



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

**PAGINACIÓN
DISCONTINUA**

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: _____

FECHA: _____

FIRMA: _____

ESTA TESIS NO SALE
DE LA BIBLIOTECA

AGRADECIMIENTOS

A mis padres, enormes personas,
amorosos sin reservas.

A mi hermano, mi cuchillito de palo.

A Hugo, gran amigo y compañero, que
me ha enseñado que querer es poder.

A Tere y Arturo, buenos amigos y
grandes ejemplos.

A Suad, punta de lanza.

A Karen, amiga, apoyo y aliento.

A Ady, amiga, confianza y aliento.

A Irma, aguda y tenaz.

A Jorge Álvarez, paciente.

A tantas otras personas que me han
acompañado, sabiéndolo o no, buena
parte de mi vida.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

INTRODUCCIÓN

Hasta hace algunos años, justo al haber concluido mis estudios universitarios, tuve la idea de que sólo algunos gustaban de apoyar a un sector tan delicado, como rudo; tan dulce, como rebelde; tan ingenuo, como astuto y tan natural como lo es el infantil. Pero no, no es así. Conforme fui conociendo gente nueva, lugares, trabajos, compañeros, de oídas y de otras formas, me di cuenta de que en realidad somos muchos los que de uno u otro modo buscamos la manera de interactuar con los niños.

Quizá uno de los motivos es que no queremos olvidarnos del nuestro (del niño que, se dice, llevamos dentro), del que tanto hemos aprendido, del que en ocasiones echamos de menos. O quizá sea que buscamos que los nuevos tengan una mejor bienvenida, un mejor lugar en donde jugar, en donde vivir.

Así es como existe un sinnúmero de parques y otros espacios recreativos, hospitales, programas culturales, caricaturas, canales de televisión, programas de radio, foros, conciertos, tiendas, ropa, juguetes, comida, música, juegos, cursos, escuelas, literatura, etcétera. todas ellas para satisfacer cualquier cosa que tenga que ver con este público. ¿Hasta cuándo?, ¿hasta dónde? Probablemente hasta el infinito.

Con el fin de cerrar el círculo de la licenciatura y de satisfacer el anhelo de ser una *fan* más de nuestras infancias y de nuestros infantes; y apoyandome en conocimientos adquiridos en la carrera de Comunicación Gráfica y en las actividades laborales que a lo largo de casi cuatro años me han permitido una mejor formación, particularmente, en el campo del diseño editorial, me di

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



a la tarea de hacer un libro que de pies a cabeza logrará un sólo objetivo: divertir.

Y es que, en armonía con el tema del cuento, divertir es sinónimo de juego, de placer, de esparcir, de regalar y considerando que el juego es para el niño la herramienta más poderosa de su aprendizaje constructivo, busco con esto enfatizar que el adulto y el niño pueden asimilarse de una manera práctica y efectiva.

Es por eso que mi decisión fue realizar tanto el diseño editorial, como el contenido (texto e ilustraciones).

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	4
I DISEÑO EDITORIAL	7
II EL LIBRO	9
historia	8
partes del libro	15
elementos de una página	16
el proceso de diseño	18
el libro ilustrado	23
el libro infantil	24
III ILUSTRACIÓN	28
historia	29
elementos básicos de la ilustración	31
niveles de expresión	31
técnicas de comunicación	32
técnicas y materiales	32
estilos	37
IV EL LECTOR PREESCOLAR	38
características biopsíquicas del niño	38
intereses	40
tipos de pensamiento	42
tendencias instintivas	43
literatura en la segunda infancia	44

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

46	V EL CUENTO INFANTIL
46	principio y evolución del cuento
50	el cuento en la edad preescolar
52	formas y características del cuento
53	valor pedagógico
55	características de la literatura infantil
56	el poder de la narración de cuentos
60	necesidades del juego en el cuento
62	VI MÉTODO DE ELABORACIÓN DEL DISEÑO E ILUSTRACIÓN DEL CUENTO INFANTIL
63	"VIVO JUGANDO"
63	análisis de "buenos días, buenas noches"
63	elección del contenido
63	partes del libro
64	proceso del diseño editorial
64	la tipografía
64	la ilustración
64	el color
65	"vivo jugando", elección del contenido
65	el cuento
66	partes del libro
66	proceso del diseño editorial
67	la tipografía
68	la ilustración
69	el color
69	el dummy
70	CONCLUSIONES
72	BIBLIOGRAFÍA

I DISEÑO EDITORIAL

Se entiende por diseño editorial como el área del diseño gráfico que se encarga de la elaboración de los materiales impresos.

Como medios de comunicación, tales materiales se definen a partir de su objetivo y del mensaje que desea transmitir.

Según define Wilbur Schramm, comunicar es tratar de establecer una comunidad con alguien, es decir, compartir una información, una idea, una actitud.¹

Si se habla de comunicación gráfica, el proceso incluye por lo menos estos elementos:

DISEÑADOR: Individuo u organización cuya desempeño y actualización dependen de las condiciones sociales vigentes.

CÓDIGOS: Son las reglas, elaboración y combinación de elementos de un lenguaje.

LO DISEÑADO: El conjunto de signos que a partir de los códigos conocidos por el diseñador y perceptor, llevan a éste último una determinada información.

MEDIOS Y RECURSOS: Son los que distribuyen el mensaje.

PERCEPTOR: Es el consumidor, receptor.

REFERENTE: Es el tema del mensaje de lo diseñado.

MARCO DE REFERENCIA: Es la experiencia o valoración del diseñador con la realidad, en relación con lo diseñado.

FORMACIÓN SOCIAL: Son las instancias económicas, políticas e ideológicas de la sociedad.²

Como bien señala Jorge de Buen Unna en su libro "Manual de Diseño Editorial", para que la comunicación sea eficaz, los individuos deben compartir ciertos conocimientos en el lenguaje hablado, la lengua. Sin embargo, resulta insuficiente para lograr tal entendimiento; se requiere de noción sobre los aspectos sociales que enmarcan el lugar donde se emiten; y aún así, cada individuo evaluará el mensaje, según su conveniencia. "La comunicación —por lo menos, la humana— es, en esencia, imperfecta, ya que no existen dos cerebros con la misma programación".³

Todos estos componentes están condicionados por factores económicos,



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1. SCHRAMM, Wilbur, *La ciencia en la comunicación humana*, Roble, 1975.
2. *Idem.*
3. DE BUEN UNNA, Jorge, *Manual de diseño editorial*, 2000.

políticos e ideológicos determinados por las distintas sociedades.

Daniel Prieto afirma "...todo mensaje está estructurado de tal manera que no constituye una declaración textual sobre la realidad, sino una versión".⁴

El ser humano, según registra el Manual de Periodismo, es una suma ilimitada de informaciones: las biológicas (comunes de la especie), las de la experiencia individual (rostros, afectos, colores, sonidos particulares), las que se generan en el ámbito familiar (palabras, juegos, primeros pasos, rutinas) y las que determinan al ser social (escuela, trabajo, política).⁵

Así como el mensaje lo produce un diseñador de manera única, el mensaje también es tomado por el perceptor de la misma forma. Éste es uno de los principios básicos de la teoría general de la comunicación; los signos puedan tener solamente el significado que la experiencia del individuo le permita leer en ellos.⁶

Los periódicos, las revistas y los libros, son algunos de los medios impresos más sobresalientes y a propósito de libros, será este material del que se tratará en esta tesis a partir del segundo capítulo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

4. PRIETO, Daniel. Diseño y comunicación visual. UAM Xochimilco, Comunicación Alternativa, 1982.

5. MARIN, Carlos y LEÑERO, Vicente. Manual de Periodismo, 1986.

6. SCHRAMM, Wibur. La ciencia en la comunicación humana, Roble, 1975.



II EL LIBRO

historia • partes del libro • elementos de una página • el proceso de diseño • el libro ilustrado • el libro infantil

Del latín *liber, libri*. Reunión de muchas hojas de papel ordinariamente impresas, que se han cocido o encuadernado juntas con cubiertas de papel, cartón, pegamento u otra piel, que forman un volumen.⁷

Algunos sinónimos de libro son: obra, texto, tratado, escrito, volumen, tomo, ejemplar, cuerpo, publicación, incunable, manuscrito, códice, manual, memorándum, catón, legajo, mamotreto, libreto, lobrote, librito, libraco, librajó, libelo, cartulario, infolio.⁸

El libro, en los comienzos en piedra, arcilla, papiro o pergamino; en los tiempos modernos se realiza en papel, y en la actualidad también se hacen formatos digitales, CD, Internet u otra forma. Si su finalidad es hacer circular las palabras e ideas, reales o de ficción, sigue siendo un libro.⁹

historia

Una de las primeras necesidades del ser "racional" fue transmitir a sus contemporáneos o a futuras generaciones, sus vivencias e impresiones. Las primeras manifestaciones impresas fueron ideográficas. El primer escrito que se conoce se atribuye a los sumerios de Mesopotamia y es anterior al 3000 a.C.

Como está escrito con caracteres ideográficos, su lectura se presta a cualquier tipo de interpretación.

Cientos de años después, los egipcios dejaron documentos que testimonian el principio de transferencia fonética (jeroglíficos). Más tarde, surgieron también sistemas ideosilábicos en el Mar Egeo, el valle del Indo y China. Otro sistema de escritura parecido data del 1300 a.C., y se ha encontrado en la costa norte de la actual Siria, pero en este caso los caracteres de la escritura eran unas cuñas como las de la cuneiforme de Mesopotamia.

En toda la región se escribía de forma parecida y fueron los griegos quienes tomaron su escritura de los fenicios. Entonces, dieron un nuevo y significativo paso; separaron vocales de consonantes y así se llegó a la escritura alfabética en alrededor del año 800 a.C.¹⁰

EL PAPEL

El papel apareció en Egipto alrededor del año 800 a.C., pero no se fabricó sino hasta el 900 y se le llamó papiro. El papel más antiguo conservado se fabricó con trapos alrededor del año 150. Durante unos 500 años, el arte de la fabricación

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



a. Tableta de arcilla que muestra el desarrollo de pictogramas de la escritura cuneiforme. Luisa Martínez Leal. Referencia se encuentra en la bibliografía.

b. Escritura hierática egipcia. Luisa Martínez Leal. Referencia se encuentra en la bibliografía.

7. Diccionario *Duryal de la Lengua Española*. Marín, España 1964, pág. 783.

8. Diccionario *Océano de Sinónimos y Antónimos*, Océano.

9. educacione/inventos/libro.htm

10. MARTÍNEZ LEAL, Luisa. *Treinta siglos de tipos y letras*. Tilde, 1990.



de papel estuvo limitado a China; en el año 610 se introdujo en Japón, y alrededor del 750 en Asia central.

El pergamino, que es un material muy duradero, lo utilizaron los pueblos antiguos y medievales para escribir en ellos textos sagrados y literarios. Alrededor del año 200 a.C. fue sustituyendo al papiro y aproximadamente entre los años 1200 y 1400 fue finalmente reemplazado por el papel. Sin embargo todavía se emplea en ocasiones especiales para documentos de gran importancia.

El pergamino y la vitela se hacen con un procedimiento que consiste en lavar la piel, sumergirla después en una solución de cal para quitarle el pelo, rasparla e igualarla por ambos lados y al final desgastarla por un largo periodo de tiempo con polvos de piedra pómez.¹¹

LA IMPRENTA

Comenzó en oriente, las impresiones se conseguían oprimiendo el papel con un trozo de madera contra el bloque entintado. Los primeros impresores occidentales utilizaron prensas mecánicas de madera. Los impresores orientales que utilizaron tipos móviles los mantenían unidos con barro o con varillas a través de los tipos. La primera fundición de tipos móviles de metal se realizó en Europa hacia mediados del siglo XV; se imprimía sobre papel con una prensa.

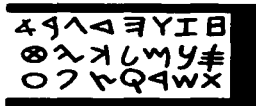
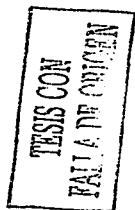
Los primeros libros se realizaron en planchas de barro que contenían

caracteres o dibujos incididos con un punzón. Las primeras civilizaciones que realizaron estos documentos fueron los antiquísimos pueblos de Mesopotamia, entre ellos los sumerios y los babilonios. Lo que más se asemejó a los libros actuales fueron los rollos que realizaban los egipcios, griegos y romanos, compuestos por largas tiras de papiro y que se enrollaban alrededor de un palo de madera. Con una pluma se escribía el texto en densas columnas y por una sola cara, ya desenrollado, se podía leer desplegándolo. La longitud de las láminas de papiro era muy variable. La más larga que se conoce fue de 40.5 metros y se encuentra en el Museo Británico de Londres.¹²

Más adelante, hacia el siglo IV a.C., los libros más extensos comenzaron a subdividirse en varios rollos, que se almacenaban juntos.

Los escribas profesionales se dedicaban a copiarlos o a escribirlos, y los rollos solían protegerse con telas y llevar una etiqueta con el nombre del autor. Alejandría, Atenas y Roma fueron grandes centros de producción de libros, y los exportaban a todo el mundo conocido en la antigüedad.

Sin embargo, el copiado a mano era lento y costoso, por lo que sólo los templos y algunas personas poderosas podían poseerlos, llegaron a ser celosamente custodiados por su valor y la mayor parte de los conocimientos se transmitían oralmente, por medio de la repetición y la memorización. Aunque los papiros



a. Alfabeto fenicio. Luisa Martínez Leal. Referencia se encuentra en la bibliografía.

11. educar.org/inventos/libro.htm
12. *Idem.*



eran baratos, fáciles de confeccionar y constituían una excelente superficie para la escritura, resultaban poco duraderos, hasta el punto de que en climas húmedos no duraban ni cien años. Por esta razón, gran parte de la literatura y del resto de material escrito de la antigüedad se ha perdido de un modo irreversible. El pergamino y algunos materiales derivados de las pieles secas de animales no presentan tantos problemas.¹³

En el siglo IV, fueron sustituidos los incómodos rollos por los primeros códices, antecedente directo de los actuales libros. El códice, que en un principio era utilizado por los griegos y los romanos para registros contables o como libro escolar, consistía en un cuadernillo de hojas rayadas hechas de madera cubierta de cera, de modo que se podía escribir sobre él con algo afilado y borrarlo después, si era necesario. Entre las tabletas de madera se insertaban, a veces, hojas adicionales de pergamino.

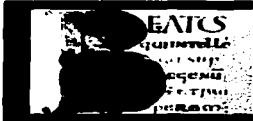
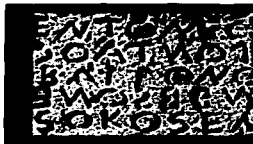
Con el tiempo, fue aumentando la proporción de papiro y posteriormente, pergamino, hasta que los libros pasaron a confeccionarse casi exclusivamente de estos materiales, plegados formando cuadernillos, que luego se reunían entre dos planchas de madera y se ataban con correas. Las columnas de estos nuevos formatos eran más anchas que las de los rollos.¹⁴

Era la edad media y en Europa eran los monjes quienes escribían los libros

para otros religiosos o para los gobernantes. La mayor parte de ellos contenían fragmentos de la Biblia, aunque muchos eran copias de textos de la antigüedad. Estos monjes se interesaron también por la elaboración de nuevos compuestos químicos para perfeccionar la fabricación de tintas y fue así como inventaron la llamada tinta ferrotónica, perfeccionada en el siglo XVIII, mezclando ácido gálico con sulfato de hierro.

Al principio utilizaron gran variedad de estilos locales que tenían en común el hecho de escribir los textos en letras mayúsculas, cosa que heredaron de los tiempos de los rollos. Más tarde, los escribas del tiempo de Carlomagno, siglo VIII, comenzaron a utilizar también las minúsculas, cursivas y a escribir sus textos con una letra fina y redondeada que se basaba en modelos clásicos y que inspiraría, varios siglos después, a muchos tipógrafos del Renacimiento.¹⁵

Se cree que los primeros libros del oriente estaban escritos sobre tablillas de bambú o madera, que luego se unían entre sí. Otros estaban hechos con largas tiras de una mezcla de cáñamo y corteza inventada por los chinos en el siglo II d. C. Los Chinos fueron los primeros en experimentar la fabricación de papel y de tintas, pues desde siglos atrás usaban líquidos coloreados, y el negro de humo, y desde el 3000 a. C. lograron hacer esas tintas indelebles que en nuestros días se conoce como tinta china.



a. Capitales lapidarias griegas escritas en bustrófedon. Luisa Martínez Leal. Referencia se encuentra en la bibliografía.
b. Escritura carolingia minúscula. Salterio de Folchart, 860. Luisa Martínez Leal. Referencia se encuentra en la bibliografía.

13. educar.org/inventos/libro.htm
14. *Idem*.
15. MARTÍNEZ LEAL, LUISA. *Treinta siglos de tipos y letras*. Tilde, 1990.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Al principio, estas tiras se incidían con plumas o pinceles de junco y se envolvían en cilindros de madera para formar un rollo. Más adelante, fueron plegadas en forma de acordeón y se les colocaron portadas hechas de papel fino o tela. Los sabios y funcionarios que sabían escribir se esforzaron especialmente en caracterizar sus escritos en estilos distintivos de caligrafía.

En el siglo VI a.C., en China ya se imprimían textos utilizando pequeños bloques de madera con caracteres incisos, aunque el más antiguo de los libros impreso de este modo, el Sutra del Diamante, data del año 868 dC. El Tripitaka, otro texto budista, que alcanzaba las 130 mil páginas, fue impreso en el 972.

Imprimir libros a partir de bloques reutilizables resultaba más rápido y cómodo que tener que escribir las distintas copias del libro a mano, pero se necesitaba mucho tiempo para grabar cada bloque y se podía utilizar para una sola obra.

En el siglo XI, los chinos inventaron también la impresión a partir de bloques móviles, que podían ensamblarse y desensamblarse entre sí para componer distintas obras. Sin embargo, hicieron muy poco uso de este invento, debido a que el enorme número de caracteres (kanji o ideogramas) del chino -unos 7.000- hacía prácticamente inabordable la utilización de este sistema.¹⁶

En Europa, durante la Edad Media, comenzaron a imprimirse trabajos a partir

de bloques de madera, esta idea debió llegar como consecuencia de los contactos que entonces ya se tenían en oriente. Los libros impresos con bloques de madera solían ser obras religiosas, con grandes ilustraciones y escaso texto.

En el siglo XV surgieron dos innovaciones tecnológicas que revolucionaron la producción de libros en Europa. Una fue el papel, cuya confección aprendieron los europeos de pueblos musulmanes (que, a su vez, lo habían aprendido de China). La otra fueron los tipos de imprenta móviles de metal que se inventaron en Europa. Aunque varios países, como Francia, Italia y Holanda, se atribuyen este descubrimiento, es aún más sabido que fue el alemán Johann Gutenberg (nacido en los últimos años del siglo XIV en Mainz, Alemania) quien inventó la imprenta basada en los tipos móviles de metal, y publicó en 1456 el primer libro importante realizado con este sistema, la Biblia. Aunque hay que señalar que con ese sistema, que agilizó la impresión, Gutenberg podía imprimir 40 páginas de su Biblia de 42 líneas, sin embargo, tardó tres años en terminarla. El ingenioso inventor lograba copias en una aleación de plomo, antimonio y estaño que podían volverse a fundir cuantas veces fuera necesario.¹⁷

Gutenberg desarrolló un método que permitió fundir letras con dimensiones precisas. La fecha aproximada de dicho invento fue el año 1450, este avance en la impresión contribuyó sin duda de forma decisiva a la aceptación inmediata del libro

16. educar.org/inventos/libro.htm
17. *Idem.*

impreso como sustituto del libro manuscrito. Los libros impresos antes de 1501 son conocidos como los incunables.

En el período comprendido entre 1450 y 1500 se imprimieron más de 6.000 obras diferentes. El número de imprentas aumentó rápidamente durante esos años. A partir de allí, fueron cambiando las prensas primitivas, pasaron a automatizarse las máquinas de imprimir y fue evolucionando la fabricación y producción de papeles. Hacia 1800, en los avances del mundo de la impresión se trabajó por aumentar la velocidad.¹⁸

Con la invención de la primera rotativa en 1846 y de la máquina linotipo, se agilizó la impresión periodística, pues resultaban lentos y complicados los sistemas que se utilizaban para la impresión de libros.

Hacia fines del S. XIX los equipos se perfeccionaron, permitiendo reducir drásticamente el tiempo necesario para componer un libro en comparación con las labores manuales.

Cabe mencionar que la fotografía ha contribuido al desarrollo de los procesos de fotomecánica.

Desde los años sesenta, los avances en la fotografía y la electrónica han revolucionado los métodos de impresión. Los nuevos materiales sensibles a la luz, como las resinas de diazonio y los fotopolímeros, han creado superficies de impresión dura-

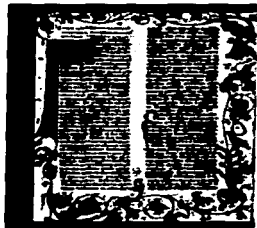
dera por medios fotográficos y no mecánicos. Los sistemas informáticos permiten fabricar con rapidez películas para transferir imágenes a cualquier superficie de impresión. Incluso se obtienen impresiones o grabados directamente por medio de máquinas que utilizan ciertos tipos de rayo láser o agujas de diamante.¹⁹

Las imágenes generadas en computadora se almacenan en bases de datos y se transfieren directamente a las formas de impresión sin ningún paso intermedio.

En la actualidad un conjunto de inyectores de tinta, controlados por computadora, pueden generar imágenes sobre una hoja de papel en movimiento o la banda de una bobina. Las impresoras de inyección de tinta más sencillas se utilizan para imprimir información variable, como la fecha de caducidad en los envases de los alimentos o las etiquetas con la dirección en envíos postales, y a veces se instalan conectadas a los equipos de imprenta tradicionales.

