EL SUSURRO DEL BOSQUE

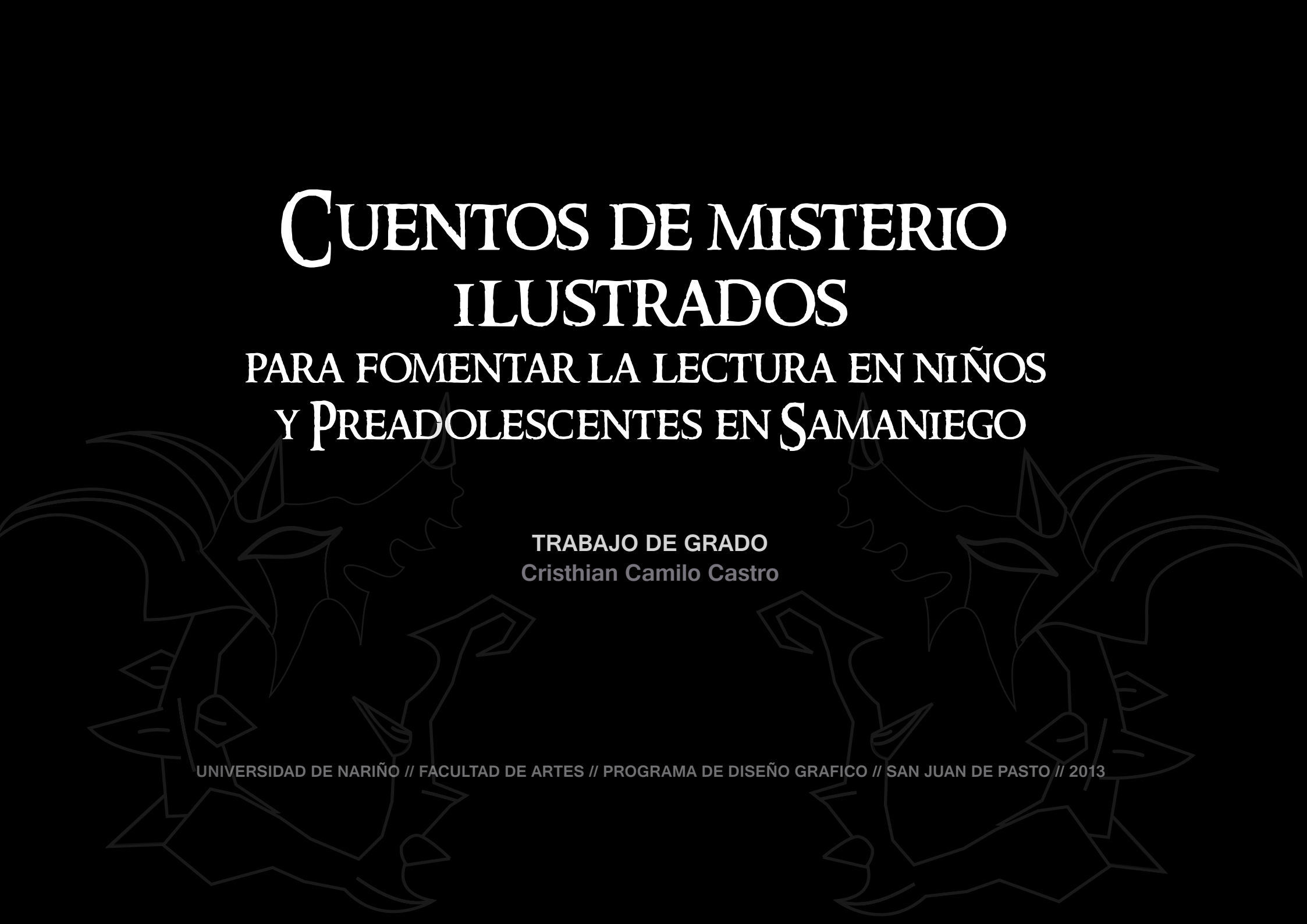
CUENTOS DE MISTERIO ILUSTRADOS PARA FOMENTAR LA LECTURA EN NIÑOS Y PREADOLESCENTES EN SAMANIEGO

EL SUSURRO DEL BOSQUE

CUENTOS DE MISTERIO ILUSTRADOS PARA FOMENTAR LA LECTURA EN NIÑOS Y PREADOLESCENTES EN SAMANIEGO

Cuentos de misterio ilustrados

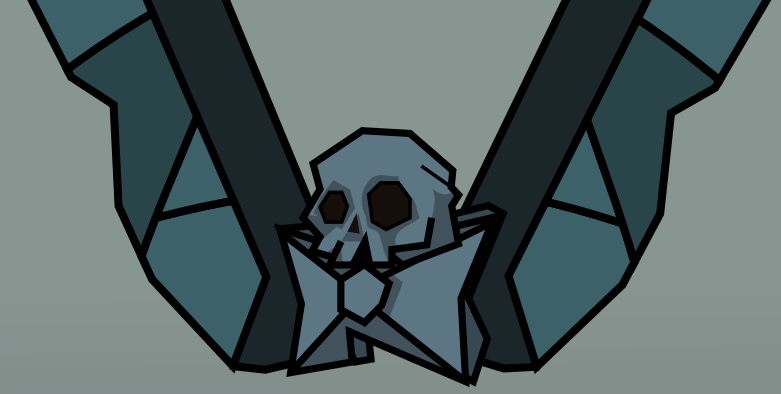
para fomentar la lectura en niños y Preadolescentes en Samaniego



TRABAJO DE GRADO

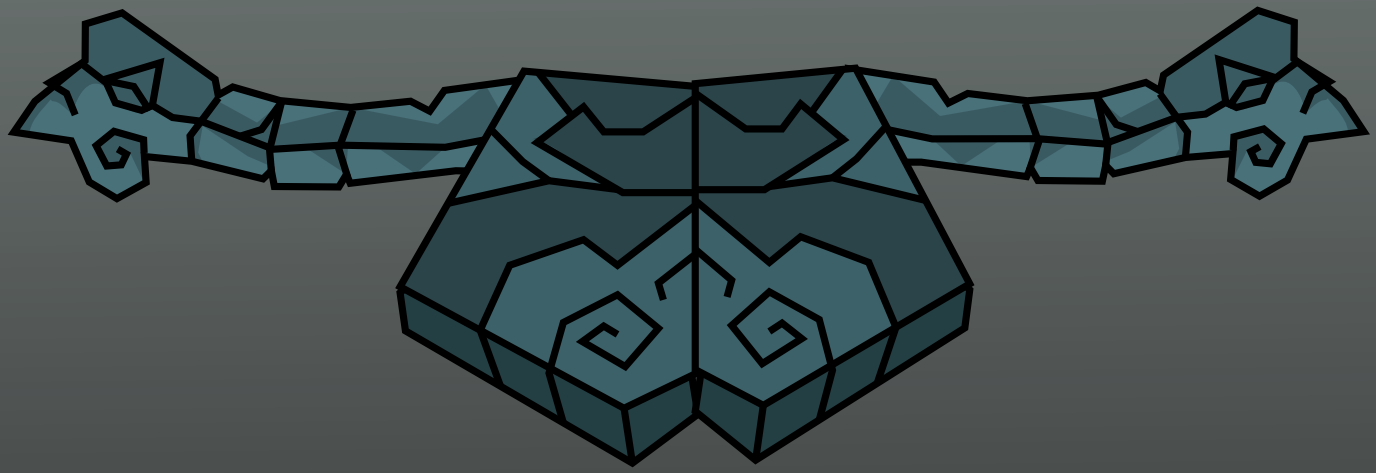
Cristhian Camilo Castro

UNIVERSIDAD DE NARIÑO // FACULTAD DE ARTES // PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO // SAN JUAN DE PASTO // 2013



Nota De Responsabilidad

“Las ideas y conclusiones aportadas en este trabajo de grado,
Son responsabilidad exclusiva de los autores”
Artículo Primero del Acuerdo N° 324 de octubre 11 de 1966
Del Honorable Concejo de la Universidad de Nariño.



Nota De Aceptacion

_____

_____

_____

_____

_____ _____

_____

Nota Del Asesor

El presente proyecto surge a partir de un ejercicio de investigación sobre problemáticas locales del municipio de Samaniego en torno a los niños y la lectura, propone el abordaje gráfico desde una visión actual, donde plantea alternativas de comunicación contextualizadas y aplicables al entorno regional.

Cristhian desarrolla una propuesta coherente, que emprende desde la estética contemporánea del diseño gráfico y la ilustración, para contribuir con el aumento de la motivación por la lectura en los niños del municipio de Samaniego.

Así pues, el desarrollo de proyectos como El Susurro del Bosque, permite evidenciar la responsabilidad con la sociedad y el entorno, propia de los egresados del programa de Diseño Gráfico de la Universidad de Nariño y a su vez aportar a la región nuevas propuestas editoriales y de ilustración.

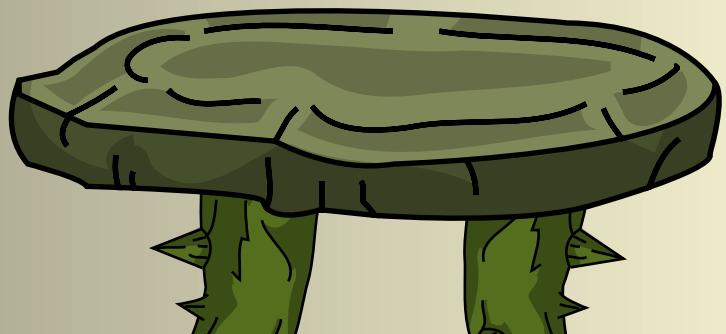
Agradecimientos

A mi madre Dora Eraso, que siempre ha confiado en mí y me ha dado todo el cariño para seguir adelante, a Laikha y Neki, quienes me inspiran todos los días para ser una mejor persona siempre.

A mis amigos los niños “Hocico” a mi mejor amigo Héctor Caicedo por acompañarme en todo este ideal, a Sofia Diaz, Manu, mis ex compañeros de trabajo de la Biblioteca Pública y Casa lúdica, a la arquitecta María Fernanda Burbano, el escritor y periodista Jairo Montenegro, la bibliotecaria pública Lucely Narváez, mi asesor German Arturo y todos los niños de Samaniego que participaron e hicieron realidad la creación este proyecto especialmente los que ya no están con nosotros, Bianka, Blanky, Cremy, Mony, Manchas y la pequeña Tigrillo quienes siempre vivirán en lo más profundo de mi corazón.

Resumen

Este trabajo de grado parte de una reflexión acerca de la importancia de incentivar la lectura. Esta forma de pensamiento se contextualiza en el caso de niños y preadolescentes en Samaniego/ Nariño/ Colombia. A pesar de contener éste municipio la única Casa Lúdica en el departamento y un buen espacio dedicado a Biblioteca pública, lo hace demandante de planes pedagógicos en función de estimular la lectura. Se pretende analizar y explicar el contexto del municipio en función de la tradición oral además del desarrollo del proceso gráfico fundamentado en el imaginario infantil de cuentos de misterio de la región, mediante talleres que da origen a la obra denominada: Cuentos de Misterio ilustrados “El susurro del bosque“. La argumentación expuesta, se ilustra a través de un contenido ideográfico. Lo identificado ofrece argumentos para proponer la creación del mencionado libro ilustrado.



Abstract

This degree work is part from a reflection on the importance of encouraging reading. This thought is to provide a context for the case of children and preteens from Samaniego town in Nariño - Colombia. It is important to recognize that inspite of that the township has the only “ludic house” in Nariño, and it also has a big area placed to the public library, it shows a lack of teaching plans related to encourage reading. In this way, it is relevant to analyze and explain the context of the municipality based on the oral tradition as well as of the development of graphics process based on the child’s imagination with tales of mystery of the región, through workshops that gives rise to the book called: Illustrated Tales of Mystery “The whisper of the forest”. The argument exposed is illustrated through an ideographic content. The results of this project provide arguments to propose the creation of this illustrated book.

