



Universidad de Chile
Facultad de
Arquitectura y
Urbanismo
Escuela de Diseño

PROYECTO DE TÍTULO



Edición de Publicación Infantil Ilustrada
de Mitos y Leyendas de la Tradición Cultural Chilena

Profesor Guía:

Héctor Ochoa

Alumna:

Carolina Elgueta Zúñiga



El presente documento tiene como finalidad presentar el Proyecto de Diseño, para optar al título de Diseñador Gráfico de la Facultad de Arquitectura y Urbanismo de la Universidad de Chile.

En el siguiente informe se presentarán los contenidos y áreas de conocimientos investigados en relación con el tema del proyecto, para luego abordar su planificación y proceso de elaboración.

PROYECTO DE TÍTULO

*“Edición de Publicación Infantil
Ilustrada de Mitos y Leyendas de
la Tradición Cultural Chilena”*

Agradecimientos:

Agradezco a todas las personas que hicieron posible este proyecto.

A mi familia por su apoyo incondicional y su paciencia.

A mis amigos de siempre y compañeros de facultad por su comprensión y su apoyo.

A Cecilia García por su comprensión e incondicional amistad.

A mi profesor guía Héctor Ochoa por ayudarme a sacar adelante este proyecto y a exigirme cada vez más.

A Eduardo Hamuy por su confianza y por ser mi primer guía en el proyecto.

A Osvaldo Zorzano por su buena onda y disposición.

A mi gran compañero, amigo, novio, ayudante y paciente receptor de todos los descargos, Matías Libano, gracias por estar ahí, gracias por tu paciencia y absoluta confianza en mí.

I. SECCIÓN INTRODUCTORIA	07		
Presentación del Área Temática y Detección de la Necesidad	09		
II. FUNDAMENTOS DEL PROYECTO	10		
Planteamiento de la Propuesta	10		
Fundamentos del Proyecto	10		
Objetivo General del Proyecto	11		
Objetivos Específicos del Proyecto	11		
III MARCO TEÓRICO	12		
Área Temática			
1. Identidad Nacional	13		
1.1. Identidad Nacional y Globalización	13		
1.2. Transmisión de la Identidad	14		
1.3. Características de la Identidad Chilena	14		
2. Mitos y Leyendas	15		
2.1. Mitos, Leyendas y el Hombre	15		
2.2. Mitos y leyendas en Chile	15		
3. Educación en Chile	16		
3.1. Educación General Básica	16		
		3.2. El Patrimonio Nacional y Cultural en la Malla Curricular	16
		3.3. Identidad y Patrimonio en el Nivel Básico NB1	17
		3.4. Mitos y Leyendas en el Currículum	17
		4. Los Niños entre Seis y Ocho Años	19
		4.1. Desarrollo Motor	19
		4.2. Desarrollo Psicológico	19
		4.3. Desarrollo Cognitivo	20
		4.4. Aprendizaje Significativo	20
		5. Los Niños, la Fantasía y la Literatura	21
		5.1. Los niños y la Fantasía	21
		5.2. Cuentos Tradicionales y Literatura Fantástica	21
		5.3. Reseña Histórica de la Literatura Fantástica	22
		5.4. Violencia en los Cuentos Populares	23
		6. Lectura Infantil	24
		6.1. Cómo Motivar a la Lectura	25
		6.2. Comprensión de los Textos	26
		7. Libros Ilustrados	27
		7.1. Ilustración	27
		7.2. Libros Ilustrados para Niños	27
		Área Disciplinaria	
		8. Diseño Gráfico en la Educación	29

8.1. Imágen en la Enseñanza _____	29	V. PRESENTACIÓN DEL PROYECTO _____	64
8.2. Imágenes para niños _____	30	Zona Norte _____	65
9. La Legibilidad de los textos _____	32	Zona Central _____	74
9.1. Legibilidad Material _____	32	Zona Sur _____	83
9.2. Legibilidad Lingüística _____	33	Introducción _____	92
9.3. Legibilidad Psicológica _____	33	Mitos y Leyendas _____	93
9.4. Técnica de la Línea Controlada _____	34	Portadas _____	94
10. Percepción del Color en el Niño _____	34	VI. CONCLUSIONES _____	95
10.1 Importancia de los Colores _____	35	Presupuestos Plan de Gestión _____	95
10.2 Tipografía y Color _____	36	Propuesta Internacionalización _____	98
Tipología Existente		Reflexiones Finales _____	102
11. Ilustraciones de temas Fantásticos de Tradición _____	38	VII. BIBLIOGRAFÍA _____	104
IV. PLANIFICACIÓN PROYECTUAL _____	42		
Concepto General de Comunicación _____	43		
Parámetro de Diseño _____	43		
Plano Semántico _____	43		
Plano Sintáctico _____	46		
Plano Pragmático _____	49		
Proceso de Desarrollo del Proyecto _____	52		

I. SECCIÓN INTRODUCTORIA



DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO:

“ Identidad Cultural y Geográfica Chilena Narrada en Mitos y Leyendas de Tradición”

Presentación del área temática y detección de la necesidad

El tema de la identidad cultural ha sido ampliamente tratado el último tiempo en nuestro país, muchas discusiones se han tejido al respecto, lo cierto es que la identidad tiene que ver con la necesidad básica del ser humano de desarrollarse como individuo, tiene relación con valorar la pertenencia a una historia común, a una misma manera de vivir el mundo. En definitiva, se refiere a un patrimonio cultural compartido, compuesto por elementos tangibles e intangibles de los cuales nos vamos apoderando desde que somos muy pequeños. Es por esto que el tema de la valoración de una identidad nacional debe partir desde edades tempranas, con una correcta motivación y educación en el tema.

La Reforma Educacional, aprobada en 1996, contempla en sus objetivos y contenidos el respeto y la consolidación de la identidad cultural de los alumnos, incorporando la valorización del patrimonio cultural, sin embargo, su abordaje en el currículum de los escolares aún está lejos de ser integral y sistemático. En los niveles de 1° y 2° básico se les enseña a los niños los emblemas nacionales y la pertenencia a un bar-

rio, ciudad o país, sin embargo, los mitos y leyendas se tratan desde una perspectiva mayormente literaria sin poner demasiado énfasis en la implicancia de éstos parte intangible de las tradiciones y ritos que componen finalmente la identidad de una cultura y que dan motivo a este proyecto.

Los niños de 6 a 8 años se encuentran en un período de madurez de su inteligencia, están afinando sus capacidades y es el momento de estimularlos a que lo sigan haciendo, por esta razón el tema de los mitos y leyendas; historias fantásticas y mágicas de su tierra, resultan perfectamente incitantes en esta etapa de sus vidas donde además se sienten sumamente atraídos por la fantasía. Al no poner al alcance de los niños este tipo de historias, se desaprovecha la influencia que la literatura y más específicamente los cuentos populares, con su característica crudeza, provocarán en el desarrollo de su personalidad, de su ética y en su forma de enfrentarse al mundo. (Bettelheim, 1986)

Tomando en cuenta los beneficios de permitir a los niños el acceso a los cuentos e historias populares,

la mejor manera de incitar el interés por la mitología chilena, es entonces presentarles la historia como un cuento mágico, accesible y llamativo, como parte de la tradición cultural del país, considerando para su diseño cada una de las facultades físicas, psicológicas y cognitivas de los niños de NB1.

Para lograr lo anteriormente propuesto es indispensable el aporte del diseñador, en cuanto comunicador visual logre captar la atención del niño sobre la historia y representar lo ficticio o imaginario en un lenguaje acorde a la edad del público infantil. Además el diseñador debe presentar estas "historias mágicas" como parte de un conjunto de elementos que forman nuestra identidad, creando una instancia de aprendizaje efectivo del tema identitario y de la pertenencia cultural y geográfica de dicho cuento.

II. FUNDAMENTOS DEL PROYECTO



Planteamiento de la Propuesta

En la bibliografía dirigida a los niños del primer nivel básico, la temática educativa puede ser potenciada en su expresión didáctica; visual y narrativa, incluyendo el relato sintetizado de mitos y leyendas chilenas como parte constitutiva de la identidad cultural, genérica y geográfica del país. Desarrollar esta expresión narrativa induciría al niño a relacionar códigos visuales del registro infantil en la lectura del cuento chileno, identificando y discriminando en él las segmentaciones de diversidad cultural de las distintas áreas geográficas de Chile.

Fundamentos del proyecto

“La identidad, no solo mira al pasado como la reserva privilegiada donde están guardados sus elementos principales, sino que mira también hacia el futuro...”¹ Si bien hemos definido que la identidad no es un ente inmutable si no cambiante con el tiempo y las diferentes realidades a las que se ve sometida una cultura, hoy en día, por la globalización a que nos han conducido las comunicaciones, es cada vez más necesaria una identificación con las propias raíces, con aquellos hechos, objetos, lugares, tradiciones y

costumbres que le dan un especial sentido de pertenencia a cada cual. Es por esto que he querido mostrar a los niños parte importante y siempre interesante de las tradiciones de un pueblo como son los mitos y leyendas de su tierra para así contribuir a la identificación con lo propio.

Al presentarles a los niños la mitología chilena dentro de cada una de las zonas geográficas de origen de cada historia, se reforzará y complementará el reconocimiento y segmentación de las distintas zonas culturales. De esta forma además se contribuye a que los niños puedan identificar y relacionar los mitos y leyendas con las diversidades culturales de las distintas zonas geográficas de Chile, acentuándose el sentido de pertenencia y de identificación con lo propio.

Por otra parte dado que los niños son los que se encuentran más cercanos a las historias fantásticas y maravillosas, es importante presentárselas de una forma adecuada para su edad y su pertenencia a determinada cultura y época, para demostrarles así que no por hablar de tradiciones e historia se habla necesariamente de algo añejo o antiguo visual ni

interactivamente, así los niños podrán ver el tema mitológico desde una perspectiva actual y sentir que, a pesar de pertenecer al pasado, son historias que pueden formar parte del presente y de su futuro.

Objetivo General:

Desarrollar un material bibliográfico para niños de primer nivel básico que relata en expresión visual y narrativa los mitos y leyendas chilenas como parte constitutiva de la identidad cultural del país, estableciendo una relación respectiva entre cada historia asociada a su origen geográfico y tradicional, esto acorde al desarrollo y cultura visual de dichos niños.

Objetivos Específicos:

- Analizar el rol actual de la mitología, como parte constitutiva de la identidad nacional, en los recursos de enseñanza aprendizaje, específicamente en la bibliografía dirigida a los niños de primer nivel básico.
- Establecer códigos visuales funcionales a la didáctica infantil, según edad, desarrollo motriz y cognitivo, sus intereses, motivaciones y cultura visual.

- Identificar las distintas zonas geográficas de Chile según mito o leyenda seleccionada, reconociendo en cada caso origen geográfico, tradiciones, símbolos culturales y patrimoniales, para contextualizar el relato como reflejo de dichas características.

- Estructurar una narrativa en relación con la capacidad lectora -comprensiva de los niños de primer nivel básico, sintetizando y ajustando el relato original, para ser interpretado vía expresión gráfica y verbal.

- Fortalecer el potencial de instrucción y comprensión de cada historia, al aclarar o explicar hechos y términos simultáneos y paralelos a la secuencia del relato. mediante notas aclaratorias y datos históricos o anecdóticos necesarios para la mejor comprensión del relato o del contexto del relato.

- Elaborar un código visual y narrativo de flexible y fluido para público objetivo genérico dentro y fuera del país.

¹ LARRAIN, Jorge. Identidad Chilena, Santiago, Chile. LOM Ediciones, 2001. Pág. 273.

III. Marco Teórico



1. Identidad Nacional

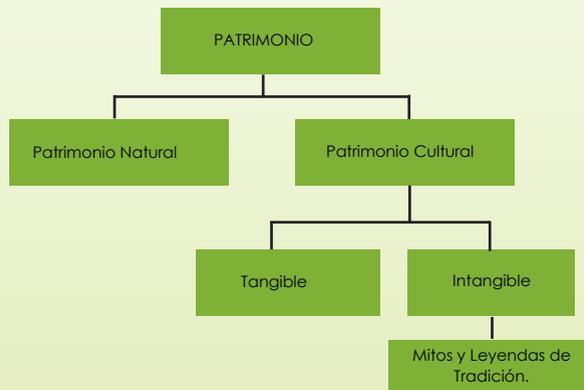
1.1. La identidad nacional y globalización La identidad tiene que ver con la necesidad básica del ser humano de desarrollarse como individuo. Toda persona requiere para su evolución existencial y emocional, ciertas certezas y sentidos de pertenencia que lo validen como sujeto social. La identidad nacional funciona de la misma forma, pero colectivamente. Lo identitario tiene que ver con valorar la pertenencia a una historia común, a una misma manera de vivir el mundo. Larraín plantea básicamente que la identidad esta expresada en un contexto histórico por lo tanto no es estática, es decir, va cambiando y no sólo manifiesta las formas pasadas de reconocerse sino que también es un proyecto de futuro. Si no miramos la identidad nacional como algo inmutable si no como un ente que puede variar en el tiempo, que puede reconstruirse y armarse de acuerdo a las diferentes etapas que atraviesa una nación, nos encontramos frente a otra realidad; que la identidad puede formarse y reforzarse, y ya no hablamos entonces de recuperarla o revalorizarla, si no de actualizarla y valorarla por lo que ahora es.¹ Por lo tanto son los niños, la nueva generación, la que se va a encargar de redefinir la identidad en el futuro.²

En definitiva, la identidad nacional se refiere a un patrimonio cultural compartido, compuesto por elementos tangibles e intangibles. Ejemplo de estos últimos son los valores, ritos y tradiciones entre las cuales se encuentran los mitos y leyendas de un pueblo o país.³

1.2. Transmisión de la Identidad

Dentro de los mecanismos de transmisión de la identidad podríamos diferenciar aquellos que desde el espacio público van configurando la identidad de nación y que será la promovida oficialmente a los educandos

- Medios de comunicación de masas: radio, televisión, prensa todos portadores del discurso identitario desde el poder
- Espacio cultural y educacional que opera a través de la socialización del discurso identitario oficial entre los cuales debemos distinguir el arte y la cultura en general como expresión elitista de formas de ver la sociedad y sus relaciones, y por otra parte, el espacio escolar dentro del cual podemos diferenciar mecan-



¹ Larraín, Jorge. "Identidad Chilena y Globalización" [En Línea] <<http://www.globalizacion.cl/modules.php?name=new&file=article&sid=267>> (Consulta 1 octubre 2005).

