiental a niños?
15. ¿En una publicación para niños como cree debe ser el color para transmitir el tema del medio ambiente?
16. ¿Qué opina sobre el uso de la doble página para desarrollar ilustraciones medio ambientales?
17. ¿Qué cree sobre el uso de la figura retórica de la metáfora en la ilustración para transmitir a niños los temas de educación ambiental

## Libro ECO S.O.S.

En el caso del libro ECO S.O.S.  
(centrándose en páginas específicas)

18. ¿cómo las ilustraciones logran que el niño tome conciencia sobre los problemas del entorno?
19. ¿Cuál es el apoyo que brinda el color en las ilustraciones para el aprendizaje medio ambiental en nivel primario?
20. ¿Cómo cree que contribuye el uso de la figura retórica de la repetición en la ilustración para el aprendizaje de temas del cuidado del medio ambiente?
21. ¿Qué opina sobre el uso de la figura retórica de la personificación con animales, en la ilustración para el aprendizaje de temas del cuidado del medio ambiente?

## ANEXO No.2

### - Modelo de entrevista dirigido a la Diseñadora Jenniffer Valvert

1. Podría dar una pequeña introducción sobre usted, de acuerdo al ámbito profesional:
2. ¿Cuál cree que ha sido el aporte de su profesión a la sociedad?
3. ¿Conoce que es educación ambiental?
4. ¿ Tiene idea de los temas que se abordan en educación ambiental?
5. Durante el ejercicio de su profesión, ¿ha realizado ilustraciones sobre aspectos medio ambientales?
6. ¿Qué opina sobre la educación ambiental dirigida a niños?
7. ¿Cuál es su concepto sobre narrativa visual?
8. ¿Qué opina sobre emplear narraciones o cuentos para transmitir temas medio ambientales a niños?
9. ¿Para usted qué es o en que consiste el perfil de un personaje?
10. Para usted ¿cuáles son las características de un buen personaje?
11. ¿Cuál es importancia del color en un personaje?
12. Considera importante conocer como es el desarrollo cognitivo de los niños al momento de realizar un personaje que aborde temas sobre el cuidado del ambiente?
13. Considera que es importante que el diseñador tenga experiencias vivenciales o directas en relación al cuidado del ambiente para desarrollar los perfiles de un personaje de esta temática?
14. ¿Cómo cree que debería ser el perfil psicológico de un personaje infantil que aborde el tema de protección del ambiente?

15. ¿Qué aspectos tomaría en cuenta al desarrollar el perfil físico de un personaje infantil para comunicar el tema del medio ambiente?

16. ¿Cómo cree que el perfil psicológico o la personalidad del personaje ayuda a conectarse con el niño para transmitirle el deseo de practicar el cuidado del ambiente?

17. ¿Qué opina sobre emplear arquetipos de personalidad para crear un personaje que aborde el tema del medio ambiente?

18. ¿Qué opina sobre usar personajes antropomorfos para impartir temas medio ambientales a niños?

19. ¿Cuál es su opinión sobre utilizar personajes fantásticos o mitológicos para abordar temas del medio ambiente para niños?

20. ¿Cuál es su opinión sobre usar personajes humanos para tocar temas del medio ambiente para niños?

## Libro Michael Recycle

En el caso del libro Michael Recycle:

21. ¿Considera que el uso de estereotipos (héroe y villano) a través del personaje principal y el secundario contribuyen al aprendizaje ambiental de los niños?

22. Considera que la construcción del personaje principal contribuye a que los niños se sientan identificados con el mismo.

23. ¿Cómo cree que el lenguaje corporal del personaje principal contribuye a que los niños deseen realizar acciones para proteger su entorno?

24. ¿Cree que el aspecto o apariencia del personaje principal en cuanto a vestimenta y accesorios ayudan a transmitir el tema de educación ambiental?

## ANEXO No.3

### - Modelo de entrevista dirigido a la Mgtr. Pilar Coromac

1. Podría dar una pequeña introducción sobre usted, de acuerdo al ámbito profesional:
2. ¿Por que eligió dedicarse al campo de la psicología?
3. ¿Cuál ha sido su experiencia al ejercer su profesión?
4. ¿Cuál es su concepto sobre aprendizaje infantil?
5. ¿Conoce qué es educación ambiental ?
6. ¿ Tiene idea de los temas que se tratan en educación ambiental?
7. ¿Cuál es su opinión sobre la educación ambiental formal para niños?
8. ¿Cuál cree que es la mejor manera de transmitir conocimientos o estimular la practica de acciones de cuidado ambiental a niños?
9. ¿Cómo cree que se desarrolla el pensamiento crítico en los niños en relación a cuestiones medio ambientales?
10. Según su punto de vista ¿cómo logra el niño conectarse con la naturaleza por medio de material educativo?
11. ¿Cuál es la importancia de conocer sobre el desarrollo cognitivo y formas de aprendizaje de los niños para crear material educativo?
12. ¿Qué características cree que deben tener los libros educativos destinados a la educación para niños?
13. ¿Qué opina sobre emplear historias o cuentos para transmitir conocimientos de medio ambiente a niños?
14. ¿Cómo cree que debe ser una ilustración para tratar temas de medio ambiente para niños?