INDICE

0

Introducción

Marco general 12

Planteamiento del problema 12

Formulación del problema 13

Justificación 14

Objetivos

Objetivo general 15

objetivos específicos 15

I

Marco Teorico

Capitulo 1: Contexto. La tierra de la noche

Inicia proseso investigativo 18

Investigación Acción 18

Contexto 20

Reseña de Samaniego 20

Contexto social 21

Contexto geográfico 22

Contexto cultural 23

Concurso departamental de bandas 23

Carnaval de negros y blancos 24

Los niños y la lectura en Samaniego 25

Marco Conceptual 27

Tradición oral

Diseño editorial

Historia del diseño editorial

Libro Ilustrado

LAS 5 RELACIONES DIALÓGICAS (Rosero, J.) 30

Cuento 31

cuento de misterio y terror 32

2

Capítulo 2 Tierra de los secretos 34

desarrollo de la etapa investigativa 35

Recolección de información

investigación de campo

Entrevista 36

talleres de lectura 40

Talleres y contacto con padres de familia 40

Talleres de lectura con niños y preado-

lescentes 41

Libros y lectura en barrios populares 42

Lectura en el parque Sol Andino 43

Talleres de dibujo escuala de artes Lluvia 45

Acción de investigación con libro alternativo

en la biblioteca pública cocuyos 46

Conclusiones de los talleres

e interpretación de los resultados 47

3

Capítulo 3 La tierra de las estrellas 48

ETAPA DE CONCEPTUALIZACIÓN 49

Posibles soluciones

Videojuegos

Talleres de dibujo y lectura permanentes 50

Ciclos de cine para niños padres y

pre adolecentes

Bibliotecas interactivas 51

Libros de Cuentos de misterio ilustrados para

niños y pre adolecentes

La solución elegida, un libro ilustrado 52

Libro ilustrado para niños

Cuento adaptado

misterio adaptado

ETAPA DE DISEÑO -Proceso 53

referentes Gráficos

H.P Lovecraft

Pokemon 54

Akira toriyama 55

El gran libro de misterio 56

4

Capítulo 4 Tierra de los sueños 57
Proceso gráfico 58
Cuento
ETAPA UNO – creación y evaluación
de personajes 59
ETAPA DOS– correcciones y nuevas
decisiones graficas 65
Proceso experimentación y optimización 71
ETAPA TRES – Correcciones 75
RESULTADO FINAL 76
Perfil de personajes 77
Las tres dimenciones de un personaje 78
Story board 82
Escenarios 83
Fuentes tipográficas 84
Cajas de texto y formatos 85
Portada y contraportada 86
Libro 87

5

Capítulo 5 mundo real 88
Evaluar prototipo 89
Planes a futuro 90
Siguientes numeros 91
Conclusiones 92
Bibliografía 93
Anexos 94

Marco General

Descripción del problema

El problema que se presenta en los adolescentes y jóvenes en el municipio de Samaniego es el bajo interés por la lectura, una de las posibles razones por las que su desempeño escolar es bajo. Esto se observa en los resultados de las pruebas saber y en las quejas que periódicamente presentan ante docentes y directivos de las instituciones educativas, hecho que preocupa a las comunidades y por supuesto a líderes comunitarios y autoridades.

El bajo nivel educativo fundamentado en los bajos niveles de lectura se manifiesta en todos los ámbitos escolares, incluso en las universidades, por lo que nuestra sociedad ha entrado en un círculo vicioso donde en algunos casos hasta los formadores de formadores tienen bajas competencias lectoras.

La falta de lectura también influye en la forma de interrelacionarse. Es así que quienes tienen un bajo nivel de lectura encuentran grandes barreras a la hora de comunicarse con sus conciudadanos. Está comprobado que quien no lee le es más difícil escribir, se le dificulta ser una persona sociable, critica y reflexiva. En general una sociedad con bajos niveles de lectura es presa fácil de manipulación y explotación, pues nuestras comunidades son pasivas, poco críticas y poco aportan con propuestas concretas al desarrollo de las comunidades.

Todas las consecuencias de la falta de lectura tienen que ver con la cultura de nuestras comunidades, un medio social y familiar, por generaciones, apartado de procesos de lectura, tanto en familia como en la escuela. Así mismo la falta de condiciones físicas y logística como bibliotecas, centros de cultura, material didáctico, etc. Y por otra parte la incidencia negativa en los medios de comunicación que atrapan diariamente para su sano desarrollo.

FORMULACIÓN DEL PROBLEMA

¿Cómo a partir del diseño gráfico se puede contribuir a aumentar el interés por la lectura en los niños y preadolecentes en Samaniego?

JUSTIFICACÍON

Al motivar la lectura en niños y adolescentes este proyecto permitirá en el futuro reducir los bajos niveles de lectura que se presentan en el municipio de Samaniego y así generar un proceso, en el tiempo que lleve a forjar un municipio lector.

Para esto se brinda a los niños y adolescentes Samanieguenses un producto de calidad, con atractivas ilustraciones pertinentes a sus gustos gráficos lo cual motiva a niños que no son lectores frecuentes de libros a degustar de la lectura y así introducirlos en el mundo mágico de los libros.

Con la realización de este proyecto desde la visión del diseño gráfico se aporta a fomentar el conocimiento de la literatura regional, por ende a promover el hábito de la lectura, el buen uso del tiempo libre, de esta manera, se propicia una alternativa que los aleje de la drogadicción, delincuencia común que afecta la paz y tranquilidad de los hogares samanieguenses.

Los alcances que tendrá el proyecto tendrán una mayor relevancia porque no solo benefician a los niños, sino a la comunidad general, ya que la investigación responde a una necesidad de la sociedad actual.

El libro “El susurro del bosque” será puesto a disposición de las bibliotecas escolares del municipio, como: San Luis Gonzaga, Antonio Nariño, Santa Teresita, y san Martin de Porres, Además de la casa lúdica y la biblioteca pública Cocuyos para que además de los niños la comunidad en general pueda degustar del libro ilustrado. Los resultados del alcance del libro serán monitoreados por los bibliotecarios y encargados de las instituciones educativas. También la biblioteca pública Cocuyos realizara programas de actividades de incentivación de lectura y amor por los libros con los grados Cuartos y Quintos de las distintas escuelas del municipio a partir del libro El susurro del Bosque. Evaluando así la importancia y efecto del libro en niños y Pre adolescentes de Samaniego.

Objetivos

Objetivo General

Diseñar un libro ilustrado a partir de un cuento que contenga historias de misterio, que ayude a incrementar el interés por la lectura en niños y preadolescentes del municipio de Samaniego.

Objetivos Especificos

• Recolectar la información pertinente al tipo de gustos gráficos y literarios.

• Seleccionar una historia de misterio, propia de Samaniego que atrape la atención de los lectores.

• Adaptar, organizar y editar los guiones literarios.

• Ilustrar personajes y escenarios relacionados con las historias seleccionadas.

1 CAPITULO

La Tierra De La Noche

Marcos teóricos

Investigación Acción

Es una forma de indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales que tiene el objeto de mejorar la racionalidad la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que estas tienen lugar.

El término investigación–acción fue propuesto por primera vez en 1944 por el psicólogo social Kurt Lewin y fue desarrollado por Lawrence Stenhouse, Gary Anderson, Carr y Stephen Kemmis. Esta forma de indagación fue puesta a prueba en diversos contextos como la igualación de oportunidades para obtener empleo, la causa y curación de perjuicios en los niños, la socialización de las bandas callejeras y el mejoramiento en la formación de jóvenes líderes en la Norteamérica de posguerra.

Características

Se trata de una forma de investigación para enlazar el enfoque experimental de la ciencia social con programas de acción social que respondan a los problemas sociales principales. Dado que los problemas sociales emergen de lo habitual, la investigación-acción inicia el cuestionamiento del fenómeno desde lo habitual, transitando sistemáticamente, hasta lo filosófico. Mediante la investigación–acción se pretende tratar de forma simultánea conocimientos y cambios sociales, de manera que se unan la teoría y la práctica.

El concepto tradicional de investigación-acción proviene del modelo Lewin de las tres etapas del cambio social: descongelamiento, movimiento y recongelamiento.

El proceso de investigación-acción consiste en:

1. Insatisfacción con el actual estado de cosas.
2. Identificación de un área problemática.
3. Identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción.
4. Formulación de varias hipótesis.
5. Selección de una hipótesis.
6. Ejecución de la acción para comprobar la hipótesis.
7. Evaluación de los efectos de la acción.
8. Generalizaciones..

En esencia, Kurt Lewin sugería que las tres características más importantes de la investigación acción moderna era: Su carácter participativo, su impulso democrático y su contribución simultánea al conocimiento de las ciencias sociales.

Investigación participativa

Es una metodología que se ubica en el paradigma crítico-propositivo que, a diferencia del positivista o interpretativo requiere de la participación de los afectados por la preocupación temática estudiada. De este modo, los actores implicados se convierten en los protagonistas del proceso de construcción del conocimiento e intervención sobre la realidad. Las ideas cruciales en la obra de Lewin fueron las de decisión de grupo y compromiso con la mejora. El rasgo distintivo que adjudica este autor a la investigación-acción es que aquellas personas que están afectadas por cambios planificados tienen una responsabilidad primaria en cuanto a decidir acerca de la orientación de una acción críticamente informada que parece susceptible de conducir a una mejora.

Preocupación temática

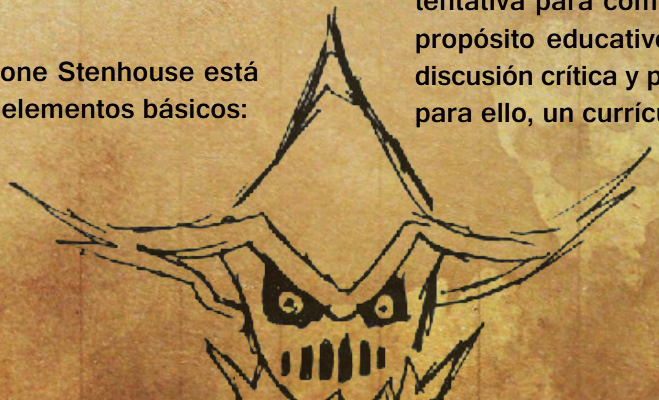
Define el área sustantiva en la que el grupo decide centrar su estrategia de mejora, o sea, que se refiere a la formulación de la naturaleza problemática de una determinada preocupación educativa. En el curso del proceso es habitual descubrir que la cuestión, preocupación o problema práctico que adquiere la forma de una preocupación temática compartida va cambiando a medida que se describe con mayor precisión y que la estrategia de acción provoca efectos. Esa articulación de la preocupación temática dotará al grupo de mayor cohesión.

EL MODELO CURRICULAR

El modelo curricular de investigación - acción fue propuesto por Lawrence Stenhouse en su intento por encontrar un modelo de investigación y desarrollo del currículo. En dicho modelo, Stenhouse afirma que el currículo es un instrumento potente e inmediato para la transformación de la enseñanza, porque es una fecunda guía para el profesor. En ese sentido las ideas pedagógicas se presentan como más importantes para la identidad personal y profesional del profesor que como algo útil para su actividad práctica. Esta premisa explica la separación entre teoría y práctica, y entre investigación y acción.

Según Stenhouse, para que el currículo sea el elemento transformador debe tener otra forma y un proceso de elaboración e implementación diferente. Un currículo, si es valioso, a través de materiales y criterios para llevar a cabo la enseñanza, expresa una visión de lo que es el conocimiento y una concepción clara del proceso de la educación. Proporciona al profesor la capacidad de desarrollar nuevas habilidades relacionando estas, con las concepciones del conocimiento y del aprendizaje. Para Stenhouse, el objetivo del currículo y el desarrollo del profesor antes mencionado, deben ir unidos.

El modelo de Investigación – Acción que propone Stenhouse está basado en un proceso que comprende ciertos elementos básicos:



- Respeto a la naturaleza del conocimiento y la metodología.

- Consideración con el proceso de aprendizaje.

- Enfoque coherente al proceso de enseñanza.

Según Stenhouse, la mejora de la enseñanza se logra a través de la mejora del arte del profesor y no por los intentos de mejorar los resultados de aprendizaje. El currículo capacita para probar ideas en la práctica; para que el profesor se convierta en un investigador de su propia experiencia de enseñanza. Los elementos que se articulan en la práctica para dar paso a lo que se conoce como investigación – acción, están relacionados con la labor del profesor. Este debe ser autónomo y libre, debe tener claros sus propósitos y siempre ser guiado por el conocimiento.