² EDUCAR CHILE. Mitos y leyendas de Chile (En Línea) <<http://www.educarchile.cl>> (Consulta: 5 mayo 2005).

³ Corriente de Opinión, Chile Unido. "La Necesidad de la Identidad" [En Línea] <http://www.chileunido.cl/corrientes/docs_corrientes/CdeOp89laidentidad.pdf> (Consulta: 17 mayo 2005).

ismos más específicos, a saber:

- Planes y Programas emanados desde el Ministerio de Educación
- Textos escolares
- Currículum oculto
- Actos cívicos

Desde el espacio privado debemos destacar:

- El hogar como el entorno más cercano que decodifica el discurso identitario público de acuerdo a su realidad y lo apropia
- La relación con sus pares donde comparten visiones de sí y su grupo¹

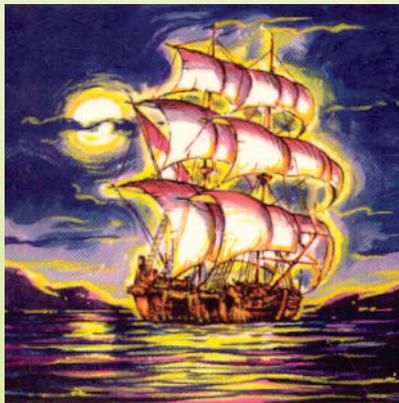
1.3. Características de la identidad Chilena:

Hay quienes piensan que la globalización está amenazando la chilenidad; nuestra identidad nacional. Que los símbolos patrios han ido perdiendo fuerza, por un lado es cierto, ya que la identidad nacional está seriamente cuestionada por el impacto de la globalización. Jacques Chonchol sostiene que es indispensable *“adoptar políticas adecuadas para valorizar y reforzar las culturas locales y las especificidades culturales nacionales... y luchar contra la*

homogenización cultural del modelo dominante.”, Larraín en tanto distingue las identidades individuales y las colectivas y cómo ellas están interactuando permanentemente, postula que tiene tres dimensiones o aspectos formales en las cuales se expresa:

- Identidad con ciertas lealtades grupales o características, con las cuales nos sentimos identificados, estas son las identidades culturales, tales como género clase, nación, etc.
- Dimensión material de la identidad es decir la corporalidad, que en el caso de la identidad personal, está asociado al cuerpo humano, y en las identidades culturales se asocia a la espacialidad, al territorio, vale decir cómo nuestro espacio geográfico nos permite reconocernos.
- Y por último cómo nos ven los demás un “otro” que en el caso de las identidades nacionales son las otras naciones y como interactuamos con ellas.(Larraín, 2001)

¹ CARRILES Susana. Identidad y Educación. (En Línea) <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2005/d_imgyed2/imgyed2_2.htm> (Consulta: 14 mayo 2005).



2. Mitos y Leyendas

2.1 Mitos, leyendas y el hombre: La leyenda es una narración tradicional o colección de narraciones relacionadas entre sí de hechos imaginarios pero que se consideran reales. El mito en cambio es una narración que describe y retrata en lenguaje simbólico el origen de los elementos básicos de una cultura. La narración mítica cuenta, por ejemplo, cómo comenzó el mundo, cómo fueron creados seres humanos y animales, y cómo se originaron ciertas costumbres, ritos o formas de las actividades humanas. Casi todas las culturas poseen o poseyeron alguna vez mitos y vivieron en relación con ellos.

Los datos históricos y sociales constituyen también la envoltura esencial de los mitos y leyendas. Una historia fantástica no interesaría de la misma forma si no enseñara algo sobre la vida de los pueblos y los seres. *El hombre inventa, crea, descubre, precisamente porque está insatisfecho y sueña.*¹ Los mitos y leyendas son productos genuinos de la expresión íntima del hombre primitivo, y en su forma más sencilla encanta y sobrecoge al hombre, pero por sobre todo a los niños que están a su vez en la etapa primitiva de su vida.

2.2. Mitos y Leyendas en Chile: Los mitos y leyendas son relatos que brindan un sello de identidad a las diversas costumbres y tradiciones que se reparten en las múltiples regiones de Chile que en su conjunto conforman la tan cuestionada chilenidad. Los mitos y leyendas son el fiel reflejo de la cultura de un pueblo.

Una de las regiones más ricas en mitos y leyendas de nuestro país es Chiloé de donde proviene El Trauco, La Pincoya y el Caleuche por ejemplo. También famosas son en el Norte el Alicanto y la Añañuca y en el centro las Cuevas del Pirata y El Chivato; todas historias interesantes que pueden formar parte no tan solo de nuestro pasado común sino también del futuro siempre que las tomemos en cuenta como parte ineludible de nuestra cultura y patrimonio como chilenos. Al ser los mitos y leyendas parte de la literatura fantástica popular tienen mucho que ofrecer a nuestros niños, y éstos a su vez tienen muchas posibilidades de sentirse atraídos por este tipo de historias ya que apelan a la imaginación y lo fantástico, ambas características inherentes de la infancia,

¹ HELD, Jacqueline. Los niños y la literatura fantástica. Tercera Edición. Buenos Aires. Ediciones Paidós. 1987. Pág. 134

3. Educación en Chile

3.1 Educación General Básica: El currículum, junto a la labor de los profesores es el centro de la educación de hoy en Chile ya que define los aprendizajes que deben realizar los alumnos en el colegio. El nuevo Marco Curricular está conformado por los Objetivos Fundamentales y Contenidos Mínimos Obligatorios. Los Objetivos Fundamentales son las competencias que los alumnos deben lograr en los distintos períodos de escolarización, para cumplir con los objetivos generales y requisitos de egreso de la enseñanza básica y media. Los Contenidos Mínimos Obligatorios son los conocimientos específicos y prácticas para lograr destrezas y actitudes que los establecimientos deben obligatoriamente enseñar, cultivar y promover para cumplir los Objetivos Fundamentales de cada nivel educativo.¹ En el caso de este proyecto nos interesa analizar los objetivos del primer nivel básico NB1, relevantes en el tema de la mitología como relato maravilloso y como parte de la identidad cultural chilena.

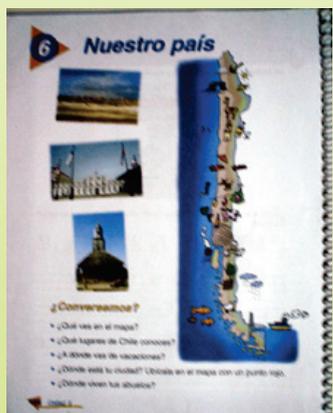
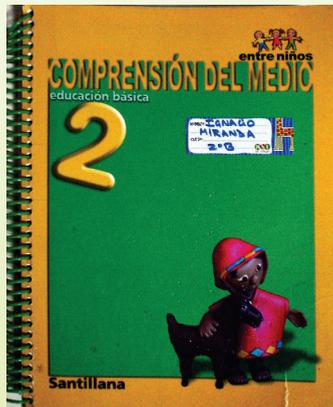
3.2. El patrimonio Nacional y Cultural en la malla curricular: La Reforma Educacional, aprobada en 1996, contempla en sus objetivos y contenidos el respeto y

la consolidación de la identidad cultural de los alumnos, incorporando la valorización del patrimonio cultural. Un tema que, pese a su importancia, recién comienza a tomarse en cuenta. Si bien son muchas las experiencias interesantes que se desarrollan en este campo, su abordaje en el currículum de los escolares aún está lejos de ser integral y sistemático.

El Ministerio de educación determina la obligatoriedad de cumplir con ciertos contenidos y objetivos, dando a los establecimientos la posibilidad de proponer sus propios programas. Esto abre las puertas a la aplicación de currículum acordes a la realidad geográfica y cultural de los distintos grupos sociales y étnicos y al desarrollo de nuevas e innovadoras herramientas de apoyo y rescate de temas relacionados con la identidad nacional. La problemática de la identidad nacional y por ende la poca valoración de la mitología y las leyendas propias de nuestro país por parte de los estudiantes han sumido esta parte del patrimonio nacional (intangibles) en el olvido, lo ideal sería lograr un nivel de identificación y valoración con aquello que constituye la propia historia y la historia de la comunidad en que se vive y crece.²

¹ MENA Rosario. Despertar a la Identidad (En Línea) <www.nuestro.cl/notas/educación/curriculum.htm> (Consulta: 30 mayo 2005).

² MENA Rosario. Despertar a la Identidad (En Línea) <www.nuestro.cl/notas/educación/curriculum.htm> (Consulta: 30 mayo 2005).



3.3 Identidad y Patrimonio Nacional en el primer nivel

básico: El tema de la identidad nacional se ve tocado específicamente en los Objetivos Fundamentales Transversales de NB1 en los sub-ítems de formación ética, crecimiento y autoafirmación, y la persona y su entorno, se ve la identidad como parte del programa de Medio Social, Natural y Cultural, en primer y segundo año básico se enfatiza el fortalecimiento de la identidad personal y nacional, los niños realizan actividades sobre los grupos de pertenencia y su importancia, reforzando su sentido de ser de una determinada región y nación. La idea es que los conocimientos se adquieran a partir de lo propio y más cercano y por tanto más significativo para los niños. Reconocerse como integrante de una familia, de una comunidad, de una cultura y conocer su entorno natural y social son parte esencial de este proceso. También aparece este tema en los Contenidos Mínimos obligatorios para los sub-sectores de Comprensión del Medio Natural, Social y Cultural y de Educación Artística.

El sub-sector de Comprensión del Medio Natural, Social y Cultural, en los niveles de primero y segundo básico, es uno de los que incorpora de manera más completa la educación patrimonial, sobre la

base del respeto de la diversidad de grupos sociales, étnicos y culturales existentes en el país, por lo que muchas de las actividades que se proponen dicen relación con la apropiación de la identidad, el entorno, el valor del conocimiento de los antepasados y el cuidado del medio ambiente. "A través de las actividades propuestas, se busca que niños y niñas aprendan a conocerse más a sí mismos, fortaleciendo sus procesos identitarios consigo mismos, su comunidad de origen y su entorno natural", explica Beatriz González, Directora del Área de Educación Rural del Mineduc.

3.4. Mitos y Leyendas en el currículum NB1: Hablando específicamente del tema de los mitos y leyendas, los programas del Mineduc consideran este tema tanto en Comprensión del Medio como en Lenguaje y Comunicación. En primer año básico, dentro de los aprendizajes esperados en el sub-sector de Comprensión del Medio, se encuentra el que los niños puedan describir tradiciones regionales o nacionales como mitos, leyendas, bailes y comidas. Se plantea que los profesores introduzcan este tema a través de relatos y los presenten a través de ilustraciones o dramatizaciones. En el sub-sector de Lenguaje y Comunicación

se espera que los alumnos desarrollen una sensibilización valórica a través del contacto con una variedad de personas (compañeros, docentes, familiares, miembros de la comunidad), y de la audición, lectura y comentario de cuentos, fábulas, leyendas, poemas, obras de teatro, noticias, etc., también se proponen algunos libros de mitos y leyendas para que los profesores lean a los niños en clases, siempre en un ambiente de audición comprensiva.

En segundo año básico se trata el tema de los mitos y leyendas de la misma manera en el sub-sector de Comprensión del Medio, pero se le da más énfasis en Lenguaje y Comunicación.

Dentro de los aprendizajes esperados de este sub-sector se encuentra el que los niños sepan relatar y comentar con adecuada y natural expresión cuentos tradicionales, leyendas, fábulas, mitos y otras narraciones utilizando oraciones bien construidas, también que reconozcan los principales componentes de éstos relatos, los hechos más importantes, personajes, etc. Y que sepan resumirlos. También se espera que puedan describir los lugares donde suceden las acciones, escuchar y comprender este

tipo de narraciones y después poder contarlas ellos a sus compañeros. Dentro de este sub-sector existe una Unidad llamada Unidad de Lenguaje basada en textos literarios. El objetivo de esta unidad es que los niños tomen conciencia de la diversidad de culturas que existen en nuestro país y se aproximen a sus visiones de mundo a través de la audición, lectura y búsqueda de leyendas y poemas. "En esta unidad la temática se vincula especialmente con el desarrollo de la identidad nacional y personal, a través del conocimiento de las diferentes realidades que coexisten en el país y de la valoración de sus tradiciones y costumbres." Se sugiere en este documento que el docente revise leyendas de culturas originarias de las diferentes zonas geográficas de Chile y elija una para iniciar la unidad. Luego, se recomienda incorporar otras leyendas, para afianzar el objetivo propuesto.¹ Enseñarles a los niños qué es un mito, cómo nacen, de donde es originario cada uno de ellos, son factores importantes para que ellos puedan apropiarse de estas historias, como lo hacen con los cuentos de hadas de los hermanos Grimm o Anderssen

¹ MINEDUC. Planes y programas. (En Línea). <http://www.mineduc.cl/doc_plane-sprog> (Se revisó por separado los programas para Lenguaje y Comunicación y Comprensión del medio natural cultural y social de primero y segundo básico.)

4. Los niños entre seis y ocho años

En diseño, uno de los factores más importantes de la investigación es el público objetivo al cual nos pretendemos dirigir, ya que el conocerlo bien nos permite crear e implantar un diseño más eficiente para lograr el objetivo final. Por este motivo a continuación analizaremos las características más importantes de los niños de 6 a 8 años, en cuanto a su desarrollo motor, psicológico y cognitivo, para saber cómo motivarlos a la lectura, comprensión y aprendizaje de determinados contenidos.