Las impresoras en color de inyección de tinta más complejas son capaces de generar reproducciones con calidad litográfica en muy poco tiempo. La impresión láser, que utiliza una tecnología similar a la de las fotocopiadoras, se usa mayormente.²⁰

Estos avances tecnológicos simplificaron la producción de libros, convirtiéndolos en objetos relativamente fáciles de realizar y, por tanto, accesibles a una par-



a. Primera página de la Biblia de 42 líneas, Maguncia, 1453-1455. Luisa Martínez Leal. Referencia se encuentra en la bibliografía.

18. educar.org/inventos/libro.htm
19. *Idem.*
20. *Idem.*

te considerable de la población. Al mismo tiempo, la alfabetización creció enormemente, quizás como resultado de los esfuerzos renacentistas por extender el conocimiento. Se comenzaron a incentivar las investigaciones para la fabricación de tintas de imprenta, y se hacían combinaciones de aceites con negro de humo.

La prensa fue el primer instrumento usado por la imprenta, con la que se imprimía por presión.

La imprenta llegó a América en 1540 y comenzó a funcionar en México. La edición de libros se inició enseguida y se multiplicó rápidamente. Los impresores renacentistas italianos del siglo XVI establecieron algunas tradiciones que han sobrevivido hasta nuestros días. Entre ellas se encuentran, por ejemplo, la del uso de caracteres de tipo romano e itálico de composiciones definidas o de portadas de cartón fino, a menudo forradas en piel. Utilizaban también las planchas de madera y de metal para incidir en ellas las ilustraciones y establecieron los distintos tamaños de los libros -folio, cuarto, octavo, duodécimo, 16°, 24° y 32°."

Estas designaciones se refieren al número de páginas que se pueden conseguir plegando un pliego de papel en las imprentas. Así, un pliego doblado una sola vez forma dos hojas (o sea, cuatro páginas) y un libro compuesto por páginas de este tamaño se denomina folio. Del mismo modo, una lámina doblada dos veces forma cuatro hojas (ocho páginas),

y el libro consiguiente se denominará cuarto, y así sucesivamente. A partir de la Revolución Industrial, la producción de libros se fue convirtiendo en un proceso muy mecanizado.

En América Latina se han desarrollado grandes centros productores de libros, a través de sus editoriales más conocidas en Argentina, Chile, Colombia, México y Cuba.

Tomados en conjunto, todos estos cambios han sido considerados como una revolución de la impresión y del oficio gráfico, el que ha tenido que ir actualizándose rápidamente en la última década, para no quedar relegado a los tantos oficios obsoletos que han sido desplazados por la evolución de las nuevas tecnologías.

"A pesar de que los modernos medios de comunicación, como la radio, el cine y la televisión han restado protagonismo cultural al libro, éste continúa siendo el principal medio de transmisión de conocimientos, enseñanzas y experiencias tanto reales como imaginadas y la principal fuente de aporte cultural del individuo. Por otro lado, aunque se ha especulado con la posibilidad de que el desarrollo de las tecnologías informáticas -que han acelerado el proceso de creación de libros, tanto en cuanto a la escritura como en cuanto a la producción industrial y, por tanto, reducido su costo tengan, paradójicamente, como efecto la sustitución del libro por otras experiencias ligadas a la imagen (realidad virtual, películas interactivas u otros), cabe, sin duda, la posibilidad de que, del

mismo modo que la reducción del precio del papel posibilitó la extensión del libro en todo el mundo, la sustitución del libro tradicional por el libro electrónico, con su consiguiente disminución de costos de producción y distribución, permita hacer accesible el conocimiento de textos, y da mayor acceso al libro electrónico a discapacitados motores y/o visuales".²²

"La vida de Genji", basada en la vida palaciega del Japón, es considerada como la primera novela, fue escrita en el año 1007 d. C. por Musaraki Shikibu.²³

El primer libro escrito en Braille es un compendio y cronología de Historia Francesa, publicado en 1837.²⁴

Se considera la Biblioteca del Congreso de Washington de los Estados Unidos de América como la más grande del mundo, y contiene 28 millones de libros y folletos, en estanterías que miden 940 kilómetros.²⁵

partes del libro

El la mayoría de los casos, la compaginación se rige por un criterio universal sujeto a los costos de producción. En ocasiones las páginas de cortesía, la portadilla, las páginas de inicio de capítulos, son algunas de las piezas sacrificadas.

EXTERIORES: Son las cubiertas que protegen las páginas del libro. Las tapas que pueden ser de distintos materiales, por lo general más rígidos que el resto del libro. Se dividen en primera, segunda, tercera y cuarta de forros.

GUARDAS: Su función es darle mayor protección a los interiores. Se recomiendan que sean, ligeramente de mayor gramaje que el resto del papel de interiores.

PLIEGO DE PRINCIPIOS: En él van los primeros contenidos esenciales del libro.

LOMO: Es la parte opuesta al corte de las hojas. Como es lo único visible en el momento en que se le coloca en un librero, es el lugar ideal para poner los datos más importantes, como lo son el título, el nombre del autor y el de la editorial.

PORTADILLA: Primera página impresa de un libro.

PROPIEDAD O PÁGINA DE DERECHOS: El lugar en que quedará establecido el número y fecha de la edición. Si se trata de una traducción, los nombres de los colaboradores, el número de ISBN (*International Standard Book Number*), país en donde se imprimió y el nombre y domicilio de la casa editora.

PORTADA: Es una página impar que contiene el título de la obra, el subtítulo, el nombre del autor, el número de la edición, etcétera.

COLOFÓN: Este queda al final de los libros y básicamente lleva el dato del tiraje.²⁶

También existe el Índice, las notas previas, la dedicatoria, el prólogo, anexo, apéndice, glosario, fe de erratas y otros.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



22. educar.org/inventos/libro.htm
23. *Idem.*
24. *Idem.*
25. *Idem.*
26. DE BUEN UNNA, Jorge. *Manual de diseño editorial*. 2000.

Todos esos elementos quedan estructurados de acuerdo al tipo de obra que está por realizarse, al volumen de la misma, a lo que se pretenda comunicar y al presupuesto.

Elementos de una página

Son dos los elementos con los que el diseño editorial de un libro está relacionado: la tipografía y las imágenes.

La escritura había sido inventada en Sumeria (Irak) hace 5.500 años, para contar y registrar hechos históricos, usando la escritura de símbolos cuneiformes y fue tornándose en el elemento más importante para que el hombre se informara y se comunicara. El primer alfabeto, donde las letras podían unirse para ir formando palabras lo inventaron los fenicios alrededor del 1.300 a.C.

TIPOGRAFÍA: Es el conjunto de letras que de manera escrita, invariablemente, tienen como finalidad comunicar.

Así es que el texto no es más que una mancha tipográfica, que desde luego es importante conocer, para saber qué tipo de párrafo es: cabeza, entrada, título, subtítulo, recuadro; si se maneja capitular; en fin, partes que ayudan a entender el mensaje.

El párrafo es la unión de frases de manera coherente. Según señala el autor Jorge de Buen Unna es una unidad íntegra, con desarrollo suficiente para presentarse

aislado del resto del discurso. Es muy probable que si se desintegra el párrafo se llegue a una palabra capaz de condensar el sentido.

"Otros componentes, en cambio, son reducidos a su mínima exposición para que sirvan tan solo de apoyos suplementarios, como es el caso de los folios, los epígrafes y los registros legales. El entendimiento, expresión de la jerarquía ya no es compromiso exclusivo del autor, sino que este comparte su responsabilidad con otros profesionales, entre quienes destacan el editor y el diseñador encargado".²⁷

Existen formas, familias tipográficas, ordenamientos del texto, diseños de párrafos, arreglos de tipos, ilustraciones, signos, materiales de impresión y equipos que son elegibles de acuerdo con una armonía con la obra.

"Las piezas individuales de una obra escrita, sus signos, letras, palabras y oraciones adquieren un valor específico sólo al formarse el entramado; aisladas, pueden significar cualquier cosa, pues los perceptores las interpretan según sus propias experiencias, cultura y conocimientos. Pero el escritor tiene la facultad de reunirlos para dar forma a los conceptos y de esa manera estrechar el significado de los vocablos e imágenes y conducirlos hacia un propósito determinado".²⁸

Con las innovaciones tecnológicas surgieron los tres estilos tipográficos que

27. DE BUEN UNNA, Jorge. *Manual de diseño editorial*. 2000.
28. *Idem*.



rigen al diseño gráfico de nuestros días. EL INTERNACIONAL O SUIZO, que nació en la década de los cincuenta y se caracteriza por utilizar retículas, letras sin patines, y composiciones asimétricas de los elementos. EL EXPRESIONISMO GRÁFICO de los Estados Unidos, también creado en los cincuenta por el diseñador Herb Lubaliny pionero en la búsqueda de la fusión entre la palabra y el mensaje, practicando el diseño como un medio para dar forma visual a un mensaje. EL POSMODERNISMO, que no es más que el término con el que se describe el fin de la era moderna para darle cauce a un nuevo estilo artístico, arquitectónico y literario.

>> fuentes tipográficas

Una fuente de tipos es el conjunto de caracteres (formas de letras y símbolos) que configuran una misma clase de un mismo tamaño. Por ejemplo, la fuente Gill Sans, que es con la que esta tesis es elaborada, se compone de la siguiente manera:

FORMAS

altas	ALTAS
versales	VERSALES
bajas	bajas

SIGNOS

Letras ligadas	œ, æ
Números	3 1546
Puntuación	- ; : :
Signos misceláneos	[], (), &
Signos de monedas	\$, £, ¢, ¢, &
Barra	/
Diptongos	œ, æ
Signos de referencia	* (asterisco), † (cruz u

*Signos de referencia

obelisco),
‡ (doble-
cruz),
¶ (calderón)
ô, ñ, è

Acéntos y
signos diacríticos

Fracciones

Llaves

Puntos suspensivos

Signos matemáticos

Signos comerciales

%o

} {

...

+, <, v, >, =

@ % © ®

>> familias tipográficas

La familia tipográfica contiene todos esos caracteres en todas las presentaciones existentes para ese tipo. De tal forma están las negritas, las itálicas, las *outline*, las sombreadas, las subrayadas. Por ejemplo:

negritas
itálicas
outline
sombreadas
subrayadas"

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

IMÁGENES: Los tipos de imagen son prácticamente dos: fotografías e ilustraciones y tienen por objeto hacer de la información, del mensaje, algo más atractivo, hacer que la lectura sea mucho más comprensible y más ágil.

Sin embargo, en ocasiones la misma tipografía edquiere también un carácter ilustrativo.

"Una característica unida al libro desde sus comienzos fue la de la inclusión en él de imágenes, que servían, en algunos casos,

29. MARCH, Marlon, *Tipografía creativa*, Gustavo Gill, 1989.



como apoyo o explicación del texto, pero que, en otros, tenían una finalidad puramente estética. En efecto, en muchas ocasiones, el escriba que copiaba a mano los libros incluía adornos o ilustraciones que servían para separar distintas partes, secciones o capítulos del texto o para adornar o amenizar su lectura. Posteriormente, con la introducción del grabado a partir de planchas de metal o madera, muchos autores, añadieron ilustraciones a sus libros, imágenes que se convirtieron en algo más que meras extensiones del texto".³⁰

Muchos libros medievales contenían dibujos realizados en tintas doradas y de otros colores, que servían para indicar los comienzos de sección, para ilustrar los textos o para decorar los bordes del manuscrito. Estos libros tenían portadas de madera, reforzadas a menudo con piezas de metal y poseían cierres en forma de botones o candados. Muchas de las portadas iban cubiertas de piel y a veces, estaban adornadas con trabajos de orfebrería en oro, plata, esmaltes y piedras preciosas; consideradas auténticas obras de arte fueron confeccionadas por orfebres, artistas y escribas profesionales. En esta época se usaban las letras capitales para iniciar cada capítulo o cada párrafo.

el proceso de diseño

Para llevar a cabo este proceso es necesario tomar en cuenta el formato de lo que se piensa diseñar; el papel, los márgenes, los colores, seleccionar las fuentes con las que se aterrizará todo el texto, también el tipo de imágenes. Es

importante conocer el público al que se va a mostrar el producto; sus tendencias, su entorno, su cultura, su lenguaje y todos aquellos factores que sirvan para crear conceptos que logren hacer de la comunicación algo completamente funcional. Es recomendable que, en caso de ser necesario, se haga el armado de una maqueta (*dummy*), para tener aún más claro lo que será el trabajo final.

FORMATO: Delimita un espacio material para la elaboración del libro. Para determinar su tamaño se deben tomar en cuenta diversos factores como el tema del libro, el público objetivo y también el presupuesto con el que se cuenta.

Los formatos generalmente se adecuan a la medida del papel para evitar cortes innecesarios y desperdicio de papel.

EL PAPEL: Es el soporte de la obra.

Podría parecer que el papel no tiene trascendencia como signifiante en el proceso de comunicación. Pero por el contrario, sus características (peso, opacidad, color, textura, dureza, firmeza, resistencia a la luz y a la humedad) son características que deben tomarse en cuenta desde la planeación del proyecto editorial. La elección del papel merece la mayor consideración.³¹

>> peso
Los papeles suelen distinguirse por el peso. Muchas veces el fabricante los clasifica de acuerdo con los que pesan 500

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

30. educar.org/inventos/libro.htm
31. DE BUEN LUNNA, Jorge. Manual de diseño editorial. 2000.



pliegos (una resma), así que esta dimensión depende tanto de la masa como del tamaño. Entre dos papeles de las mismas dimensiones, el más pesado tendrá mayor rigidez y opacidad.

» opacidad

Los papeles delgados son translúcidos. Si se pretende evitar el problema eligiendo un papel de mayor peso, la obra puede resultar demasiado voluminosa.

» textura

La calidad de la superficie debe tenerse en cuenta por razones estéticas y técnicas. Los papeles muy blancos y lisos son útiles para imprimir detalles muy finos y reproducir fielmente fotografías e ilustraciones. Existen tres texturas básicas:

- El *alisado* que es el material rugoso, áspero, difícil de usar en tipografía y otros procedimientos directos, como el fotograbado.
- El *satinado* que es un papel más terso y refinado.
- El papel *estucado*, también conocido como *cuché*, tiene una superficie casi desprovista de poro e irregularidades, por lo tanto es excelente para imprimir detalles finísimos con cualquier método de impresión.

» resistencia

Los factores que contribuyen a que un papel sea más o menos resistente son varios, asaber: las materias primas que constituyen la mezcla, el número de las fibras y su longitud, los químicos y su abundancia. También las maniobras de secado, satinado

y gofrado, los cortes y hasta las impresiones, alteran ligeramente dicha cualidad. Finalmente, con los procesos de acabado, el papel se sujeta a maniobras que merman considerablemente su resistencia: primordialmente los dobleces y las costuras.³²

» color

Las diferencias en las materias primas, los procesos mecánicos y los químicos dan al papel un leve colorido. En algunos papeles se aplican tintes adicionales para lograr un aspecto determinado. Otra condición que puede alterar la apariencia del papel, en cuanto al color, es el tiempo.

Los papeles muy blancos y lisos no son recomendables para los libros, ya que reflejan demasiada luz y ofrecen un contraste excesivo bajo el texto negro. Es conveniente imprimir los libros sobre papeles ligeramente coloreados y porosos.

MARGENES: Es el espacio blanco creado desde los límites de la hoja hacia la caja tipográfica.³³

Su lugar en la página podría resumirse con los siguientes principios técnicos:

- Evitar que partes del texto se pierdan en el momento de cortar el papel.
- Dejar una superficie sin texto para la manipulación de la página.
- Ocultar posibles imprecisiones en el tiraje.
- Evitar que la encuadernación obstruya la lectura.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN.

32. DE BUEN UNNA, Jorge. *Manual de diseño editorial*, 2000.
33. MÜLLER-BROCKMANN, Josef. *Sistema de Retículas*, Gustavo Gill, 1992.



El segundo efecto determinante para el establecimiento de los márgenes en lo que se refiere a la encuadernación es el aspecto que debe tener el libro al ser abierto.

Entonces, como el espacio es fundamental para lograr un mensaje eficaz, los márgenes deben considerarse desde la planeación del diseño.

Joseph Müller-Brockmann asegura que los clásicos colocaban un rectángulo tipográfico dentro de la hoja, fuera del centro vertical y horizontal, buscando cumplir con cuatro reglas fundamentales:

- a) La diagonal de la caja de texto debía coincidir con la diagonal de la página;
- b) la altura de la caja de texto debía ser igual a la anchura de la página;
- c) el margen exterior debía ser el doble del margen interior;
- d) el margen superior debía ser la mitad del margen inferior. Esta última, como resultado de las tres primeras.

No obstante, es opción del diseñador si las usa o no, si las modifica o si se beneficia con alguna ellas.

COLOR: Todo lo que vemos a nuestro alrededor es por efecto de la luz, que nos permite distinguir un objeto de otro, así como su entorno. La luz es un tipo de energía que llega a nuestro sistema nervioso óptico y es interpretado como color por nuestro cerebro. Esta energía es emitida por una fuente luminosa, pero

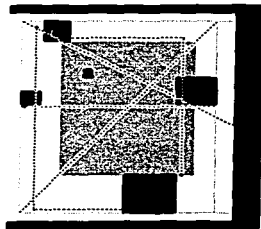
puede haber sido filtrada por materia transparente o translúcida, o bien absorbida en parte por una superficie y en parte reflejada antes de ser vista.³⁴

El sol es la principal fuente de luz natural. Su iluminación determina el estándar de nuestra percepción del color. Existen otras fuentes luminosas, tanto naturales como artificiales. El mismo objeto puede aparecer bajo otro color con un cambio de la fuente de luz, o cuando ésta es modificada. Es posible también alterar el color de un objeto recubriéndolo con pigmentos.

Con luces de colores artificiales, o bien con pigmentos fabricados a partir de plantas o minerales se crean colores específicos. El uso de luces de colores requiere un equipo muy especial y a menudo situaciones y entornos cerrados. Los pigmentos, por el contrario, están a la disposición en lápices, colores pasteles, rotuladores, tintas de dibujo, acuarelas, *gouaches*, colores de cartel, colores acrílicos, pintura al óleo, pintura de paredes, tintes, etc.

El negro, el más oscuro de los colores, en el momento que aplica sobre una superficie, borra todo lo que la cubría originalmente. El blanco, el más claro de los colores, también es opaco, pero debe aplicarse en espesor si se desea cubrir una superficie. Sin embargo, el blanco es ideal como superficie para recibir colores, porque puede mostrar las manchas más ténues y no los distorsiona.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN



34. WONG, Wuclius. *Principios del diseño en color*. Gustavo Gill, 1999.



El negro y el blanco, utilizados juntos, crean el contraste de tonos más acentuado con un máximo de legibilidad y economía de medios. Son ideales, en consecuencia, para esbozar, dibujar, escribir e imprimir. En la mayor parte de los casos, el negro constituye la marca y el blanco la superficie, de acuerdo con la tendencia a entender las formas negras como espacios positivos y las formas blancas como espacios negativos.³⁵

» colores neutros

Son la mezcla de pigmentos negros y blancos que en proporciones variables producen una serie de grises.

» colores cromáticos

Nuestra idea común del color se refiere a los colores cromáticos que son relacionados con el espectro del arco iris. Los colores neutros no forman parte de esta categoría y pueden denominarse colores acromáticos.

Todo color cromático puede describirse de tres modos: tono, valor e intensidad. El tono es el atributo que permite clasificar los colores como rojo, amarillo, azul, etcétera. La descripción de un tono será más precisa si se identifica la verdadera inclinación del color de un tono al siguiente. Por ejemplo, un determinado rojo puede ser denominado, con más precisión rojo anaranjado. Los diferentes sistemas de color utilizan códigos diferentes para describir los colores, recurriendo a letras, números o a una combinación de ambas cosas.³⁶

El valor se refiere al grado de claridad o de oscuridad de un color.

La intensidad o saturación indica la pureza de un color. Los colores de fuerte intensidad, o colores saturados, son los más brillantes y vivos que se pueden obtener. Los colores insaturados tienen una intensidad débil, son apagados y contienen una alta proporción de gris.

En la combinación de colores los efectos de contraste simultáneo pueden modificar el modo en que se perciben. El contraste simultáneo se refiere a los cambios aparentes de tono, valor o intensidad que son creados por colores adyacentes. El estímulo visual hace que el ojo genere una segunda imagen que se sitúa en el tono complementario de la imagen original. Eso ocurre, con mucha frecuencia, cuando un color envuelve a otro (el color envuelto es alterado por el color envolvente).

En teoría, existen sólo cinco colores básicos —rojo, amarillo, azul, blanco y negro— que mezclados crean muchos otros. La mezcla de pigmentos, sin embargo, reduce normalmente la intensidad o saturación.

» colores digitales

En forma de pigmentos, los colores parecen tener una presencia física y real.

Se han desarrollado muchos programas gráficos que permiten a los usuarios de la computadora pintar y dibujar con

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

35. WONG, Wucius, *Principios del diseño en color*, Gustavo Gili, 1999.
36. *Idem*.



colores, crear imágenes, manipular fotografías y crear tipos de letra. Los colores y las imágenes se pueden corregir o modificar si es preciso, siempre con considerable rapidez y facilidad. Lo que aparece en pantalla puede imprimirse después.