- La investigación es el potencial del estudiante, la preocupación del mismo, su colaboración y el perfeccionamiento de su potencial.

- La acción es la actividad realizada en acorde con lo teórico para desarrollar el potencial del estudiante.

En definitiva, el modelo curricular de Lawrence Stenhouse es una tentativa para comunicar los principios y rasgos esenciales de un propósito educativo, de forma tal que permanezca abierto a una discusión crítica y pueda ser trasladado efectivamente a la práctica; para ello, un currículo debe estar basado en la praxis.

Contexto
marco teórico contextual

Samaniego
marco espacial

Esta región en los primitivos tiempos fue habitada por las tribus: Sacampués, Pacuales, Chuguldies, Chupsinanganes, Tabiles, Panganes y Abades; dependían autoritariamente de la gran familia de los Pastos, que ocupaban la Sabana de Túquerres y norte del Ecuador. Su labor diaria era la agricultura rudimentaria hasta la llegada de los conquistadores, quienes los sometieron a su voluntad.

Fundada por don Simón Álvarez el 5 de junio de 1837. Su colonización era antiquísima, pero debido a la dispersión de sus habitantes, no llenaba las condiciones necesarias que un pueblo requería. Once años después de su fundación fue erigida en distrito con la creación de la parroquia, el 24 de abril de 1.848.

Como consecuencia de la Reforma Constitucional de 1.858 y del Orden Administrativo Nacional, Samaniego y demás distritos vecinos bajaron de categoría quedando como corregimientos del distrito de Túquerres, con derecho de elegir un miembro para esa municipalidad. En 1864, reunida la municipalidad de Túquerres, nuevamente, elevo a distritos a Samaniego y a los corregimientos de Ancuya, Guaitarilla, Sapuyes, Mallama y Yascual. El jefe de la municipalidad nombró a don Manuel de J. Benavides para que dirija los destinos de Samaniego, quien debió afrontar épocas de retraso económico y crisis política.[1]

[1] Fidencio Melo Libro Samaniego y huellas de su historia.
fecha de consulta: Septiembre 2014

Contexto social

El Municipio Samaniego es conocido como “Alma Musical del Departamento de Nariño”. Aquí se realiza cada año, en el mes de agosto, el Concurso Departamental de Bandas Musicales. La calidez de su gente y el clima de la cabecera municipal (21 grados centígrados) la convierten en uno de los destinos turísticos más llamativos de la región.

Es un Municipio agrícola que cuenta con variedad de productos. Las 86 veredas que integran el territorio producen diversidad de alimentos afines a los tres climas: frío, cálido y templado. Los productos que son considerados como los motores de la economía municipal son la caña y el café. El comercio formal e informal, principalmente en la zona urbana, ha crecido en los últimos años representando una fuente de ingresos para la población.

Debido al conflicto social y armado que vive nuestro país hace más de 50 años el municipio de Samaniego no ha sido ajeno a estos problemas. Su ubicación geográfica y la llegada de grupos armados al margen de la ley contribuyeron al nacimiento de cultivos ilícitos, generada violencia armada, física y psicológica además de una mala reputación ante el departamento y el país, afectando seriamente el modo de vida de sus ciudadanos, especialmente a la población infantil.

Contexto Geográfico

Se encuentra a 117 kilómetros al occidente de la ciudad de San Juan de Pasto, limitando: por el norte, con La Llanada; por el sur, con Providencia, Guaitarilla, Túquerres y Santacruz; por el oriente, con La Llanada, Linares y Ancuyá; y, por el occidente, con Santacruz, Ricaurte y Barbacoas. Su altura, sobre el nivel del mar, es de 1.470 metros. Su temperatura media es de 24 grados centígrados. La precipitación media anual es de 1.314 milímetros. El área municipal comprende 765 kilómetros cuadrados. Su territorio es montañoso en su gran extensión, pero también tiene algunos sectores planos y ondulados. Como accidentes geográficos se destacan los cerros Gordo, Inga, La Cruz y Pelado.

Estas tierras corresponden a pisos térmicos cálido, templado y frío, y son regados por los ríos Cristal, Pascual, Pali, San Juan, Saspi y Telembí. Los 62.659 habitantes de Samaniego basan su economía en la agricultura, la ganadería y la minería; siendo los principales productos que cultivan: caña panelera 1.830 Ha., café 1.021 Ha., fique 450 Ha., tomate de árbol 330 ha., frijol 300 Ha., plátano 232 Ha. En el sector ganadero mantienen, aproximadamente 3.300 cabezas de ganado bovino, de las cuales 1.400 producen un promedio diario de 4.200 litros de leche. Y, en el sector minero, en los últimos 5 años, produjo un promedio anual de 386,54 onzas de oro.

La cabecera municipal es Samaniego, haciendo parte del municipio los corregimientos de Cartagena, Chuguldí, Tanamá, Bolívar, El Salado, Motilón, Villaflor, Aguada, Puerchag, La Capilla, La Planada, El Decio, Betania y Andalucía; y, las inspecciones de policía de Carrizal, Chinchal, Chupinagán, Doñana, El Canadá, El Llano, El Motilón, El Salado, La Montufar, Maranguay, Piedrablanca, puente Tierra, San Antonio, San Diego y Yunguilla.

Samaniego posee una temperatura promedio de 21ºC y una población 70000 personas, según el censo DANE del 2014.

Contexto Cultural

Concurso Departamental de Bandas

El Concurso de Bandas Sinfónicas data de agosto del año 1983. En el que se escogen las bandas que, en representación de Nariño, van a los diferentes concursos nacionales del país, como los de Paipa (Boyacá), Anapoima (Cundinamarca), El Retiro (Antioquia), San Pedro (Valle del Cauca), entre otros. En este concurso se dan cita los amantes de la música, compositores e intérpretes con la participación de residentes, turistas y público en general. Según Fidencio Melo Delgado, la iniciativa de este evento se debe al profesor Álvaro Santander Bastidas, quien lo llevó a feliz término con la colaboración de Luis Alejandro Bastidas Morales y Ruby Cecilia Santander; quienes realizaron las gestiones pertinentes ante el alcalde, de ese entonces, doctor Fabio Sarasty Montalvo. La primera junta organizadora de este evento la integraron los señores: Benjamin Herrera G., sargento de Policía Nacional; Tulia Maya de Castro; y, Sonia Castro Maya.

Encuentro Internacional de Danzas y Tríos

Paralelo a las bandas, se realiza un encuentro internacional de danzas folclóricas, el cual ha contado con la participación de delegaciones de Perú, México, Brasil, Ecuador, y de agrupaciones locales de Nariño y Colombia. En el encuentro de tríos, generalmente se escuchan ritmos latinoamericanos, como el bolero, el pasillo, el bambuco, entre otros, los cuales son interpretados por virtuosos tríos de Colombia y Ecuador.

Noches de Samaniego

Lo que más se goza de las bandas, son las noches de Samaniego. En medio de las luces del castillo y la vaca loca, se prende una fiesta inolvidable para propios y visitantes, la cual tiene como propósito, amanecer en la plaza principal, al ritmo de la Guaneña, porros, cumbias y música ecuatoriana.

Carnaval de Negros y Blancos

Como en la mayoría de los municipios del departamento de Nariño, en Samaniego se festeja el carnaval de Negros y Blancos. El mismo que empieza en fecha 4 de enero, con el denominado carnavalito, sigue el 5, con el llamado día de los negritos, y culmina el 6 de enero, con el nombrado día de los blanquitos.

Los niños y la lectura en Samaniego

Por las características dadas en el municipio de Samaniego, los niños gozan de mayor interacción entre sí, esto debido a factores como la cercanía de los colegios principales, el pequeño y centralizado casco urbano y los pocos lugares de recreación. Lugares como la biblioteca pública el parque sol andino y la casa lúdica son sus sitios preferidos para realizar tanto sus actividades escolares como físicas y recreativas. Por otro lado en los distintos corregimientos y veredas montañosas del municipio, los niños son más tímidos a la hora de interactuar con personas que no están en su entorno, los grupos armados y el narcotráfico que azoto a Samaniego en los últimos años, dejo graves consecuencias como inseguridad, familias desplazadas, campos minados, poca accesibilidad y un bajo nivel educativo; según el registro de la secretaria de educación de Samaniego del presente año hay aproximadamente 5517 Niños que están en escuelas y colegios del grado 0 al grado 11.

Actualmente los niños cuentan con la biblioteca pública Cocuyos, bibliotecas escolares y la casa Lúdica donde existe una gran variedad de libros de conocimientos generales; adicionalmente las instituciones cuentan con internet sin embargo el interés por la lectura de un gran porcentaje de niños en el municipio es lamentable, le demuestra las visitas realizadas a las mencionadas instituciones, la biblioteca cocuyo es reconocida por fomentar la lectura en la región y nacional, registra más de 400 niños y niñas como afiliados, cuenta con programas de lectura, salida a barrios, veredas y fortalecimiento de la lectura en las escuelas.

La Biblioteca ha recibido numerosos premios porque ha contado con el apoyo de la comunidad y de la administración municipal, y se les ha hecho entender que una biblioteca no es un gasto sino una inversión, y da como resultado la formación de mejores ciudadanos. Además, ha sido constante en la participación de las convocatorias que ofrece el Ministerio de Cultura, con estos recursos de gestión se ha llegado hasta los sectores rurales y montañosos, lugares que el estado ha tenido en total abandono. La biblioteca pública Cocuyos ha nombrado promotores de lectura y ha capacitado a los líderes, docentes y madres comunitarias en temas de promoción de lectura para que estos a su vez ayuden multiplicando los conocimientos con sus comunidades.

Dentro de los premios obtenidos se destacan:

- Año 2010, Mejor Gestión Técnica y bibliotecaria, por el programa Nacional de estímulos del Min de Cultura.

- Año 2010, la Asociación Colombiana de Bibliotecólogos y Documentalistas ASCOLBI, otorgan el Premio Nacional Ruben Perez Ortiz, a la Bibliotecaria de Samaniego, en la Categoría Bibliotecario Ejemplar.

- Año 2011, Premio Nacional a Mejor Proyecto de Promoción de lectura, otorgado por el Programa Nacional de estímulos, del Min. de Cultura, Proyecto Forjando Caminos de Cultura y Paz.

• Año 2012, Premio Nacional a Mejor Gestión Técnica y Bibliotecaria, Pasantía a Santiago de Chile, otorgado por el Min. de Cultura.

El proyecto Forjando Caminos de Cultura y Paz año 2013, fue escogido por el Plan Nacional de Lectura y como experiencia exitosa y se realizó exposición en el salón rojo del Hotel Tequendama, sección de Bibliotecas Vivas, año 2013, este año, la Biblioteca Participó en el Congreso Nacional de Bibliotecas, en la charla con el escritor Federico Díaz Granados, en el tema Como promocionar la lectura de poesía desde la Biblioteca Pública.

Año 2014, reconocimiento por parte del Concejo Municipal al Grupo de Amigos de la Biblioteca, por el trabajo desarrollado en pro de la Cultura, donde tú estuviste.

A pesar de ser programas muy exitosos en líderes campesinos, docentes y madres comunitarias aún no convence a una gran cantidad de niños, especialmente Pré adolescentes para incentivar la lectura. Ya que por su natural desarrollo sus deseos de guiarle no son siempre bienvenidos o necesarios.

Las bibliotecas escolares, cumplen con la misión de facilitar las tareas de la escuela, pero deja de lado, el fortalecimiento de la lectura como un buen hábito de desarrollo humano.

Samaniego cuenta con la única casa lúdica en Nariño inaugurada el 25 de febrero de 2014, las cuales beneficia aproximadamente a 600 niños, cumple la función de fortalecer los conocimientos adquiridos en las escuelas además se dictan talleres de lectura, arte, cine, entre otros; carece de material que incentive la lectura a los niños y preadolescentes el cual está enfocado el presente trabajo.

Marco Conceptual

Diseño editorial

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

Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción.

Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación.