4.1. Desarrollo Motor en Niños de 6 a 8 años: A los seis años las niñas son superiores en la precisión del movimiento que los niños, pero ellos son superiores en actos de fuerza, ya pueden saltar y equilibrarse; a los siete años el equilibrio se desarrolla y la motricidad fina se hace más perfecta; a los ocho años pueden hacer movimientos más exactos y manejar instrumentos con mayor precisión. La mayor parte de las actividades escolares que los alumnos realizan durante la educación primaria, tienen su fundamento en un apropiado conocimiento del esquema corporal. Por ejemplo la lectura requiere un equilibrio correcto y perfectamente controlado, el control de los ojos, dis-

criminar las percepciones visuales y auditivas y una atención y memorización adecuadas; la escritura por su parte requiere una lateralización correcta y bien afirmada, adecuada percepción visual, equilibrio bien controlado y una buena coordinación manual; el cálculo requiere un buen desarrollo de la percepción visual, un apropiado conocimiento espacio-temporal, la adquisición de la noción de número y una adecuada atención y memorización. (Marchesi, 1999)

4.2. Desarrollo Psicológico en Niños de 6 a 8 años:

Desde los 6 a 8 años el niño se centra en una sola perspectiva, la de la autoridad o el poder. Sin embargo, comprende que los actos buenos se basan en buenas intenciones. Comienza el sentido de legalidad como igualdad en actos morales. A la edad de 6-8 años, el niño se da cuenta de que otras personas pueden interpretar una situación de forma distinta de cómo ella ve. Es una etapa en la que los niños continúan construyendo su personalidad. La tarea principal consiste ahora en consolidar muchos de los aspectos del desarrollo socio personal que se habían ido definiendo en la etapa anterior. Entre 6-8 años, la tendencia a hacer discriminaciones cada vez más finas en la descripción de uno mismo, implican comparaciones

con uno mismo (antes me gustaba mucho jugar a correr, pero ahora no me gusta nada), el propio yo es el principal elemento de referencia. (Kohlberg, 1927)

4.3. Desarrollo cognitivo en niños de 6 a 8 años: en este periodo los niños se caracteriza por:

- Tienen un afán de conocimiento, presenta una actividad curiosa y exploratoria.
- Tienen pensamiento lógico concreto: no puede trascender de la realidad concreta y presenta un realismo ingenuo que se manifiesta en una creencia ciega de la realidad que percibe.
- Se desarrolla fuertemente la memoria, atención y concentración, lo que le permite recordar lo que ha tenido significado para él y esto constituye su conocimiento.
- Se produce un desarrollo perceptual que le permite percibir de forma analítica y objetiva.
- Emerge su afán de rendimiento: obtener méritos, éxitos y felicitaciones. A partir de 6 años despliegan una serie de procedimientos para retener nuevas informaciones y para recuperarlas.
- Aumenta la energía atencional para procesar la información durante un lapso de tiempo breve.

- Tienen capacidad para filtrar las distracciones y concentrarse en la información relevante.
- Mayor conciencia y mejor control: Uno de los mecanismos de cambio más importantes que explica que la memoria, la resolución de problemas, la categorización, el razonamiento o la elaboración de conocimientos sean procesos cognitivos más sólidos y eficaces después de los 6 años que antes de esa edad. (Piaget, 1978)

4.4. Aprendizaje Significativo: Hablar de aprendizaje significativo equivale ante todo, a destacar el proceso de construcción de significados como elemento central del proceso enseñanza/ aprendizaje. El alumno aprende un contenido cualquiera cuando es capaz de atribuirle un significado. Construimos significados cada vez que somos capaces de establecer relaciones entre lo que aprendemos y lo que ya conocemos, lo que no podemos asimilar a ningún esquema previo carece totalmente de significado para nosotros, es entonces necesario que el material de aprendizaje, el contenido que el alumno va a aprender sea potencialmente significativo, es decir, sea susceptible a dar lugar a la construcción de significados (Coll 1990).



En el caso específico de los mitos y leyendas es necesario entonces situar este contenido en un contexto que se les presente a los niños como familiar, es necesario hablar de los sentidos de pertenencia al país y explicarles como los mitos y leyendas les pertenecen, y son parte de la cultura, geografía y tradición de su país, así se logrará que los niños atribuyan un significado al contenido y lo recuerden y aprendan mejor. Por otra parte los cuentos populares tienen la ventaja de ser naturalmente interesantes y significativos para los niños ya que poseen un gran poder fantástico y abordan temas que los tocan de cerca.

5. Los niños, la Fantasía y la Literatura Infantil.

5.1. Los niños y la Fantasía: La fantasía, al igual que el pensamiento, es uno de los procesos cognoscitivos que nos diferencia de la actividad instintiva de los animales irracionales. Hoy en día la fantasía infantil está reducida a una lista de hadas, príncipes, varitas mágicas y deseos rápidamente satisfechos. *“Lo fantástico sería irreal en el sentido estético de lo que es sólo imaginable; aquello que no es visible a los ojos de todos, no existe para todos, sino que es creado por la imaginación, por la fantasía del espíritu”*¹, así pues el relato fantástico reúne, materializa y traduce un

mundo de deseos imposibles no cumplidos del niño, lo que da vida a lo fantástico es nada más que la vida cotidiana del niño con sus problemas, su gracia, su mezcla de preocupaciones etc. En el niño existen muchas fronteras que son más frágiles y borrosas que en la vida adulta, entre ellas por supuesto la frontera que separa lo imaginario de lo que llamamos real. Para los niños las transformaciones y mutaciones en los cuentos son algo normal ya que ellos a su vez están experimentando una serie de cambios tanto físicos como psicológicos. También el tiempo y el espacio míticos del cuento son naturales para el niño. Si lo fascinan las transformaciones mágicas es con seguridad, porque aprende que un objeto puede transformarse y que hay continuidad en la existencia. (Held, 1987)

5.2. Cuentos Tradicionales y Literatura Fantástica:

Todos los países poseen compilaciones de cuentos fantásticos populares y América Latina tiene una rica herencia folklórica. Fruto de estos cuentos folklóricos surgió la novela maravillosa y fantástica, también inscrita en el género de los cuentos de hadas, ya que relatan hechos fantásticos o ficticios, pero mezclados con la realidad.

¹ HELD, Jacqueline. Los niños y la literatura fantástica. Tercera Edición. Buenos Aires. Ediciones Paidós. 1987. Pág. 17.



¹ ALLIENDE, Felipe. La Lectura: teoría, evaluación y desarrollo. 4ª Edición. Santiago, Chile. Andrés Bello. 1993. Pág. 271 .

En su estudio Introducción a la Literatura Fantástica, Todorov plantea que si un fenómeno sobrenatural permanece sin explicación cuando se acaba el relato, entonces nos encontramos ante lo maravilloso. Tal sería el caso de los cuentos de hadas, fábulas, leyendas, donde los detalles irracionales forman parte tanto del universo como de su estructura. Para Todorov, el género fantástico se encuentra entre lo insólito y lo maravilloso, y sólo se mantiene el efecto fantástico mientras el lector duda entre una explicación racional y una explicación irracional. Asimismo, rechaza el que un texto permanezca fantástico una vez acabada la narración: es insólito si tiene explicación y maravilloso si no la tiene. Según él, lo fantástico no ocupa más que «el tiempo de la incertidumbre», hasta que el lector opte por una solución u otra. (Todorov, 1972)

5.3. Reseña Histórica de la Literatura Infantil: *“Justamente por encontrarse en preparación para el dominio de la vía racional, el niño pequeño, a su medida, es un sujeto óptimo para la literatura”¹.*

La misión de los primeros libros para niños consiste en ser una motivación grande y fuerte a

su cultura, a su desarrollo intelectual, imaginativo y artístico, ya que supone el primer encuentro con la palabra escrita y el primer contacto con las imágenes impresas que deberían aproximarse al arte. Desde mucho antes que existiera la literatura infantil como género, los niños se han apoderado de los cuentos sencillos de la tradición oral, tanto por la fascinación que sentían por su forma y contenido, como por el hecho de que sentían que era una literatura accesible a su nivel lingüístico e intelectual. Cuando Charles Perrault y los hermanos Grimm compilaron los cuentos de la tradición oral en el siglo XVII, recién comenzó a perfilarse una literatura propiamente infantil. Antes de este acontecimiento, todos los libros para niños tenían un carácter didáctico y de moralización. A partir del siglo XVIII en adelante con la aparición del capitalismo, y por ende la transformación de las estructuras socioeconómicas y los cánones de la vida cultural, hubo también un cambio de la literatura en general. Los escritores del romanticismo no demoraron en sustituir la literatura académica y moral, por una literatura fantástica que estimulaba el desarrollo de la imaginación y la sensibilidad infantil. Muchos de los cuentos fueron modificados en forma y/o contenido para hacerlos aptos para los niños. Ya en el siglo XX se



La Caperucita Roja



Hansel y Gretel

¹ MONTROYA, Víctor. El Poder de la Fantasía y la Literatura Infantil. (En Línea). <<http://sincronia.cucsh.udg.mx/litinfant.htm>> (Última consulta: Noviembre 2005).

comprendió que la literatura forma parte de la vida de un niño desde temprana edad y que es uno de los alimentos más importantes para su psique.

*“La actividad lúdica de los niños, como la fantasía y la invención, es una de las fuentes esenciales que le permite reafirmar su identidad tanto de manera colectiva como individual”*¹ La otra fuente esencial es el descubrimiento de la literatura infantil, cuyos cuentos populares, relatos de aventuras, rondas y poesías, le ayudan a recrear y potenciar su fantasía. La literatura infantil aparte de ser una auténtica y alta creación poética, que representa una parte importante de la expresión cultural del lenguaje y el pensamiento, ayuda poderosamente a la formación ética y estética del niño, el ampliarse su incipiente sensibilidad y abrirle las puertas de su fantasía.

5.4. Violencia en los Cuentos Populares: Bruno Bettelheim, en su investigación psicoanalítica de los cuentos de hadas encontró en la trama un alto valor estético y terapéutico, capaz de desencadenar las ataduras neuróticas y ayudar a los niños a solucionar sus angustias y conflictos emocionales. Los cuentos populares al mismo tiempo que entretienen a los niños le ayudan

a comprenderse mejor a sí mismos y contribuyen al desarrollo de su personalidad, siempre que no se les censuren las partes llamadas crueles y se conserve su forma original. Bettelheim también plantea que los cuentos de hadas tienen un valor inestimable, puesto que ofrecen nuevas dimensiones a la imaginación de un niño, dimensiones a las que no podría llegar por sí solo, además y más importante los cuentos de hadas transmiten a los niños, que la lucha contra las dificultades de la vida es inevitable; pero si no se huye, si no que se enfrenta a las privaciones inesperadas y a menudo injustas, llega a dominar todos los obstáculos y sale victorioso. Las historias modernas que se escriben para los niños evitan, generalmente, estos problemas existenciales. El niño necesita más que nadie que se le den sugerencias, en forma simbólica, de cómo debe tratar con dichas historias y avanzar sin peligro hacia la madurez. Las historias seguras, no mencionan ni la muerte, ni el envejecimiento, límites de nuestra existencia, ni el deseo de la vida eterna. Mientras que por el contrario, los cuentos populares, enfrentan debidamente al niño con los conflictos humanos básicos. (Bettelheim, B., 1986).

Los cuentos llamados crueles no tienen porque

ser censurados, si no presentados con un sentido crítico, ya que el propio niño vive en un mundo imperfecto. La violencia no es un hecho ajeno a la experiencia cotidiana del niño, quien cada día es testigo de escenas crueles en televisión, cine o revistas de comic. Bruno Bettelheim plantea que no hay porque censurar, ni clasificar como “malos” los cuentos que abordan el tema de la violencia; sino por el contrario, la lectura de cuentos populares tiene un sentido terapéutico por medio del cual el niño puede resolver sus conflictos emocionales internos.



6. Lectura Infantil

6.1. Beneficios de la lectura: La lectura tiene muchas ventajas frente a otros medios de comunicación, que hacen de ella un tema importantísimo a la hora de querer enseñar un nuevo contenido a los niños. Algunas de las ventajas de la lectura son las siguientes:

- El que lee tiene libertad para elegir el lugar y tiempo que crea conveniente a esta actividad, además puede elegir de acuerdo a sus intereses, gustos o necesidades el material de lectura.
- El lector puede llevar su propio ritmo de lectura adaptándose a su velocidad.
- La lectura estimula procesos de pensamiento y creatividad, ya que al leer se crean imágenes internas, estimuladoras de procesos de pensamiento y creatividad.
- En la educación la lectura es la única actividad que constituye, a la vez materia de instrucción e instrumento para el manejo de las otras fases del currículo.

- El hábito de la lectura tiende a formar personas abiertas al cambio, orientadas hacia el futuro y capaces de valorar la planificación.

En resumen la lectura tiene características y ventajas únicas y distintivas que la diferencian de los otros medios de enseñanza, por su capacidad de transmisión de gran cantidad de información, por su poder de estimulación de la imaginación, por su flexibilidad, y especialmente por su potencialidad de ser controlada personalmente por el individuo. Una familia que incentiva y refuerza positivamente la actividad lectora, contribuya al éxito de sus hijos en esta actividad.

6.2. Como motivar la lectura: Para poder desarrollar un libro que interese a los niños, primero debemos saber cuales son las capacidades de lectura que poseen dichos niños. Para utilidad del proyecto analizaremos las capacidades y motivaciones lectoras de los niños de 6 a 8 años.