15. Al tratarse de libros educativos, que escenarios o contextos se deben emplear en imágenes o ilustraciones para abordar el tema de educación ambiental?
16. ¿Qué características debe tener un personaje en cuanto a comportamiento o forma de ser para motivar a los niños a cuidar el medio ambiente?
17. ¿Qué opina sobre utilizar estereotipos en materiales educativos para el aprendizaje de cuestiones del medio ambiente?
18. ¿Qué opina sobre emplear personajes mitológicos o fantásticos para tratar temas de medio ambiente para niños?

## Libro El agua y yo

En el caso del libro El agua y yo

19. ¿Cómo cree que el niño logra identificarse con los personajes de la historia?
20. ¿Cree que el uso de los objetos o elementos ayudan a transmitir el mensaje de medio ambiente al niño?
21. ¿Cree que el lenguaje en este material es adecuado para dirigirse al niño?
22. ¿Cómo cree que el color en la ilustración ayuda a transmitir la temática del medio ambiente a los niños?



## ANEXO No.4

### Cuestionario dirigido al niño de primaria

El cuestionario se realizó mostrándole al niño los 3 libros educativos.  
Por lo que se muestran 3 respuestas a cada interrogante, donde:

- A. Libro ECO S.O.S.
- B. Libro Michael Recycle
- C. Libro El agua y yo

1. ¿En general qué te parece más interesante, las palabras o las imágenes? ¿Por qué?

- A.
- B.
- C.

Nombre:  
Grado:  
edad:  
Centro educativo:

2. ¿Qué es lo que te llama más la atención en la imagen?

¿Por qué?

- A.
- B.
- C.

Imágenes pregunta No.2

A.



B.



C.



3. ¿Qué opinas sobre el personaje principal en cuanto a:

A. forma de ser:

apariciencia:

B. forma de ser:

apariciencia:

C. forma de ser:

Apariciencia:

4. ¿Te sientes identificado con el personaje principal?

A.

B.

C.

5. ¿En general, los personajes te motivan a cuidar el ambiente?

¿Por qué?

A.

B.

C.

Imágenes pregunta No.3 y 4

A.



B.



C.



6. ¿Los escenarios te transmiten el tema de medio ambiente?

¿Por qué?

- A.
- B.
- C.

6. Que te transmite la textura utilizada en los personajes?

- A.
- B.
- C.

Imágenes pregunta No.6

A.



B.



C.



## PREGUNTAS GENERALES

A. ¿Si te enseñaran temas sobre medio ambiente en libros, que personajes te gustarían más, personas o animales? ¿Por qué?

B. ¿Si te enseñaran temas de medio ambiente por medio de libros, te gustaría que los textos siempre estuvieran acompañados de imágenes? ¿Por qué?

C. ¿Cómo te gustaría que fuera la personalidad o forma de ser de un personaje que protege el medio ambiente?

D. ¿Te gusta que aparezcan muchos objetos en las ilustraciones sobre el medio ambiente?

E. ¿Cómo te gustaría que fuera el color en los libros sobre el medio ambiente? ¿Por qué?

Por ejemplo: Muchos colores, pocos colores, solo un color, etc.

F. ¿Cuál de los tres libros llamó mas tu atención?

G. ¿Te gustan más que los dibujos aparezcan en una página o a doble página? ¿Por qué?

## ANEXO No.5

### Modelo de Guía de observación

#### Parte I. Narrativa visual

1. La paleta de color que predomina más en la composición de los escenarios es:

- |                                |                              |                                  |
|--------------------------------|------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> Rojo     | <input type="radio"/> Rosado | <input type="radio"/> Anaranjado |
| <input type="radio"/> Amarillo | <input type="radio"/> Azul   | <input type="radio"/> Verde      |
| <input type="radio"/> Púrpura  | <input type="radio"/> Blanco | <input type="radio"/> Negro      |
| <input type="radio"/> Gris     | <input type="radio"/> Marrón |                                  |

2. Los tipos de planos que se observan mayormente en la composición de los escenarios del libro son:

- |                                       |                               |                                 |
|---------------------------------------|-------------------------------|---------------------------------|
| <input type="radio"/> General extremo | <input type="radio"/> General | <input type="radio"/> Americano |
| <input type="radio"/> Medio           | <input type="radio"/> Primer  | <input type="radio"/> Detalle   |