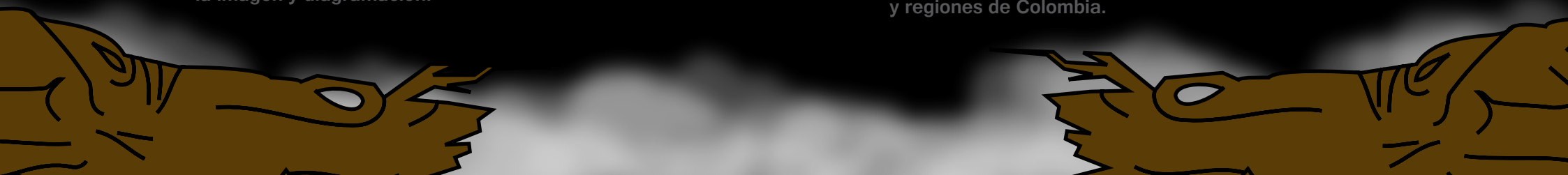
Tradición oral

En el desarrollo del presente proyecto se visitó las veredas y corregimientos de Piedra Blanca, Bolívar, Cartagena, entre otras. Aquí se realiza encuentros culturales sobre sus conocimientos acerca de los cuentos, leyendas, historias de misterio que son de la región y del origen de estos.

En el municipio prima la tradición oral fundamentalmente de abuelos a nietos de igual forma la réplica de mitos y leyendas configurándose como una muestra cultural muy valiosa en el municipio, así resultado de lo anterior existe un desarrollo urbano contundente se destaca el nacimiento de varias veredas y barrios como por ejemplo la historia del barrio Genoy que se despliega a partir de imaginarios culturales, en donde se edifica una iglesia católica, puesto que en ese terreno se aparece según los lugareños un espectro de otra vida.

Si bien la tradición oral es una poderosa muestra cultural, de la cual nace la presente propuesta, en las zonas rurales del Municipio, interviene de forma negativa en la lectura, por cuanto esta es la vía de conocimiento más utilizada por la facilidad de acceso que representa.

De las historias más destacadas y propias de la región se encuentran: La Cueva del 60, El batihoja, el camino de ilusiones, la virgen del mirador de la aguada, las guacas del alto, y la vieja de la escuela. Aunque también se cuentan historias de la viuda, el duende y demás que también se cuentan en muchos pueblos y regiones de Colombia.



Historia del diseño editorial

El diseño editorial se desarrolló a partir del Renacimiento-mediados del siglo XV- con la invención de la imprenta de tipos móviles, que produjo una revolución cultural. Sin embargo, podemos afirmar que ya desde tiempos antiguos el hombre recurrió a formas de diseño para conservar la información por escrito. A la hora de escribir se utilizaron primero placas regulares de arcilla o piedra. Luego, se emplearon rectángulos de papiro para los manuscritos, y ya para entonces se estableció escribir siguiendo líneas rectas y márgenes.

En la Edad Media los copistas, encargados de la realización de manuscritos únicos, establecieron normas referentes a márgenes, columnas y espaciados que continúan vigentes en Occidente desde entonces. Los copistas fueron, de alguna manera, los primeros expertos en diseño editorial. Tenían poder de decisión directo sobre la forma de cada ejemplar copiado, poder que recién en el siglo XX recuperarían los diseñadores gráficos.

Si en la Antigüedad y en el Medioevo las grandes limitaciones tecnológicas para reproducir textos hacían que las publicaciones llegaran a pocas personas, con la invención de la imprenta, la reproducción de textos en serie aumentó enormemente, permitiendo difundir la cultura escrita entre un público mucho más amplio.

El nuevo modo de impresión requirió un sistema regular para ordenar las múltiples letras de cada página.

Se estableció disponer las letras en formatos rectangulares, con lo cual se limitó el uso innovador de la grilla. Además, a diferencia de lo que sucedía con los copistas, que buscaban generar una lectura placentera a través de una organización estética, con la producción seriada ya no se realizaron diseños originales en cada ejemplar.

En los siglos subsiguientes predominó el formato tipográfico rectangular. Solo mediante los grabados en madera o a través de la invención de la litografía se pudo dar una nota de originalidad a la producción editorial durante estos años, si bien el uso de estas técnicas aumentaba considerablemente los costos y reducía la velocidad de reproducción.

Recién en el siglo XX hubo una renovación significativa en el diseño editorial, esta se produjo gracias a los aportes de la Bauhaus, escuela alemana de diseño, arte y arquitectura fundada en 1919, desde donde se experimentó con el uso asimétrico de la retícula.

La propuesta novedosa permitió salir de la monotonía de los diseños, si bien en la práctica este empleo asimétrico de la grilla resultó caro y complejo, solo accesible para ediciones elitistas. Los diseñadores de esta escuela fueron los que por primera vez desde la época de los copistas produjeron composiciones con indicaciones de diseño detalladas, independientemente de las pautas convencionales de las imprentas.

Habría que esperar hasta los años 80’ para que apareciera el primer manual sobre grillas, llamado Sistemas de retícula. A la vez, Postscript y Mackintosh desarrollaron para entonces programas especiales para el diseño editorial y la fotocomposición (técnica de composición de textos mediante un proceso fotográfico) que permitieron a los diseñadores tener el poder de decisión sobre el formato de las publicaciones.

Actualmente el diseño editorial ha adquirido una gran importancia y se ha desarrollado enormemente debido a la competencia entre medios gráficos y audiovisuales. Las publicaciones necesitan presentar una diagramación atractiva para sobresalir entre los demás medios de comunicación.

Libro ilustrado

“La ilustración es algo más que el ornato del libro, ya que nos ofrece un comentario gráfico de su contenido, un reflejo de la sociedad en la que apareció el libro y, en algunos casos, puede constituir principal motivo de interés. Llamamos ilustración a aquellas representaciones gráficas que nos informan del contenido del libro; las que se incluyen con fines estrictamente decorativos se llaman ornamentación. “

Egipto ha producido muchos papiros ilustrados, de los cuales El Libro de Los Muertos (siglo XV a. C.) y El papiro de Ani son los más famosos; se conserva poco de la ilustración Romana aunque quedamos con algunos códices en pergamino, que tanto ha favorecido el proceso artístico.

En la Edad Media hubo un resurgimiento en la ilustración (o iluminación de manuscritos) con iniciales entremezcladas con hojas y cabezas, animales reales e imaginarios y motivos ornamentales de belleza extraordinaria. Más tarde surgen figuras en la escuela visigótica según la tradición del norte de África, y de ahí la tendencia a representar pasajes del Antiguo Testamento. Al final del periodo, en pleno gótico, los ilustradores consiguen la representación pictórica de lo que narra el texto, y además, la misma composición de la página se hace en función de su decorado.

El Libro Impreso que se introduce en 1455 con la invención de la Imprenta redujo considerablemente la actividad de los iluminadores puesto que muy pronto empezaron a utilizar iniciales y estampas grabadas por distintos procedimientos.

En la Época Moderna muchos artistas han reanimado el arte de la ilustración siguiendo los movimientos y tendencias artísticas del momento. Desde el siglo XVIII muchos pintores e impresores, la mayoría franceses, han ilustrado libros de fábulas, cuentos, anatomía, ciencia, naturaleza y Botánica. Una de las páginas que mejor ilustra este periodo es la de The Wake Forest University Collection donde se puede hojear ilustraciones, cronológicamente o alfabéticamente, desde 1473 hasta el presente.

La Época Victoriana en Inglaterra y siglo XIX en general es el verdadero clímax de la ilustración en los libros. Debido a la industrialización e introducción de nuevas técnicas en la producción los libros pasan de ser un artículo de lujo a poder ser consumidos por un público con menores recursos económicos y nivel cultural. Vemos así como se introduce el color en las ilustraciones (en un comienzo a mano) lo que facilita la aparición del llamado “Picture Book”, que se compone en su práctica totalidad de imágenes. La aparición de los folletines o seriales también facilita la aparición de unos nuevos artistas, los caricaturistas, que como Georges Cruikshank, también son ilustradores de libros.

En el Siglo XX las nuevas tecnologías hacen posible la producción de libros ilustrados a muy bajo coste y facilitan la introducción de la fotografía como ilustración. Este abaratamiento paradójicamente, provoca la aparición del libro ilustrado de lujo, en el que las ilustraciones son mucho más cuidadas y artesanales, soliendo ser realizadas por artistas de renombre como por ejemplo en los libros ilustrados con acuarelas o grabados. Algunos ilustradores importantes de la época son: Rackham, Dulac, Nielsen.

Hoy en día los libros ilustrados se han adaptado a las nuevas tecnologías, donde el papel de la ilustración exige mayor exploración tanto en formatos como en técnica, libros 3D, libros digitales y libros animados son unos cuantos ejemplos de cómo el libro ilustrado ha ido evolucionando y adaptándose.

Las cinco relaciones dialógicas

(Rosero, J.)

Existe una clasificación en la que se enumeran cinco formas diferentes de relación ilustración-texto:

1. Vasallaje: ilustración al servicio del texto. La ilustración es posterior al texto, son dos partes independientes. El texto se entiende perfectamente sin ilustraciones, la ilustración solo adorna el libro. Las imágenes representan lo que sucede en la narración, sin mayor profundidad.

2. Clarificación: impulsa el poder creativo del ilustrador. La ilustración recrea y le da un nuevo significado a la narración, que ha sido previamente escrita. El ilustrador compone un hipertexto con las imágenes. La narración se enriquece, las imágenes sirven de retroalimentación.

3. Simbiosis: en este tipo de relación el texto necesita de la imagen y la imagen del texto para que el lector entienda la historia que explica el cuento por completo. Es necesaria la manipulación y el equilibrio de los dos lenguajes para escribir la historia; dejando, siempre, al lector la última ficha para completarla con su imaginación.

4. Ficción (término que proviene del libro Ficciones de Borges): creación de un mundo paralelo y lógico. Puede contener a su vez cualquiera de las relaciones anteriores. La particularidad de esta relación es que se genera una ficción que supera a la narrativa de la historia. Es muy importante establecer, en el álbum, una introducción que enumere las normas de la historia. Permite la creación de inventos muy interesantes que se salen de la historia convencional y permiten alcanzar, al lector, nuevos niveles de comprensión.

5. Taxonomía: deconstrucción de un concepto o una idea. El texto y la imagen definen un concepto, un cuento o un personaje. Todas las partes de la historia definen lo mismo, componen un concepto. Se pueden realizar narraciones simples y divertidas, componer personajes, descomponer conceptos (para definirlos bien) o hilar narraciones.

Cuento

"La palabra cuento proviene del término latino compŭtus, que significa "cuenta". El concepto hace referencia a una narración breve de hechos imaginarios. Su especificidad no puede ser fijada con exactitud, por lo que la diferencia entre un cuento extenso y una novela corta es difícil de determinar. Un cuento presenta un grupo reducido de personajes y un argumento no demasiado complejo, ya que entre sus características aparece la economía de recursos narrativos." [2]

Es posible distinguir entre dos grandes tipos de cuentos: el cuento popular y el cuento literario.

El cuento popular suele estar asociado a las narraciones tradicionales que se transmiten de generación en generación por la vía oral. Pueden existir distintas versiones de un mismo relato, ya que hay cuentos que mantienen una estructura similar pero con diferentes detalles.

El cuento literario, en cambio, es asociado con el cuento moderno. Se trata de relatos concebidos por la escritura y transmitidos de la misma forma. Mientras que la mayoría de los cuentos populares no presentan un autor diferenciado, el caso de los cuentos literarios es diferente, ya que su creador suele ser conocido.

Entre los primeros cuentos escritos en lengua hispana aparece "El conde Lucanor", una colección que fue escrita por el infante Don Juan Manuel entre los años 1330 y 1335.

Por otra parte, la Real Academia Española menciona que la palabra cuento también permite referirse al relato indiscreto de un suceso, a la narración de un suceso falso o a un engaño. Por ejemplo: "Pedro vino con el cuento de que no encuentra empleo".

[2] Definición.de. DEFINICIÓN DE CUENTO. Recuperado de: http://definicion.de/cuento/
Fecha de consulta: Septiembre de 2014

Cuento de misterio y terror

"Los cuentos de misterio o terror son narraciones fantásticas que tienen como propósito provocar miedo o inquietud en el lector. Generalmente, las acciones se desarrollan en escenarios lúgubres.