Los niños en la edad de 6 a 7 años gozan leyendo en la mitad de sus posibilidades, captan el

sentido de una historia sin necesariamente conocer el significado de todas sus palabras y prefieren los cuentos de hadas y relatos fantásticos. Desde los 7 años en adelante, cuando el niño ya se desempeña como lector autónomo, se recomiendan textos sencillos y ágiles, que no se regodeen en extensas explicaciones o descripciones, donde la acción sea lo fundamental. El niño de 8 años por su parte ha desarrollado su capacidad para dramatizar, se identifica fácilmente con los personajes de los libros, programas de televisión y películas del cine. Es aficionado a la lectura y puede comprender el significado de palabras desconocidas mediante el contexto. Según Alliende a la mayor parte de los niños de los primeros grados de educación básica le agradan las narraciones cortas con una tipografía claramente legible; sus temas preferidos son historias de animales reales o fantásticos, cuentos de hadas, narraciones sobre niños de otras latitudes, relatos hogareños con situaciones familiares, juegos infantiles, adivinanzas, trabalenguas, palabras sin sentido, absurdos, poesías rimadas y juegos verbales. El interés por lo fantástico se incrementa hasta los 8 o 9 años y posteriormente disminuye en forma gradual.

Esta es además la etapa de poner a su alcance

cuentos de hadas y de animales personificados, las leyendas, los mitos, las historias llenas de absurdos y de imaginación. Las ilustraciones deberán dar cuenta de los mundos fantásticos e imaginarios que se presenten¹. Podemos concluir entonces que las historias fantásticas de los mitos y leyenda producen un interés nato en los niños de 6 a 8 años, motivándolos a la lectura desde donde se les pueden inculcar nuevos conocimientos en cuanto a este tipo de relatos tradicionales.

6.3. Comprensión de los textos: Durante el aprendizaje de la lectura y su comprensión conviene tener en cuenta que muchas de las dificultades provienen de factores relacionados con la estructura lingüística de los textos, para la correcta comprensión de un texto, lo ideal es que el vocabulario utilizado sea transparente, es decir, que no sea fuente de dichas dificultades. Uno de los factores que pueden llegar a dificultar la comprensión de un texto, son los nexos Inter-relacionales como las conjunciones, preposiciones o adverbios relativos. Por ejemplo si entre las oraciones de un texto no aparece ningún tipo de nexo puede suceder que la comprensión del texto sea demasiado fácil tratándose casi de una serie de hechos que se

sucedan en forma lógica.

Otro factor que debe tomarse en cuenta a la hora de querer reproducir un texto comprensible son los contenidos de los textos ya que según los conocimientos, intereses y códigos manejados por el lector, el contenido de un texto facilitará o dificultará su comprensión, se puede decir entonces que la comprensión de un texto se facilita cuando los temas son interesantes para el lector, cuando se vinculan a su patrimonio de conocimientos o cuando cumplen una función provechosa para el lector. En las etapas iniciales de la lectura, la comprensión se dificulta por contenidos abstractos, complejos, no correspondientes a la edad mental y cronológica del lector.

Cuando los contenidos se presentan en forma desordenada, inconexa o incompleta. Asimismo como el autor debe considerar el lenguaje y el contenido de un texto para hacerlo comprensible, a su vez el lector tiene mucho que aportar a la comprensión, ésta dependerá en gran medida de los códigos lingüísticos, culturales y cognoscitivos que el lector maneje en determinada situación de lectura.²

¹ WIELANDT, Ana María. "Ilustración de la novela Infantil: El Jardín de las Historias". Tesis para optar al título de Diseñador. Santiago, Chile. Universidad Católica de Chile, Facultad de Diseño. 2000. Pág. 57.

² ALLIENDE, Felipe. La Lectura: teoría, evaluación y desarrollo. 4ª Edición. Santiago, Chile. Andrés Bello. 1993. Pág. 271.

7. Libros ilustrados

7.1. Ilustración: *“La imagen y su representación ocupan un lugar central en los cuentos, ya que los símbolos de los cuentos se prestan a la representación gráfica. La imagen y la palabra son dos funciones expresivas, que se reflejan y complementan tanto en el desarrollo de la función idiomática como en la estética”¹.*

Llamaré ilustración a todo material gráfico efectuado por la mano de un experto con sentido artístico o pedagógico, que sirva para aclarar un concepto o un objeto. La característica principal de una ilustración está en su base psicológica. Su función es construir un elemento de sorpresa, tratado por la reacción instantánea de los reflejos mentales; arrancando al observador de la acostumbrada pasividad contemplativa. Un ilustrador a pesar de tener cierta independencia con el texto, es decir, que no tiene porque representar necesariamente de forma literal lo que se dice en palabras, debe mantener un mínimo de sintonía con el contenido de la historia que se narra, ya que un niño, a la hora de encontrar una contradicción entre texto e imagen se quedará con

la imagen.² Las ilustraciones representan un importante papel en la enseñanza; primero por el deleite que producen, y después porque en ausencia de las cosas mismas fijan con precisión en la memoria la noción de los objetos. Además es tan natural la tendencia a expresarse de este modo que el niño desde que se da cuenta de su existencia en relación con el mundo externo traza sus primeros garabatos que ilustra con explicaciones verbales y finalmente traza figuras en las que pretende haber retratado objetos e ideas complejas (Sagredo, 1969).

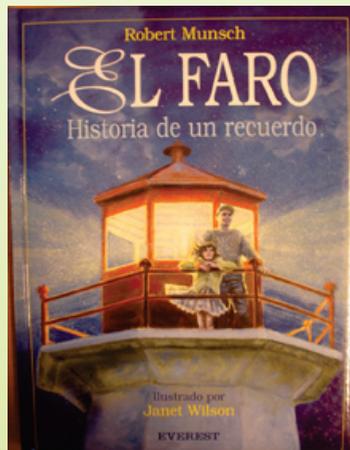
7.2. Libros Ilustrados para niños: Podemos pensar que en un libro con imágenes las ilustraciones actúan como aliados de las palabras, especialmente cuando se trata de lectores muy jóvenes. En este caso, el contenido de las imágenes es una variable facilitadora y placentera, que puede ayudar al lector a visualizar e interpretar el argumento. *“En general, se puede afirmar que las ilustraciones ayudan a hacer el libro más atractivo... las ilustraciones en general, permiten que los niños, sobretodo los mas pequeños, tengan un mejor acceso a la historia”³*

Está demostrado que incluir figuras mejora la

¹ MONTOYA, Víctor. Las ilustraciones en la Literatura Infantil. (En Línea). <<http://www.leemeuncuento.com.ar/ilustraciones.html>>

² CERRILLO, Pedro C. “El Niño, la Literatura y la Cultura de la Imagen”. Editorial [Ciudad Real]: Universidad de Castilla, La Mancha España. 1995. Pág. 70.

³ Op. Cit. Pág. 68.



¹CERRILLO, Pedro C. "El Niño, la Literatura y la Cultura de la Imagen". Editorial [Ciudad Real]: Universidad de Castilla, La Mancha España. 1995. Pág. 68, 69.

capacidad infantil de recordar y comprender una historia: el niño va a asimilar mejor el contenido de una historia cuando éste contenido se presenta tanto textual como figurativamente. Las imágenes ayudan a la comprensión del texto y lo hacen no sólo en función de lo mucho o poco que esas ilustraciones se corresponden con el texto, si no también cuando se trata de ilustraciones que muestran visualmente información esencial para el texto.

Las ilustraciones pueden, por tanto, contribuir a algo más que a reiterar el contenido verbal. Por tratarse de símbolos de distinta naturaleza, tanto las ilustraciones como las palabras, ofrecen diversas posibilidades de acceso a la ficción. Podemos pensar entonces que las imágenes añaden vivacidad a la acción en la medida que permiten, entre otras cosas, tener una imagen de sus personajes o visualizar los elementos que interviene en el relato. Además las ilustraciones pueden clarificar el texto, dar una apariencia física a esos contenidos, facilitar un contexto espacial y brindar al niño un mapa del territorio en el que tiene lugar la historia; mostrar en suma, como están dispuestos espacialmente los elementos. **Dichas función puede adquirir mayor importancia cuando las**

ilustraciones presentan contenidos nuevos y fantásticos del relato. La ventaja de las imágenes, es que la versión a base de palabras es más laboriosa, menos directa para transmitir el mensaje. Las palabras en muchos casos no pueden reflejar múltiples matices en cuanto a textura, color o composición de un determinado personaje o lugar; apoyando esta idea en el hecho de que numerosos escritores suelen conseguir sus imágenes más nítidas dejando de lado las descripciones en exceso literales. Las últimas décadas se ha incrementado la publicación de libros lustrados, en los cuales el texto y la imagen se complementan entre sí para formar un todo y facilitarle al niño la mejor comprensión de la lectura, puesto que la ilustración, además de estimular la fantasía, es un recurso indispensable para el goce estético de la literatura infantil.¹

8. Diseño Gráfico en la Educación

Se analizará durante este ítem los diferentes factores que interesan al diseño gráfico y que se deberán aplicar a cualquier proyecto que se realice para los niños del nivel NB1. Se estudia cómo las imágenes pueden mostrar y enseñar unidades a los niños y como debe abordarse el tema de las imágenes en la educación para así lograr que los niños verdaderamente se sientan a gusto con las imágenes. Se estudia el tema de la legibilidad y el color para tener claro cuales son los parámetros y límites que debe considerar un diseño hecho especialmente para los niños y así llegar a una solución amigable para ellos.

8.1. Imagen en la Enseñanza: La imagen siempre comunica. Es un mensaje a través del cual un ser humano transmite a otro ser humano valores, inquietudes, ideas y sentimientos. En el sistema comunicativo la imagen producida por su autor representa y comunica; pero es la persona que la mira quién le da un significado, una utilidad, una metamorfosis cognoscitiva a esa comunicación. Por ello ambas, imagen y mirada, forman un conjunto: un proceso que mientras da sentido al que la contempla, logra la vigencia de la imagen para que

ésta permanezca.

Sin embargo, en el mundo educativo se tiene la tendencia a pensar en la imagen desde la técnica y la época en la que se han realizado; por ello se considera conveniente analizarlas desde la doble perspectiva que ofrece la propuesta sistémica, reflexionando sobre la imagen y la persona que la contempla. La misma imagen es vista de modo diferente por personas de distintas edades, niveles socioeconómicos y culturas diversas, dándole cada una distinto significado. **En la educación debe ser considerado el mundo plétórico de imágenes en el que vivimos, considerar la cultura audiovisual que poseen los alumnos y tomar en cuenta que las imágenes y las formas de miraras representan organizaciones y comprensiones diferentes del mundo.**

La técnica no sólo ha cambiado la elaboración de imágenes, sino que ha modificado la forma en la que miramos. El educador no sólo debe usar la tecnología para transmitir información, sino que debe establecer actividades que formen a sus alumnos en procesos de reflexión, sobre los significados de las imágenes que utilizan. El maestro debe considerar su cultura audiovisual y la de sus educandos para utilizarlas con fines pedagógicos.



La imagen ofrece una infinita gama de posibilidades didácticas y enriquecedoras; pero esto conlleva una trampa implícita al usarla sin una reflexión, sin una toma de conciencia de quién es el emisor y sus intenciones, quién es el alumno receptor, su sensibilidad, sus mediaciones culturales y personales, su vivencia estética, y sobre todo su personal manera de mirar y asimilar los mensajes y aquí precisamente recae la labor del diseñador de comunicación visual.¹

8.2. Imágenes para niños: Parece evidente que el formato visual resulta de gran atractivo para los niños, entonces podemos preguntarnos ¿Qué es lo que hace una ilustración atractiva para un niño?: el autor de “El niño, la literatura y la cultura de la imagen” afirma que estas preferencias van a estar condicionadas por dos factores; la edad y la educación recibida. **Hacia los 7 u 8 años el atractivo de una ilustración se mide por su semejanza con la realidad; colorido realista, los detalles históricamente correctos, la escala y las proporciones convincentes,** hasta que llegan a la edad de la adolescencia, donde los niños flexibilizan sus exigencias realistas y comienzan a aceptar diversos estilos y grados de abstracción.

El diseño gráfico en la comunicación infantil transmite y suministra información a través de signos y símbolos visibles. Dentro de estos símbolos indiscutiblemente hay formas, colores y códigos que facilitan la percepción de la idea que la imagen desea transmitir al niño, entre las cuales destacamos los siguientes factores: o parámetros para el diseño relativos a legibilidad

- El niño percibe mejor formas simples.
- Los niños prefieren la simetría.
- Entienden situaciones particulares y graficaciones no vividas por él.
- Percibe cierto grado de abstracción sensible a modificaciones de formas.
- En la primera infancia son atraídos por colores brillantes y puros, la pregnancia de la imagen también es dada por el color, en la segunda infancia captan nuevos colores y matices y tratan de reproducirlos.
- Relacionan las figuras con un todo espacial (tiempo-espacio). Percibe distancias existentes en una lámina, dadas por clave de profundidad.
- Percibe relaciones de tamaño, forma y transparencias de color.

¹ MARTINEZ, Irene. Imagen y Educación II. (En Línea). <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2005/d_imgyedu2 /imgyedu2_2.htm>

- Relaciona los colores con objetos determinados (Vergara 1981)
- Unidad: Soldadura de todos los elementos de un todo compacto que aumenta la comprensión y añade interés, la falta de unidad produce confusión y por tanto desinterés y un aprendizaje limitado.
- Movimiento: Flujo direccional establecido. Es controlado por las líneas reales y las líneas implícitas que se forman por la repetición de formas, superficies contrastantes, dirección hacia la cual mira la figura, o hacia la cual apunta un elemento prominente.
- Claridad: El diseño debe ser fácil de interpretar.

Entre algunas de las características que el diseñador debe controlar se aconseja:

1. Tener una numerosa colocación de elementos, mensajes redundantes, confusos o insuficientes llevarán al desconcierto del lector del mensaje.
2. Utilizar letras pequeñas o ilegibles dificultarán la comprensión y llevarán a la frustración.
3. Controlar la cantidad y variedad de temas que se tratan, muchos temas dividen la atención del obser-

vador y reduce su retención en el diseño.