Los colores en la computadora se forman a base de luces de color, que son energía que se transmite en forma de ondas electromagnéticas de longitudes variables medidas en nanómetros (abreviado como nm), correspondientes a una milésima de millonésima (10-9) de metro. El ojo humano normal sin ayuda sólo puede percibir la luz como color dentro de una cierta gama de longitudes de onda, de los 400 nm a los 700 n, que forman el espectro visual. Por encima de los 700 nm están los rayos infrarrojos y por debajo de los rayos ultravioletas, rayos X y rayos gamma. Todos estos rayos son invisibles para nosotros.³⁷

La retina del ojo humano consta de dos clases de células, conocidas como bastones y conos, con funciones diferentes cada una. Los bastones perciben el valor y la intensidad de la luz y los conos perciben la luz como colores y se dividen en tres tipos, siendo cada uno de ellos especialmente sensibles a un solo sector de longitudes de onda del espectro visual. Juntos determinan que tres sectores concretos de longitudes de ondas, interpretados como unos colores a los que normalmente se les denomina rojo, verde y azul en la ciencia y la tecnología, sean de importancia capital en nuestra visión del color.³⁸

Por un proceso aditivo se puede obtener amarillo (Y) mezclando rojo (R) y verde (G). Cian (C) mezclando verde (G) y azul (B), y magenta (M) mezclando azul (B) y rojo (R). Amarillo, cian y magenta son las luces de colores secundarios.

En el proceso de impresión en color, el blanco del papel se considera como luz blanca reflejada y cuando se mezclan las tres tintas magenta, amarilla y cian, las luces roja, verde y azul se retienen produciendo el negro.

» modalidades...RGB, CMYK y HLS... La modalidad RGB está directamente relacionada con la forma en que la visualización de pantalla se compone con las luces de los colores primarios rojo (R), verde (G) y azul (B). Dando el 100% de porcentaje a cada una de las tres luces de color primario se producirá el blanco: dando el 0% se producirá el negro, y dando 50% de valor a cada una se producirá un gris medio.³⁹

Trabajar en la modalidad de CMYK es parecido a trabajar con pigmentos. Las cuatro barras de color representan las cuatro tintas del proceso: cian, amarillo, magenta y negro.

La modalidad HLS (Tono/Luminosidad/Saturación), o HSB (Tono/Saturación/Brillo), o HSV (Tono/Saturación/Valor), se refiere a la creación de colores con la elección del tono y la posterior manipulación del valor y la intensidad.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

37. WONG, Wuclius, *Principios del diseño en color*. Gustavo Gill, 1999.
38. *Idem*.
39. *Idem*.

LIBRO MAQUETA: También conocido como *dummy* es una ejemplo tangible de lo que será el libro, es una guía en donde se pueden identificar las partes que lo compondrán y permite revisar la compaginación.

Una vez comprendidos estos conceptos, será necesario tomarlos en cuenta para la elaboración del proyecto "Vivo jugando", por la simple razón de hacer de él algo funcional.

el libro ilustrado

Los medios en que se ha desarrollado la ilustración son múltiples: carteles, revistas, folletos, artes escenográficas, el cine, la televisión, medios digitales. Un campo donde la ilustración ha tenido una gran trascendencia es el de los libros.

La ilustración de libros como tal, evolucionó a partir del siglo XV. La impresión con tipos móviles en madera se conoció antiguamente en China. En el siglo XV Gutemberg concibió la idea de sustituir los caracteres de madera por metálicos con lo que se ampliaron las posibilidades de la ilustración de textos y su reproducción.⁴⁰

Durante los siglos XVI, XVII, el arte de la ilustración se extendió y desarrolló por toda Europa. Quizá el ilustrador que más influencia tuvo durante este periodo fue el francés Geoffroy Tory, que trabajó con los elementos de la página: ilustración, texto y márgenes, para crear un todo estético.⁴¹

A finales del siglo XVIII el alemán Alois Senefelder, inventó la litografía (método de impresión a partir de una superficie plana). La cromolitografía, en 1851, introdujo el color a los dominios del ilustrador de libros, que hasta entonces se había limitado al blanco y negro, aunque el proceso era aún largo y costoso.⁴²

La invención de la fotografía tuvo un fuerte impacto sobre la ilustración del siglo XX. Con la fotografía se han generado las posibilidades de realismo total. La computadora como nueva herramienta agiliza los tiempos y, por supuesto, apoya a los ilustradores a encontrar nuevas formas de expresión.

Naturalmente los libros son el territorio de las letras, pero también las letras han compartido, desde siempre, las páginas con las pinturas de los iluminadores, con los grabados y los fotograbados, conformando una unión de texto e ilustración, tan familiar hoy en día, que apenas reparamos en ella.⁴³

Libros, periódicos y revistas combinan en diversas proporciones ambos elementos y así, como hay libros en los que parecen no tener cabida las palabras, hay otros en los que no se imagina siquiera el asomo de una viñeta.

Hay dos grandes caminos para ilustrar un texto: el *paralelo* y *contrapunto*. En el primero, la palabra se refleja lo más fielmente posible en la imagen gráfica. En el segundo, la imagen gráfica contrapone al

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

40. Diccionario enciclopédico UTEHA, Union Tipográfica Editorial, Hispanoamericana, 1951.

41. *Idem*.

42. DALLEY, Terence, *Guía completa de ilustración y diseño*, 1981.

43. *Guía de libros recomendados para niños y jóvenes*, Conaculta y Asociación Mexicana para el Fomento del libro Infantil y Juvenil IBBY-México, 2000.



texto un comentario plástico que lo enriquece tratando de evocar la atmósfera, el medio en que se desarrolla la acción literaria. Los dos caminos son válidos y casi siempre se encuentran mezclados.⁴⁴

el libro infantil

Dentro del libro ilustrado, el libro infantil ha tenido un gran desarrollo. El libro infantil no existía en el pasado; a los niños se les distraía contándoles fábulas, leyendas, etc. La narración oral fue durante muchísimos años una transmisión placentera de conocimientos que tuvieron tanto niños como adultos. Los orígenes de estos, se remontan a la edad oral del mito. Los cuentos de hadas (folklore) fueron la versión popular de mitos y leyendas, lo que pensaba y sentía el pueblo, con el definido propósito de entretener. Este material, en su inicio no estaba destinado a los niños.⁴⁵

El primer libro ilustrado para niños, se editó en 1658 el *Orbis Sensalium Pictus* POR Jan Amos Comenius.⁴⁶

A finales del siglo XVII, el francés Charles Perrault editó los *Cuentos de Mamá la Oca*, así fue como el cuento folclórico abandonó su marco tradicionalmente oral y fue recreado por este autor con gran esmero.⁴⁷

A mediados del siglo XVIII se fundó en Londres la primera librería y editora infantil (*Juvenile Library*) creada por John Newberry, quien editó cuentos tradicionales y creó otros.⁴⁸

En el siglo XIX, surgieron figuras que desarrollaron y elevaron la literatura infantil. Se puede mencionar a Jacobo y Guillermo Grimm, Hans Christian Andersen, Julio Verne, Lewis Carrol, Mark Twain y muchos otros.⁴⁹

El crecimiento de niños que sabían leer, (incremento de escuelas) y los progresos técnicos, hicieron posible el desarrollo y mejor edición de libros infantiles ilustrados. Es así como en nuestro siglo, el niño lector ha obtenido reconocimiento en sus necesidades de lectura, que son totalmente diferentes a las del lector adulto. Por ello, el libro infantil ocupa un sitio importante dentro del desarrollo del libro en general.

El libro ilustrado es uno de los sistemas de comunicación más importantes como medio de difusión cultural, de entretenimiento y diversión, así lo muestra Carlos Pellicer en la "Guía de libros recomendados para niños y jóvenes, cuando asegura que antes que el recuerdo de la palabra que cuenta un cuento, está el de la ilustración, que encierra no sólo una historia, sino un universo ilimitado.⁵⁰

El niño en todo momento es creativo. Puede convertir una caja de zapatos en un camión, una cobija en una muñeca, unas bolas de plastilina en un kit de belleza y maquillaje, etc. Esta acción está determinada únicamente por él; es importante respetar esta capacidad de creación libre según las necesidades del niño y de imaginarse lo que él desea. Un

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

44. Guía de libros recomendados para niños y jóvenes. Conaculta y Asociación Mexicana para el Fomento del libro Infantil y Juvenil IBBY-México, 2000.

45. ELIZAGARAY, Alga Marina, *El poder de la literatura para niños y jóvenes*. Letras cubanas, 1979.

46. *Idem*.

47. *Idem*.

48. *Idem*.

49. *Idem*.

50. Guía de libros recomendados para niños y jóvenes. Conaculta y Asociación Mexicana para el Fomento del libro Infantil y Juvenil IBBY-México, 2000.



ejemplo donde se puede llegar a captar la magnitud de esa imaginación, es en los dibujos infantiles. Cuando un niño dibuja, está expresando sus emociones más íntimas y crea un mundo de fantasía que solo tiene significado para él.⁵¹

La ilustración en el libro infantil, hace que la comunicación sea más directa, fluida y flexible. La cualidad visual del libro ilustrado hace que éste, como medio de comunicación no necesite traductor. Un niño, aunque no sepa leer, puede hacer suyo el mensaje, dando oportunidad a la fantasía y a la elaboración de un significado propio.

Quien elabore cualquier material para niños debe estar lo suficientemente preparada y consciente de las situaciones política, económica, social y cultural que envuelven a la sociedad en la que su público meta comienza a desenvolverse.⁵²

A lo largo del tiempo, ha habido quienes consideran que la ilustración en los libros infantiles daña el poder imaginativo del niño o bien, que provoca algún desinterés o gusto por la lectura. Según Tolkein las ilustraciones, aunque fueran buenas por sí mismas, no favorecían al cuento y, por lo tanto, éste perdía gran parte de su significado cuando se daba cuerpo a sus personajes y acontecimientos.⁵³ Sin embargo, Joseph H. Shvarcz afirma que el reducir imágenes en los libros no ganaría más imaginación. El mercado actualmente tanto visual como verbo-visual de imágenes es abundante.⁵⁴

Otras investigaciones, señalan que las ilustraciones a color son preferidas a las de blanco y negro, también que los niños se inclinan por las ilustraciones de toda la página que por las viñetas, que prefieren como sujetos de las ilustraciones a niños y niñas un poco mayores que ellos.⁵⁵

Finalmente, evaluando estos elementos y contemplando mis estudios, experiencia laboral y un sentido común, considero que para el niño preescolar, que es a quien está dirigido el proyecto, el aprendizaje de la lengua puede ser aún más eficaz si el relato del mensaje lo comparten las letras y las imágenes.

FORMATO

Un formato grande se asegura en El libro y el niño, atrae mucho más la atención de los niños, pues las ilustraciones internas pueden ser más ricas, elaboradas y vistosas. No obstante se debe contemplar que sea tan grande o pesado para que el niño lo pueda manejar. Un formato pequeño, permite que el niño fácilmente manipule el libro y tenga más contacto físico con él, ya que existe una interacción que se establece entre el niño y el libro ligado al tacto.

Los primeros libros para niños se utilizaron para identificar y nombrar objetos. Estaban relacionados con los antiguos abecedarios y con los libros para aprender a cantar, donde cada letra o número era acompañado por una imagen.⁵⁶ Este tipo de libros ha ido desapareciendo debido a nuevos métodos de aprendizaje han surgido libros modernos para identificar

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

51. VÉLIZ CORONADO, Laura Irene. *Influencia de la imagen en la creatividad del preescolar*. problema de investigación. Instituto Pedagógico Anglo-Español, A.C., 1987.
52. SANDRONI y MACHADO, Luis Raúl. *El niño y el libro*. Kapeluz, Colombia, 1984.
53. BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas*. 1988.
54. ANAYA SOLORZANO, Soledad. *Literatura Española*. 1985.
55. *Coloquio sobre literatura infantil*. 1987.
56. COLCONEK T. *Introducción a la literatura infantil y juvenil*. 1999.



objetos y colores que generalmente están dirigidos a niños de menor edad.

En la actualidad las imágenes se refieren a objetos y situaciones familiares de los niños como juguetes, animales, familia, etcétera, aunque recientemente han aparecido otras propuestas basadas en la observación y selección de múltiples objetos.

La oferta de libros infantiles es muy grande. Se diferencian en temas, formatos novedosos y generalmente están clasificados de acuerdo a la edad del menor.

"Las imágenes pueden encadenarse en algún tipo de secuencia lógica, pero siempre siguen unas normas claras de presentación: en la hoja izquierda el objeto o el personaje, en la derecha la compilación o la acción. Otros libros ofrecen panoramas integrados de objetos y situaciones pero en la realidad los más pequeños no son capaces de relacionar la información en la memoria mientras rastrean las imágenes, por lo tanto, en un primer estadio van focalizando sucesivamente los elementos de uno a uno. Las ilustraciones acostumbran ser muy nítidas, de colores vivos y recortadas sobre fondos claros, y se reproducen en múltiples soportes (libros plastificados, de tela, de esponja, etc). Que les confieren un gran atractivo y valor práctico en su uso."⁵⁷

EL LIBRO INFANTIL EN MÉXICO
En nuestro país, la creencia por parte de las autoridades de que los niños mexi-

canos no leían fue tan fuerte que quienes demandaban estos materiales podían obtenerlos gracias a las importaciones, pues editar publicaciones para un público tan joven era prácticamente imposible de imaginar basta decir que, entre los años 1900 y 1979 sólo setenta títulos nacionales. Esto es, un libro por año.

Fue así como al finalizar este periodo nació la Asociación Mexicana para el Fomento del Libro Infantil y Juvenil, filial de IBBY (International Board on Books for Young People); cuya sede se encuentra en Basilea, Suiza. Esta institución surgió ante la ausencia de ediciones infantiles y la notable dependencia hacia las novedades extranjeras.

En 1981 se organizó la "Primera Feria Internacional del Libro Infantil y Juvenil" en México, auspiciada por la Secretaría de Educación Pública (SEP), que a partir de entonces se ha venido organizado año con año. Este hecho ha despertado el interés y la participación de un sinnúmero de editores, bibliotecarios, escritores, ilustradores y de todos aquellos que de una y mil formas han tenido el gusto y la necesidad de involucrarse con el desarrollo de esta apasionante y fructífera industria.

Dado que los costos de producción de libros infantiles son muy altos, hay quienes aseguran que "una editorial cualquiera no puede costear los gastos, que se requiere de una infraestructura establecida y constancia en el esfuerzo".⁵⁷

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

57. COLOMER T., *Introducción a la literatura infantil y juvenil*, 1999.



Muestra de ello es que hoy en día, grandes e importantes casas editoriales como Océano, Promexa, Patria, Trillas y Salvat, entre otras, han publicado y engrandecido el número de proyectos nacionales intentando poner a México a la vanguardia en los esenarios internacionales.⁵⁸

Como en muchas otras áreas de nuestro desarrollo, falta mucho más por trabajar, pero hacer de este esfuerzo una constante, no es mas que fortalecer un compromiso por trascender en este mundo que marcha tan rápido, pero no siempre tan bien.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

58. Coloquio sobre literatura infantil, 1987.



III ILUSTRACIÓN

historia • elementos básicos de la ilustración • niveles de expresión • técnicas de comunicación • técnicas y materiales • estilos

El dibujo es el arte de representar ideas o expresar estados de ánimo mediante líneas o trazos sobre una superficie plana, se basa en la línea o el entramado de líneas para definir perfiles, luces y sombras.⁵⁹

Según Leonardo da Vinci, el dibujo es la base fundamental de las Bellas Artes, es imitar con líneas todo lo visible.

Se entiende por dibujo no solamente la forma particular de los cuerpos, sino también esa analogía de todas las partes que forman el conjunto que llamamos proporción.⁶⁰

Aunque la representación de tipo lineal puede hallarse desde el paleolítico, no cabe hablar de dibujo propiamente dicho hasta la Edad Media y el Renacimiento.⁶¹

La importancia del dibujo no sólo como instrumento sino como fundamento y principio de las artes fue establecida por el italiano Cennino Cennini, quién impulsó al dibujo a la observación directa de la naturaleza. Fue hasta entonces que se consideró al dibujo como un arte, objeto de estudio teórico para diferentes espe-

cialistas de la época. En los siglos XVII y XVIII finalmente el dibujo alcanzó su autonomía.⁶²

Existen diferentes grados de terminación en el dibujo, que van desde un ligero apunte, hasta aquellos terminados con gran detalle. Sin embargo para crear un dibujo, la exactitud en la interpretación del natural no es del todo necesaria, ya que las exageraciones o incluso, la distorsión, pueden formar una idea más precisa de la realidad que una descripción minuciosa y detallada a falta de proporción. Las líneas y trazos que elabora un artista, independientemente de lo que representan, pueden estar cargadas de una profunda emotividad y, en muchas ocasiones, ser transmitida al observador.

En un principio, el dibujo estuvo ligado a otro tipo de creaciones artísticas, como la pintura o la arquitectura, y aunque esta expresión artística se aplica al uso del lápiz, el carbón, el gis o la pluma, podemos decir que todas las formas de dibujo no son más que formas amplificadas del dibujo.⁶³

“Una cosa bien dibujada está suficientemente bien pintada”.⁶⁴

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

59. *El dibujo en la pintura*. Albatros, 1978.

60. *Idem*.

61. *Enciclopedia Hispánica*. Volumen 5, 1993.

62. *Idem*.

63. *Guía de libros recomendados para niños y jóvenes*. Conaculta y Asociación Mexicana para el Fomento del libro Infantil y Juvenil IBBY-México, 2000.

64. *Biblioteca del diseño gráfico: Ilustración*. Barcelona 1994.



Mientras que el dibujo se basa en el trazado o entramado de líneas, la pintura crea masas de color sobre superficies rígidas, en ella no se trabaja con líneas sino con extensiones de manchas.⁶⁵

El dibujo durante mucho tiempo se consideró como un arte auxiliar, y por lo tanto menor, sin embargo hay obras que contradicen este concepto tales como, los dibujos de Durero, Rembrandt, Breughel, Da Vinci, Ingres y de Goya. No fue sino hasta la era de los impresionistas cuando se reconoció al dibujo su rango de un arte independiente.⁶⁶

"El dibujo puede ser realizado como producto, servicio o uso. También como actividad, clase o rango".⁶⁷

"Como producto, servicio o uso, podemos hablar de dibujo de proyectación, arquitectónico, constructivo, geométrico, ilustrativo, periodístico, publicitario, para modas, historieta, cómico y animación. Como actividad, clase o rango, hablamos de dibujo artístico, educativo, terapéutico y recreativo".⁶⁸ Entonces la ilustración es un dibujo resuelto para dar un servicio, para representar alguna realidad que comunica.

La ilustración es el uso del lenguaje gráfico que complementa al escrito. El libro ilustrado ofrece con esto un mensaje doblemente rico.⁶⁹ Resulta vital para la historia del mundo moderno y constituye una parte reconocida de nuestra experiencia cultural actual.⁷⁰

historia

Antes de la segunda Guerra Mundial, los ilustradores se habían mantenido dentro de la tradición realista y de la caricatura impuesta por los grandes victorianos. En las décadas de 1920 y 1930, se puso de moda, entre los editores y las agencias de publicidad, una cierta elegancia gráfica, y la vanguardia de la ilustración comenzó a explorar los nuevos lenguajes visuales que ofrecían los pintores y escultores.⁷¹

Sin embargo, entre 1950 y 1960, durante la expansión comercial de posguerra, los artistas más entusiastas trabajaron de formas más modernas y expresivas. Se suponía que este tipo de ilustración captaba y promovía el espíritu de la nueva era, la era de la comunicación de masas y la sociedad de consumo. La ilustración podía ser "independiente".

En las páginas de las revistas nuevas o las actualizadas la composición se volvió más emocionante, y las técnicas adquirieron una mayor expresividad.

Las bellas artes del siglo XX no han sido las únicas influencias de los ilustradores modernos. La cultura popular en general ha contribuido a la variedad de lenguajes visuales que surgieron, en busca de un estilo personal.

La imitación de otros estilos ilustrativos anteriores y la experimentación con las peculiaridades de las técnicas de reproducción más antiguas, unidas a un estudio consciente de los ejemplos históricos,

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

65. *El dibujo en la pintura*. Albatros, 1978.
66. *Un tesoro del dibujo moderno*. Museo de Arte Moderno, Bosque de Chapultepec, Instituto Nacional de Bellas Artes, 1978.
67. ROSAS LOPEZ, Florida. *Reflexiones sobre el dibujo, una experiencia compartida*. Tesis UNAM.
68. *Idem*.
69. *Guía de libros recomendados para niños y jóvenes*. Conaculta y Asociación Mexicana para el Fomento del libro Infantil y Juvenil IBBY-México, 2000.
70. *Biblioteca del diseño gráfico: Ilustración*. Barcelona 1994.
71. *Idem*.



han contribuido a la gama creciente de estilos ilustrativos.

El cine y la fotografía, además, han proporcionado referencias e ideas con respecto a la composición y distribución de la página ilustrada.

Hubo quien especuló acerca del fin de la ilustración. La fotografía y la televisión parecían apuntar hacia una inevitable desaparición de la ilustración popular. No obstante la televisión no sólo ha sustituido a la imprenta, ha empleado ilustradores e ilustración para todo, desde los noticieros hasta programas educativos, películas y secuencias de títulos, hasta ese género ilustrativo que es la animación.

Además de este nuevo medio, los libros, las revistas, los cómics, la publicidad, los carteles, los empaques, las páginas web, en realidad toda la gama de materiales impresos y no impresos, han creado un ambiente propicio para que trabajen los ilustradores.