En el misterio es aquello que no se puede explicar, comprender o descubrir. Se trata de algo reservado, secreto o recóndito. Las personas tienen tendencia a interesarse en los misterios como algo inaccesible ya que, en caso de ser revelado, perdería su atractivo." [3]

Esto quiere decir que, cuando un misterio es explicado, pierde su condición de misterioso. Por ejemplo: la policía encuentra cinco cadáveres mutilados y no tiene pistas sobre el responsable. La gente considera que el caso es un misterio y elabora todo tipo de teorías (el criminal puede ser un psicópata, un animal salvaje, un hombre lobo o un extraterrestre), hasta que un investigador descubre al asesino. El caso, por lo tanto, deja de ser un misterio.

Los misterios, como en el ejemplo mencionado, suelen generar distintas teorías, muchas veces alejadas de la ciencia. Cuando las explicaciones no pueden explicarse mediante el método científico, los misterios son considerados como triviales por los científicos.

Cómo se construyeron las pirámides egipcias y quién fue Jack el Destripador son algunos misterios que aún no han sido resueltos y que despiertan la curiosidad de muchas personas.

El terror, por su parte, es el sentimiento más intenso de miedo, donde el individuo ya no puede pensar de forma racional. El terror puede generar sudoración fría, la parálisis de los músculos y hasta la muerte por paro cardíaco.

Un cuento de terror, por lo tanto, es un relato literario que intenta generar sentimientos de miedo en el lector. Para esto presenta historias vinculadas a las temáticas más atemorizantes para los seres humanos, como la muerte, las enfermedades, los crímenes, las catástrofes naturales, los espíritus y las bestias sobrenaturales.

[3] Definición.de. (2015). DEFINICIÓN DE MISTERIO. Recuperado de: http://definicion.de/misterio/
Fecha de consulta: Septiembre de 2014

El cuento de terror puede tener un fin moralizante, es decir, asustar al lector para que este evite ciertas conductas o actos. En otros casos, el cuento de terror no es más que un ejercicio estético que busca, como cualquier obra literaria, un efecto en quien lo lee.

Entre los máximos exponentes del cuento de terror, aparecen los estadounidenses Edgar Allan Poe (1809-1849), H.P. Lovecraft (1890-1937) y Stephen King (1947), y el francés Guy de Maupassant (1850-1893).

En el caso de Poe, son muchos sus cuentos que han quedado en la historia del género. “El gato negro”, “Ligeia”, “La caída de la casa Usher”, “El barril de amontillado”, “Berenice”, “La verdad sobre el caso del señor Valdemar”, “El corazón delator” y “El retrato oval” son algunos de sus principales relatos.

“Elementos necesarios para un buen cuento de terror.

A la hora de escribir una historia de terror es importante tener en cuenta que hay cuatro elementos básicos para conseguir causar temor en el lector, los mismos son:

* Transgredir lo cotidiano: es necesario que en el relato tenga lugar un evento determinado que rompa con la armonía cotidiana del o los protagonistas, modificando violentamente su existencia.

* Acercarse a lo desconocido: ese evento debe estar relacionado con algo que cause una cierta incertidumbre, una sorpresa que no sea agradable y, sobre todo, que no puede ser explicado mediante la razón.

* Utilizar elementos sobrenaturales: ese hecho, inexplicable a través de la razón, debe contar con características sobrenaturales. No necesariamente se tratará de un fantasma puede estar relacionado incluso con actitudes humanas difíciles de comprender por una mente normal: homicidios, actos deleznables, etc. El relato debe motivar al lector a deshumanizar al individuo, porque a través de su forma de comprender el mundo nunca conseguirá discernir su esencia.

* Poner en evidencia la condición de mortales: este es uno de los elementos que mejor funciona en los textos; llevar al límite último a los protagonistas para que sean conscientes de su mortalidad, de su incapacidad de sobrevivir a todo, poniendo en duda su supervivencia ante el horror que deben enfrentar. No se trata que necesariamente ese ente quiera matar al protagonista, sino que quizás se acerca a él para avisarle de que va a morir o para asesinar a alguno de sus seres queridos o incluso a toda la humanidad.“ [4]

Seguramente uno de los nombres más incuestionables de la literatura de terror es el americano Howard P. Lovecraft, quien no solo ha creado un universo único dentro del género sino que ha sabido renovarlo con un terror que tiende más a los traumas psicológicos y alucinaciones y que impide comprender del todo qué es real y qué cosa fruto de la imaginación.

Una de las creaciones más impresionantes de Lovecraft es su necro nomicón, un libro mágico que aparece en muchos de sus escritos.

Según la etimología de la palabra, el necronomicón es el libro que contiene todo lo relativo a las leyes de los muertos. Se trata de una serie de saberes arcanos de magia que al ser absorbidos por una persona la llevan a la locura y posteriormente a la muerte. En sus páginas existen consejos para contactar con ciertas entidades sobrenaturales que poseen un gran poder y traerlas al mundo para que gobiernen en él.

Este libro, producto del universo literario de Lovecraft se ha vuelto muy famoso. No solo aparece en la mayoría de los relatos de este autor, sino que también ha sido utilizado por otros escritores para dotar a sus obras de ese ingrediente de horror único que tiene la obra de Lovecraft; entre estos escritores se encuentran August Derleth y Clark Ashton Smith, quienes siempre se han autodenominado lovecraftianos.

[4] Definición.de. DEFINICIÓN DE CUENTO DE TERROR. Recuperado de: http://definicion.de/cuento-de-terror/ Fecha de consulta: Septiembre de 2014

2 CAPITULO

Tierra de Los Secretos

Desarrollo de la etapa investigativa

Recolección de información

Investigación de campo

(marco temporal)

Desde septiembre de 2012 a septiembre de 2014 se realiza la investigación de campo en el Municipio de Samaniego en donde se desarrolla en el contexto de la Biblioteca Publica Cocuyos, escuela de artes Lluvia, la casa Lúdica, además de la zona rural y zona urbana del municipio.

Para esta etapa se usaron aproximadamente 900 libros infantiles de información general, 100 tarritos de vinilo de varios colores, 20 cajas de colores norma, 100 lápices 2b, 30 lápices 6b, 14 cajas de crayones, 5 resmas de hojas carta y oficio. 6 maletas viajeras para trasporte de libros, 6 bandejas para exhibir libros, 30 pliegos de cartulina, 10 bolsas de palitos de paleta, 20 cajas de plastilina.

ENTREVISTA NO ESTRUCTURADA Y A PROFUNDIDAD

Se crea esta entrevista oral con el fin de profundizar los temas de interés y obtener resultados sinceros en los habitantes de Samaniego, por medio de una serie de preguntas en la conversación.

Entre dos días 1 al 7 de octubre del 2012, se entrevistaron a 50 ciudadanos que Samanieguenses, 25 hombres y 25 mujeres entre los 25 y 50 años de edad, de los cuales 40 son padres de familia.

Preguntas.

1 ¿Cuál cree usted que sea el principal problema de los niños y Pré adolescentes de Samaniego y su poco interés por la lectura?

2 ¿Cómo influyen los cuentos infantiles en estimular la lectura?

3 ¿Conoce cuentos de misterio infantiles y si conoce algunos que le parecen?

4 ¿Que tan importante es la ilustración o dibujos dentro de los libros infantiles?

5 ¿hay otras formas de leer?

6 ¿Cómo cree usted, que se puede estimular la lectura en niños?

Los resultados arrojados de esta entrevista

En la primera pregunta el 70 % de los entrevistados concluyo que el problema más frecuente y más importante es la falta de estímulo por parte de docentes y padres de familia.

En la segunda pregunta 95 % concluyo que son una muy buena herramienta para incentivar la lectura por su fácil comprensión.

En la tercera pregunta ninguno de los entrevistados conoce o sabe sobre cuentos de misterio infantil.

En la cuarta pregunta el 100 % de los entrevistados manifestaron que es muy importante debido a que es el complemento del texto y así tener una mejor comprensión del cuento.

En la quinta pregunta, el 90 % respondieron con un "no es" y los pocos que respondieron el 6 % mencionaron el braille el cual es el sistema de lectura y escritura táctil pensado para personas ciegas, las señales y las imágenes.

En la sexta pregunta, tres opiniones cobraron fuerza sobre cómo se puede estimular la lectura en los niños.

Opinión 1 el 40 % de los entrevistados se refrieron a Mejores docentes escolares y programas de educación.Opinión 2 el 20% de los entrevistados manifestaron, Campañas de conciencia sobre la importancia de la lectura.

Opinión 3 el 24 % de los entrevistados manifestaron, los padres de familia deben estar más pendientes de sus hijos y quitarle los malos hábitos como la televisión, mal uso de internet y videojuegos

Taller de dibujo al aire libre

Lectura en barrios Populares

Talleres escuela de artes lluvia

lectura y plastilina en veredas.

Talleres de lectura

Lectura y contacto con padres de familia

Desde el 4 de febrero del 2013 al 8 de febrero del 2013, se hace un llamado a los padres de familia a participar en actividades de lectura y manualidades mediante la emisora Samaniego Estéreo y carteles pegados en municipio. Con el fin principal de obtener datos sobre el ambiente lector en casa con sus hijos.

Se realizaron 5 sesiones de lectura en la biblioteca pública Cocuyos los días 15 y 22 de febrero del 2013 y los días 1, 8 y 15 de marzo de 2013 de 2:00 pm a 5:00pm en la biblioteca pública Cocuyos, Donde participaron 20 padres de familia en 16 mujeres y 4 hombres de familia en cada sesión, esto con el resultado de obtener datos exactos y precisos.

Se observó que el nivel de lectura que manejan es demasiado bajo ya que el 8 % de los padres manifestaron ser padres lectores e incentivan a sus hijos al buen hábito de la lectura.

El 27 % de los padres manifestaron ser lectores poco frecuentes y no tienen el hábito de fomentar la lectura en casa.

El 65 % de los padres manifestaron carecer completamente del hábito de la lectura.

Lectura con niños y pre adolecentes

Se realizan tallares de lectura en los meses de abril, mayo y junio del 2013. En la biblioteca pública Cocuyos, el parque Sol Andino, barrios populares, y veredas de Samaniego. Para analizar las preferencias literarias de los niños al momento de leer.

Con la participación de niños entre las edades de 8 a 13 años en cada taller, se les dio a elegir entre una gran cantidad de libros infantiles ilustrados y no ilustrados de diversas temáticas como libros académicos, históricos, informativos, novelas y cuentos.

Taller 1
Libros de mayor interés para los niños

Del 1 al 5 de abril del 2013, en la biblioteca pública Cocuyos de 4:00 a 5:00 pm. Se exhibieron aproximadamente 900 libros infantiles de información general y se contó con la participación de 25 niños.

En este taller se observó que la mayoría prefirieron los cuentos, especialmente los libros ilustrados.

Se observó también que los libros de menor contenido en textos eran los más buscados y apetecidos por los niños.

En cuanto a aun de niñas se inclinaban por libros donde los personajes femeninos y animales tiernos tenían mayor protagonismo.

Aproximadamente en cada sesión la mitad de los niños pedían los libros para leerlos en casa.

Niños y lectura biblioteca pública cocuyos, en muchos de los talleres se contó con aproximadamente 900 libros infantiles de información general.

Taller 2

Libros y lectura en barrios populares

Se hicieron salidas todos los lunes a partir del 15 de abril del 2013 hasta junio del 2013 a las 4:00 pm hasta 5: 30 pm. En este taller se hicieron las visitas a los barrios Alcàzar en el mes de abril, Villa esperanza en el mes de mayo y Genoy la Ángeles en el mes de junio ya que son sitios estratégicos a lo largo y ancho del municipio para tener una buena cobertura y tratar que niños de otros barrios puedan acercarse.

Esta vez se contaron con aproximadamente 70 libros infantiles con información general.

Se observó el mismo fenómeno que en el taller anterior en la biblioteca, que los niños preferían los cuentos ilustrados con poco texto.

Varios niños que no participaron de lleno en el taller y pasaban por la calle solo se detenían a darle una ojeada a los libros ilustrados sin leerlos y seguían su camino a pesar de que se les pedía participar de la actividad.

los niños cuyos padres de familia estaban presentes por la insistencia de sus animaron a pedir prestado los libros para llevarlos a sus casas, mientras que el resto no quería hacerse responsable de llevar uno a casa.