4. El espacio blanco influye en el valor, importancia y estabilidad de los elementos, el arreglo espacial produce o destruye la ilusión de una tercera dimensión e influye en el movimiento de la vista.

5. Las líneas comunican la mayor parte de la información y son la fuerza más poderosa que afecta el movimiento de la vista. El efecto de una línea se puede lograr mediante líneas que de verdad existen o mediante líneas implícitas. Estas últimas se evocan cuando el ojo conecta una serie de puntos o formas repetidas en el flujo direccional definido.

6. Las formas convencionales se interpretan rápidamente pero a menudo carecen de énfasis, las formas pueden ser exageradas para dar mayor énfasis, atractivo y para denotar importancia.

8. El tamaño de un elemento visual es siempre relativo con respecto al tamaño de los otros elementos y al tamaño del soporte, funciona como una herramienta para atraer la atención y enfatizar.

9. La textura influye en la percepción de una tercera

dimensión y también en la importancia que se le confiere a cierta forma, la textura agrega detalles a la forma.

10. El color es considerado un aparte vital, aumenta el atractivo visual y la visibilidad directamente relacionada al contraste. También puede separar elementos, mostrar relaciones y destacar un elemento en particular. (Vergara, 1981)

9. La Legibilidad de los Textos

“Legibilidad es el conjunto de características de los textos que favorecen o dificultan una comunicación más o menos eficaz entre ellos y los lectores, de acuerdo a la competencia de éstos y a las condiciones en que realizan la lectura”¹. La legibilidad esta fundamentalmente ligada a la comprensión, ya que ésta es su aspecto más importante.

Podemos diferenciar seis tipos de legibilidad; material, lingüística, sicológica, conceptual, estructural y por último pragmática. (Alliende, 1994)

9.1. Legibilidad Material: es de la que más se preocupa el diseño gráfico, esta legibilidad se refiere a

todos los aspectos del material donde está escrito el texto, aunque no es lo mismo que lo tipográfico depende en gran parte de este aspecto.

- Tipografía

1. Dimensión: o cuerpo de la letra
2. Estilo: Las letras pueden variar en su forma: redondeada, ovalada, puntuda etc. El conjunto de estas características es un estilo de letra.
3. Espacios y cortes entre palabras: es la distancia entre palabra y palabra y los cortes de éstas al final de las líneas. La legibilidad se ve favorecida por ausencia de cortes y por espacios suficientes y regulares.
4. Justificación de los párrafos: Puede ser al lado izquierdo, derecho, centrado etc. Por ejemplo las líneas justificadas por ambos lados, con espaciamento regular, producen textos ordenados pero poco variados.
5. Longitud de las líneas: Para los lectores principiantes son mejores las líneas que no ocupan toda la extensión de la caja tipográfica.
6. Interlineado: En algunos casos el aumento de este espacio hace más fácil la lectura.
7. Longitud del texto: Este aspecto es de gran impor-

¹ ALLIENDE, Felipe. La Legibilidad de los Textos: manual para la evaluación, selección y elaboración de textos. Santiago, Chile. Editorial Andrés Bello. 1994. Pág. 24.

tancia en los niveles iniciales. La mayor longitud de un texto lo hace menos legible debido al esfuerzo que debe hacer el lector que aún no ha automatizado el proceso de decodificación de los signos gráficos.

- Soporte: En la legibilidad influyen el tipo de papel, el color de éste, el brillo de la tinta, etc.

9.2. Legibilidad Lingüística: *“Un texto de las mejores características es ilegible para un lector que ignora la lengua en que esta escrito”*¹. En primer lugar la lectura se hace más difícil en cuanto aumenta el número de sílabas y letras de cada palabra, en segundo lugar hay sílabas más difíciles de leer que otras y en tercer lugar, las palabras con más letras y con sílabas más complejas son de uso menos frecuente y generalmente corresponden a conceptos abstractos y difíciles de entender. Dado que la comprensión de un texto se basa en la captación del sentido de la mayoría de sus palabras, la mayor o menor legibilidad depende en gran medida de los siguientes factores:

- Número de letras y sílabas por palabra.

- Tipo de concepto: abstracto o concreto a que se refiere la palabra.
- Objetos cercanos o lejanos a los que se refiere la palabra.
- Frecuencia de uso de las palabras, mientras más frecuente la palabra se torna más fácil de leer.

Otro factor a tener en cuenta para los niños es el aspecto semántico ya que a veces, la situación puede ser fácilmente entendida por el lector, pero el modo de decir las cosas puede hacer incomprensible el texto, una buena comprensión exige la captación de la significación denotativa y connotativa de la mayor parte de las palabras.

9.3. Legibilidad Psicológica: la legibilidad psicológica tiene 3 aspectos a considerar:

- El interés: los textos que interesan y motivan al lector se le vuelven más legibles, la falta de interés puede deberse por ejemplo a la lejanía temporal y ambiental muy ajena mundo del lector, a la falta de novedad y variedad en los contenidos, a la descripción exhaustiva de situaciones, excesiva longitud, lectura trabajosa, etc.

¹ ALLIENDE, Felipe. La Legibilidad de los Textos: manual para la evaluación, selección y elaboración de textos. Santiago, Chile. Editorial Andrés Bello. 1994. Pág. 37

- **Apelación al inconsciente:** Los textos no solo son atractivos cuando provocan emociones conscientes. Es conocida la atracción que ejercen los cuentos fantásticos y se ha demostrado que se los conserva y repite porque contienen respuestas para problemas muy profundos del hombre. El interés por este tipo de relato persiste en los niños porque el cuento tradicional sigue siendo un modo de expresión adecuado a su estilo de vida.
- **La Propiedad:** Cuando un texto es apropiado desde todo punto de vista para un lector, sin duda se vuelve más legible. Son apropiados los textos que corresponden al desarrollo psíquico del lector: Capacidad de lectura, realidad geográfica, física, motriz etc.

9.4. La técnica de la línea controlada: En la práctica escolar la mayor necesidad de orientar la producción y presentación de textos, se encontraba inmediatamente después del aprendizaje inicial de la lectura. Mientras los libros para el aprendizaje inicial se caracterizaban por la sobre simplificación, los textos del nivel inmediatamente posterior eran de gran complejidad y dificultad, lo que se traducía en numerosos fracasos lectores en esta etapa del proceso. El uso pleno

de la línea, presenta un gran número de dificultades para un lector principiante o poco experimentado, se hace recomendable entonces controlar la línea en los siguientes aspectos:

- **su extensión:** se puede utilizar por ejemplo al mitad de la extensión de una línea normal.
- **El cuerpo de la letra:** conviene usar un cuerpo de 10 o superior, de modo que en cada línea no quepan más de 5 a 8 palabras.
- **Interlineado:** a medida que aumenta el cuerpo de la letra también se debe aumentar el interlineado.
- **Se deben además, suprimir la división de palabras al final de la línea.**
- **Hacer coincidir cada línea de un texto con una unidad de sentido.** Este modo de escribir y presentar los textos le evita al lector reciente los problemas derivados de la falta de sentido a las líneas que él tiende a ver como unidades. (Alliende, 1994)

10. La Percepción del color en el niño

Cada sentido es un complejo sistema de transmisión, provisto de un conjunto de órganos especializados que, a su vez poseen en el cerebro sus

correspondientes memorias, con múltiples modos de recordar y recrear situaciones similares, Es así como cada sentido debe ser ejercitado y estimulado obteniendo de él su máximo potencial desde los primeros años de vida. En la percepción del color en el niño se distinguen 3 etapas cromáticas:

- Descubrimiento del color (2 a 6 años)
- Sistematización del color (7 a 9 años)
- Adaptación realista del color (10 a 14 años)

El color esta cargado de información y de distintas connotaciones los colores que tiene mayor significado para los niños, son los colores del espectro, es decir, los primarios y secundarios, Existen experiencias concretas que revelan que el orden de priorización de la selección de los colores en el niño es la siguiente:

- 1º Rojo: es el primer color que ven los recién nacidos, por esto su importancia para los niños. Es cálido y dinámico, agresivo y excitante.
- 2º Azul: Es el color del cielo y del mar por eso expresa infinitud.
- 3º Verde: es el color del reposo, de la estabilidad y

el equilibrio.

- 4º Amarillo: es el color más alegre y luminoso, irradia alegría y naturalidad.
- 5º Naranja: es un color cálido y energético, extrovertido y activo.

10.1. La Importancia de los Colores: *“El color fabrica todo un universo imaginario. Nos hace viajar a las islas, nos sumerge en el mar o nos sostiene en pleno cielo”¹.*

Hablaremos en este ítem de una característica fundamental del color, que es tenerlo en cuenta como elemento expresivo estudiaremos tres diferentes aplicaciones del color en el ámbito gráfico (siguiendo la clasificación que se realiza en “Grafismo Funcional”): El color denotativo, el color connotativo y el color esquemático. (Moles, 1987)

i. El color denotativo: Aquí hablamos del color cuando está siendo utilizado como representación de la figura, es decir, incorporado a las imágenes realistas de la fotografía o la ilustración. El color como atributo realista o natural de los objetos o figuras. En el color denotativo podemos distinguir tres categorías: Icónico,

¹ MOLES, Abraham, Luc Janiszewski. Grafismo Funcional. Barcelona, España. Ediciones CEAC. 1990. Pág. 67.

saturado y fantasioso.

- El color icónico: La expresividad cromática en este caso ejerce una función de aceleración identificadora. El color es un elemento esencial de la imagen realista ya que la forma incolora aporta poca información en el desciframiento de las imágenes. La adición de un color natural acentúa el efecto de realidad, permitiendo que la identificación sea más rápida. Así el color ejerce una función de realismo que se superpone a la forma de las cosas: una naranja resulta más real si está reproducida en su color natural.
- El color saturado: Una segunda variable del color denotativo es el color saturado. Este es un cromatismo exaltado de la realidad, más brillante, más pregnante. Son colores más densos, más puros, más luminosos. El mundo resulta más atractivo de esta forma.
- El color fantasioso: en el que la fantasía o manipulación nace como una nueva forma expresiva. De esta forma se crea una ambigüedad entre la figura representada y el color expresivo que se le aplica, creando una fantasía de representación.

ii. El color connotativo: La connotación es la acción de factores no descriptivos, sino precisamente psicológicos, simbólicos o estéticos, que suscitan un cierto clima y corresponden a amplias subjetividades. Es un componente estético que afecta a las sutilezas perceptivas de la sensibilidad.

- El color psicológico: Son las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser de calma, de recogimiento, de plenitud, de alegría, opresión, violencia...
- El color simbólico: Aquí analizaremos el color no en cuanto a su significado psicológico, sino como una significación simbólica o codificación cultural.

iii. El color esquemático: Aquí consideramos el color extraído de su contexto, icónico o denotativo, y considerarlo sólo en cuanto a materia cromática. Se convierte así en una propiedad autónoma, utilizable para los objetos de diseño y los mensajes gráficos. El color esquemático es combinable infinitamente con todos sus tonos y matices, pero siempre color plano, dentro de esta categoría se encuentra el color emblemático y el color señalético.

10.2. Tipografía y color: En la elección del color uno de los aspectos que no debemos olvidar es la legibilidad tipográfica ya revisada anteriormente. Muchas tipografías se han diseñado para ser leídas como letras negras sobre fondo blanco y ofrecen una óptima legibilidad impresos de este modo.

En el momento en que se añade color al tipo o al fondo, se altera la legibilidad del texto. En consecuencia, la tarea del diseñador es combinar las propiedades del tipo y el color para multiplicar su potencial comunicativo. Para alcanzar la óptima legibilidad cuando se diseña con tipos y color se han de sopesar cuidadosamente las tres propiedades del color (tono, valor e intensidad) y determinar el contraste apropiado entre las letras y su fondo. Cuando se combinan tipos y color, el equilibrio entre estas características es crucial. Tendremos que tener también en cuenta las cualidades y características de cada tipo, ya que debe de existir el contraste suficiente para proteger la fidelidad de las letras.

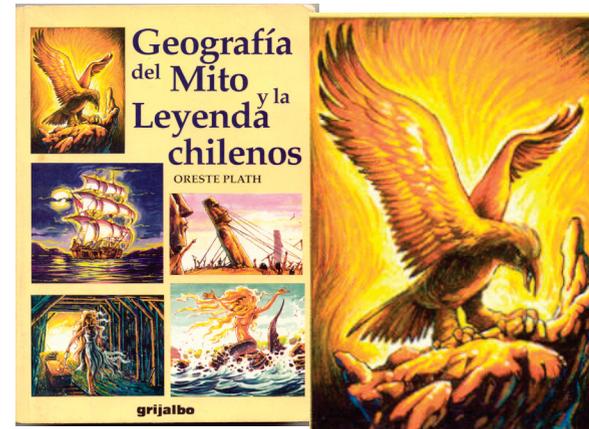
11. Ilustraciones de Temas Fantásticos de la tradición:

Se analizan a continuación las ilustraciones encontradas en libros de mitos y leyendas, cuentos folklóricos, y de hadas, también las que circulan en internet sobre personajes mitológicos y de leyendas chilenas.



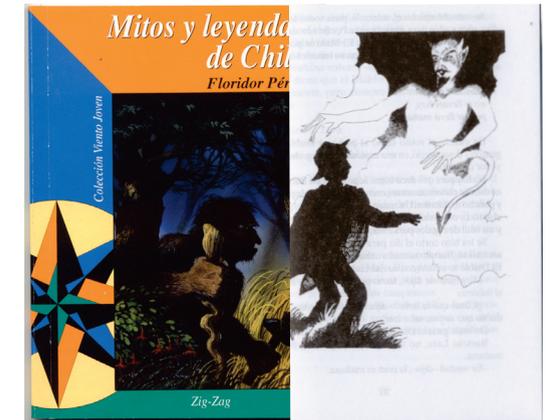
“Mitos y leyendas de la zona de Chanquín y cucao”

Utiliza ilustraciones con trazos expresivos, coloridas. El grado de complejidad es superior a lo que debería ser una ilustración para niños, ya que el libro no es dirigido a ellos en particular, los trazos son muy irregulares y las formas muy complicadas en su composición, los fondos y las ilustraciones, en general poseen muchos elementos que producen ruido a la ilustración. Este libro posee ilustraciones originales se innovadores distribuidas de forma poco convencional en las páginas.