También se afirma que el público en general tiene más acceso al arte más moderno a través de las páginas ilustradas y las cubiertas de las revistas que por las puertas de los museos y las galerías.⁷¹

Desde los ochenta, los libros de cómics y su arte han llamado mucho la atención. Los escritores y artistas que trabajan en este género se estudian y se analizan dentro de un contexto cultural mucho

más extenso que antes y también con mucha más simpatía.⁷²

En Japón, una nación que cuenta con una historia maravillosa y respetada de arte gráfico, el libro de cómic ya ha asumido un papel fundamental en la cultura literaria.

En los últimos años y como reflejo, sin duda, del ámbito y la variedad que se encuentran en la ilustración y los diferentes métodos de realizarla, no ha sido fácil ponerse de acuerdo acerca de lo que es la ilustración.⁷³

El papel del ilustrador profesional consiste en acompañar, explicar, adornar o ampliar una idea de una manera visual. Está relacionado con la comunicación efectiva de ideas, utilizando todas las técnicas y los medios que el artista visual tiene a su alcance. A esto se debe añadir que el parámetro del el trabajo del ilustrador por lo general se reproduce de alguna manera y no se conoce en su forma artística original.

Un estilo reconocible es algo imprescindible para tener éxito. Pero el estilo en ilustración siempre ha sido un arma de doble filo. Por una parte, identifica a un determinado ilustrador y, posiblemente, funciona también como una forma de autopromoción, pero por otra revela la época y encasilla al artista. Un ilustrador que depende demasiado, o se relaciona enseguida con un estilo exclusivo de dibujo, puede llegar a ser vulnerable a los caprichos y antojos de la moda en los campos de la publicidad y el diseño.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

71. Biblioteca del diseño gráfico: Ilustración, Barcelona 1994.

72. *Idem*.

73. *Idem*.



Durante la Edad Media, en Francia, cuando las ilustraciones de los libros se hacían a mano, los pintores encargados de estas labores se llamaban "iluminadores".⁷⁴

No es extraño el empleo de dos lenguajes con letrados. Las canciones letra y música caminan paralelas cada una por su camino, al mismo paso, para lograr una unidad diferente.

elementos básicos de la ilustración

Siempre que se diseña, ilustra o pinta, la sustancia básica visual se extrae de los siguientes elementos: el punto, la línea, el contorno, la dirección, el tono, el color, la textura, la escala o proporción, la dimensión y el movimiento.⁷⁵

EL PUNTO: Es la unidad visual mínima, es un señalador del espacio.

LA LÍNEA: Son puntos en movimiento, puede adoptar formas muy diferentes para expresar diversas intenciones.

EL CONTORNO: Se forma a partir de las líneas. Con base en los contornos se pueden expresar todas las formas.

TONO: Es la ausencia o presencia de luz.

COLOR:

Es el elemento visual más emotivo y expresivo. Cada color tiene numerosos significados asociativos y simbólicos. Por tanto constituye una valiosa fuente de comunicación visual.

TEXTURA: Puede ser óptima o táctil, es el carácter superficial del material visual.

ESCALA O PROPORCIÓN:
Es el tamaño o mediación de unos elementos con respecto a otros.

DIMENSIÓN: Es la representación volumétrica en los formatos bidimensionales, ésta depende de la ilusión.

MOVIMIENTO: Lo que proyecta una ilustración con base en su propia composición.

El carácter que se les imprime a estos elementos determina la información visual.

niveles de representación

Existen tres niveles de expresión visual, en donde los ya mencionados elementos básicos se pueden estructurar. Son: Nivel de Representación, Nivel de Abstracción y Nivel de Simbolismo.⁷⁶

EL NIVEL DE REPRESENTACIÓN: Es aquello que reconocemos y vemos igual al entorno, como las fotografías.

EL NIVEL DE ABSTRACCIÓN: Es la simplificación de un significado más extenso, eliminando detalles, poniendo rasgos esenciales y más específicos. Esta abstracción puede ir hacia el simbolismo.

EL NIVEL DE SIMBOLISMO: Es la simplicidad última, el detalle visual al mínimo. Puede ser una imagen simplificada, como un sistema muy complejo de significados atribuidos; por ejemplo, los números.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

74. Guía de libros recomendados para niños y jóvenes. Conaculta y Asociación Mexicana para el Fomento del libro Infantil y Juvenil (BBY-México, 2000).
75. DONDIS, D.A.. La sintaxis de la imagen. Gustavo Gili, 1980.
76. *Idem*.



La ilustración infantil puede funcionar en cualquiera de estos tres niveles, incluso en la mezcla de ellos.

En el primer nivel, generalmente se ubican los libros de tipo documental, o informativo (ciencia, naturaleza, etc.). A veces aún estos libros donde se trata de representar objetos complicados, animales, células, etc., consiguen mostrar mejor lo que pretenden apartándolo del aspecto fotográfico, aportando la información necesaria con un máximo de claridad, recurriendo al nivel de abstracción. Este nivel es el más utilizado en la ilustración para niños. El dibujo simple y claro satisface todas las condiciones que a entender debe cumplir una representación. No es que no puedan percibir formas complicadas, sino que tienden a extraer la estructura más sencilla.

La abstracción en la ilustración infantil permite el desarrollo de soluciones, y la opción y libertad de aplicar las fuerzas estructurales de composición.

Maurice Sandak, ilustrador de libros para niños considera que la ilustración es una categoría de interpretación, que consiste en representar gráficamente, una manera personal de ver las cosas.⁷⁷

En la elaboración de libros para niños muy pequeños que están aprendiendo el uso del lenguaje, el nivel de simbolismo funciona muy bien. Así es que para la realización del proyecto "Vivo jugando" será de sumo valor adoptarlo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

técnicas de comunicación visual

Ya hecho un análisis de comunicación del grupo social a quien se dirige el material, como se explica en la página 6, habiendo planeado la forma elemental de una imagen visual, con base en los elementos fundamentales ya citados en la página 28, bajo un nivel de representación; las opciones que nos lleven a componer una ilustración propiamente dependerán de la manipulación de estas formas mediante las técnicas de comunicación.

Las técnicas de comunicación visual son ilimitadas y ofrecen una amplia gama de medios para la expresión visual. Entre las más comunes están:⁷⁸

fragmentación
inestabilidad^(a)
asimetría
irregularidad
complejidad
profusión
espontaneidad^(c)

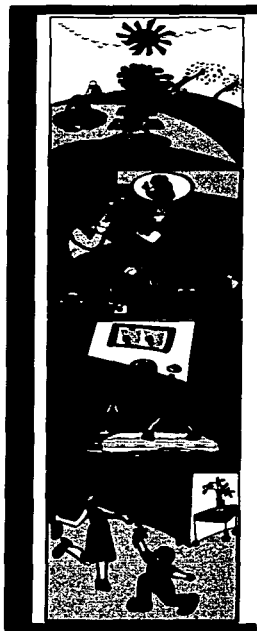
unidad
equilibrio^(d)
simetría
regularidad
simplicidad^(b)
economía
predictibilidad

Prácticamente cada técnica visual tiene su opuesto. Todos estos elementos ayudan a reforzar la forma y composición de la ilustración.

técnicas y materiales de ilustración⁷⁹

LÁPIZ Y CARBONCILLO

El lápiz de grafito se presenta en diversos grados desde el 8H (el más duro) hasta el 8B (el más blando). También hay lápices de carbón, que producen líneas negras



77. Revista Parapara. *Revista de literatura infantil*, 1980.

78. DONDIS, D.A., *La sintaxis de la imagen*. Gustavo Gili, 1980.

79. *Biblioteca del diseño gráfico: Ilustración*, Barcelona 1994.



fuertes y presentan una graduación del blando al duro. Existen también lápices de colores y se presentan en gamas muy extensas. La mayoría de los lápices de colores son bastante blandos y difíciles de borrar.

» papeles

El lápiz se puede usar sobre papel blanco y de color. Los papeles lisos y la cartulina suelen ser adecuados para lápices blandos.

» gomas de borrar

Las de plástico. Por lo general, las marcas fuertes de lápiz y las hechas con lápices de colores se borran bien con una navaja.

» fijadores

Los dibujos hechos con lápices blandos se borran enseguida, a menos que se fijan. Si bien, los fijadores a menudo se presentan en aerosoles, estos no son recomendables. Es mejor comprar el fijador en una botella y rociarlo sobre el dibujo con un pulverizador.

» técnicas

Por medio de líneas, el lápiz según la presión y la velocidad de la mano que traza el dibujo y el grado de dureza del lápiz. Para producir el tono, se puede frotar, sombrear o rayar, o hacer puntos o trazos cortos. Para lograr textura, se puede apoyar el papel sobre una superficie rugosa y frotar con el lápiz por encima. Una manera de aprovechar el medio consiste en utilizar lápices de distintas durezas.

CARBONCILLO

Las barras de carboncillo se presentan

en distintos grosores y grados de dureza. También se venden barritas de carbón comprimido, no se rompen con facilidad. La gama va desde HB hasta &B

» papeles

El mejor es el que tiene textura.

» borrado y fijación

El carboncillo en barra a menudo se elimina pasando un paño suave, aunque cuando las imágenes son muy oscuras o cuando se utiliza carbón comprimido, se emplean los mismos métodos que para borrar el lápiz. Es fundamental fijar el dibujo; de la misma forma que con el lápiz.

» técnicas

Produce fácilmente tanto línea como tono. Para lograr el tono a veces se frota una cantidad abundante de carboncillo sobre el papel y se extiende con un trozo de papel enrollado o con los dedos. Con una goma de borrar, se elimina el polvo de algunas zonas para que queden más claras y para crear blancos de realce. Es conveniente fijar el trabajo en etapas intermedias, a medida que se va haciendo.

PLUMA Y TINTA

Existe una gran variedad, las plumas de caña, las plumillas, las plumas fuente, los bolígrafos, los rotuladores y las *rotring*. La tinta china se usa más en negro y castaño pero hay de todos los colores.

» papeles

Lo ideal es que tenga una superficie dura. Tensar antes el papel puede resultar mejor.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



>> técnicas

Hay dos estilos básicos: líneas o puntos, con los que se modelan infinidad de trazos. Para corregir los dibujos a pluma, con la hoja de una navaja se eliminan manchas pequeñas y superficies entintadas, cuando están completamente secas.

PASTELES

Los lápices al pastel están hechos con pigmentos en polvo. Son muy efectivos sobre todo para crear transiciones suaves y delicadas de tono y color. Sin embargo, se borran con dificultad y no es fácil introducir cambios. Existen casi 600 matices de pasteles diferentes.

>> papeles

Se puede trabajar sobre lienzo o papel, pero la superficie debe tener una buena textura para retener las partículas finas del pigmento.

>> fijación

La misma que para el lápiz.

>> técnicas

No se pueden mezclar los pasteles para obtener colores nuevos. Generalmente se empieza haciendo un boceto con carboncillo. La variedad de marcas que se hagan depende de la blandura del pastel, la superficie del papel y la presión de la mano. No conviene frotar. Para aprovechar el medio, es mejor que se note la textura del papel y el trazo del pastel.

PASTELES AL ÓLEO

Los pasteles al óleo son muy diferentes

de los pasteles blandos. Usarlos es muy parecido a pintar al óleo; los colores se preparan y se ablandan con trementina y a continuación se trabajan con un pincel.

>> fijación

Se puede conseguir una cierta fijación si se cubre el dibujo con una hoja de papel liso, se coloca un cartón encima y se presiona con firmeza, pero en realidad, no hace falta fijarlos.

ACUARELAS

Son pigmentos que se han molido y después se han ligado con goma arábiga que se disuelve en agua. Las acuarelas se adhieren firmemente al papel y la goma proporciona brillo al color y actúa como barniz. Una de las virtudes de las acuarelas es su transparencia. Los colores se presentan en forma de pastillas secas o semihúmedos, o en forma líquida, en tubos o frascos.

>> papeles

El papel rugoso para el efecto moteado que se obtiene al aplicar encima un lavado. El peso del papel es importante. Los papeles finos se arrugan y hay que tensarlos antes de pintar; en cambio, el papel pesado se puede usar sin tensar. Aquellos que son hechos a mano son buenos. El que más se utiliza es el papel blanco, entre otras cosas porque para hacer los blancos de realce basta con dejar el papel intacto.

>> técnicas

El efecto de la pintura con acuarelas puras se debe a la transparencia del



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

color. Se utiliza la blancura del papel para aclarar los tonos y proporcionar puntos de realce. Los lavados de color se superponen para conseguir los tonos adecuados. Por su transparencia, se prestan a ser usadas con un medio lineal (lápiz o pluma) que se transluce a través de los lavados de color.

GOUACHE

Opaca, hecha a base de agua y pigmentos molidos, ligados con goma arábiga. Se presentan tanto en tubos como en frascos.

>> papeles

Los papeles para acuarela sirven también para gouache.

>> técnicas

La característica fundamental del gouache es su opacidad, por lo que no se debe diluir. La pintura al gouache presenta zonas de color planas y espesas.

PINTURA ACRÍLICA

Se diluye con agua, se seca muy rápido y es impermeable. Esto permite pintar encima sin alterar los colores. Aunque son opacos, la pintura se puede diluir hasta conseguir el grado de transparencia que haga falta.

>> papeles y superficies

Prácticamente todo tipo de superficie es favorable para la aplicación de la pintura acrílica: lienzo, madera, cartón, cartulina o papel, las metálicas, como el cobre o el zinc. Las únicas superficies que no funcionan son las brillantes y las aceitosas.

>> técnicas

Se pueden usar con gran efecto tanto en su forma transparente como en la opaca. Sirven para producir grandes superficies de colores planos ininterrumpidos y para aplicar capas superpuestas de lavados diluidos de color.

OLEOS

Deste hace más de 400 años, la pintura al óleo ha sido el medio de pintura más utilizado. Se prepara con pigmentos mezclados con aceite de linaza o de amapola que secan lentamente. Es el medio más flexible, en parte por su lento tiempo de secado que permite pintar y por la posibilidad de eliminar la pintura hasta el fondo.

>> papeles y superficies

Para pintar al óleo se usan una amplia variedad de superficies, como, cartulina, cartón de pasta de paja, madera, aglomerado y cartón preparado, aunque el más usado es el lienzo, bien tensado sobre un armazón de madera, todos ellos deben ser imprimados. También hay lienzos sintéticos. El metal se ha utilizado en algunos casos para pinturas de tamaño reducido. Por lo general se usa el cobre, que no necesita imprimación, aunque hay que lijar la superficie con papel abrasivo para que no repela la pintura.

>> técnicas

Se utilizan dos técnicas básicas: Las pinturas que se hacen mediante la superposición de capas, cada una de las cuales se deja secar antes de aplicar la siguiente, y



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

la pintura directa, en la que se utiliza color opaco para completar una pintura.

AERÓGRAFO

Es una entrada de aire alimentada por un compresor eléctrico, y con instrumentos de alta precisión capaces de producir líneas finas, tonos graduales y zonas de color plano y homogéneo. Existen diferentes tipos de aerógrafos, aunque todos parten del mismo principio: una boquilla, que dirige la corriente de aire y la pintura o tinta; una aguja y una válvula, que controla esta corriente, y un depósito, que contiene el medio. El aerógrafo está conectado al compresor mediante un tubo flexible.

Se usa todo tipo de material líquido de dibujo; los más comunes son el gouache, las acuarelas concentradas y los tintes fotográficos.

» papeles y superficies
Todos los papeles y superficies son buenos.

» técnicas
La que más se utiliza es el enmascarillado. El ángulo en que se sujete el aerógrafo en relación con el papel determina el efecto que produce.

» enmascarillado
Aparte de proteger partes de la ilustración hay que usar máscaras para cada forma, tanto para un borde duro como uno suave. Los bordes duros se suelen hacer con cinta para enmascarar, un plástico adhesivo transparente.

HUECOGRABADO

Se corta la imagen sobre una placa metálica. Para imprimir, se entinta la placa de modo que la tinta penetre en las líneas cortadas. Se limpia la superficie de la placa para que quede tinta en las hendiduras que son las que proporcionan la imagen.

LITOGRAFIA (Grabado en piedra)

Casi siempre se usan planchas delgadas de zinc o aluminio que tengan una superficie granulosa. La litografía parte del principio de que el aceite repele el agua, de manera que cuando se lava la piedra, la superficie la absorbe, mientras que el dibujo grasoso la repele. Entonces se extiende con un rodillo la tinta de impresión grasosa encima de la piedra, que se repele de las partes húmedas de la piedra pero se adhiere sobre las imágenes dibujadas. Después se imprimen estas imágenes sobre papel por medio de una prensa.

SERIGRAFÍA

Se realiza con una malla de tela tensada sobre un bastidor de madera. Algunas partes de la malla se pueden bloquear y hacer pasar la tinta a través de la zona abierta de la malla. Para bloquear la malla se usa goma arábiga u otros productos especiales, o plantillas de papel.

COLLAGE Y MONTAJE

Collage, del francés *coller*, que significa pegar, es el nombre que se da a una imagen compuesta íntegramente o en parte por trozos de papel, tela u otros materiales, pegados sobre una superficie que suela



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

ser de papel o lienzo. Esta técnica sirve para crear imágenes originales, cortando o rasgando los materiales, aunque también pueden incorporarse imágenes encontradas, como fotografías o textos impresos.

MONTAJE

Es una elaboración tridimensional del collage. Construidas con todo tipo de objetos, a menudo objetos reales. De esta manera se hacen ilustraciones, montando los objetos, por lo general para hacer una construcción en bajorrelieve que después se fotografía.

COMPUTADORA

Ofrecen alto grado de precisión y la posibilidad de almacenar el trabajo en distintas etapas. Depende mucho del tipo de programa que se utilice. Con escáners, se pueden combinar y manipular imágenes procedentes de distintas fuentes (como fotografías e impresos) en lo que respecta al tamaño y el color para conseguir efectos similares a los de un collage.

estilos

El estilo es la síntesis visual de los elementos, la forma, los contenidos, el nivel de expresión y las técnicas visuales. Todos ellos tienen influencia del entorno cultural, es por esto que factores políticos, económicos y esquemas sociales, influyen en la expresión. Casi todas las artes visuales se pueden relacionar con cinco categorías de estilo:⁸⁰

FUNCIONAL: Se liga a la economía y a la regla de utilidad. Busca aspectos prácticos.

Sus técnicas visuales son: simplicidad, simetría, angularidad, abstracción, coherencia, secuencialidad, unidad, organización, economía, sutilidad, continuidad y regularidad.

EMBELLECIDO: Es florido y recargado. Predomina la curva. Sus técnicas visuales son: La complejidad, exageración, redondez, detallismo, variedad, colorismo y actividad.

CLASICISMO: Es un estilo visual racional, influido por el amor a la naturaleza. Técnicas visuales son: armonía, simplicidad, representación, simetría, organización, dimensionalidad y unidad.

PRIMITIVISMO: Es muy sencillo, se refuerzan las cualidades de intensificación. Las técnicas visuales son. Exageración, espontaneidad, actividad, simplicidad, economía, plana, irregularidad, redondez y colorismo.

EXPRESIONISMO: Está estrechamente ligado al primitivismo, la gran diferencia entre ambos es la intención. El expresionismo usa la exageración deliberadamente para distorsionar la realidad. Sus técnicas visuales son: exageración, espontaneidad, actividad, complejidad, audacia, variación, distorsión, irregularidad, experimentalismo y verticalidad.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

80. DONDIS, D.A., *La sintaxis de la imagen*, Gustavo Gili, 1960.



IV EL LECTOR PREESCOLAR

características biopsíquicas del niño • intereses
• tipos de pensamiento • tendencias instintivas •
literatura en la segunda infancia

El lector preescolar es aquel que no ha sido integrado a la educación básica, la primaria, sin embargo, de alguna o muchas maneras está siendo entrenado con armas emocionales, morales e intelectuales para que, llegado el momento, cuente con toda una preparación que le ayudará a resolver con menor dificultad los problemas neurolingüísticos de esa nueva etapa.

características biopsíquicas del niño

Este estudio está basado en la curva de la vida, que, según Carlota Buhler,⁸¹ está representada por las tres etapas de la vida del hombre, a saber:

PRIMERA: EVOLUTIVA O ASCENDENTE.
Comprende, desde el punto de vista cronológico, desde la concepción o cero ontogenético, hasta los 25 o 28 años.

SEGUNDA: DE EQUILIBRIO O MADURACIÓN.
De los 25 o 28 a los 45 o 55 años.

TERCERA: INVOLUTIVA O DE DECADENCIA.
De los 45 o 55 a los 70 años.
aproximadamente.

Estas etapas, a su vez, se dividen en lapsos más reducidos llamados periodos.

La primera etapa abarca cuatro periodos:
» periodo embriofetal.
De cero ontogenético al nacimiento.

» periodo infantil o infancia.
Del nacimiento a los 12 o 13 años.

» periodo de la adolescencia.
De los 12 o 13 años a los 17 o 18

» periodo de la juventud.
De los 17 o 18 años a los 25 o 28.

La segunda etapa tiene dos periodos:

» periodo de maduración.
De los 25 o 28 años a los 38 o 40.

» periodo de la adultez.
De los 38 o 40 a los 45 o 55 años.

La tercera etapa tiene dos periodos:
» periodo de la vejez o senectud.
De los 45 o 55 a los 60 o 65 años.

» periodo de la ancianidad o decrepitud.
De los 60 o 65 a los 70 años en adelante, hasta la muerte.

Continuando con el esquema anterior y, para efectos de este trabajo, cabe

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

81. MEDINA, R.M., *Cuentos y su importancia en el Jardín de Niños*, 1988.



señalar que la infancia o período infantil comprende tres fases:

PRIMERA FASE O PRIMERA INFANCIA.
Del nacimiento a los 3 o 4 años.