Taller 3

Lectura en el parque Sol Andino

El día sábado 27 de abril del 2013 se celebró el día del niño y la alcaldía de Samaniego en esa fecha tiene una programación especial para los niños, como payasos, juegos y premios, se aprovechó ese día para exhibir los libros e invitar a los niños y padres de familia a degustar de los libros.

En el taller se observó que varios de los niños que llegaron a solicitar un libro eran chicos con los que anteriormente se había trabajado en barrios y biblioteca e incitaban a sus amigos a leer los libros que ellos ya conocían y habían leído.

Los padres de familia se mostraron atentos a los libros que los niños tomaban y compartían la lectura en familia.

Taller 4
Lectura en las veredas de Samaniego

Se contactó con los líderes comunitarios de las veredas. Piedra blanca, Bolívar y Tanama para tener el espacio listo y los niños informados antes de cada visita, se acordó llevar documentación al día y ser precavidos con las tomas de fotografías ya que en esos lugares operan grupos guerrilleros.

Estas veredas son las más grandes del municipio de Samaniego, en la vereda Piedra blanca los talleres se realizan los días miércoles 4,11,18 y 25 a las 3:00pm hasta 5:00pm del mes de septiembre del 2013, en Bolívar los días 2,9,16,23, 30 de octubre del 2013, a las 3:00pm hasta 5:00pm del mes de octubre de 2013 y en Tanama los días miércoles 6, 13,20 y 27 de 2:30pm hasta las 4:30pm del mes noviembre del 2013.

• Se llevan 70 libros de información general.

• Se observa que los niños no les atraen los talleres de lectura y prefieren que se les lean los cuentos que leerlos.

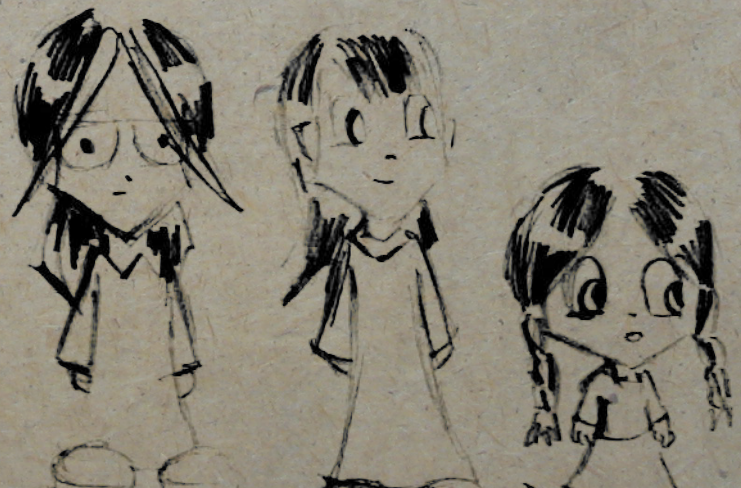
• Manifiestan que se les lleve cuentos de leyendas populares como la llorona, el duende, la viuda etc.

• Tienen conocimientos muy básicos de escritura y lectura.

• Gustan más los tallares de dibujo que de leer.

• Los niños buscan los libros con mejores ilustraciones para pedirlos prestados.

• Muchos de los padres de los niños que asistieron a los talles no saben leer o escribir.



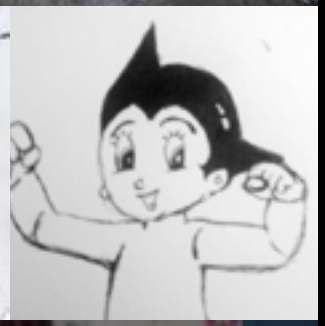
Casa y lectura

Después de pedir los libros, los niños se llevaban los libros a casa y luego se socializaba sobre lo leído, se observó que los libros ilustrados con poco texto eran los preferidos y los más leídos, mientras que los libros que sobrepasaban las 50 páginas a pesar de tener una buena ilustración y diagramación, no eran muy leídos.

Talleres de dibujo escuela de artes lluvia

La escuela de artes lluvia nace como un espacio donde los niños de escasos recursos que gusten de dibujar, pintar puedan asistir sin costo alguno desde octubre del 2012 Hasta septiembre del 2014.

Sé realización talleres especiales de dibujo y técnica libre, con niños de 8 a 12 años de edad, todos los jueves de 2:00 pm hasta las 5:00 pm desde abril hasta noviembre del 2013 y desde febrero hasta septiembre 2014 en las instalaciones de la escuela de artes lluvia, casa lúdica, biblioteca Cocuyos y parque sol andino. Estos talleres se hicieron con el fin de determinar los gustos gráficos de los niños, se encontró una clara evidencia de que los personajes animados de estilo manga, cómic americano y seres fantásticos captan más el interés de los infantes, esto se justifica debido a que la mayoría de niños dibujo personajes de videojuegos, dragones, monstruos y personajes populares como Dragón Ball, Naruto y los Vengadores enmarcados en ambientes de aventura. Paralelamente las niñas mostraron un interés por plasmar unos dibujos con temas emocionales generalmente princesas felices y animales tiernos.



Acción de investigación con libro alternativo en la biblioteca pública cocuyos

Después de un trabajo de campo en la cual se investigó si la biblioteca contaba con el tipo de material didáctico que tenga las características que los niños consideran de su interés como libros tipo manga y cómic americano se encontró que el único material disponible eran cómics como ASTERIX, TINTIN, MAFALDA Y NOVELAS GRÁFICAS que no generaban un alto interés en los niños

Por este motivo se decidió crear un experimento el cual consistía en introducir el libro manga de DRAGON BALL #1 el cual al revisar los registros llevados por la biblioteca se encontró que fue el libro más solicitado al punto de los niños solicitaban reservar un turno para leer el libro. El libro fue puesto el día lunes 9 de septiembre del 2013 y a finalizar el mes fue solicitado por 17 personas en el registro y 4 reservas cuando el libro sea devuelto.

Conclusiones de los talleres e interpretación de los resultados

Teniendo en cuenta los resultados obtenidos en los talleres que se llevaron a cabo, se concluye que se puede mejorar el ambiente actual generado por las familias de tal forma que se pueda inculcar un ámbito lector que garantice en un futuro niños con alto desempeño en competencias lectoras.

Analizando los datos obtenidos de los talleres de lectura con los niños se encontró que estos prefieren libros cortos en especial cuentos ilustrados cuyas ilustraciones sean llamativas y ayuden a una mejor comprensión del libro.

Debido a la influencia que las series animadas de televisión y videojuegos tienen sobre los infantes estos se han inclinado por ese gusto gráfico, hasta el punto de recrear combinaciones y actitudes que estos estilos ofrecen, mientras que las niñas no tienen un estilo definido y recrean personajes femeninos en contextos sentimentales.

3

CAPITULO

LA TIERRA DE ESTRELLAS

ETAPA DE CONCEPTUALIZACIÓN

POSIBLES SOLUCIONES

VIDEO JUEGOS

Algunos video juegos proveen de algunos conocimientos en favor del jugador como es el caso de los videojuegos que muestran la historia o la geografía en animación, en la creación de algunos videojuegos se requiere mucha imaginación y creatividad además de investigación, debe contener buenos escenarios, personajes, guion, historias y un buen final, es decir, de alguna manera puede equipararse a un buen libro; cabe destacar que los videojuegos que están al alcance de los niños de Samaniego solo proporcionan distracción más no conocimiento.

¿POR QUÉ NO?

Lastimosamente la mayoría de niños son de familias de escasos recursos y muchos de estos viven en zonas alejadas como veredas y corregimientos, donde no hay fácil acceso a las herramientas tecnológicas como portátiles, tabletas Smartphone y demás donde se puedan desarrollar aplicaciones virtuales como videojuegos interactivos y lúdicos.

Hay que tener en cuenta que a pesar de que muchas veredas y colegios poseen computadores, estos solo tienen fines de ser herramientas para clases de informática e investigación.

Aunque dentro de algunos años puede que la situación cambie ya que el internet y las nuevas tecnologías se las han arreglado de llegar a los lugares pero por ahora se descarta esta opción.

Talleres de dibujo y lectura permanentes

Debido a los escasos recursos para la cultura los talleres son esporádicos, en este sentido, se propone crear un grupo interdisciplinario que done su tiempo y conocimientos para la población más vulnerable del municipio,

Con este grupo se posibilita aplicar a recursos de mincultura o de entidades internacionales que deseen apoyar la lectura

¿POR QUÉ NO?

Existe la escuela de arte lluvia, en la cual se ha hecho un arduo trabajo por 2 años, pero Lastimosamente el gobierno local, no ha puesto mucho empeño y no ha dado los suficientes recursos para continuar con estas actividades.

Son pocas las personas que donan su tiempo y tienen vagos conocimientos sobre la ilustración y lectura, además de que no son muy constantes. Esto hace por ahora imposible darle continuidad a este proyecto.

Ciclos de cine para niños preadolescentes y padres

En el municipio se realizan ciclos de cine, lamentablemente son espacios generales es fundamental que estos ciclos sean especialmente diseñados para niños y preadolescentes en función de incentivar la lectura; debido a la naturaleza de la población las películas o documentales deben ser dinámicas y capaces de capturar el interés de los espectadores en este caso niños y preadolescentes del municipio.

¿POR QUÉ NO?

Se creó el cine club por parte de la escuela de artes lluvia, donde tuvo una buena acogida por una pequeña parte pero no fue masiva como se tenía pensado debido a los factores de la distancia entre la sala de cine que a muchos dificulta llegar como la gente del campo y veredas, por esto demando la creación del cine al barrio y cine al parque, pero el problema tanto de clima como de espacios adecuados evitaban que las proyecciones sean constantes. Además, la naturaleza de los niños entre las edades de 8 a 13 años es ser un tanto jocosa y bulliciosa, lo que no los hace muy constantes estar en la rutina de en las actividades.

Bibliotecas interactivas

Estas bibliotecas son espacios en donde se combina la tecnología, domótica y la invención de edificios inteligentes, es pues una posibilidad en el futuro que el municipio cuente con objeto arquitectónico de estas características como por ejemplo maloca.

¿POR QUÉ NO?

Desde hace 7 años hay un proyecto llamado la casa cultural en Samaniego, el cual contara con espacios inteligentes especialmente para la lectura, música, danza y pintura. Pero la falta de una política seria ha hecho que este proyecto se retrase año tras año.

Libro de cuentos ilustrados para niños y preadolescentes

Se crea un libro de cuentos ilustrados especialmente diseñados para niños y preadolescentes fundamentado en la tradición oral de la región con contenidos didácticos, en este caso de misterio, que llamen la atención y consigan captar el interés de esta población.

La solución elegida un libro ilustrado

La ventaja de un medio impreso como el libro “el susurro del bosque” es la facilidad de poderlo leer y llevar a cualquier parte, además de producir en masa, sacarle copias, compartirlo, detallar y disfrutar sus colores, texturas y olores, estos son menos pesados para la vista, los libros impresos según cuidado pueden durar muchos años y ser piezas únicas de colección con el pasar de los años y demás, está al alcance de todos aquellos que les llame la atención tanto la historia o sus ilustraciones.

Estará en las bibliotecas escolares de todo el municipio tanto en la zona rural como la urbana, para que todos los niños sin importar sus recursos tengan acceso a este libro y así contribuir a aumentar el interés por la lectura en los niños y preadolescentes en el municipio de Samaniego.

Libro ilustrado para niños

El libro ilustrado para niños “el susurró del bosque” se idea con el fin de estimular la lectura, las imágenes hacen parte del imaginario de los niños y son una posibilidad de crear diálogos fluidos entre en el observador y lo observado en este sentido, en la población de este trabajo de grado, las ilustraciones son fundamentales en función del despertar el interés por la lectura más aun cuando estas son basadas en los gustos gráficos de los niños Samanieguenses, la importancia del libro ilustrado conjuga la imagen y el texto, es decir, son complemento directo para comprender la historia o el contenido del libro.

En presente trabajo que se configura como Libro ilustrado denominado: Cuentos de misterio de Samaniego: El susurro del bosque basado en la historia de las cuevas del sesenta y el Batioja, que se pensó para fomentar la lectura en niños y preadolescentes del municipio de Samaniego construido a partir de historias de tradición oral.