“Geografía del mito y la leyenda Chilenos”

Este libro solo posee ilustraciones en su portada, el contenido es puramente texto escrito, las ilustraciones son bastante saturadas, muy realistas y con un código claro. el colorido es lúgubre y tenebroso, resultando en algo burdo y tosco. ste libro no es dirigido exclusivamente a niños si no al publico en general.



“Mitos y Leyendas de Chile”

Sus ilustraciones son oscuras y basadas en el alto contraste, no se muestran detalles de las formas y no se utilizan colores. Este libro es dirigido a un público juvenil, sin embargo sus ilustraciones no poseen un código pertinente.

TIPOLOGÍA EXISTENTE



“Cuentos Folklóricos para niños”

En este libro la única ilustración que posee color es la de la portada, la cual posee un código que es completamente diferente al de las ilustraciones del interior. El código de la portada es mucho más llamativo y original para los niños que el del interior que posee líneas más débiles y formas menos definidas. El libro cuenta con una ilustración por cuento que muestra un pasaje de la historia dispuesto de forma obvia en la hoja. Las ilustraciones del interior se perciben como de baja calidad en comparación con al de la portada.



“Colección Cuento Contigo”

Este es un libro de cuentos, poemas y canciones dirigido a niños de más de 6 años, es una iniciativa por acercar la lectura a los niños, que se desarrolló por diseñadores de la Universidad Católica, patrocinados por la empresa COPEC. En este libro participaron muchos ilustradores por lo que el código no es el mismo para todo el libro, sin embargo, las ilustraciones que en él aparecen son en su totalidad de alta calidad, hechas especialmente para los niños, con coloridos llamativos y códigos adecuados para niños desde los 6 años en adelante.



“Una, dola, tela, catola: el libro del folklore infantil”

Este libro contiene cuentos, adivinanzas, poemas y canciones, sus ilustraciones no son muy innovadoras en cuanto al código utilizado, las imágenes no son creadas pensando en las motivaciones infantiles, los colores son toscos y poco saturados y el código utilizado podría ser utilizado tanto en una enciclopedia como en un libro de medicina. Las ilustraciones están en cada página dispuestas sobre el fondo blanco.

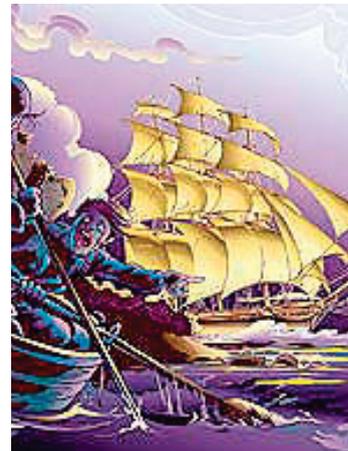
TIPOLOGÍA EXISTENTE

Lo siguiente son un grupo de imágenes encontradas en internet. Considerando que es el medio más accesible para obtener cualquier tipo de imagen o referencia, es importante lo que este medio aporte o no al tema.

La Pincoya



El Caleuche



TIPOLOGÍA EXISTENTE

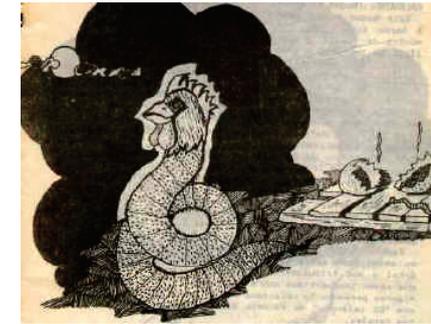
El Alicanto



Las Tres Pascualas



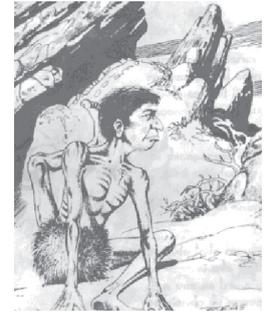
El Basilisco



El Caballo Marino



El Invunche



La Voladora



El Chonchón



El Cuero



IV. PLANIFICACIÓN PROYECTUAL



Concepto General de Comunicación

Identidad Cultural y Geográfica Chilena narrada en Mitos y Leyendas de Tradición.

Se presentarán los mitos y leyendas como un retrato o reflejo de la tradición de un pueblo, zona o región, por lo tanto como parte de los elementos con los que un niño se puede identificar y comenzar a forjar su identidad personal y colectiva. El mito o leyenda es una representación de la geografía, el patrimonio y la cultura que le dieron su origen como relato popular, por este motivo la solución tanto gráfica como narrativamente establecerá la relación desde la cultura y la geografía hacia el relato, identificando, diferenciando y segmentando cada zona geográfica.

Parámetros de diseño:

Según lo investigado hay muchos factores a considerar antes de diseñar un material didáctico para niños y específicamente para diseñar un material bimedia¹, ya que la imagen y la palabra son dos funciones expresivas que se complementan, así una imagen puede ayudar al niño a entender un texto , y

un texto puede ayudarlo a entender una imagen. Por otro lado las imágenes tienen gran importancia en la enseñanza ya que estimulan la imaginación, motivan y producen deleite en los niños, y también porque en ausencia de lo real fijan en la memoria la noción de los objetos, personas o situaciones que representan. Antes de diseñar hay que tener claro que en la comunicación un material producido por su autor representa y comunica, pero es la persona que lo mira quién le da un significado y una utilidad, en este caso los niños, por eso el diseño tiene que considerar el mundo completo del niño y su forma de mirar la realidad.

Plano Semántico

- **Subdividir el área de Chile en tres zonas que abarcarán las diferentes regiones o provincias de donde provenga cada mito o leyenda.** Estas tres áreas serán la zona norte, zona central y zona sur para organizar de esta manera la presentación de los relatos en el material a desarrollar. Se empezará por las historias de la zona norte (I a la IV regiones), siguiendo en orden hacia la zona central (V a la VII regiones) y terminando con la zona sur (VIII a XII regiones) a modo de un recorrido por las regiones de tradición mitológica de

¹ Según "la Imagen Didáctica" de Joan Costa: Imagen + Texto.

Chile.

- **Incluir una introducción sobre los mitos y leyendas**, explicándoles qué son y cómo se reconocen, para así contribuir a la mejor comprensión de las historias y su origen, de esta forma se mejorará la experiencia y el niño aprenderá de una manera más eficaz.

- **Se deben seleccionar 5 historias de cada zona geográfica**. El criterio de selección estará basado en los siguientes parámetros:

1. Extensión: los niños a la edad de 6 a 8 años gustan de los materiales de lectura breves en extensión, ya que aún no manejan todas las reglas gramáticas o de puntuación se cansan más fácilmente de la lectura. Cada historia seleccionada no debe superar las seis páginas de extensión.

2. Temática: Las historias con hechos maravillosos y personajes mágicos o que suceden en lugares encantados cautivan y motivan a los niños a la lectura. No se consideró como parámetro el que la historia contenga hechos crueles o demasiado realistas ya que se consideró que esta es la característica que da riqueza a este tipo de relatos.

3. Popularidad: hay historias que han trascendido de

su zona de origen y se han transformado en leyendas o mitos conocidos en todo el país por lo tanto es interesante que los niños puedan situar estas historias en su lugar de origen.

- **Incluir una introducción a cada zona geográfica (norte, centro y sur)**, para situar al niño en el contexto geográfico y narrativo al que se introducirá a continuación. En estas instancias se explicará a grandes rasgos la tradición mitológica de la zona correspondiente, los temas recurrentes y la importancia de los distintos lugares de procedencia de los mitos o leyendas.

- **Contextualizar cada leyenda o mito en un marco o margen cultural y geográfico**: Debido a que fue este contexto el que la originó y la define como tal, es muy importante destacar algunas características o elementos del lugar de procedencia de la historia, lo cual se traducirá en una identificación y una segmentación de la diversidad cultural por parte de los niños.

- **Incluir notas aclaratorias, a modo de un pie de página** a cada historia de manera que se pueda aclarar

cualquier hecho o término que sea confuso o que no se entienda fuera del contexto nacional. Estas notas cumplen además la función de informar sobre hechos relevantes para el origen de la leyenda o mito, y/o sobre la región en la que estos pertenezcan. La idea de estas notas es reforzar la contextualización de las historias como parte de la tradición de cada pueblo y además asegurarse de que el material pueda ser utilizado y entendido a cabalidad por personas nacionales como extranjeras.

• **Editar y sintetizar los textos** considerando los siguientes factores:

1. Extensión: La excesiva longitud o la descripción exhaustiva puede desencadenar el desinterés del niño por el relato y dificultar la legibilidad.
2. Aspecto Semántico: cuidar la forma de decir las cosas, las oraciones deben ser comprendidas tanto en su significación denotativa como en la connotativa. Los niños no entienden muchas veces, expresiones populares o frases que connotan significados distintos a lo explícitamente escrito.
3. Palabras: Las palabras utilizadas en el texto no deben ser demasiado largas ni con muchas sílabas, esto facilita su lectura y comprensión por parte de los

niños.

4. Tipografía: La tipografía debe ser de estilo simple y de tamaño superior a 12 pt.; las palabras no deben tener cortes al final de la línea y con un espaciado regular entre palabra o palabra y entre letra y letra, suficiente para evitar todo tipo de confusión por las formas de las letras; el interlineado debe ser bastante amplio ya que así se facilita el paso de una línea a otra.

5. Párrafos: Los párrafos han de ser cortos y no demasiado regulares para que al lectura no se vuelva monótona.

6. Técnica de la Línea controlada: Hacer coincidir cada línea del texto con una unidad de sentido, facilita al comprensión del texto por parte del niño que no ha desarrollado a cabalidad su capacidad lectora. Asociando el ancho de la línea al número de ideas que exprese.

7. La tipografía debe correr junto con el cuento, a modo de una narrativa expresiva de las ideas.

• **El material a desarrollar debe tener las siguientes características:**

1. Simple: por ser un material dirigido a niños, no debe

ser demasiado intrincado en su narrativa o en su contenido.

2. Infantil: los niños saben reconocer cuando un material es para ellos o no lo es mediante el lenguaje y los significados que emiten las cosas.

3. Entretenido: Debe tener un lenguaje narrativo dinámico y empático que sea fácil de abordar.

4. Innovador: Los niños valoran cuando un material es diferente de todo lo que ellos han visto o les presenta nuevas alternativas o desafíos esto los motiva a seguir investigándolo y utilizándolo.

5. Integral: Si bien el material estará subdividido en zonas y posteriormente en historias individuales, el todo debe entenderse como tal y tener un total que funcione como sistema de solución único

Plano Sintáctico:

a) en cuanto al diseño de las ilustraciones: Para el diseño de las ilustraciones se deben tener en cuenta los siguientes parámetros:

- Se utilizará un código gráfico de formas simples, con un alto grado de abstracción, evitando detalles tediosos o confusos.

- Se deben respetar y cuidar las relaciones de tamaño, forma y profundidad ya que el niño está en edad de percibir y discriminar estos recursos. Se cuidará por lo tanto de respetar las proporciones y distancia que parezcan reales.

- En conclusión el código gráfico utilizado debe ser realista pero dentro del registro de lo infantil, manteniendo formas simples. Debe ser fiel a las proporciones y la escala ya que los niños se encuentran en una etapa de pensamiento lógico concreto.

- Las ilustraciones de cada relato deben tener una unidad de los elementos que la componen, ya que esto facilita la comprensión y el interés que el niño ponga en la ilustración. Esta unidad debe ser tanto denotativa como connotativa y narrativa.

- Se utilizará un cromatismo exaltado de la realidad por ser más pregnante para los niños; el mundo resulta más atractivo de esta forma. Se utilizarán colores denotativos en su variable de color fantasioso donde la manipulación del color en función de los significados, nace como una nueva forma expresiva, creando una

fantasía de representación.

- Se segmentarán las distintas zonas geográficas en tres grupos norte, centro y sur, la segmentación se llevará a cabo considerando las connotaciones de color, textura y forma.

1. La zona norte utilizará colores cálidos, en la gama de los amarillos, anaranjados, rojos y cafés, texturas rugosas y pedregosas. Asimismo sus formas serán formadas por líneas rectas y trazo simple.

2. La zona centro son inspirada en el campo chileno con colores cítricos en los tonos verdes y amarillos, texturas frutosas, vegetales y líneas irregulares y rugosas. En la zona costera del centro abundan los verdes más azulinos y las texturas pedregosas.

3. La zona sur del país está dominada por los colores fríos; azules, violetas y celestes. Las texturas son más arenosas y acuosas. Las formas son curvas y con bordes irregulares.

- Se debe crear el contexto espacial de cada historia, dando al niño un mapa del área en la que tiene lugar la historia. La composición de las páginas deben dar una apariencia física a los contenidos y las ideas

o situaciones expresadas en el texto, mostrar la disposición espacial de cada elemento de una manera clara y sencilla. La lectura de las distintas escenas se hará de izquierda a derecha siguiendo la narración de la historia.

- La composición de las páginas utilizará básicamente dos modos de representar las situaciones: La primera es una escena única, donde cada escenario ilustrado presenta una situación particular con diferentes sub-realidades dentro de ella. La segunda es un escenario único pero que alberga en sí más de una situación por la que pasa el mismo personaje, en tiempos narrativos diferentes.

- El encuadre que utilizarán las escenas son de plano general, o sea, el encuadre mostrará una visión generalizada del escenario. La angulación es normal y paralela a la línea del horizonte. Los personajes principales aparecen en primer plano dentro de este encuadre general, y las situaciones o personajes secundarios se sitúan en un nivel de lectura subsiguiente.