SEGUNDA FASE O SEGUNDA INFANCIA.
De los 3 o 4 años a los 6 o 7.

TERCERA FASE O TERCERA INFANCIA.
De los 6 o 7 años a los 12 o 13.

Al nacer el niño pasa por un trascendental momento que requiere de una respuesta total de su organismo, ya que, al haber estado dentro del vientre de la madre, comienza su estancia en un espacio completamente distinto, experimenta profundos cambios que requieren de todo su esfuerzo para adaptarse a su nueva vida.

En esta etapa, la primera necesidad del niño, es la de respirar, la falta de oxígeno provoca el llanto inicial, en virtud del cual se pone en marcha el mecanismo respiratorio.

Otra, no menos importante, es la del alimento, que mueve al niño a poner en juego una serie de mecanismos, tales como, movimientos de conversión del cuello, movimientos de aprehensión, reflejos de succión, cuyo fin es el de satisfacer su hambre.

Así, el niño necesitará cuidados que impliquen aceptación por parte de la madre. Tan íntima es la unión del niño con la madre en los primeros meses de la vida

extrauterina, que separado de ella no se entiende. Debido a esto se le llama y se le estudia como un binomio madre-hijo.

Es la madre, con la ayuda del padre, la que le hará salir de ese ensimismamiento y servirá de estímulo a la curiosidad o interés natural del niño por vivir nuevas experiencias. Pavlov⁸² ha llamado a este interés "reflejo investigador", mecanismo base de las funciones cognitivas, en el cual es la emoción y la calidad de vivencias agradables o desagradables que tienen los objetos del mundo circundante, el poderoso motor del desarrollo del interés del niño en esta etapa.

Hacia el fin del primer semestre de vida extrauterina, el niño tiene características completamente diferentes del neonato. Es un niño al que le interesa todo lo que brilla, suena o se mueve delante de él; o sea, que a los intereses vegetativos, se unen los intereses sensorceptivos.

Al madurar su sistema neuromotor, va sintiendo la necesidad de ejercitarlo. Sus intereses motores y sensorceptivos exigen libertad y autonomía y empieza, por ejemplo, a tomar y agitar la sonaja.

El medio ambiente es un factor decisivo e importante también en el desenvolvimiento del niño. No todos los niños tienen las mismas posibilidades económicas o culturales, la estabilidad de los hogares no siempre es la misma ni los factores del medio en el que se desenvuelve.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

82. Coloquio Latinoamericano sobre el Nacimiento del Niño, 1994.



Habiendo visto estas características del neonato, se presentarán las de la infancia o periodo infantil, base de este trabajo.

intereses

El interés es el impulso o predisposición natural que el sujeto siente por algún objeto, hecho o fenómeno.

En el niño, el interés es el síntoma de una necesidad, que al superarla le permite adaptarse al medio ambiente.

Satisfaciendo sus intereses, el niño logra su desenvolvimiento, por ésto es tan importante el conocer los intereses del niño, para tenerlos siempre presentes en su formación y educación, de esta manera se le podrán dar satisfactores adecuados a sus necesidades.

Existen diferentes tipos de intereses presentes en el niño:

INTERESES SENSORPERCEPTIVOS

Son los intereses que están relacionados con los sentidos. Aparecen en primer término en la vida del hombre, predominan en la primera infancia. Su finalidad es distinguir los colores, las formas, los sabores, los sonidos, el tamaño y el olor, de las cosas. En la segunda y tercera infancia estas funciones sensoriales se perfeccionan.

INTERESES MOTORES

Dependen de las necesidades del movimiento. Viéndose antes reducidos a descargas motoras incoordinadas, se armonizan

cada vez más y tienden hacia finalidades útiles: aprehensión, marcha y lenguaje.

Antes de poseer la capacidad de desplazamiento autónomo, la dependencia del niño respecto del adulto para la elaboración de una imagen del mundo y para actuar sobre él, es absoluta. Primero, obligado a la posición yacente, su perspectiva visual es muy limitada; más tarde, al ser capaz de permanecer sentado, la perspectiva se amplía. Va a ser la posibilidad de andar lo que va a convertirlo en eficaz y activo explorador. Tiene, en esta etapa, una mentalidad completamente motriz. La mayor parte de sus acciones y las más características, son de orden muscular. Se entretiene con juegos tranquilos durante periodos más largos.⁸³

A medida que va creciendo, puede y alternar los ritmos regulares de su paso. Le gusta realizar pruebas motrices siempre que le sean difíciles. Esta evolución le proporciona el placer de ejecutar las pruebas que le exigen una coordinación fina. Sus ademanes son más precisos y refinados; es mucho más ágil, posee mayor control de la actividad corporal general; el equilibrio es más maduro; brinca y salta sin dificultad, puede pararse en un solo pie y llegar a conservar el equilibrio en las puntas de los pies durante varios segundos. Maneja el lápiz con seguridad y decisión, es capaz de dibujar una figura reconocible de un hombre, cuando baila lleva mejor el compás de la música; su sistema neuromotor se encuentra más evolucionado.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

83. *Coloquio Latinoamericano sobre el Nacimiento del Niño*, 1994.



INTERESES GLÓSICOS

Los intereses glósicos alcanzan su mayor culminación entre el segundo y tercer año de la vida del niño. Durante esta época el niño concentra gran parte de sus esfuerzos para la adquisición del lenguaje. La palabra se convierte para él en algo tan interesante como era anteriormente el objeto. El lenguaje es, para él, el lazo de unión entre los seres que lo rodean.

Almacena palabras, las ensaya, las repite sin cesar, y las considera como la clave de todas las explicaciones. El niño siente el amor por la palabra misma; se llena la boca de palabras, como más tarde se llenará los bolsillos de todo lo que encuentre o recoja en su camino.

Los intereses glósicos presentan dos aspectos en el niño:

>> el aspecto ontogenético, o sea el desarrollo del lenguaje desde el punto de vista individual.

>> el aspecto filogenético, o sea el desarrollo del lenguaje como un medio de comunicación con los seres que le rodean, mismo que se divide en: ⁴⁴

1.- Lenguaje egocéntrico:

a) Monólogo simple. El pequeño conversa consigo mismo.

b) Monólogo colectivo. El niño platica con los demás, pero solamente comenta lo que a él le interesa.

2.- Lenguaje Social. Cuando ya se interesa por la plática de los demás:

a) Información adaptada. Cuando el niño escucha alguna conversación, la adapta a su imaginación y después la cuenta a otra persona, ya sea en pocas palabras o extensamente. Existe comunicación de su pensamiento con el de otra persona.

b) Preguntas y respuestas. El niño pregunta por todo y debe dársele una contestación adecuada a su edad.

c) Súplicas y ruegos. Ruega y suplica oralmente sus deseos.

d) Crítica y burla. Mediante ellas se defiende, hace sus observaciones verbales sobre el trabajo y conducta de otras personas. Aparece al finalizar la segunda etapa.

e) Conversación. Ya está capacitado para sostener una conversación con soltura, usando las partes de la oración correctamente.

El lenguaje para el niño es un instrumento nuevo e imperfecto: ya se hallan presentes las bases sobre las cuales habrá de fundarse su idioma. El niño es a un tiempo actor y locutor, pone sus representaciones al servicio del lenguaje, imita e interpreta a todas las personas que tienen un contacto más directo con él, pero no lo hace por un impulso teatral, sino para crear una matriz donde pueda cristalizar las palabras habladas y el pensamiento verbalizado, satisfaciendo su tendencia de imitación.

Las palabras que él usa, van dirigidas también a él, mientras aprende a escuchar, escucha para aprender.

A la edad de cuatro años, aproximadamente, los interrogatorios alcanzan su

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

84. DOMAN, Glenn y Janet. *Cómo multiplicar la inteligencia de su bebé*. 1999.



culminación; un niño puede elaborar preguntas casi interminablemente. A veces sólo lo platica para ganarse la simpatía y atraer la atención de los seres que le rodean.

Los por qué y los cómo, aparecen frecuentemente en sus preguntas, pero sin interesarle mucho todas las explicaciones o todas las respuestas, sólo aquellas que satisfacen sus intereses. En sus interrogatorios proyecta una construcción verbal, una detrás de la otra, recordando sus imágenes y volviendo a formular otras relaciones. Combina hechos, ideas y frases sólo para reforzar su dominio de palabras y oraciones.

Le gusta repetir las palabras, tiene mucho de charlatán y algo de irritante. Puede sostener largas y complicadas conversaciones; puede contar historias entremezclando ficción y realidad. El niño de cinco años no sólo ha adquirido la capacidad para emplear el lenguaje eficazmente, sino que ya empieza a tener una noción de las reglas y limitaciones sociales con respecto a su uso. Ya habla sin articulación infantil. Sus respuestas son más sucintas y ajustadas a lo que se le pregunta. Sus propias preguntas son más escasas y serias. Cuando pregunta, lo hace para informarse, tiene un deseo de saber.⁸⁵

INTERESES CONCRETOS

Los intereses concretos aparecen cuando el niño está ya en posesión de todos los mecanismos perceptivos y motores necesarios para su actividad y puede elevar su atención e interés a las nociones con-

cretas sobre los seres y las cosas. Al niño le interesa lo objetivo, lo real, lo que puede coger y palpar; es decir, lo material.

También se le llaman intereses diseminados, por lo que al niño le interesa lo objetivo y lo material, pero su atención pasa de uno a otro objeto en forma constante, sin fijarse por mucho tiempo en uno solo.

Estos intereses van evolucionando y cuando el niño llega a la tercera infancia, empiezan a declinar para dar lugar a la manifestación de los intereses abstractos.

INTERESES ABSTRACTOS

Al niño le interesa la actividad simbólica, como la escritura y la lectura.

INTERESES INTELECTUALES

Cuando el niño pone en juego su razonamiento para resolver problemas.

INTERESES ÉTICO-MORALES

Ayudan al pequeño a estructurar su personalidad, ya que va adquiriendo bases sólidas y responsabilidad ética y moral, en relación con el núcleo social que le rodea.

INTERESES CÍVICO-SOCIALES

Son los que el niño siente por la sociedad y por su patria; le llaman la atención los actos cívico sociales y su interdependencia con la sociedad misma.

tipos de pensamiento

El pensamiento es la capacidad que tiene el ser humano para meditar, considerar:



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

85. DOMAN, Glenn y Janet. *Cómo multiplicar la inteligencia de su bebé*. 1999.

imaginar o examinar una cosa, para elaborar un dictamen o un juicio.⁸⁶

Las características del pensamiento del niño de la Segunda Infancia:

ANIMISMO.

Cuando el niño le da movimiento, vida y acción a los objetos que le llaman la atención o que le son desconocidos.

SINCRETISMO.

Consiste en la capacidad del pequeño para percibir el todo, pero sin distinguir las partes del todo. En la tercera infancia este tipo de pensamiento va a dar lugar al analítico, es decir, cuando el niño distingue ya las partes del todo.

ARTIFICIALISMO.

Cuando el niño cree que todo está elaborado por el hombre, aún las cosas de la naturaleza.

ANTROPOMORFISMO.

El niño cree que todas las cosas están hechas a semejanza del hombre, les atribuye características o cualidades humanas.

PENSAMIENTO PRELÓGICO.

El niño razona fuera de las leyes de la lógica. Los asuntos explicados lógicamente los comprende hasta la tercera infancia, que abarca de los 6 a los 13 años de edad.

tendencias instintivas

Las tendencias instintivas son fuerzas que inducen o impulsan al individuo a realizar actos determinados. Estas fuerzas son de origen inconsciente y hereditario,

su fin es vitalista y su expresión de conducta es flexible.

TENDENCIA NUTRICIONAL

Aparece con el nacimiento y desaparece con la muerte. Es la tendencia a alimentarse; adquiere su máxima expresión en la segunda infancia, que es cuando el niño come en cantidad y en número de veces más que en cualquier otra etapa de la vida con relación a su edad.

TENDENCIA DE MIEDO

Se manifiesta cuando hay inseguridad del yo. Es un recelo que tiene el sujeto a que le suceda algo desagradable. Aquí es importante hacer notar que en esta etapa se debe evitar narrar a los niños cuentos que les causen miedo o temor.

TENDENCIA EGOCÉNTRICA

El pequeño protege su propio yo, por medio del egocentrismo; actúa siempre en primer plano, creyendo que todo gira a su alrededor. Esta tendencia aparece y tiene su máxima expresión en la segunda infancia; en la tercera va desapareciendo, dando lugar a la tendencia social en la que el niño tiene la necesidad de cooperar y ayudar a los demás.

TENDENCIA DE CURIOSIDAD

Es el afán de averiguar o de saber algo. Se manifiesta cuando se le presenta al individuo un estímulo desconocido para él. Aquí se puede aprovechar esta tendencia para proporcionar al niño el mayor número de conocimientos adecuados a su grado de madurez.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

86. DOMAN, Glenn y Janet. *Cómo multiplicar la inteligencia de su bebé*, 1999.



TENDENCIA DE IMITACIÓN

Es la copia que el niño hace de todo lo que ve a su alrededor. Se manifiesta desde el primer año de vida; en la segunda infancia es más intensa y aparece la imitación dramática que es producida por estímulos que están constituidos por una serie de imágenes, cuya reproducción se efectúa a través de lapsos cortos. A los seis años más o menos, se presenta en su máxima expresión. Ejemplo: el niño ve cómo actúan las personas que viven a su alrededor para después imitarlas.

TENDENCIA AUTOACERTIVA

También llamada por Adler y Jung⁷⁷ "Tendencia de poderío o dominación". Siempre aparece el yo en primer plano de la conducta humana, por lo que es una tendencia individualista. Durante la segunda infancia, el niño parece que tiene un espíritu de contradicción, el pequeño adquirirá experiencias a través del acierto o del error. Así empieza por sí solo a estructurar las bases de su personalidad.

TENDENCIA LÚDICA

Es una actividad funcional que el niño realiza para recrearse y proporcionarse placer. Aquí entra en acción el juego, con el que el niño expresa los aspectos más íntimos de su psicodinamia. El juego es tratado como parte vital e importante de esta tesis como una de las fases más elevadas del desenvolvimiento del niño y del desenvolvimiento humano.

TENDENCIA DE LUCHA.

Se manifiesta desde la primera infancia,

como una defensa del yo y del organismo cuando el yo es atacado o está en peligro; de ahí que el niño llore cuando está molesto. A los tres años, el niño lo manifiesta contradiciendo todo lo que le ordenan los adultos. Esta contradicción constante favorece a la estructuración de su personalidad.

TENDENCIA DE COLECCIONISMO

Se manifiesta cuando el niño guarda y recolecta infinidad de objetos, los que para las personas mayores no tienen ningún valor, para él son importantes, porque por medio de ellos va conociendo el mundo que le rodea, permitiéndole una mejor adaptación al medio ambiente en el cual se desenvuelve.

TENDENCIA SEXUAL

Aparece al terminar la tercera infancia y consiste en la atracción hacia el sexo opuesto. El niño empieza a experimentar una serie de fenómenos físicos, fisiológicos y psicológicos. Esta tendencia instintiva es la que marca el fin del periodo infantil y la iniciación de la adolescencia.

literatura en la segunda infancia

Cada niño, al leer el libro, se forma una idea propia del cuento y un significado personal. Esto se determina por su ambiente, edad, y experiencias propias. El resultado es una percepción única que hace que una persona nunca describa o lea como otra.

Es en la segunda infancia, cuando el niño empieza a asistir al jardín de niños, siendo éste... "una institución en la cual se atien-

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

87. PEINADO ALTABLE, José.
Psicología. 1989.



de a la educación integral del mismo, su función consiste en vigilar, proteger y encauzar científicamente al niño".⁸⁸

Para realizar la educación que se pretende es necesario que tanto educadores como padres, se valgan de una serie de actividades que respondan a los intereses y necesidades del niño y que constituyen un plan de trabajo definido para lograr el desenvolvimiento armónico e integral, tomando en cuenta los aspectos físico, moral, mental, emocional y social.

Glenn y Janet Doman⁸⁹, creadores de "La Revolución Pacífica", establecen que todo lo que es o puede llegar a ser un ser humano quedará determinado en sus seis primeros años de vida.

Así pues están, por un lado, el niño con posibilidades enormes y casi inconcebibles, por el otro, los padres, que bajo una óptica natural de desarrollo son los educadores más importantes capaces y responsables de buscar y mantener a otro número de sustitutos que provean de los mejores materiales de aprendizaje al niño.

En el campo de la educación, la aportación más notable de toda la obra de los Doman es su total confianza en los padres. "Los padres y los hijos son la combinación más dinámica posible. Las madres son las mejores maestras."⁹⁰

Un tercer lado, nos habla, de la escuela y su influencia en la educación integral

del niño. Es aquí donde se conjuntan estos tres factores: los niños, los padres y la escuela para alcanzar los objetivos que se pretenden: motivar conjuntamente, no sólo lo que se le ofrece al niño para aprender, sino la forma en la que se le da. Si la motivación y la forma es alta, es un instrumento de éxito, si es baja, será un instrumento de fracaso.

Afortunadamente hoy en día los padres y profesionales pueden seguir, de manera práctica, en el hogar y en la escuela, la aplicación de sus conocimientos y experiencias en la realidad personal de cada niño.

Para el desarrollo físico, se dispone de juegos, música, baile y ejercicios o disciplinas especiales.

Para la educación moral, tenemos: escenificaciones, la misma vida en el jardín de niños y en la casa, orientación de normas de honradez, respeto mutuo, sentido de unión y confraternidad y encauzamiento a la adquisición de buenos hábitos.

Ahora bien, ¿qué papel tiene la literatura infantil para el logro de estos objetivos?

Tanto para el desarrollo físico como moral, tenemos la transmisión de historias y una manera de presentárselas al menor es justamente en el cuento.

TESIS CON FALLA DE ORIGEN

88. ZAPATA, ROSAURA. *Teoría y Práctica del Jardín de Niños*. 1992.

89. DOMAN, Glenn y Janet. *Cómo multiplicar la inteligencia de su bebé*. 1999.

90. *Apuntes de la Profa. Ma. Luísa G. De Trejo*. 1984.



V EL CUENTO INFANTIL

principio y evolución del cuento • el cuento en la edad preescolar • formas y características del cuento • valor pedagógico • características de la literatura infantil • el poder de la narración de cuentos • necesidades del juego en el cuento

El término "literatura" proviene del latín y significa conocimiento de las bellas artes; considerando esta definición muy amplia, enlisto otras:

"Literatura" es el género de producciones del entendimiento humano cuyo fin es expresar lo bello por medio de la palabra y es la más clara manifestación de la cultura del pueblo que la produce."¹

"Narración proviene también, del latín "narratio" y es la relación de un suceso cualquiera, manifestando más o menos circunstanciadamente sus pormenores".²

Dentro de la narración puede considerarse, el cuento.

El cuento (del latín computare), es la narración de un suceso, sea verdadero, fabuloso o fantástico. Desde el punto de vista general, el cuento es la primera forma en que se organizan, se ordenan y expresan las imágenes de las experiencias de la vida que surgen en la mente del hombre, agregando siempre algo de fantasía.

La literatura infantil es el conjunto de composiciones literarias que responden a las necesidades, edad e intereses del niño.

La misma se ha clasificado en prosa y en verso. Dentro de las composiciones en prosa encontramos:

CUENTOS Y FÁBULAS IMAGINATIVAS.
BIOGRAFÍAS Y ANÉCDOTAS REALES.
RELATOS Y LEYENDAS REALES E IMAGINATIVAS.
CONVERSACIONES REALES E IMAGINATIVAS.

principio y evolución del cuento

Desde las sociedades primitivas, cuando el hombre emitió los primeros sonidos, o sea, cuando trataba de comunicarse con los seres que lo rodeaban, nació, sin duda una de las artes más antiguas: la literatura. Debido a que en ese tiempo no existía la escritura, la literatura era oral.

Al hombre le gustaba narrar lo que le sucedía, dando a conocer los motivos que lo impulsaban a adquirir suficiente tolerancia para adivinar la presencia de una fe, donde la ignorancia sólo ve superstición.

Estos relatos pasaron de generación en generación gracias a los narradores; ellos imprimían un sello personal a cada narración, la cual influía sin duda en sus sucesores.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

91. ANAYA SOLORZANO, Soledad, *Literatura Española*, 1985.
92. *Diccionario Hispánico Universal*, Espasa Calpe, 1990



El cuento nació para satisfacer una necesidad del espíritu: la curiosidad de sí mismo y la del más allá.

El cuento es un producto de la vida de un país, de la misma manera que los árboles son un producto de su suelo. Y así como éstos reciben su forma por la acción combinada del sol y del viento, del frío y del calor, de las lluvias o de la sequía, los cuentos reciben la influencia de los pensamientos, las acciones, las ambiciones y los temores de un pueblo, del hombre mismo.

El cuento no fue escrito sino hasta varios siglos después de haber pasado de boca en boca, de pueblo en pueblo, de generación en generación, recorriendo el mundo como un viajero portador de experiencias, ambiciones, creencias y esperanzas de la humanidad.

Los hombres creían en él y lo reverenciaban como a una voz misteriosa que cuenta las maravillas de los fenómenos naturales, era también un mito poderoso y poético.

Después de un tiempo, cuando la luz de la razón se abría en la mente de los hombres, dejaron de adorarlo, pero no de buscarlo como un mensajero de hadas.”

Así siguió viajando, a través del tiempo y del espacio, llevando de lugar en lugar hermosas ideas, promesas, fantasías que encantan a los niños y a los hombres. El cuento envuelve en sutiles y finos velos

simbólicos, las verdades de la vida, alimenta espíritus, ha hecho saber a los grandes y a los niños, a los ricos y a los humildes, cómo se comporta la humanidad. El cuento aparece en todos los tiempos y en todos los lugares, irradiando su sencilla y popular belleza.