3. En la composición el uso de textura visual contribuye a:

- Generar riqueza visual en los escenarios, realzando los elementos.
- brindar solamente atractivo visual
- No aplica

4. Las ilustraciones se presentan mayormente a formato de:

- |                                      |                                    |
|--------------------------------------|------------------------------------|
| <input type="radio"/> Páginas simple | <input type="radio"/> Doble página |
|--------------------------------------|------------------------------------|

5. En caso de presentarse las ilustraciones mayormente a doble página, esto se emplea bajo el criterio de:

- Criterio estético
- Criterio de de la importancia de una narrativa secundaria.
- Criterio de adaptación a las necesidades de los diversos escenarios en que se desenvuelven las narraciones.
- No aplica

6. En algunas ilustraciones se observa la figura retórica de:

- |                                       |                                  |                                  |
|---------------------------------------|----------------------------------|----------------------------------|
| <input type="radio"/> Ironía          | <input type="radio"/> Hipérbole  | <input type="radio"/> Metáfora   |
| <input type="radio"/> Personificación | <input type="radio"/> Metonimia  | <input type="radio"/> Sinécdoque |
| <input type="radio"/> Transpositivas  | <input type="radio"/> Repetición | <input type="radio"/> Elipsis    |
| <input type="radio"/> Acentuación     | <input type="radio"/> No aplica  |                                  |

7. En la narrativa visual de la obra se evidencia:

- Contrapunto       No aplica

8. Los textos empleados que acompañan a las ilustraciones:

- Poseen un lenguaje sencillo y adecuado para un niño  
 Poseen un lenguaje complicado y técnico

9. En los escenarios de la historia, para transmitir el tema medio ambiental se utilizan contextos:

- Cotidianos       basados en la realidad  
 Fantásticos  
 Mezcla de cotidiano con fantasía

10. En cuanto a los objetos empleados en los escenarios o ambientaciones de la historia, estos son:

- Limitados     Moderados     Abundantes     Sencillos     Detallados

11. En las ilustraciones para transmitir el tema medio ambiental se observa el uso de:

- Personajes humanos  
 Personajes antropomorfos  
 Personajes animales (sin características humanas)  
 Personajes mitológicos o fantásticos

12. En los personajes secundarios, se evidencia una personalidad basada en el arquetipo de:

- El inocente       El explorador       El sabio  
 El héroe       El mago       El rebelde  
 El hombre normal       El bufón       El amante  
 El cuidador       El gobernante       El creador

13. Los personajes secundarios motivan al niño a:

- Tomar conciencia a cuidar el medio ambiente  
 Solucionar problemas medio ambientales  
 Trabajar de forma grupal para mejorar el entorno  
 Investigar sobre las causas de los problemas ambientales  
 Realizar actividades o prácticas para que el niño pueda realizarlas, por ejemplo: reducir lo que consume, plantar un árbol, reciclar etc.

*Parte 2: Narrativa visual en cuanto al personaje principal*

14. El personaje principal pertenece a la categoría de:

- Personaje humano     Personaje antropomorfo     Personaje animal

15. El personaje principal posee una personalidad de acuerdo al arquetipo:

- El inocente     El explorador     El sabio  
 El héroe     El mago     El rebelde  
 El hombre normal     El bufón     El amante  
 El cuidador     El gobernante     El creador

16. Por su construcción o aspecto visual el personaje principal pertenece al arquetipo:

- El héroe     El villano     El Protagonista  
 El antihéroe     Personaje infantil     No aplica

17. El personaje principal está construido bajo el canon:

- De 8 cabezas     De 7 cabezas     De 4 cabezas  
 No aplica

18. Las poses del personaje principal transmiten:

- Dinamismo     Aburrimiento     Rigidez  
 Curiosidad     Apatía

19. Los gestos del personaje principal:

- Son acordes a sus acciones  
 No son acordes a sus acciones

20. El aspecto del personaje principal en cuanto a su vestimenta:

- Es acorde al contexto de la historia  
 No es acorde al contexto de la historia  
 No aplica

21. El personaje principal motiva al niño a:

- Tomar conciencia a cuidar el medio ambiente  
 Solucionar problemas medio ambientales  
 Trabajar de forma grupal para mejorar el entorno  
 Investigar sobre las causas de los problemas ambientales  
 Realizar actividades o prácticas para que el niño pueda realizarlas, por ejemplo: reducir lo que consume, plantar un árbol, reciclar etc.

22. La función del personaje principal es:

- Hacer comprensible o clarifica el texto o situación
- Guiar al niño a través de la historia
- solamente estética
- Narrar la historia