- Se desarrollará en cada cuento o historia una

analogía narrativa, que incluye dos dimensiones: una imaginaria que corresponde a la ilustración del universo de la historia irreal o fantástica, y una segunda dimensión real que corresponde al contexto cultural y tradicional en el que se ven inmersos los mitos y leyendas, esta segunda dimensión mostrará elementos típicos de la cultura del lugar de origen en un código netamente fotográfico, contrastante con el código gráfico de las ilustraciones, para crear una segmentación más clara de ambos universos.

- La introducción al tema de los mitos y leyendas presentará el mismo código gráfico que las ilustraciones de los relatos, con menos elementos para que el niño centre su atención en lo que se le está tratando de explicar y no se distraiga demasiado con ilustraciones. Se debe utilizar colores neutros y características geográficas que puedan pertenecer a cualquier parte del país.
- Las introducciones a cada zona serán una síntesis de lo que se muestra en cada mito o leyenda, y también de los elementos que caracterizan e identifican a las distintas regiones o localidades que componen cada una de las tres grandes zonas geográficas de Chile. Se

aplican entonces en estas introducciones respectivamente las características gráficas en cuanto a color, texturas y formas que se definieron anteriormente para cada zona.

- Los textos estarán escritos en tercera persona y deben ser simples y ágiles que no se regodeen en explicaciones o descripciones tediosas, la acción debe ser lo fundamental, es por esto que la narrativa debe ser dinámica, representando a un interlocutor imaginario que cuenta la historia a los niños, creando un equivalencia con al forma real en la que se transmitieron este tipo de historias de generación en generación.

En cuanto a la tipografía de contenido

- En la tipografía utilizada para el contenido esta debe ser de estilo simple, sin muchos recovecos o demasiado adornada ya que el quitaría protagonismo a la historia y confundiría al lector si no tuviera una correcta visualización. Con una tipografía simple y legible se logra la armonía deseada entre texto e ilustración.
- La tipografía utilizada debe tener un cuerpo de texto entre 12 y 18 pt. Para una correcta legibilidad.

- Los párrafos deben ser cortos y no demasiado regulares para evitar la monotonía y que las cajas de texto se vean pesadas para este mismo fin el interlineado debe ser como mínimo de 1, 5 o doble espacio.
- El manejo de los párrafos variará según la historia incluyéndose a veces dentro de ésta como parte del paisaje o siguiendo las líneas de éste.
- El color debe ser contrastante con el color del fondo y ser perfectamente legible sobre este.

En cuanto a la tipografía de títulos:

- En la tipografía utilizada para los títulos puede ser de un estilo más personalizado, dependiendo de los conceptos, el tipo de ilustración y la trama de la historia que se este presentando, cada historia tendrá su propia tipografía para su título pudiéndose identificar en ella los conceptos del contexto y las características de cada mito o leyenda.
- La tipografía utilizada debe tener un cuerpo mayor a 20 pt. Para una correcta legibilidad en cuanto se

distinga que es un título y no parte del texto.

- El colorido dependerá de cada historia pero se recomienda utilizar colores dentro de la gama de los de la zona geográfica, para que el título parezca parte de la ilustración, al mismo tiempo que se destaque por su tamaño o por su condición de tipografía, pero nunca por desprenderse de la ilustración o no corresponder al tipo de relato o de diseño.

Plano pragmático

El proyecto tiene como finalidad ser un material didáctico que presente a los niños los mitos y leyendas como parte de la tradición, las historias se le presentarán a los niños como un recorrido geográfico de norte a sur donde él irá pasando por distintas regiones de las cuales provienen la historia que se está contando. Cada historia tendrá dos niveles o dimensiones de lectura, la fantástica donde está el mito o leyenda ilustrado y la real donde se presenta el lugar de origen del relato con imágenes características y notas aclaratorias que destaquen y den a conocer, la naturaleza del mito o leyenda como tradición y

cultura del lugar geográfico del cual proviene.

- **Solución material:** Se decidió hacer un libro versus un material didáctico o multimedial, ya que el libro ilustrado es el más fiel representante de la literatura, y no se debe olvidar que los mitos y leyendas son parte de la literatura fantástica de Chile. Por otra parte el libro es más asequible y manejable por los niños, lo pueden tocar y mirar una y otra vez disponiendo del tiempo que le entregan y de su ritmo personal de lectura. Para los niños el tacto es muy importante, y disponer de la tranquilidad y el espacio que les da la lectura trae muchos beneficios al imaginario y la cultura infantil. Por último los libros son más asequibles en las salas de clases, en caso de que se utilizara para este fin.

- **Tamaño y formato:** Cada hoja del libro mide 20 x 20 cm. y el libro extendido mide 40 cm. de ancho por 20 cm. de largo. Se definió este tamaño basándose en el tamaño de la mano de un niño de 6 a 8 años y haciendo que proporcionalmente no le fuera imposible manipularlo, ni tampoco su mano pudiera abarcar todo o la mayoría del libro pareciéndole poco importante. Además se consideró que la narrativa de

la mayoría de los cuentos se escenifica mejor en un formato horizontal por lo que se utiliza la totalidad del ancho de la página para las ilustraciones. En cuanto al aprovechamiento dado que es un formato cuadrado el sobrante de papel será el mismo si se utiliza el pliego de papel a lo ancho o a lo alto.

- **Papel:** El papel utilizado será couché mate de 170 gr. con un barniz opaco. Si bien los 130 gr. también sirven pierde el status de calidad que le da la hoja más gruesa, de ahí a ser menor de 130 las ilustraciones se traslucirían hacia el otro lado. Se escogió este gramaje debido a que el libro debe imponer presencia ya que las ilustraciones tienen mucha riqueza en textura y colorido, bordes rugosos o formas arenosas que necesitan de un papel de buena calidad que respete estas características, reforzando la riqueza cromática y la calidad de las imágenes. Existe también la alternativa de utilizar el papel Yupo de 120 gr. que es un papel sintético fabricado a base de prolipopileno, (parecido a lo que se usa en los billetes de \$2.000), Es un papel muy durable, flexible, altamente impermeable y resistente a: las grasas, productos químicos, rayos UV, al doblar, etc. Esta solución es adecuada ya que el material esta

dirigido a los niños de entre 6 y 8 años y de esta forma podrán manipularlo con mayor libertad.

- **Portada y contraportada:** Se harán en cartón piedra de 2 mm. y se imprimirán en papel couché de 130 gr. forrando el cartón, para dar estabilidad y fuerza al libro manteniendo la calidad de impresión. Es muy importante que la portada represente la riqueza ilustrativa y la calidad que el libro tiene en su interior ya que la portada es la primera impresión que se tendrá de todo el libro. La portada contará además con un juego de barnices, estará barnizada mate con el título en barniz brillante para destacarse.

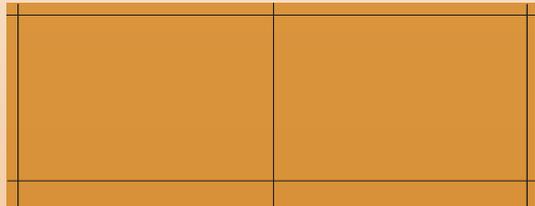
- **Encuadernación:** La encuadernación será en hot-melt con hilo, se hará la encuadernación en cuartillas las cuales posteriormente se les aplicara pegamento para asegurar la resistencia y una buena apertura del libro ya que las ilustraciones pasan de una página a otra.

- **Márgenes:** Se definieron dos tipos de márgenes:

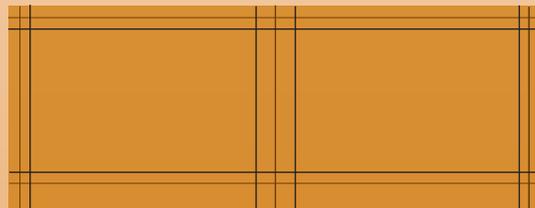
1. Un margen común en todas las historias, se enmarcan las ilustraciones con imágenes de la región de

origen. Este margen medirá 1,5 cm. en la parte superior, derecha e izquierda y 3,5 cm. el inferior para dar espacio a las notas aclaratorias.

2. Un margen virtual para los textos de las historias, en el cual se define que ningún texto debe acercarse por menos de 1,5 cm. al marco de cada página ni al centro divisorio de las páginas. Este margen se fija por un tema de facilidad de lectura ya que al quedar textos al medio o que cruzaran de una página a otra se arriesga que hay un descalce o que el texto quede escondido dentro del pliegue del libro.



Plano de márgenes entre la dimensión real y fantástica.



Plano de márgenes virtuales para la aplicación de los textos.

Para el desarrollo de alternativas es primeramente necesario tener claro lo que se busca, convertir los conceptos verbales en resultados visualmente atractivos para el grupo objetivo, respetando los requerimientos y restricciones impuestos en el ítem anterior.

Para el diseño de las imágenes se considerarán todos los parámetros que se establecieron como los más importantes propuestos dentro de las conclusiones del marco teórico: Simplicidad, grado de abstracción, unidad, apelar a la exageración de las formas, tamaño, distancias, texturas, colores brillantes y saturados, es decir, un cromatismo exaltado de la realidad. Además, como se mencionó también, las imágenes deben ser amigables y considerar la cultura visual de los niños, lograr que la imagen se vea actual y contemporánea mediante un tratamiento más simple y con colores vivaces. Las ilustraciones serán parte importante del diseño, ya que los niños entre 6 y 8 años consideran los textos con imágenes más atractivos y los motivan a seguir leyendo. Además dado que los personajes de las leyendas y mitos no son reales ni conocidos por ellos, las ilustraciones los ayudarán a relacionar lo que leen con una imagen, a

relacionar los conceptos con algo que está plasmado en el papel.

Para poder llegar a desarrollar un código gráfico pertinente para todos los personajes y sus ambientes, se comenzó boceteando cada uno de ellos. Se buscaba un código de formas simples, con bordes regulares que respetara las proporciones y escalas reales. El diseño de los personajes de los mitos y leyendas está basado en las descripciones que hace Floridor Pérez en su libro *Mitos y Leyendas de Chile*, y Oreste Plath en *Geografía del Mito y la Leyenda Chilenos* para desarrollar algunas características de los personajes.

PROCESO DE DESARROLLO

Se comenzó desarrollando las ilustraciones de los distintos personajes protagonistas de cada leyenda o mito. El proceso para construir estas ilustraciones fue en su primera instancia manual para luego pasar a un tratamiento computacional. Las primeras alternativas que se desarrollaron, poseían un contorno, si bien el código cumplía con la mayoría de los parámetros establecidos, el contorno dificultaba la unidad y segmentaba mucho a los personajes, se buscaba un desarrollo de la gráfica más expresivo para representar la fantasía y la magia de las historias.

Se intentó luego con un coloreado manual con lápices de madera para aumentar la expresividad y también con la aplicación de texturas a ciertos sectores del personaje.

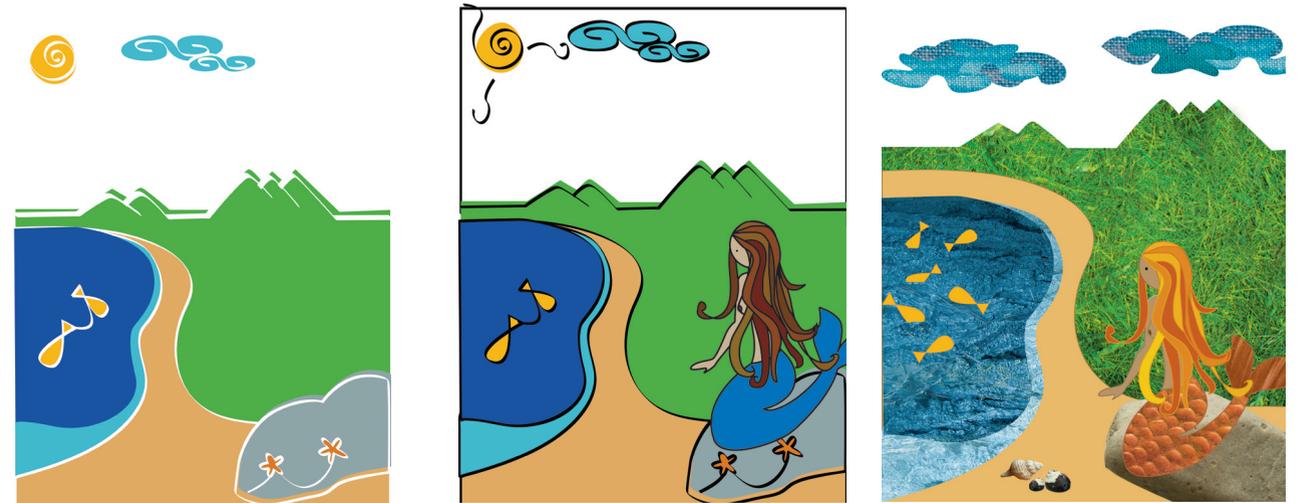
Finalmente se optó por utilizar las texturas de una manera más expresiva, sobre el pintado plano computacional, ya que de esta forma las ilustraciones ganan simplicidad al mismo tiempo que albergan expresividad al utilizar texturas orgánicas y fotográficas en fusión con el dibujo.