Los cuentos, generalmente, son composiciones expresadas en forma de prosa, los mismos pueden ser de carácter real o irreal. Por lo regular, en los mismos hay elementos fantásticos y verdaderos y son considerados obras de arte, porque al mismo tiempo que deleitan, educan.

Algunos afirman que los primeros cuentos escritos no fueron precisamente los míticos, sino lo sucedido, las anécdotas, pequeños hechos de sujetos particulares, a los cuales se agregaban fantasías.

De los cuentos más antiguos que se conocen está el “Canon”, obra de autor griego.

“Otra de las antiguas y más célebres colecciones de autores populares es el libro sánscrito. Está, además, El Panchatantra, de origen oriental, cuya repercusión en el mundo occidental ha sido enorme; de él procede la famosa fábula “La Lechera.””

El Sendebár, de origen sánscrito, es una colección de cuentos que refieren siete sabios para retrasar la ejecución de un príncipe condenado a muerte por calumnia de su madrastra; traducido del

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

93. Propp, Vladimir, *Balces Históricas del Cuento*, Colofón, 1997.
94. *Idem*.



sánscrito al persa, lo fue después al árabe. El Infante español Fandriquer, hermano de Alfonso X El Sabio, lo hizo traducir al castellano en 1253 d.C..”

El mito se puede considerar como el cuento de los pueblos antiguos; en él interviene la fantasía, es una creación de la mente que nacía de las explicaciones que los antiguos daban a las cosas o fenómenos naturales que no se podían explicar de una manera científica.

Después del mito surgió la leyenda, que es una composición literaria escrita tanto en prosa como en verso; en ella intervienen hechos fantásticos que, en algunos casos, están basados en la realidad.

El mito nos habla de fenómenos naturales y la leyenda se basa en los actos del hombre. Se parecen tanto, que los hombres, en aquel entonces, las confundían.

Luego surgió la fábula, que son generalmente composiciones en prosa; sus principales personajes son animales y tienen como característica distintiva un pensamiento filosófico y moralista llamado moraleja.

“Las fábulas griegas llamadas milesias, cuyo creador parece haber sido Aristides de Mileto (Siglo II a.C.), tienen eco en las letras romanas, como puede advertirse en el relato de la matrona de Efeso, y en el Satiricón de Petronio. Sin embargo, el mayor caudal de apólogos orientales pasa al occidente a través de las fábulas del

griego Esopo y del latino Fídoro, que encuentran repercusión decisiva en las fábulas del francés La Fontaine (Siglo XVII), y de los españoles Samaniego e Iriarte (Siglo XVIII).”

En los países árabes, “El Romance de Antar”, transmitido oralmente, agranda las hazañas del héroe de generación en generación. Los cuentos árabes “Las Mil y Una Noches”, proceden, muchos de ellos, del extremo oriente de Persia, Egipto y Grecia.

Así vemos que el cuento es una consecuencia del mito y la leyenda. No por esto diremos que todos los cuentos son mitos, hay algunos que se derivan de hechos reales o fantásticos.

En general, la base de todos los cuentos es el problema de la riqueza, del poder, de la lucha entre el bien y el mal. Esto nos demuestra que los cuentos no son totalmente producto de invenciones, sino también de realidades que las personas recogen y transmiten.

Así existieron en la Edad Media los “*minesinger*” de Alemania; los trovadores de Francia; los romanceros de toda Europa, quienes divertían y llenaban la mente de la gente de noticias e invenciones.

El Oscurantismo de la alta Edad Media y sus trágicas vicisitudes no son el ambiente más adecuado para el desarrollo del cuento, pero a medida que reacciona el espíritu público frente a la cerrazón

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

95. PROPP, Vladimir, *Ralces Históricas del Cuento*, Colofón, 1997.
96. *Idem*.



de los horizontes medievales, van dejando volar los ingenios, la fantasía. Ya en la baja Edad Media, la floración de narradores presenta pronto características espléndidas y de gran originalidad.

El pueblo, siempre ingenioso, crea, recoge y critica en forma anónima los hechos y las costumbres, con un poder de creación que están muy lejos de superar, muchas veces, los grandes escritores.

De la mitad del siglo XII, a la mitad del Siglo XVI, se desarrollan en Francia los "Fabliaux", relatos breves en verso, escritos sin pretensiones satíricas. En España, el judío Pedro Alfonso (Siglo XII), introdujo el apólogo oriental cuando escribió en latín 33 cuentos de la disciplina clerical."

Donde culmina el desarrollo e importancia del cuento medieval es en Italia; después de Bocaccio (Siglo XIV), los narradores formaron una importante legión en los siglos XIV y XV. El que ejerció mucha influencia en la posteridad fue Mateo Bandello (Siglo XVI), inspirador de Shakespeare y de Lope de Vega."

En Inglaterra, figura a la cabeza de los narradores el gran poeta Godofredo Chaucere, con sus cuentos de Canterbury (Siglo XVI).

El Cuento Moderno
Todos los pueblos tienen narraciones maravillosas en su folklore, que ha servido de tema constantemente a los cuentistas: China, India y Japón tienen fantásticos

relatos que han sido incorporados a la cultura de occidente mediante frecuentes traducciones.

En la historia moderna de la narración breve, hay unos cuantos nombres que es indispensable citar por su importancia, los mismos son creadores de tipos y estilos que han hecho historia y han influido a generaciones enteras en el arte del cuento: el francés Perrault (1628-1703); el alemán Hoffman (1776-1822); los hermanos Grimm, también alemanes; el escritor danés Andersen (1805-1875).

En España, podemos considerar como primer novelista moderno a Juan de Teneda, Cervantes y Tirso de Molina. También encontramos autores distinguidos de narraciones breves como Barbadillo, Castillo Solórzano, María Zayas y Sotomayor.

El siglo XVIII es el de los fabulistas, entre los que sobresalen Samaniego e Iriarte. En el siglo XIX, hay cuentistas españoles de gran interés, como Bécquer, Hernán Caballero, Antonio de Trueba, Juan Valera, Pedro Antonio de Alarcón y Pérez Galdós.

Ya en el Siglo XX, encontramos a Palacio Valdés, Blasco Ibáñez, Valle Inclán, Gabriel Miró, entre otros."

Existen muchos cuentistas hispanoamericanos, de los que sobresalen los mexicanos Riva Palacio y Rafael Delgado, el argentino M. Ugarte, y el guatemalteco Rafael Arévalo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

97. PROPP, Vladimir, *Raíces Históricas del Cuento*. Colofón, 1997.
98. *Idem*.
99. *Cuentos de Andersen*.



En suma, se puede apreciar que el cuento ha sido parte intrínseca de la vida del hombre, influyendo en ésta en todos los aspectos: físico, anímico, psicológico, así como social y culturalmente.

Ambos, a través de la historia de la humanidad, han formado un binomio y es nuestra opinión que el uno no puede existir sin el otro.

Dentro de las composiciones en verso encontramos:

RIMAS.
ADIVINANZAS.
RONDAS.
LETRAS DE CANTOS Y JUEGOS.
JUEGOS DIGITALES.

el cuento en la edad preescolar

"...usted puede enseñar a un bebé cualquiera cosa que sea capaz de presentarle de una manera sincera y concreta".¹⁰⁰

Tomando en cuenta el principio psicológico del desenvolvimiento del niño, el contenido de la educación se encuentra distribuido en diferentes áreas, temas y actividades. Dada la naturaleza de este trabajo, me referiré al área formativa-educativa, que es el campo en donde se le proporcionan al niño actividades de carácter funcional, con el propósito de conseguir el desenvolvimiento de su salud física y mental. Estas actividades se le harán llegar al niño, dada esta etapa de su infancia, en dos

lugares estratégicos: la casa y el jardín de niños.

En estas áreas a las que nos hemos referido, encontramos el renglón de juegos y actividades de la expresión creadora, misma que comprende la literatura infantil y a ésta pertenece el cuento. Diremos también que existe una correlación entre estas áreas y las líneas de desenvolvimiento de la personalidad del niño.

El juego, como ya hemos mencionado con anterioridad, cumple una labor importantísima en esta etapa y en estos propósitos formativos-educativos.

Con los juegos y actividades de la expresión creadora, se desarrollan:

EXPRESIÓN Y SENSIBILIDAD ESTÉTICA.
EXPRESIÓN LINGÜÍSTICA.
COORDINACIÓN MOTORA.

Los cuentos que deben ser ofrecidos a los niños, en esta etapa, serán abundantes y bien escogidos; que se relacionen con el hogar, la naturaleza y la comunidad, en los cuales podrá ver reflejada su propia vida.

Hay que dar a los niños cuentos que les transmitan sensación de seguridad emocional, que ningún peligro, ningún trabajo puede destruir. Semejantes relatos no pueden fallar en dar a los niños una idea de los valores humanos; también de que las personas sufren eventualmente penalidades y daños, pero que gracias a

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

100. DOMAN, Glenn y Janet.
Cómo multiplicar la inteligencia
de su bebé. 1999.



su rectitud, su decisión, su esfuerzo y una lucha constante, la soportan inteligente y valerosamente.

En las primeras fases de su vida, el niño no va a reaccionar socialmente. Después de algún tiempo de vida, aparecen las primeras manifestaciones sociales y es cuando él comienza a distinguir a las personas de las cosas, a los adultos de los niños.¹⁰¹

Uno de los primeros contactos sociales del niño es el que tiene en el Jardín de Niños, comienza a relacionarse con otros que tienen los mismos intereses y necesidades, por lo cual es necesario fomentar en él la comprensión social, así logrará una mejor adaptación a ese nuevo entorno.

El lenguaje es un aspecto de la personalidad que envuelve prácticamente todas sus manifestaciones. Lo mismo forma parte de la vida social e intelectual que de la expresión estética del niño.

Éste debe ser considerado como una de las líneas más importantes del desenvolvimiento de la personalidad, y deberán ser atendidas debidamente desde los primeros años escolares hasta las escuelas superiores.

Es por eso que en la mayoría de las escuelas, la participación en escenificaciones improvisadas o formales resulta indispensable en las actividades del niño. La expresión graduada e inteligente y en la interpretación correcta de los

personajes que se le asignen en la representación determinada son información valiosísima para sus formadores.

En la casa, en la interrelación del niño con los componentes de la familia, se enfatizaría la plática con elocuencia y claridad. Glenn y Janet Doman, en su libro *Cómo multiplicar la inteligencia de su bebé* lo indican:

El niño desenvuelve su vida en medio de todos los aspectos antes mencionados, y le tocará a los padres, principalmente, y la educadora, hacerse cargo y poder responder bien en el encauzamiento de estos importantes aspectos.

El niño tiene un tipo de pensamiento sincrético: ve el "todo" sin ver las partes del "todo". Sus percepciones son imperfectas, por lo que casi no distingue en un principio los detalles y todo lo generaliza. Por ejemplo: él ve una casa, pero no ve las partes que la constituyen: las paredes, las puertas, las ventanas, etcétera. A medida que va creciendo, va analizando las partes y descubriéndole su utilidad esencial para sintetizar el todo.¹⁰²

La imaginación y la fantasía, varían según la edad y el medio que rodea al niño. Cabe recordar que el hombre las necesita para crear, para inventar; desde luego basándose en las leyes de la naturaleza y de la ciencia. Por ejemplo: el hombre que inventa cosas útiles para la humanidad, que crea modernos edificios, ni qué decir del que produce arte.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

101. MEDINA, R.M., *Cuento: su importancia en el Jardín de Niños*, 1988.

102. DOMAN, Glenn y Janet, *Cómo multiplicar la inteligencia de su bebé*, 1999.



Entonces es posible estimular al niño para que esa imaginación y otras experiencias y conocimientos sean aplicables a su propia existencia, a través de diversos tipos de cuentos, entre otras cosas.

En los cuentos encontramos una ayuda sin límites, debido a los valiosísimos estímulos que encierra. Los cuentos no solamente proporcionarán al niño alegría y diversión, sino que también serán muy útiles para educar la atención y la memoria, fortalecer y estimular la creación imaginativa, aumentar y corregir el lenguaje, deleitar y despertar en el niño sus sentimientos éticos y estéticos, así como favorecer la asociación de ideas y, por supuesto, su sociabilización.

En el jardín de niños, por ejemplo, el cuento puede utilizarse como un estímulo motivante: al principiar la mañana y como una aclaración de conceptos para utilizar una actividad práctica, o también como una síntesis del trabajo efectuado durante la mañana.

formas y características del cuento

CUENTOS DE MÍMICA

Antes de que el niño aprenda a hablar, se mueve; los movimientos con que va aprendiendo a usar las manos y sus brazos, sugieren a la mamá, ciertamente, juegos que lo estimulan. Más tarde, cuando el niño comienza a entender y a hablar, la relación que acompaña a estos ademanes va siendo más importante que los movimientos.¹⁰²

Al niño se le facilitará más la adquisición del lenguaje, por medio de la repetición de las palabras.

CUENTOS PEQUEÑOS

Son todos aquellos en que los hombres o los animales están notoriamente personificados y en lo que se habla ya sea de flores, de insectos, del sol, de la lluvia, del viento, etcétera. Estos cuentos son verdaderas obras maestras que con sencillez, con naturalidad, fácilmente pueden llegar a grabar un símbolo eterno en la mente infantil. Ejemplo: La aveja haragana.

CUENTOS FANTÁSTICOS

Son los que abarcan toda clase elementos, asuntos y situaciones que se desarrollan en el reino ilimitado de la imaginación. Como su nombre lo indica, están basados en la fantasía. No se debe abusar de esta imaginación, como tampoco eliminarla por completo.

Dentro de los cuentos fantásticos, tenemos aquellos que merecen una mención especial, aquellos que, lejos de exigir nada, proporcionan seguridad cuando el niño los escucha, dan esperanzas respecto al futuro y mantienen la promesa de un final feliz: La historia interminable.

CUENTOS DE HADAS.

Bruno Bettelheim, en "Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas", habla de la importancia que tienen las historias míticas dentro de la formación integral del niño: "A través de la historia del hombre, nos damos cuenta de que la vida intelectual

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

103. MEDINA, R.M., *Cuento: su importancia en el jardín de Niños*, 1988.



de un niño, exceptuando las experiencias inmediatas dentro de la familia, siempre ha dependido de historias míticas, así como de los cuentos de hadas".¹⁰⁴

"Esta literatura tradicional alimenta la imaginación del niño y estimula su fantasía. Al mismo tiempo, estas historias son un importante factor de socialización, ya que responden a las más incesantes preguntas del niño".¹⁰⁵

Algunas historias populares y de hadas surgieron a partir de los mitos, mientras que otras fueron incorporadas a ellos. Ambas formas personificaban la experiencia acumulada por una sociedad, tal como los hombres deseaban recordar la sabiduría pasada y transmitirla a futuras generaciones. Estos cuentos proporcionan conocimientos profundos que han sostenido a la humanidad a través de las interminables vicisitudes de su existencia, una herencia que se revela a los niños de un modo simple, directo y accesible.

Los cuentos de hadas no le exigen nada al que los escucha. Al presentársele al niño de un modo sencillo, hacen que, hasta el más pequeño, se sienta impulsado a actuar de una determinada manera: estas historias, transmitidas así, hacen que el niño nunca se sienta inferior.

Carrol Lewis llamó a los cuentos de hadas, un "regalo de amor".

Sin embargo, no todos los cuentos de hadas contienen estos criterios. Algunos

de ellos son meras distracciones, cuentos con moralejas o fábulas.

FÁBULAS.

Son generalmente composiciones en prosa, cuyos personajes principales son animales. Las fábulas relatan, actos o sucesos —fabulosos, si bien pueden acontecer— que uno debería de hacer. Las fábulas exigen y amenazan —comunican, generalmente, información de carácter moral— o simplemente entretienen.

El cuento ayuda a formar el carácter del niño, haciéndole seguir ideales cada vez más elevados y más claros; también cultiva la facultad de imaginar. Es un amigo que hace sentir y pensar a los niños, porque en un triz, sus cabezas se pueblan de imágenes y en su intelecto surgen las inquietudes, las esperanzas, las simpatías, los anhelos, los ensueños.

valor pedagógico

La búsqueda incesante del hombre, ha sido siempre la de encontrarle un significado a su vida.

Una de las tareas más importantes y, al mismo tiempo, la más difícil en la educación de un niño, es ayudarlo a encontrar sentido a la vida. El niño, mientras se desarrolla, debe adquirir, paso a paso, todos aquellos parámetros que lo conduzcan a lograr un desenvolvimiento armónico e integral como educando y como ser social. Debe también, paso a paso, aprender a comprenderse mejor; así será más capaz de comprender a los

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

104. BETTELHEIM, BRUNO.
Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas, 1988.
105. *Idem*.



demás y de relacionarse con ellos de un modo satisfactorio y lleno de significado.

En esta tarea, lo más importante es la influencia que causan los padres y aquellos que están al cuidado del niño cuando es pequeño. En segundo término, tenemos la herencia cultural, sobre todo si ésta se transmite de la manera adecuada. La literatura infantil es la el conducto que mejor aporta esta información.

Sin embargo, la idea de enriquecer la vida del niño a través de la literatura infantil puede no tener significado alguno si las historias que escucha el niño son, en primera instancia, superficiales y en segunda instancia, si la narración de las mismas carecen de finalidad educativa.

El narrador de un cuento jamás elige al azar un cuento para ofrecerlo a los niños, no sin antes reflexionar sobre la finalidad educativa que lleva y el que en la mente del oyente dejará, sin duda, huella. Por esta razón, si bien llega el cuento a sus labios en un momento de inspiración, no lo ofrece improvisado, sino profundamente meditado y comprendido. Un narrador de cuentos, sean los padres o los educadores, tiene que tener un conocimiento real del valor educativo del cuento, por eso es importante escoger los cuentos en función del centro de interés y de los objetivos que se persiguen.

Para que una historia mantenga la atención del niño, debe divertirle y excitar su

curiosidad. Para enriquecer su vida, debe estimular su imaginación, ayudarle a desarrollar su intelecto y a clarificar sus emociones.

Al contar los cuentos, es siempre importante seguir el interés del niño. Evidentemente los padres empezarán por contar o leer a su hijo un cuento que haya tenido significado para ellos en su infancia.

Es muy importante para el bienestar del niño sentir que sus padres comparten sus emociones al contarle un cuento. Si todo va bien, el entusiasmo del niño por la historia será contagioso y éste llegará también a ser importante para los padres; esta interrelación a través del cuento significa e influye mucho en la vida del niño.

Los cuentos enriquecen la vida del menor y le dan una cualidad fascinante, ya que no sabe de qué manera ha actuado el encanto de estas historias sobre él. Cabe mencionar que, además del valor formativo y de pedagógico que tiene el cuento en el niño, éste también es terapéutico, ya que el niño descubre sus propias soluciones mediante lo que la historia parece aludir sobre él mismo y sobre sus propias experiencias en ese momento determinado de su vida.

Por ejemplo, el cuento de "El pescador y el genio", nos dice que: ... el pescador tiene que pasar por tres intentos fracasados antes de atrapar la tinaja en la que se encuentra el genio."¹⁰⁴ Este elemento

TESIS CON
FALLA DE CUBIERTA

106. BETTELHEIM, Bruno,
Excoanálisis de los Cuentos de
Hadas. 1988.



explica al niño, sin moralizar, que uno no debe esperar el éxito al primero, al segundo, ni al tercer intento. Las cosas no se consiguen tan fácilmente como uno se imagina o desearía.

El mensaje de que no debe detenerse, a pesar del fracaso inicial, está implícito en la mayoría de las fábulas y cuentos de hadas, y este mensaje será efectivo siempre que sea transmitido, no como moraleja o exigencia, sino de un modo casual, que muestre que la vida es así.¹⁰⁷

En los últimos años, los diversos escritores, artistas y editores han unido sus esfuerzos para hacer cuentos infantiles tan variados, en su contenido como atractivos a la vista y que divierten a los niños y a los adultos. Debemos conocerlos en los aspectos más diversos: sus virtudes y sus limitaciones; pero debemos conocer también a los niños para quienes fueron escritos, sus intereses y necesidades. En la conducta humana siempre hay poderosas exigencias e infatigables intereses que guían la idea de ellos.

Los niños de todas las épocas los han amado, ya que con estas narraciones, ellos adquieren un sentimiento de confianza, de su valor y del de los demás y un conocimiento más específico de todo lo que le rodea.¹⁰⁸

características de la literatura infantil

La literatura infantil preferentemente debe contener elementos pedagógicos que

responden a las necesidades de los niños. Entre otras, están:

IMAGINACIÓN: Una de las principales características de la niñez es el ser imaginativo, sobre todo en sus primeras etapas de la vida. En esta etapa no se identifica fácilmente lo real de lo imaginativo.

ACCIÓN: Cuando la obra que se presenta es rica en acción, en forma predominante, le llama y le atrae mucho la atención al niño, lo que hará posible una mejor comprensión.

Las cualidades que debe reunir la literatura infantil de la segunda infancia.

DESARROLLO: Es de gran importancia que el desarrollo de una obra literaria se caracterice por la claridad, amenidad, hilación y trama sencilla. Si faltan estas características, el niño empieza a perder interés, no concentra su atención y demuestra indiferencia, debido a su falta de comprensión.

LENGUAJE: Tendrá que ser claro, sencillo y preciso y sin rebuscamientos. Con esto se trata de aumentar su lenguaje. La literatura infantil, incluyendo todos sus aspectos, deberá reunir y tener ciertas cualidades y objetivos que respondan pedagógicamente a las necesidades de los niños. Se desarrollará en el niño el sentimiento estético, haciendo que descubra, le gusten y sienta cariño, además, por las bellas artes.