Cuento adaptado

El susurro de las montañas es una adaptación de una historia de tradición oral del municipio de Samaniego. Esta es una narración transitoria, que es tanto oral o escrita, en la que se cuenta una historia de ficción con un reducido número de personajes, una intriga poco desarrollada y un esplendor y resolución final rápidos. Que se desarrolla en sus montañas las cuales llevan a un mundo paralelo, que para algunas personas de la ciudad es una creencia real/ popular, el cual puede generar gran interés tanto en la población infantil como en la población en general que conoce o sabe algo de esta historia por ser un hecho que muchos asumen como una verdad.

Misterio adaptado

El susurro de las montañas contiene los factores del cuento de misterio porque Es una narración fundamentada en historias fantásticas, que contiene constantes en su disposición para un desenlace interesante o de suspenso. Genera intriga y dudas en el proceso de la historia y se presta para diversas conclusiones que pueden oscilar en el acierto o en equivocación, también puede prestarse para interpretaciones individuales que enriquecen la magnitud de apropiación del cuento.

ETAPA DE DISEÑO
PROCESO

Referentes Gráficos

HP LOVECRAFT

(Providence, 1890 - 1937) Escritor estadounidense. Maestro indiscutible de la literatura fantástica, su obra rebasa en realidad la confluencia de géneros como la literatura de terror y la ciencia ficción hasta cristalizar en una narrativa única que recrea una mitología terrorífica de seres de un inframundo paralelo. Los paisajes de la naturaleza de su región natal, Nueva Inglaterra, influyeron en su temperamento fantasioso y melancólico. Desde niño se formó en lecturas mitológicas, en a astronomía y en las ciencias. En 1919 leyó la obra de Lord Dunsany, que lo marcó sensiblemente; lo mismo le ocurrió con Edgar Allan Poe y Arthur Machen. La mayor parte de sus obras fue publicada en la revista Weird Tales.

Considerado uno de los más brillantes y originales autores de narrativa fantástica del siglo XX, la fama de H. P. Lovecraft creció sobre todo después de su muerte, cuando su obra, aparecida inicialmente en revistas especializadas, fue publicada en volumen. En su narrativa se funden elementos heterogéneos: el influjo de Edgar Allan Poe, reconocible en ciertas atmósferas y recursos técnicos de sus cuentos juveniles, pero también en las novelas de madurez como En las montañas de la locura (1931); los lazos con la tradición y el paisaje de la Nueva Inglaterra, oníricamente transformado en espacio fantástico; o los arranques de ciencia-ficción, que son desarrollados en cuentos como El color que cayó del espacio (1927).

Se lo toma de referente por su estilo literario narrativo, además de ser la escuela de nuevo concepto de misterio, terror psicológico y ciencia ficción, sus cuentos e historias son capaces de transportar al lector a las diversas dimensiones que el plantea en sus libros. Sus deidades cósmicas uniformes y los misteriosos escenarios ambientados en pesadillas incomprensibles. Son perfectos para ser tomados en el mundo oscuro del cuento de misterio el Susurro del bosque.

Pokémon

Pokemon es una franquicia, que comenzó como un videojuego de estrategia, pero debido a su gran popularidad ha logrado expandirse a otros medios de entretenimiento como manga, series de televisión, juegos de cartas, ropa, juguetes, artículos de colección entre otros, convirtiéndose en una marca que es reconocida en el mercado mundial

La saga de videojuegos es desarrollada por la compañía programadora de software japonesa Game Freak, con personajes creados por Satoshi Tajiri para la empresa de juguetes Creatures Inc., y a su vez distribuida por Nintendo. La misión en estos juegos es capturar y entrenar a los pokémon (criaturas cuya denominación da nombre al juego monstruos de bolsillo)

Se toma como referente en algunos aspectos gráficos como fondos y personajes. Para crear al personaje LIKO se tomó la actitud Houndoom, además que pokemon es más que un juego rpg o una serie animada, es una marca que abarca todos los mercados y se adapta a muchas necesidades comerciales y sociales sin descontextualizar el mundo pokemon.

AKIRA TORIYAMA

(ŭŭToriyama Akira) (Nagoya, Japón, 5 de abril de 1955) es un dibujante de manga y diseñador de personajes japonés. Es conocido principalmente por sus obras Dr. Slump y Dragón Ball y por el diseño de personajes de las sagas Dragon Quest y Chrono Trigger.

Akira significa “luz” y Toriyama “montaña de pájaros”; de ahí que el nombre de su estudio sea Bird. Hijode Kaeasu y Tonbi, y hermano mayor de Uzura, también madre de un niño. Está casado con Yoshimi Toriyama, con la que tiene dos hijos: Sasuke, un chico nacido en abril de 1987, y una hija, cuyo nombre nunca ha mencionado, nacida a finales de 1990. Es un hombre tímido, que prefiere el ambiente tranquilo del campo a la ciudad. Sus hobbies son estar con la familia, montar maquetas, jugar con la video-consola e ir en moto.

En esta página es el propio autor quién nos explica cómo se hizo dibujante de manga. Esta autobiografía que consta de 6 capítulos (hasta la publicación de Wonder Island en el Weekly Shonen Jump en 1978) ha sido sacada del Teatro del Manga nº 2 y Toriyama nos narra su interés desde pequeño por el dibujo y sus principios en el manga.

De los tantos y excelentes trabajos que nos ofrece este talentoso genio del manga Indudablemente se toman muchas características de sus trazos y rasgos especialmente de Dragón ball y Chrono trigger esencial-mente de los personajes Magus Janus y Goku, para capturar el atractivo que el universo de dragón ball ofrece y que han cautivado a generaciones en el mundo entero hasta el punto de convertirse en un icono de nuestra cultura popular.

Se toma también la adaptación de un mito chino” el rey mono” y convertir la historia de un mito a una sorprenderte aventura rodeada de misterio, magia, ciencia ficción y batallas legendarias.

EL GRAN LIBRO DE MISTERIO

En los 13 relatos, acompañados de bellas ilustraciones, podrás encontrar páginas de fenómenos inexplicables e historias aterradoras que desatarán o despertarán tu imaginación y te atraparán fácilmente.

es de los muy escasos libros dirigidos al público infantil que se encuentran en las bibliotecas escolares que contienen temáticas de misterio, Se toma como referente en cuanto como lo macabro y tenebroso puede ser infantil y entretenido para niños debido a sus ilustraciones.

4

CAPITULO

Tierra de Los Sueños

Proceso gráfico

Cuento el susurro del bosque

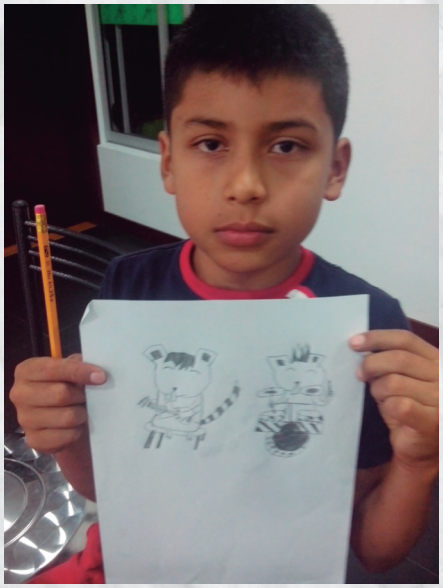
Para la creación de este se tomó en cuenta la historia de las cuevas del sesenta la cual es famosa por que se cuenta que mucha gente ha desaparecido en su interior, especialmente niños incautos que ven mariposas doradas en las entradas de la cueva, atraídos por la belleza de estas se aventuran en su interior para nunca más salir, se cree que la cueva es un portal a otro mundo.

También se dice que en el interior de esas cuevas habita el Batioja un conocido espectro en la región que muchos lo describen como un ser de madera sin rostro y con una sola pierna, otros como un muerto cubierto con hojas de plátano.

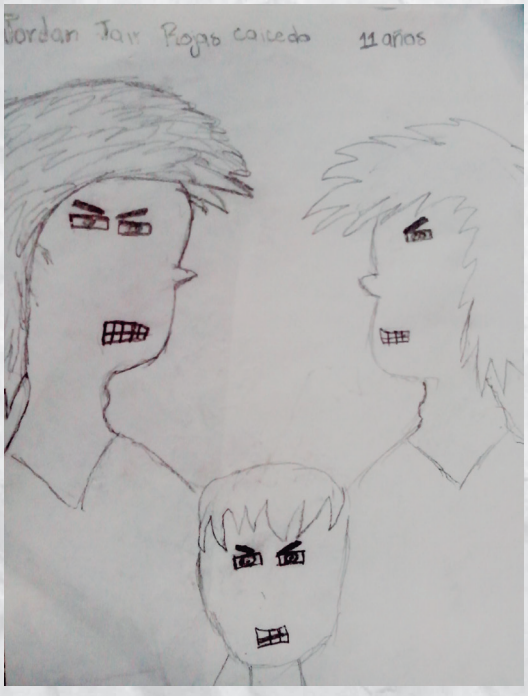
En el libro de “Batioja” del ex acalde de Samaniego HAROLD WILSON MONTUFAR habla de las conexiones que tiene este ser con otras dimensiones además de poderes de súper fuerza e invisibilidad.

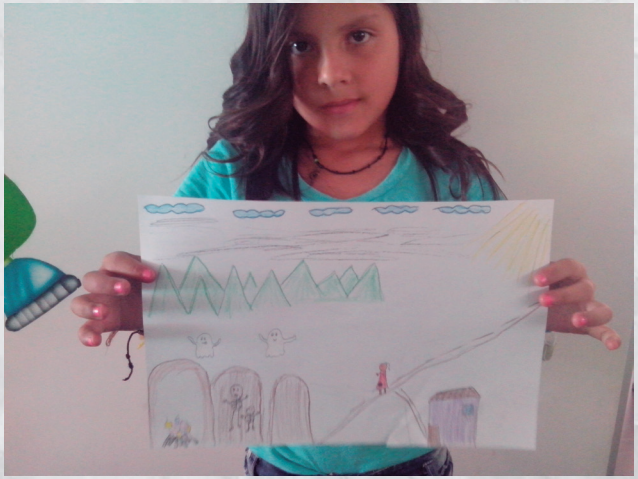
ETAPA UNO

CREACIÓN Y EVALUACIÓN DE PERSONAJES

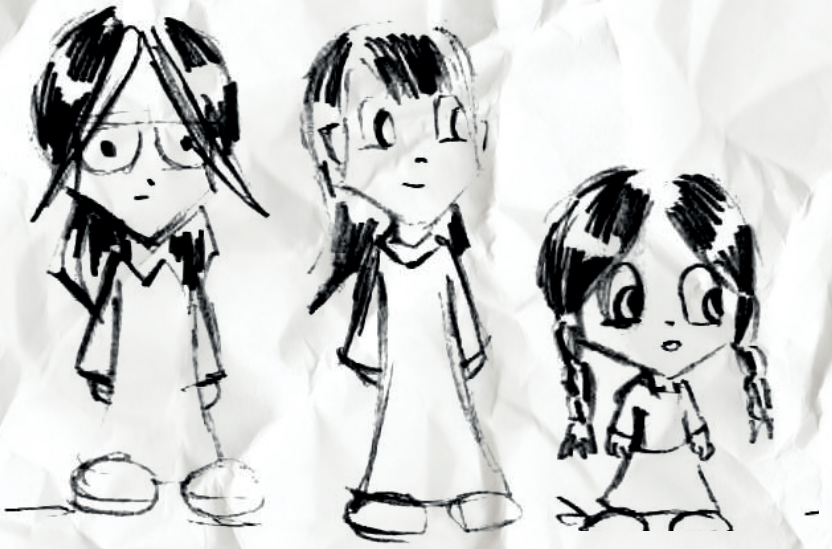


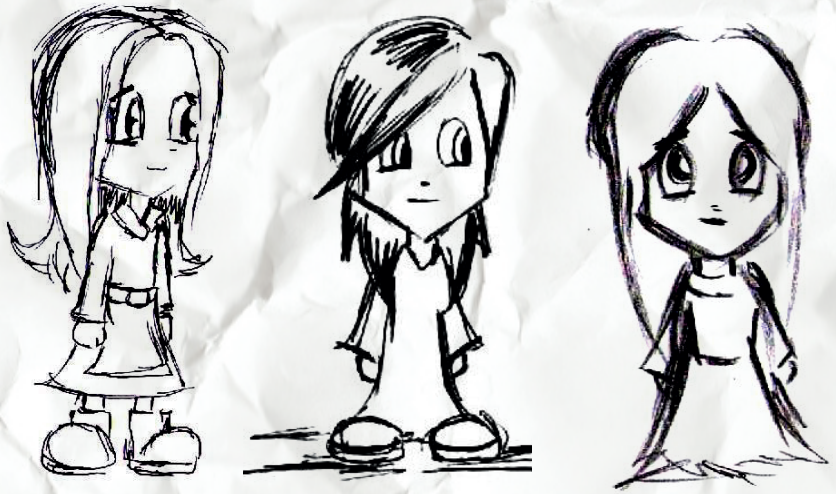
Tomando en cuenta los resultados obtenidos en los talleres de ilustración realizados la escuela de artes lluvia, se procedió a ilustrar y bocetar los posibles personajes del cuento, teniendo en cuenta los gustos gráficos y técnica de los niños.