PROCESO DE DESARROLLO

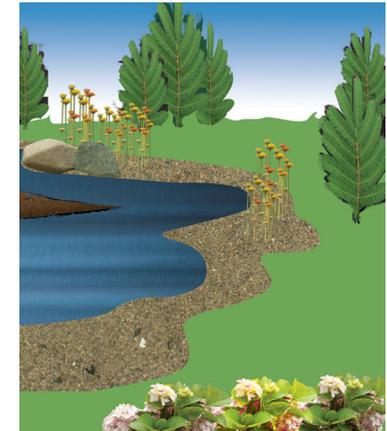
Para la ilustración de los escenarios o ambientes donde se desarrolla la acción se utilizó el mismo proceso, lo que se buscaba era lograr una representación espacial del lugar donde transcurre el mito o la leyenda. Representar las situaciones descritas en el texto creando el mapa del territorio y lograr que cada paisaje representara a través del diseño las características geográficas, climáticas y ambientales del lugar de origen de cada relato. Según la ubicación se utilizaron gamas cromáticas distintas para representar correctamente el clima, luminosidad y características de cada región

Algunas de las imágenes al ser pintados completamente en el computador perdían riqueza en cuanto a textura o sombras, los ambientes se veían planos y sin vida, dada esta situación y basándome en lo investigado en cuanto a la aplicación de texturas, se comenzaron a probar diferentes texturas utilizadas en espacios delimitados de la imagen, en un principio fueron texturas computarizadas, realizadas por el programa Photoshop, después se utilizaron texturas naturales con calidad de fotografía digital.

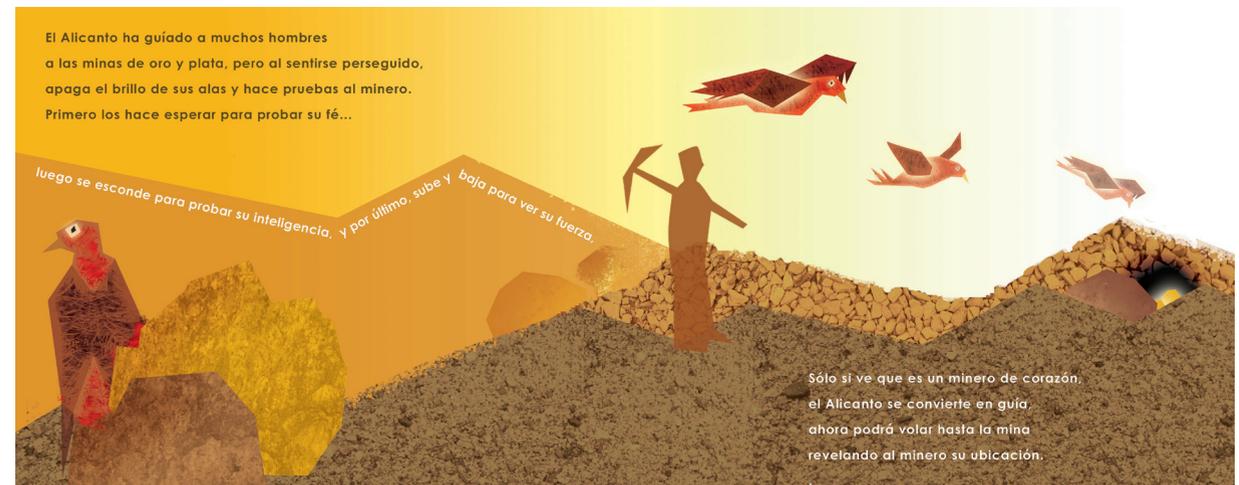


PROCESO DE DESARROLLO

En el proceso de búsqueda se consideró también diseñar el escenario y personajes a base de un código mayormente fotográfico, el cual se descartó ya que no cumplía con la simplicidad de la imagen o el código, la imagen se veía recargada de información innecesaria que confundía al lector, además el lenguaje no era lo suficientemente expresivo para este tipo de historias al discriminar tanto las ilustraciones.



Se mejoró el código gráfico buscando un estilo de ilustración mejor definido y más integral, se mejoraron los contornos, quitando definitivamente todas las líneas de ellos y buscando el equilibrio entre los fondos texturizados y las imágenes a destacar en el relato, se retocaron imágenes mal logradas o confusas y se mejoraron los textos para que corrieran por dentro del cuento y no por encima de él.



PROCESO DE DESARROLLO

Para obtener un resultado óptimo en la narrativa de cada cuento, se toma cada historia, se analiza y se destacan los momentos cruciales o más importantes dentro del mito o leyenda, decidiéndose así que es lo que se va a ilustrar. De esta manera se logró una ilustración mucho más fiel y expresiva que lo anteriormente propuesto; ilustraciones que corrían por fuera del texto y situaciones que no eran graficadas por lo tanto quedaban inconclusas y confusas. Por ejemplo en el caso de Las Tres Pascualas, y Porqué el Tacora se apagó.

Las Tres Pascualas: Lo más relevante en la primera parte de la historia es mostrar a las Tres Pascualas en la acción que se describe como una rutina “*van todos los días a lavar ropa a la laguna*”, posteriormente es importante ilustrar al siguiente personaje que aparece “*un día aparece un forastero*” en la acción que se destaca “*todos los atardeceres las mira llegar*” De esta forma la imagen apoya al texto mostrando cómo el forastero mira a las Pascualas que van y vienen del río a lavar ropa.



PROCESO DE DESARROLLO

Al igual que en la historia anterior, primero se muestra a los personajes, se puede ver al Inca orgulloso “El inca más famoso del Perú”, con su séquito cortesano de hermosas mujeres, danzando y dirigiéndose hacia el mar “*hacen grandes fiestas interminables*”, de fondo se puede ver el volcán Tacora encendido y también a las sirenas espiando detrás de unas rocas. “*eran tan hermosas que las sirenas sentían celos*”. El niño podrá observar al Inca más famoso, seguido de su séquito dirigiéndose al mar y a las sirenas como miran este espectáculo celosas de la belleza de las mujeres.

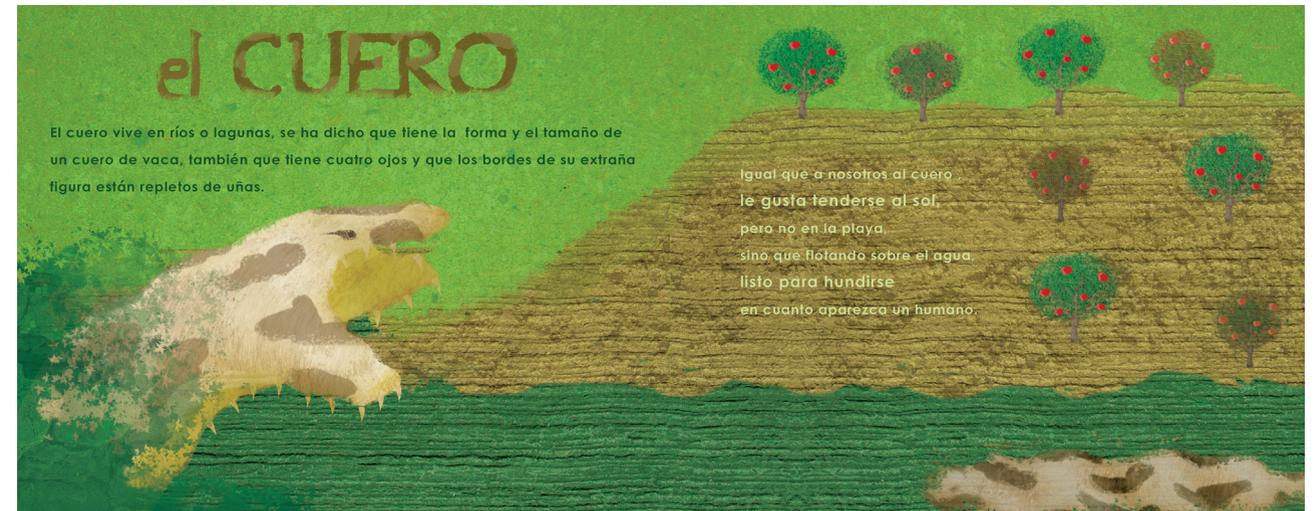
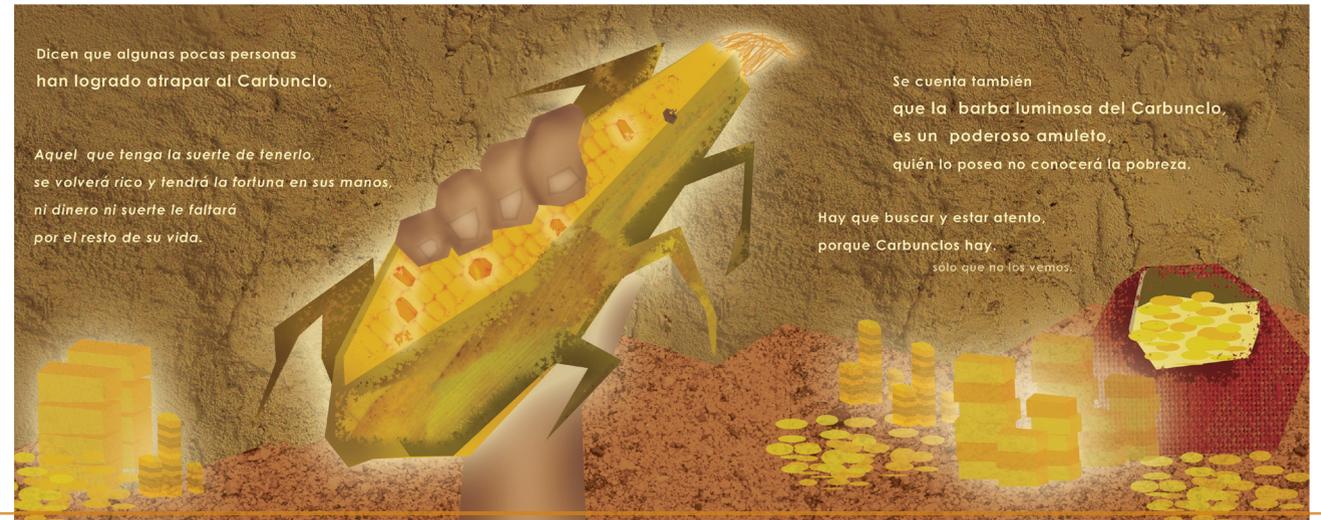
Se desarrollaron los paisajes a modo de escenarios que pudieran sostener y contener las diferentes situaciones que se exponen en las historias. Se utilizó un encuadre en plano general y se plantea la composición de las escenas utilizando ambas páginas paradas, con una composición donde incluso el mismo personaje puede aparecer más de una vez en un mismo escenario pero en tiempos narrativos distintos y realizando diferentes acciones.



PROCESO DE DESARROLLO

El encuadre sigue una lógica basada en la exaltación de los personajes principales mediante el tamaño y la cercanía en primer o primerísimo primer plano para así facilitar la identificación del personaje literario principal o protagonista y reconocer sus características físicas.

Se consideró para el diseño de cada historia la zona geográfica de la cual provenía basándose en los lineamientos de diseño propuestos, Es así como se segmentaron las tres zonas según las connotaciones climáticas y geográficas presentes en la retórica de las texturas y los colores. Las formas del paisaje también contribuyen a identificar cada ambiente, representando montañas, pasto, campo o agua según sea necesario.



PROCESO DE DESARROLLO



PROCESO DE DESARROLLO

Notas aclaratorias y contexto cultural: En esta unidad la temática se vincula especialmente con el desarrollo de la identidad nacional y personal, a través del conocimiento de las diferentes realidades que coexisten en el país y de la valoración de sus tradiciones y costumbres. Para incluir el contexto cultural de cada historia y poder aclarar términos, locaciones o agregar notas se probaron distintas soluciones. En una primera instancia se pensó en hacer una introducción o ante-página con la información necesaria para entender mejor la historia y adentrarse en las costumbres y tradiciones de un lugar antes de leer la historia.

Sin embargo esta solución no resolvía el hecho de que en el mismo cuento hay palabras que el niño ya sea chileno o de cualquier otro país no comprende, o lugares que no sabe donde están. Por lo tanto se pensó hacer una nota incluida en la gráfica de la historia, sin embargo tendía a confundirse con el texto de ésta.

Chiloé: cultura magica: tradiciones y costumbres

Naturalmente, como Chiloé es una isla, estuvo por muchos años apartada del resto del país, esta lejanía ayudo a que los chilotos desarrollaran costumbres propias, como por ejemplo:

- Comidas, entre las que destaca el curanto que es una mezcla de mariscos carnes y papas que se cocinan bajo tierra.
- Ropa Tipica: usan gorros y calcetines de lana gruesa con la que realizan sus baile preferido la cueca chilota.
- Costumbres: como la minga, que es una reunión de amigos que ayudan en los cultivos o construcciones a un anfitrión, quién a cambio les ofrece mucho alimento y bebida.

Curanto

Cueca Chilota

Minga

Mitos y Leyendas Chilotas

Chiloé es uno de los lugares que más tiene mitos y leyendas en Chile, en cada uno de sus rincones nacen fantásticas historias de barcos, sirenas y magos que habitan en la isla.

Algunas de los más famosas son el Camahueto, un elefante marino con un cuerno enorme y brillante en su frente, que nace en la tierra y hace un largo camino hasta el mar dejando esos grandes zurcos en la tierra típicos de Chiloé. También está la Pincoya una hermosa mujer con cola de pez que representa la fertilidad de las aguas, y el temido Trauco, un ser deforme que tortura a los hombres y rapta a las hermosas mujeres haciéndolos creer que es bello. Además se encuentra el Chonchón un mago que se descabeza a sí mismo y saca alas de sus orejas para ir a atemorizar a sus enemigos.

Pero de todas estas historias nos centraremos a continuación en el Caleuche, la historia de un misterioso barco navegado por magos. Acompañanos!!!

Desde hace mucho años en Chiloé se habla de la existencia de un barco fantasma, navegado por brujos y que puede aparecer y desaparecer a voluntad:

El Caleuche

El Caleuche navega en los mares de Chiloé, y los canales del sur, ocultándose de la mirada de los isleños y burlándose de los curiosos.

Además de los brujos que lo comandan, el barco también lleva a isleños que han sido llevados con los brujos, por haber roto algún trato, o mentir sobre sus poderes, o quizás solo por haber mirado el barco.

Chiloé es una gran isla, ubicada al sur de nuestro país, en la decima region de Los Lagos, a ella se puede llegar solo por mar, en los llamados ferrys que son barcos donde puedes transportar tu auto.