Con estas características, entonces podemos aseverar que la literatura infantil

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

107. BETTELHEIM, Bruno. *Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas*. 1988.
108. MEDINA, R.M. *Cuentos: su importancia en el Jardín de Niños*. 1988.



le presentará al niño el verdadero concepto de la vida, satisfaciendo su curiosidad e imaginación.

En su nacimiento, el niño es un libro en blanco con la posibilidad de ser lo que él desee, de aprender de lo que fue y de definir lo que será. El tipo de ser humano que el niño va a ser, ya sea amable, humano, duro, mezquino o cruel, ya sea inspirado o común, se encuentra determinado desde que el niño nace hasta la edad de seis años.¹⁰⁹

Corresponde primero a los padres en casa, y después a los maestros en el jardín de niños y, como consecuencia lógica, a ambos trabajando conjuntamente, ayudar a que ese adulto que cada niño va a ser, adquiera y engrandezca su inteligencia y la percepción que va a tener de la vida, teniendo conocimientos que le pueden ser transmitidos de la manera más bella y ¿por qué no decirlo?, a través de los cuentos y del juego.

el poder de la narración de cuentos

Nacemos en un entorno que, o bien nos proporciona estímulos o no nos los proporciona. Tales estímulos han de ser determinantes en nuestro desarrollo.

El principal medio de transmisión de ideas de una persona a otra, es la palabra y, por lo tanto, el principal vínculo entre los seres humanos: entre padres e hijos, entre educadores y educandos. El lenguaje es uno de los intereses que sa-

tisface el cuento, por lo tanto, nos referiremos a él como parte intrínseca.

El lenguaje es un sistema de signos; por medio de ellos expresamos nuestras propias necesidades vitales, deseos y pensamientos. Tales signos no son únicamente lingüísticos, aun cuando la lengua es uno de los órganos que más trabaja en el lenguaje. Desde el punto de vista evolutivo, nos damos cuenta de que para comunicar o expresar algo a los demás se requiere la existencia de "ese algo comunicable", al mismo tiempo que el "propósito comunicante".

La palabra para el niño, es la justificación y la expresión de las cosas. Su curiosidad se satisface con el nombre simple de los objetos, por lo que cuando le son desconocidos, pregunta.

En la evolución del lenguaje hay una serie de intereses que se suceden: primero, el niño emplea sustantivos que corresponde a objetos concretos; más tarde utiliza los verbos; después las conjunciones, luego los adjetivos y por último los pronombres. La aparición de toda esta serie de intereses es constante y nos prueba su encadenamiento riguroso de las fases de su desarrollo.

Aprovechando este medio de transmisión, a los niños se les narran los cuentos siguiendo unas pequeñas y sencillas reglas. Al niño se le sienta en un lugar sereno, tranquilo, concentrando su atención para que pueda entregarse al ensueño y a la

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

109. DOMAN, Glenn y Janet.
Cómo multiplicar la inteligencia
de su bebé. 1999.



fantasía que cuidadosamente envuelven en sus galas a las experiencias que el niño necesita para conocer la vida y tomar de ella aquellas experiencias de la situación de los personajes que el cuento le brinda, dándole oportunidad de compenetrarse en los buenos resultados a que conduce, por ejemplo, una línea recta de conducta, así como también el de abarcar los principales intereses del niño.

"La narración de historias es un medio muy poderoso de transmisión. Una historia bien narrada puede inspirar acción, fomentar la comprensión de las diferencias culturales, expandir el conocimiento del niño o proporcionar diversión".

"Escuchar historias ayuda al niño a comprender el mundo y cómo los seres humanos se relacionan entre sí".¹¹⁰

Cuando los niños escuchan las historias, utilizan su imaginación. A partir de las descripciones vividas del narrador los niños imaginan, por ejemplo: "la sopa de clavo", o "la mujer diminuta".

Esta creatividad depende tanto del entusiasmo con que el narrador cuente la historia, como de la interpretación activa que hace el niño a partir de lo que oye.

Cuanto más fascinante sea la historia y el narrador, más beneficios obtendrá el niño de la totalidad de la experiencia.

La experiencia de la narración de historias también ayuda al niño pequeño a

percibir la forma narrativa. El hecho de que los niños escuchen y creen sus propias imágenes sobre la historia, facilita que recuerden no sólo a los personajes, sino la secuencia de la historia y la moraleja.

Explicar historias a los niños puede moverlos a explorar distintos tipos de literatura y a su vez, convertirlos en narradores, lectores o hasta escritores de cuentos.

Al contar cuentos a los niños que van de los cero a los cuatro años, se debe tener en mente las siguientes características:

- a) Una secuencia de acontecimientos fácil de seguir.
- b) Que haya palabras o frases que se repitan.
- c) Que sean predecibles.
- d) De preferencia, que sean historias de acción.
- e) Que los acontecimientos sean humorísticos.
- f) Que los sucesos sean interesantes y entretenidos.
- g) Tener un final sorprendente y consecución adecuados.
- h) Acabar con una moraleja o mensaje fácil de entender.

El lenguaje que se emplea debe ser sencillo, claro, correcto, despojado de todos aquellos diminutivos inútiles que no tienen razón de ser al dirigirse a los niños. Hay que procurar superar el lenguaje propio, tendiendo a ampliarlo y enriquecerlo.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

110. RAINES, Shirley C. e ISBELL, Rebeca. *Cómo contar cuentos a los niños*. Paidós Mexicana, 1999.



La voz debe ser baja, con lo cual, además de atraer la atención de los niños, nos sirve para modularla en caso necesario. De esta manera, también estamos ejemplificando al niño que, para transmitir sus mensajes o sus emociones a los seres que lo rodean, puede utilizar diferentes tonos de voz.

El tono melodioso de voz con que se narra el cuento, imprime el matiz que necesita para expresar situaciones diversas; la mímica de que se hace uso debe ser expresiva, natural y sin exageraciones.

Una forma de apreciar el poder de la narración de cuentos es recordar aquellos con los que más disfrutamos durante nuestra infancia.

Al reflexionar sobre nuestros sentimientos, sobre la forma como el narrador fomentaba nuestra implicación en el relato, y sobre la influencia que un determinado personaje tuvo sobre nuestra vida, podemos también pensar que la forma como se transmite un cuento a los niños, va a influenciar su vida presente y futura para siempre."¹¹

TÉCNICA DE LAS NARRACIONES

» introducción.- Es la fuerza que tiene el narrador al empezar el relato de un cuento, la que recae en la oportunidad que tiene al hacerlo en forma hablada, disponiendo de la acción, expresión y emoción.

» apreciación.- El narrador deberá saber perfectamente el cuento y sus secuencias;

cada una de las escenas de la narración deberá estar visualizada; habrá que hacerla ver al auditorio de tal manera, como si estuviera sucediendo en ese momento. Es importante dar atención especial a los detalles de la narración, pensar acerca de las características de los personajes (tamaño, voz, postura, edad, situación de la vida, etcétera).

» adaptación.- Con frecuencia las narraciones deberán ser adaptadas según las necesidades del auditorio, narrador o tiempo, estas adaptaciones pueden consistir en ampliar o acortar determinadas secuencias; habrá que escoger las características esenciales para presentarlas en forma sencilla y breve, así como utilizar un lenguaje correcto.

En resumen, la adaptación consiste en reducir o ampliar determinada narración, según las necesidades. Para reducir, eliminar situaciones o personajes, y para ampliar, se aumentarán personajes, o se harán descripciones más largas en las que se habrá de emplear más imaginación.

IMPORTANCIA DE LA CORRECTA
INTERPRETACIÓN DE LA LITERATURA INFANTIL
Para que el resultado de un cuento sea verdaderamente positivo, sugiero:

a) Observar al niño, adaptar la conducta propia a la suya y clarificar lo que sea necesario. La narradora debe ensayar, preparar perfectamente el cuento antes de narrarlo a los niños. Naturalmente, si ella se interesa en la narración, procurará

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

¹¹¹ RAINES, Shirley C. e ISBELL, Rebeca. *Cómo contar cuentos a los niños*. Paidós Mexicana, 1999.



hacerla maravillosamente. olvidarse algunas veces de que es una persona mayor, para que de esa forma se ponga al alcance de su auditorio, identificándose con los personajes para lograr hacerlos aparecer ante su pequeño auditorio, al cual le habrá deleitado su sensibilidad infantil y al mismo tiempo habrá alcanzado los objetivos propuestos.

b) Fomentar la interacción entre los niños y animarlos a que participen. La necesidad de expresar por medio de la palabra y de la creación, las ideas que se alojan en la mente, es peculiar en el ser humano y de allí que hagamos lo posible por proporcionarle al niño las oportunidades que los lleven a satisfacer ese anhelo.

c) Modificar el ritmo y la longitud de la narración de forma que encaje con el momento evolutivo y vivencial de los niños que nos escuchan.

d) Variar a menudo el tono de voz, utilizar expresiones faciales, gestos y frases que se repitan para que el niño se sienta involucrado en la historia.

Platicar un cuento no es de ninguna manera igual que narrarlo. La narradora deberá ser un poco actriz; un poco infantil, sin exagerar, los movimientos y el uso que se hace de ellos. Mientras más entusiasmo e interés existe en la narración del cuento, mejores serán los resultados finales en la obtención de metas con la presentación del relato.

e) Utilizar palabras y descripciones que les ayuden a imaginar los sucesos a su manera.

Al hacer uso de palabras, descripciones y mímica adecuadas, el niño va a tener una idea clara de lo que se le está narrando. En ese momento empieza una especie de comunión entre él y los personajes del cuento con los que se va a identificar. Esta actividad va a ser un estímulo a la fantasía, la creación, lo irreal y lo fabuloso. El niño se proyectará en el personaje y es ahí en donde empieza, precisamente, el descubrimiento personal de su yo, su problemática y la solución a la misma. Es ahí, también, donde el narrador, llámese padres o maestros, deberán aprovechar esto para conocer más profundamente al niño y en su caso, ayudarlo y guiarlo adecuadamente, creándole mayor seguridad en sí mismo y en los que le rodean. ¹¹²

f) Contar la misma historia varias veces, de modo que el niño pueda comprender progresivamente el relato.

Naturalmente que las características que debe reunir el cuento para poderse narrar van cambiando a medida que la edad del niño va evolucionando también.

A medida que el niño va creciendo, los cuentos también son más extensos, con más personajes, los mismos tendrán más experiencias o se irán complicando más.

Considero que el aprendizaje es el juego más emocionante de la vida, ya



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

112. RAINES, Shirley C. e ISBELL, Rebeca. *Cómo contar cuentos a los niños*. Paidós Mexicana, 1999.

que los hijos confían en los padres completa y absolutamente y los padres deben corresponder a esa confianza compartiendo con sus hijos cariño y conocimientos de tal manera que los hijos lo reciban como un verdadero privilegio.

necesidades del juego en el cuento

En líneas anteriores me referí a las tendencias instintivas, como aquellas que inducen o impulsan al individuo a realizar actos determinados. Dichas tendencias son de origen inconsciente y hereditario.

Entre otras, la tendencia lúdica, que es una actividad funcional que el niño realiza para recrearse y proporcionarse placer. Jugando, el niño exterioriza o expresa los aspectos más íntimos de su psicodinamia. El juego se ha utilizado en esta etapa como una técnica proyectiva para explorar la personalidad infantil.

El juego es una actividad fundamental; "jugar es poder realizar en un mundo irreal que su fantasía crea, todo lo que es irrealizable en el mundo real de los adultos".

"El juego es la fase más elevada del desenvolvimiento del niño y del desenvolvimiento humano; fortalece los poderes lo mismo del alma que del cuerpo, con tal que sepamos cómo hacer de la primera ocupación espontánea de un niño una actividad libre, es decir, creadora o productora."¹¹

El placer que el preescolar experimenta jugando, placer que le lleva a jugar, no

sólo gastando energías superfluas, sino hasta quedar exhausto, gastando energías indispensables, deriva del hecho de que le permite vivir, mientras juega, en un mundo en que el ajuste es plenamente logrado sin necesidad de contrariar o frustrar su espontaneidad.

El juego también es un ejercicio preparatorio y un estímulo. Por ejemplo, si se trata de juego motor, estimula la motricidad y las funciones del sistema nervioso. Bajo el punto de vista higiénico y fisiológico, se considera el juego como una forma de ejercicio que se aproxima más a las necesidades del niño. Este ejercicio tan natural, espontáneo o instintivo, hace funcionar sus músculos de la manera más completa y eficaz, proporcionando a su organismo, ligereza, agilidad y resistencia.

Hay quienes no quieren aceptar que el juego es un elemento importante de la atención educativa, porque temen que el amor al juego pueda debilitar el amor al trabajo más tarde. Pero si observamos que el juego es el trabajo real de la infancia, podemos entender que el amor al juego constructivo en el niño se convertirá, cuando llegue a ser hombre, en amor al trabajo.

Por medio del juego, el niño capta el medio circundante, enriqueciendo la mente en forma efectiva y definida, desenvuelve el lenguaje, estimula el ingenio, despierta el espíritu de observación, afirma la voluntad y la paciencia, desarrolla el gusto artístico, facilita la percepción del sonido con ritmo y armonía.

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

113. SANDRONI y MACHADO, Luis Raúl, *El niño y el libro*. Kapeluz, Colombia, 1984.



El juego que tiene por fin la destrucción, debe evitarse, porque más tarde puede crear, en el adulto, ideas erróneas o falsas.

Es necesario mencionar que, en esta etapa de la infancia, se persiguen objetivos y metas bien definidas que preparan al niño para la siguiente fase que es la educación escolar, haciéndole más fácil la adquisición de elementos de la cultura.

El cuento persigue metas y objetivos que están relacionados, entre otras, con la capacidad para ampliar y corregir el vocabulario de los niños, educar su atención, oído y vista, aclarando y enriqueciendo conceptos relacionados con el lenguaje. Con esto, el niño adquiere habilidad para registrar hechos y fenómenos y, por supuesto, engrandecer su inteligencia y desarrollar su expresión lingüística.

Todo lo anterior, por supuesto, se puede lograr con una guía adecuada y motivando al niño constantemente.

"Una cosa que han descubierto los científicos es que los niños que reciben alabanzas con frecuencia se vuelven más inteligentes que los que reciben reproches con frecuencia. Las alabanzas contienen un elemento de creatividad."¹⁴

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

114. DOMAN, Glenn y Janet.
Cómo multiplicar la inteligencia
de su bebé. 1999.



VI MÉTODO DE ELABORACIÓN DEL DISEÑO E ILUSTRACIÓN DEL CUENTO INFANTIL "VIVO JUGANDO"

análisis de "buenos días, buenas noches",
elección del contenido • partes del libro
• proceso del diseño editorial • la tipografía • la
ilustración • el color • "vivo jugando", elección
del contenido • el cuento • partes del libro
• proceso del diseño editorial • la tipografía •
la ilustración • el color • el dummy

Para poder explicar éste capítulo es necesario hacer un pequeño recuento de las tres etapas de la vida del hombre, ya que uno de los periodos de esas etapas es al que este proyecto está dirigido: la EVOLUTIVA O ASCENDENTE, que va desde la concepción o cero ontogenético hasta los 25 o 28 años; la de EQUILIBRIO O MADURACIÓN, que va desde los 25 o 28 a los 45 o 55 años; y la INVOLUTIVA O DE DECADENCIA, que va desde los 45 o 55 a los 70 años, aproximadamente.

La etapa EVOLUTIVA se divide en lapsos más reducidos llamados periodos:

>> período embrionfetal
(cero ontogenético al nacimiento).

>> período infantil o infancia
(nacimiento -12 o 13 años).

>> período de la adolescencia
(12 o 13-17 o 18 años).

>> período de la juventud
(17 o 18- 25 o 28 años).

Y es precisamente el periodo infantil el que comprende tres fases, en una de ellas figura el grupo social al que éste proyecto está orientado.

>> PRIMERA FASE O PRIMERA INFANCIA
(nacimiento-3 o 4 años)

>> SEGUNDA FASE O SEGUNDA INFANCIA
(3 o 4-6 o 7 años)

>> TERCERA FASE O TERCERA INFANCIA
(6 o 7-12 o 13 años)

La PRIMERA FASE O PRIMERA INFANCIA es una de las más importantes en el desarrollo del ser humano, en ella gran parte de las herramientas de comunicación y adaptación queda como condicionante para un sano crecimiento, de acuerdo a los intereses sensoperspectivos, motores,

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



glóricos, intelectuales, éticos, cívicos, entre otros, intereses orientados y explotados por los padres o, en su defecto, tutores responsables del adiestramiento y protección de los niños, quienes absorban cualquier cantidad de información.

Y seguramente Michael Grejniec, autor de "Buenos días, buenas noches" basó su trabajo en un estudio parecido, ya que las características editoriales corresponden a las de publicaciones resueltas para niños que van de los tres a los siete años, o sea a la segunda infancia.

análisis de "buenos días, buenas noches", elección del contenido

La elección fue hecha con el fin de que los niños, con base al juego, descubran y reflexionen sobre el mundo de lo opuesto. Así es como tanto el texto, como las ilustraciones plantean con gran sencillez opuestos como arriba y abajo, mucho y poco, afuera y adentro, día y noche, entre otros.

partes del libro

Las partes que conforman éste libro son:

- a) Exteriores
- b) Portadilla
- c) Propiedad o legal
- d) Colofón
- e) Páginas interiores

proceso del diseño editorial

El formato fue resuelto en un rectángulo

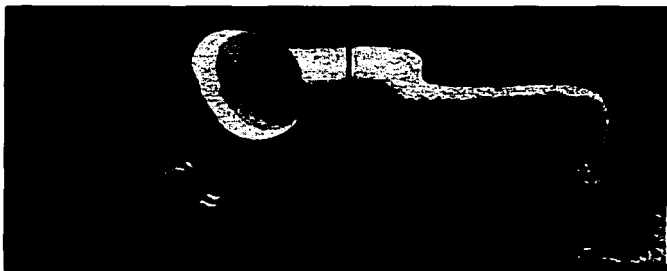
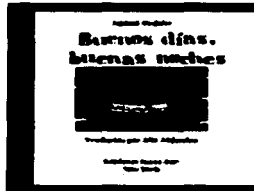
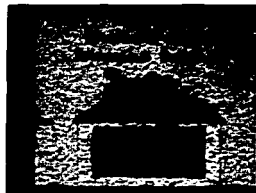
que mide 24.7 cm. de alto por 22 cm. de ancho.

En la portada (a), la portadilla (b) y páginas interiores (c), los márgenes son prácticamente imperceptibles, ya que las ilustraciones abarcan las páginas en su totalidad.

El texto es tan corto que, seguramente, no se contempló la posibilidad de marcar columnas y medianiles.

El papel, al igual que en el proyecto "Vivo jugando" es rígido, por su fácil manipulación y para darle un mayor volumen a sus escasas páginas.

La orientación de los elementos gráficos responden, en la mayoría de las páginas, a una lectura lógica que el niño tiene al abrir el cuento: primera página (izquierda), el elemento gráfico más importante es identificado de inmediato;



segunda página (derecha), el resto de la ilustración y el texto son presentados para asegurar la unidad del mensaje.

De igual forma que en "Vivo jugando", en éste libro, el texto responde a imágenes preconcebidas. Es decir, se tuvo desde el principio la idea de que el texto complementara a la imagen.

Seguramente fue trabajado por el camino del **paralelo**, como en el caso de "Vivo jugando" la palabra se refleja fiel en la imagen gráfica.

la tipografía

La tipografía en éste caso fue hecha a mano, ligeramente desalineada para seguramente darle mayor movimiento y libertad. Quiere representarse algo así como la fuente Times.

Tanto el tamaño como el trazo son lo suficientemente pesados para no competir con la inmensidad de la ilustración.

la ilustración

Se distingue un trabajo realizado con acuarelas sobre cartón 100% de algodón

El nivel de representación está resuelto en la **ABSTRACCIÓN**, eso se ve en la simplificación de las líneas y en los pocos detalles (a).

Las técnicas de comunicación visual:

unidad
asimetría
regularidad

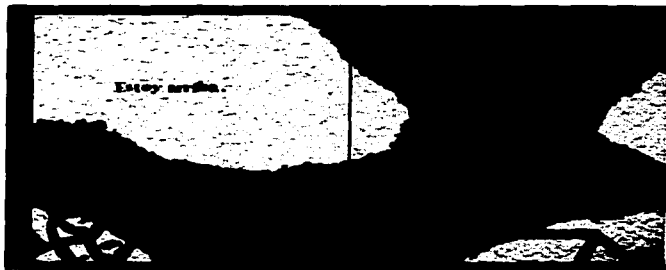
simplicidad
economía
espontaneidad
simetría
equilibrio

(Las mismas con las que resolví la silustraciones de "Vivo jugando").

El estilo: **FUNCIONAL**, la economía de líneas y los elementos comunes y básicos con los que el niño puede visualizar los conceptos de oposición que se muestran en este material, son lo suficientemente prácticos y funcionales.

el color

Es un libro lleno de color que, con la ayuda de la porosa superficie logra, en algunos casos, sombras que enriquecen la ilustración.



"vivo jugando", elección del contenido

La elección del contenido fue hecha con base al conocimiento de que el juego es para el niño lo que el trabajo para el hombre. Con esto quiero decir que gracias al juego es como el niño aprende y aprehende infinidad de información que en conjunto lo va formando a lo largo de los años en un ser lleno de habilidades que utiliza como armas para interactuar con un mundo que poco a poco le demandará mayores responsabilidades y compromisos que le ayudarán a sostenerse firme y con un constante espíritu de exploración.

Entre otras cosas, la tendencia lúdica es una actividad funcional que el niño realiza para recrearse y proporcionarse placer. Jugando, el niño exterioriza o expresa los aspectos más íntimos de su psicodinamia. El juego se ha utilizado en esta etapa como una técnica proyectiva para explorar la personalidad infantil.

El placer que el preescolar experimenta jugando, placer que le lleva a entretenerse, no sólo gastando energías superfluas hasta quedar exhausto, sino gastando energías indispensables, deriva del hecho de que le permite vivir mientras tanto en un mundo en que el ajuste es plenamente logrado sin necesidad de contrariar o frustrar su espontaneidad.

Cabe recordar que existen otros factores más poderosos que determinan el valor de éste, el juego, como lo son el amor y aceptación de los padres, la alimen-

tación, la familia, la economía, la cultura, etc. Sin embargo, me quise dar a la aventura de revalorar tan divertido concepto.

el cuento

Una de las actividades más representativas en la evolución y formación del ser humano ha sido la lectura y es el libro el que, creo, favorece tal aseveración; y es ahí donde se puede disfrutar de escritores como García Márquez, Julio Cortázar, Carlos Fuentes, y tantos otros miles de autores que tienen siempre algo que contar, que se me ha antojado tomar éste medio como soporte de una propuesta que comunicar.

Fue entonces que se produjo el texto en el género del cuento con calidad de verso en la composición de rima, buscando conseguir jugar con las palabras, para hacer una lectura ágil y divertida.

Me parece que un libro corto tiene mucho atractivo para los menores. El ritmo y la repetición de los versos, para ellos, suele ser divertidos.

Además, existe la teoría de que al niño le ayuda a construir su sensibilidad hacia los fonemas y un conocimiento crítico en el aprendizaje de la lectura.¹¹⁵

El niño en la segunda infancia, puede acostumbrarse a buscar entretenimiento en los libros de cuentos y poesías, y en los trabajos intelectuales según su edad.

El preescolar está en una etapa en la que se le debe preparar y entrenar, con



todas las herramientas necesarias para que su nueva incursión a la escuela sea lo más estable, segura y divertida posible. Es momento justo en que las familias deben dar importancia a la lectura, escritura y al habla, ofreciendo amplias y calurosas oportunidades para la lectura de libros de cuentos.

partes del libro

Las partes que conforman éste libro son:

- a) Exteriores
- b) Portadilla
- c) Propiedad o legal
- d) Colofón
- e) Páginas interiores

proceso del diseño editorial

El diseño editorial del cuento "Vivo jugando" se realizó en computadora en el programa Quark Express, lo mismo que con el trabajo teórico de esta tesis.

El formato se resolvió con las medidas de 20 x 20 cm., porque lo considero como uno de los más interesantes para el niño por su manejo y porque sale de los formatos "convencionales" a los que está acostumbrado a ver en el universo del adulto. Por otro lado, debo reconocer que tengo cierta inclinación por el manejo de las figuras geométricas primarias y el cuadrado forma parte de ellas.

Los márgenes responden a la percepción de espacios amplios pero equilibrados que no le roben atención al resto de

la composición y son de 1.7 cm. por los cuatro lados. El cuento está resuelto sobre seis columnas con medianiles de 0.4 cm.

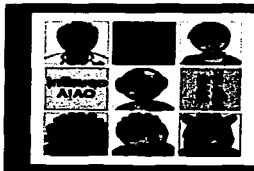
La portada está compuesta de bolos curvos irregulares, de distintos colores con el título calado, dentro del cual las curvas se prolongan pero los espacios son diferenciados por colores, queriendo representar libertad no solo de movimiento, sino de selección de colores y de ubicación de elementos (a).

Quise que en la portadilla aparecieran de los personajes que participan en el cuento, buscando con ello la repetición y memorización de ellos.

Es indispensable que el papel sea rígido, ya que esto facilita la manipulación del material. Además le da mucho más cuerpo y consistencia por que el relato es breve.

La orientación de los elementos gráficos responden a la lectura lógica que el niño tiene al abrir el cuento: primera página (izquierda), el personaje es identificado de inmediato; segunda página (derecha), la acción del personaje es consecutivamente percibida. Considero que este tipo de organización ayuda a una mayor retención de las imágenes, dado que al querer conocer a los personajes, el niño no pierde tiempo en intentar ubicarlos.

En este proyecto el texto responde a imágenes preconcebidas. Es decir, se tuvo



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

desde el principio la idea de que el texto complementara a la imagen.

Se trabajó por el camino del **paralelo**, la palabra se refleja lo más fielmente posible en la imagen gráfica. A diferencia del **contrapunto**, en este caso, como ya se ha explicado (pág. 23), la imagen gráfica contrapone al texto un comentario plástico que lo enriquece, esto se da en la mayoría de las ilustraciones, sin dejar de un lado la posibilidad de que los dos caminos se encuentran mezclados.

El resto de los elementos siguen siendo figuras geométricas para tratar de armonizar el estilo; también resultan elementos básicos de la comunicación visual.¹¹⁶

la tipografía

La tipografía es uno de los elementos más importantes en el diseño editorial y puede aparecer también dentro de la ilustración como parte integral, o bien, como un cuerpo más en la composición: arriba, abajo, al lado, separado por un marco, color o espacio. Como en el caso de éste proyecto.

Hoy en día, existe una gran variedad de tipos adecuados para los textos infantiles. Los más destacados son:

Romano antiguo
Romano moderno
Egipcia
Sin serif o Lineal¹¹⁷

La fuente que se utilizó en este trabajo

fue Gill Sans, de trazos geométricos básicos, limpios, *sin serif* para una lectura clara del niño que comienza a relacionarse con éste nuevo lenguaje, el escrito. Además es un estilo que para la escritura resulta menos complicado de reproducir y con el que el niño puede relacionar estos dos lenguajes.

Para que el texto fuera legible además del tipo de letra hubo que cuidar el tamaño. Con base en estudios se ha resuelto que:¹¹⁸

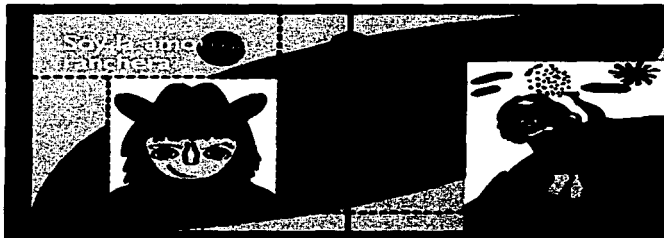
Para niños menores de 7 años,
entre 24 y 30 puntos

Para niños entre 8 y 9 años,
entre 14 y 16 puntos

Para niños entre 9 y 14 años,
14 puntos.

En la orientación del texto se recomienda hacerlo hacia la derecha o hacia la izquierda, y no dividir palabras al final

116. DONDIS, D.A. La sintaxis de la imagen. Gustavo Gili, 1980.
117. Revista Bibliográfica Trillas, Trillas Francisco, "En torno a la literatura infantil", 1983.
118. Idem.



067

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

del renglón. De ser posible cortar los renglones con el sentido de la oración para ayudar al niño a asimilar la lectura.

Es por eso que los tamaños utilizados fueron dos: los que justificaban al personaje de 54 puntos y los que justificaban la acción de 32 puntos. La justificación fue hacia la izquierda porque se considera que tiene mejor lectura.

A continuación se presentan los ejemplos de medidas tipográficas señaladas:

Soy el gran poeta.

54 pts.

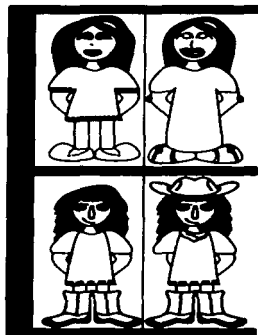
...que por las nubes va,
que los libros devora
y a las chicas enamora.

32 pts.

la ilustración

Fue necesario ubicar no sólo la edad del grupo social, sino también algunos de los entornos socioculturales en los que probablemente se desenvuelve en la vida cotidiana. Por lo tanto quise experimentar la representación de distintos escenarios de una sociedad mexicana tan extensa y cosmopolita que cualquier parecido, no es mera coincidencia (a).

Las ilustraciones han invadido el mundo de los niños, se encuentran en su casa,



en su ropa, en su comida, en su vida cotidiana por lo tanto considero que es una herramienta útil para resolver la comunicación del proyecto.

El nivel de representación es, sin lugar a dudas, el de ABSTRACCIÓN ya que busco simplificar un significado extenso, eliminando detalles, poniendo rasgos esenciales y más específicos.

Las técnicas de comunicación visual que ayudaron a resolver de una manera más efectiva las ilustraciones fueron:

- unidad
- inestabilidad
- asimetría
- regularidad
- simplicidad
- economía
- espontaneidad
- simetría
- equilibrio

El estilo con el que se trabajaron las ilustraciones es categóricamente FUNCIONAL. Hubo manejo de economía de líneas, se buscaron elementos básicos del entorno del niño.

Los personajes de las ilustraciones cumplen con el entendido de que "los niños prefieren como sujetos de las ilustraciones a niños y niñas un poco mayores que ellos."¹¹⁹

Sin embargo, para llegar a ese resultado, fue necesario hacer una especie de

casting, es decir, hacer varios bocetos para, al final, trabajar las ilustraciones con un carácter definido.

el color

Tanto en el diseño editorial, como en las ilustraciones el color fue considerado como uno de los elementos con mayor poder. Con una extensa gama de colores y tonalidades ayuda a que éste material sea muy expresivo.

Los colores son encendidos y contrastantes y salen de la paleta de los colores primarios porque el niño ya está íntimamente relacionado con ellos y con muchos otros más.

Cabe recordar que existen investigaciones que señalan que las ilustraciones a color son preferidas a las de blanco y negro y que los niños se inclinan por las ilustraciones de toda la página que por las viñetas.¹²⁰

El trabajo de ilustración para este proyecto está resuelto por computadora en el programa Adobe Illustrator 8.0.

el dummy

En esta ocasión fue necesario hacer un *dummy* de doblez para tener más claro como se haría en un proceso real. Por lo breve del cuento, se consideraron dieciséis páginas.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

119. Coloquio sobre literatura infantil. 1987.
120. *Idem*.



CONCLUSIONES

El Diseño Gráfico, según la Guía de Orientación Vocacional emitida por la Escuela Nacional de Artes Plásticas en 1970, tiene como finalidad satisfacer necesidades específicas de comunicación visual, mediante la configuración estructuración y sistematización de mensajes significativos; y señala que los profesionales de esta carrera deben:

- a) Aplicar apropiadamente la comunicación visual planificada.
- b) Utilizar apropiadamente las técnicas dentro de los diversos medios de comunicación.
- c) Conocer los medios de comunicación, colaborar con ellos con responsabilidad y ética.
- d) Fomentar una actitud crítica equilibrada y creativa para transformar su medio de trabajo.
- e) Desarrollar la investigación teórica-práctica del arte y del Diseño Gráfico en particular.

De la misma manera, esta guía señala que el Diseño Gráfico, no señala propiamente sus objetivos, sino las características de los profesionales de esta carrera que son:

a) Manejar métodos de análisis interdisciplinario de la comunicación social aplicables en:

- investigación de los fenómenos estéticos-gráficos
- diseño gráfico y planeación de sistemas gráficos

b) Aplicar los análisis críticos sobre las relaciones sociales de producción a la expresión gráfica que más contribuya para la superación integral de la colectividad.

Por lo tanto y por mi experiencia laboral, considero que pece a los esfuerzos de la escuela por diferenciar estas dos disciplinas, en la práctica son las mismas actividades las que puede desempeñar tanto un diseñador gráfico, como un comunicador gráfico. Los dos pueden desenvolverse en los distintos campos de la comunicación visual dependiendo de su especialización.

Con este trabajo encontré nuevamente que en el campo del diseño editorial existen tantos elementos que contemplar para lograr un equilibrio que, de no hacerlo, probablemente pueda, finalmente, desarrollarse la idea, pero difícilmente se logrará una exitosa comunicación, por lo tanto, un trabajo profesional.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

Es difícil que el libro desaparezca de las manos y los ojos del hombre simplemente porque se transforma y se adapta a los nuevos formatos y presentaciones del mundo cada vez más globalizado.

Por otro lado, haber experimentado una nueva técnica de ilustración, como fue trabajarla en computadora, resultó ser muy útil ya que me permitió conocer más el programa de Illustrator y abusar de su rapidez y sencillo dominio para experimentar una propuesta simple, limpia y efectiva.

Me parece que las ilustraciones, sin importar de qué estilo, y para qué público sean hechas, más allá de todos los estudios y manejos de técnicas, no dejarán de ser un reflejo primitivo de la comunicación humana.

Especialistas en el diseño editorial para un público infantil parecen tener más empeño por la creatividad, que el encargado del adulto. En mi experiencia, tanto revistas, como periódicos, los mismos libros, cumplen con normas mucho más severas y tradicionales que las publicaciones infantiles, es muy probable que esto se deba a un factor económico.

El propósito de crear un producto, en su mayoría lúdico, no es más que querer reforsar que el juego es tan importante, para el niño, como el trabajo para el adulto y que en la medida en que sea disfrutado, respetado y fomentado, su valor pedagógico se multiplicará.



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

1. ANAYA SOLÓRZANO, Soledad, *Literatura Española*, México, D.F. 1985, 5ª. edición, pág. 10.
2. *Apuntes de la Profa. Ma. Luisa G. De Trejo*, México, D.F. 1984, 5º. año de Normal del Curso de Literatura Infantil.
3. BETTELHEIM, Bruno, *Psicoanálisis de los Cuentos de Hadas*, Crítica, México 1988, págs. 36 y 37, 85.
4. *Biblioteca del diseño gráfico: Ilustración*, Barcelona 1994, págs. 11-21, 26-35, 38-44, 55.
5. COLOMER T., *Introducción a la literatura infantil y juvenil*, Madrid 1999, págs. 143-144.
6. *Coloquio Latinoamericano sobre el Nacimiento del Niño*, SEP, 1994.
7. *Coloquio sobre literatura infantil*, 4 y 6 de marzo 1987, México, D.F., Mario González Simancas (responsable).
8. DALLEY, Terence, *Guía completa de ilustración y diseño*, CONACYT, México 1981, págs. 10-12, 30.
9. DE BUEN UNNA, Jorge, *Manual de diseño editorial*, Santillana Mexicana, México, D. F. 2000, págs. 35-27, 33-37, 40-42, 136-142, 153-168, 192-196, 355.
10. DE LA CERDA, Rebeca, *Conferencia: Ways of the Illustrator*, Montreal 1982, (s.e.)
11. DE NORIEGA, Luisa, *La ilustración en la literatura infantil*, Tesina profesional, Universidad Anáhuac, México 1982, págs. 22-23.
12. *Diccionario Durval de la Lengua Española*, Marín, España 1964, pág. 783.
13. *Diccionario enciclopédico UTEHA*, Unión Tipográfica Editorial, Hispanoamericana, México 1951, pág. 229.
14. *Diccionario Hispánico Universal*, Espasa Calpe, 1990.
15. *Diccionario Océano de Sinónimos y Antónimos*, Océano, Barcelona, pág. 362.
16. *Diccionario Universal de Arte*, Argos-Vergara, Barcelona 1981, págs. 412-414 y 462.
17. DOMAN, Glenn y Janet, *Cómo multiplicar la inteligencia de su bebé*, Edaf, Madrid 1999, 2ª. edición, Capítulo 11, pág. 93.
18. DONDIS, D.A., *La sintaxis de la imagen*, Gustavo Gilli, 3ª. edición, España 1980, págs. 28, 64-67, 79, 83-86, 97-100, 123-147, 157-159, 163-165.
19. educar.org/inventos/libro.htm
20. *El dibujo en la pintura*, Albatros, Buenos Aires 1978, págs. 6 y 7.
21. ELIZAGARAY, Alga Marina, *El poder de la literatura para niños y jóvenes*, Letras cubanas, La Habana, Cuba 1979, págs. 49, 67, 53, 66-67, 178-179.
22. *Enciclopedia Hispánica*, Volumen 5, Reimpresión actualizada, 1993, pág. 163.
23. FERNÁNDEZ RIVERA RÍO, Laura, *Tesis Elaboración del libro infantil ilustrado*, UNAM, ENAP, México D.F. 1987.
24. Galería de arte mexicano, *El dibujo, su espacio y su tiempo*, Litografía Comercial, México, D.F. 1980.
25. *Guía de libros recomendados para niños y jóvenes*, Conaculta y Asociación Mexicana para el Fomento del libro Infantil y Juvenil IBBY-México, 2000.
26. MARÍN, Carlos y LEÑERO, Vicente, *Manual de Periodismo*, México, D.F. 1986, pág. 17.
27. MARCH, Marion, *Tipografía creativa*, Gustavo Gilli, Barcelona, 1989, págs. 8, 11, 23-40, 43-45, 49-54, 68-78, 85, 18, 20, 24.
28. MARTÍNEZ LEAL, Luisa, *Treinta siglos de tipos y letras*, Tilde, México 1990, págs. 137-146.
29. MEDINA, R.M., *Cuento: su importancia en el Jardín de Niños*, México D.F. 1988.
30. MONREAL, Luis y TEJEDA R. G. Hagar, *Diccionario de términos de arte*, Juventud, 1ª. edición, España 1992, págs. 132, 206, 150.
31. MULLER-BROCKMANN, Josef, *Sistema de Retículas*, Gustavo Gilli, México 1992, pág. 39.
32. PEINADO ALTABLE, José, *Psicología*, México, D.F. 1989, 6ª. edición, Capítulo XIV.
33. PRIETO, Daniel, *Diseño y comunicación visual*, UAM Xochimilco, Comunicación Alternativa, México 1982, págs. 16-40.
34. PROPP, Vladimir, *Baíces Históricas del Cuento*, Colofón, 1997, 5ª. edición.
35. RAINES, Shirley C. e ISBELL, Rebeca, *Cómo contar cuentos a los niños*, Paidós Mexicana, México, D. F. 1999.
36. Revista Bibliográfica Trillas, Trillas Francisco, "En torno a la Literatura Infantil", México, D. F. Diciembre 1983 (publicación trimestral), págs. 3-8.
37. Revista Parapara, *Revista de literatura infantil*, No. 1, Venezuela Junio 1980, pág. 11, 17.
38. ROSAS LÓPEZ, Florida, *Reflexiones sobre el dibujo una experiencia compartida*, Tesis UNAM México, pág. 57.
39. SANDRONI y MACHADO, Luis Raúl, *El niño y el libro*, Kapeluz, Colombia 1984, pág. 24, 53.
40. SCHRAMM, Wibur, *La ciencia en la comunicación humana*, Roble, 5ª. edición, México 1975, págs. 16-17.
41. SÓPERA, Ramón, *Cuentos de Andersen*, 1992, págs. 29-34.
42. *Un tesoro del dibujo moderno*, Museo de Arte Moderno, Bosque de Chapultepec, Instituto Nacional de Bellas Artes, México, D.F. 1978, pág. 11.
43. VÉLIZ CORONADO, Laura Irene, *Influencia de la imagen en la creatividad del preescolar problema de investigación*, Instituto Pedagógico Anglo-Español, A.C., México 1987, pág. 22.
44. WONG, Wuclis, *Principios del diseño en color*, Gustavo Gilli, 6ª. edición, Barcelona 1999, págs. 24, 25, 29, 33, 51, 60, 102.
45. ZAPATA, Rosaura, *Teoría y Práctica del Jardín de Niños*, México, D.F. 1992, Capítulo I.

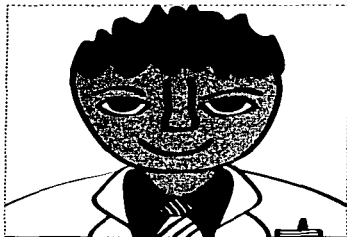


TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

vivo

jugando

Huga Larín



jugando



¡origen
vivo!



vivo
jugando



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



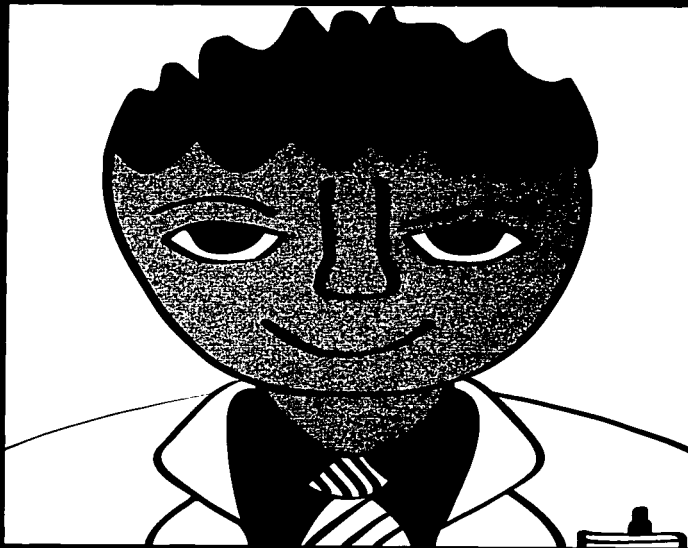


nda he
do

**TESIS CON
FALLA DE ORIGEN**

Soy el súper-
poderoso

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN





Soy la increíble
malabarista



... por no se despista
... a mi mano gusta
seguirme la pista.

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

080

Soy la campeona
olímpica



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

...que el
avión
brinca,
de brinco
en brinco
vuelo
y ganar
anhelo.



01



Soy el gran
poeta

TESIS CON
FALLA DE ORIGEN



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

soy la amorosa
archera



TESIS CON
FALLA DE ORIGEN