Bocetos Kiara

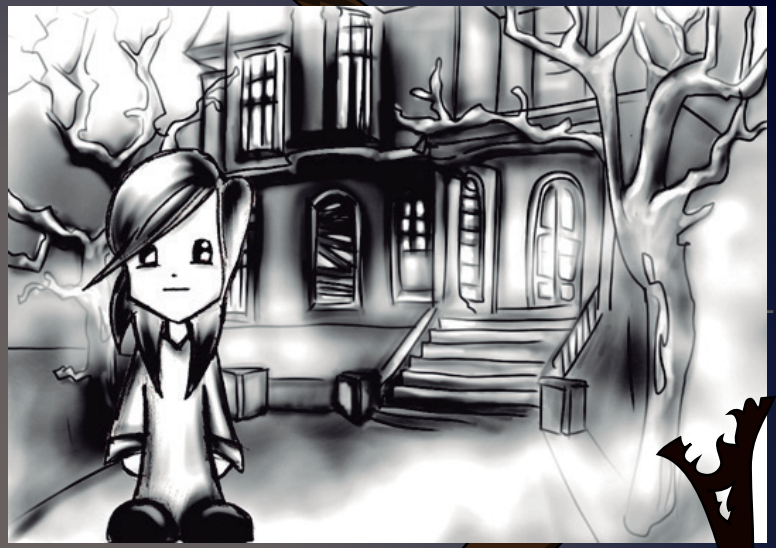




Chico Bestia

Guardian Del Bosque

FONDOS



Evaluación De Personajes

"Kiara"
Gusto mucho especialmente a las niñas, pero aún no sentían suficiente afecto por el personaje, afirmaban que su apariencia que era un tanto común.

"Guardián del Bosque"
Originalmente no se tomó en cuenta las escasas descripciones que se daba de el en libro "Batioja" y cuentos de tradición oral, así que se optó por crear a un personaje que tenga características de villano en forma de duende demonio

Este personaje tuvo un impacto medio entre los niños, a pesar de que les gustaba les parecía gracioso y torpe realmente no lo veían como un villano.

El Chico bestia de nuestra historia gusto pero no al punto que se esperaba, ya que los niños esperaban un Chico con rasgos más de bestia con actitud salvaje, su nombre les llamo mucho la atención "Chico Bestia" ya que era un personaje enigmanitico y extraño.

Los fondos son lúgubres y sombríos todos a escala de grises causando la atmosfera de misterio además de gustar mucho y ser un buen complemento de los personajes de la historia.

ETAPA DOS

CORRECCIONES Y NUEVAS DECISIONES GRAFICAS

A.

Se re diseña los personajes con ayuda de los niños, en cuanto a sus sugerencias e ideas.

B.

Se opta por la ilustración a color, tanto en personajes, detalles y fondos, estos ultimos sin perder su atmosfera lúgrubre y sombría.

C.

S e opta por dejar a Kiara como un personaje Fantasma, y a el Chico Bestia como un personaje hibrido entre humano y bestia.

D.

Se creó un nuevo personaje de El Guardían del bosque, con actitud y apariencia de villano malvado que cause asombro sin salir del marco infantil.
Se diseñó este personaje a partir del imaginario y las escasas descripciones que se dicen de el, como hombre de madera con hojas de plátano en la espalda.

E.

Se hizo necesario crear una mascota acorde al imaginario de los niños (perrito zombie) y darle mayor protagonismo debido al cariño que los niños tienen sobre estos animales, se le llamo Liko y su nombre está basado en la astronauta soviética la perrita laika.

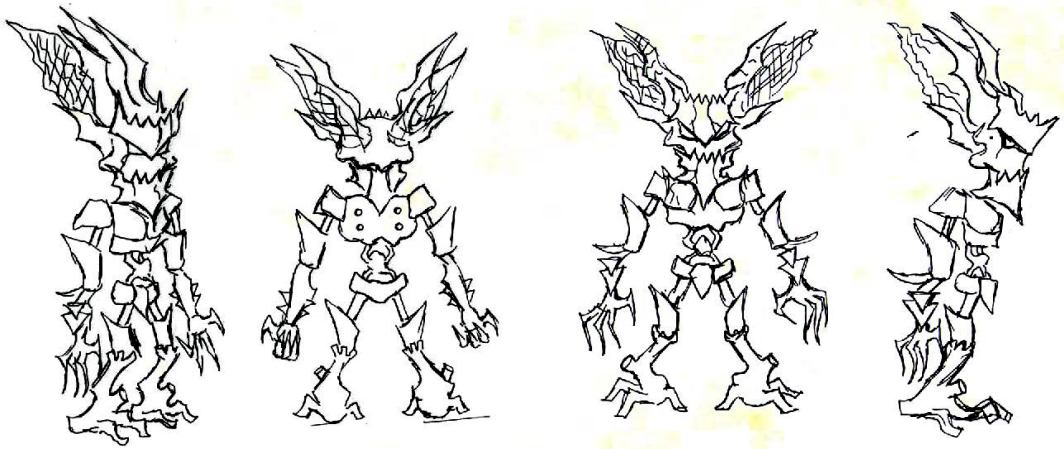
Rediseño Chico Bestia

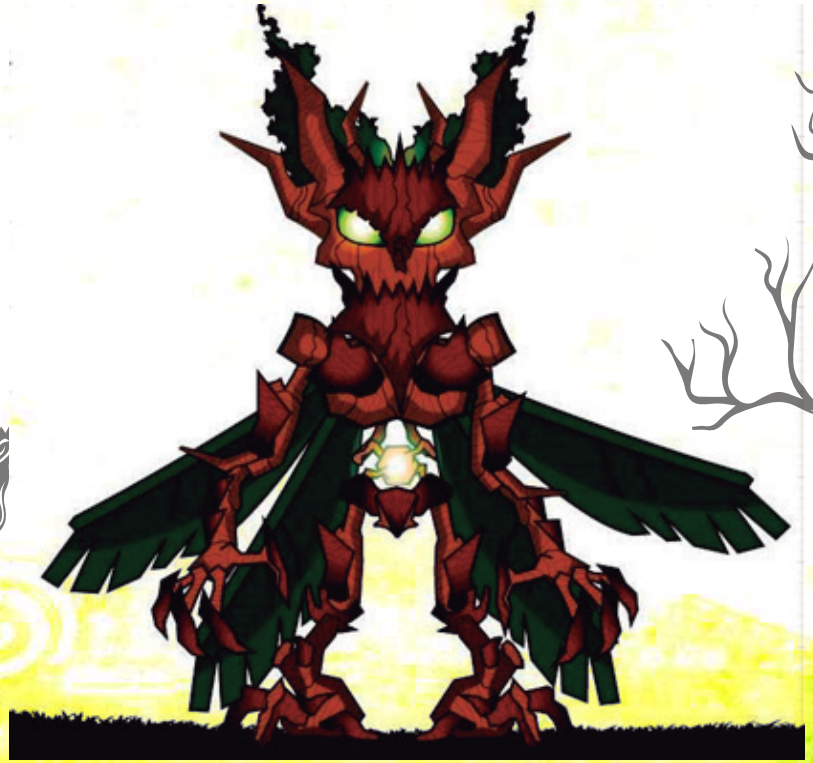
Para el rediseño de este, se basa en el personaje del videojuego Congo´s Caper ya que el protagonista es un niño salvaje con la actitud que se esta buscacando.

Rediseño Kiara fantasma

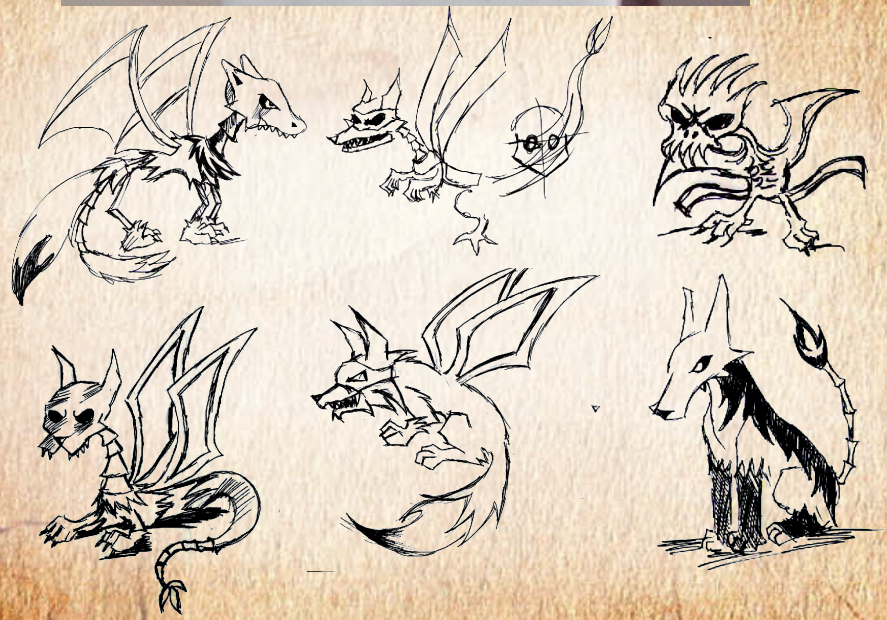
Rediseño Guardián del Bosque

Se rediseña este personaje a partir de la ilustración de un niño, respetando la idea de hojas como alas, se le da una apariencia esquelética y malvada con textura de árbol, brillos en los ojos y estómago, cabello en forma de abultadas hojas.





Diseño liko (perro zombie)

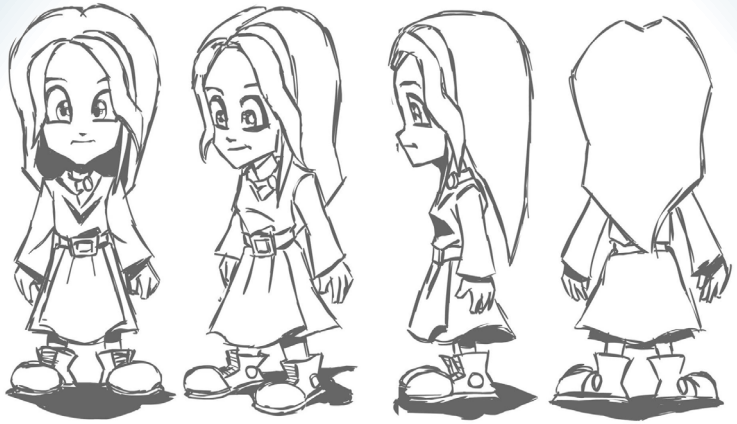


Rediseño fondos Con Personajes

Proceso experimentación y optimización

El resultado de los nuevos diseños y fondos fue muy bien visto por los niños y algunos de padres de familia, pero aun sobresalía el villano muy por encima de los demás personajes a pesar de estar muy bien diseñados, lo que a hacerle algunos ajustes y rediseñar nuevamente a Kiara y Chico Bestia, se los dota de elementos y accesorios frecuentes del estilo de los comics y mangas como correas extras y accesorios sin perder su diseño establecido y de esta forma obtener personajes visualmente más atractivos, Mientras que a Liko se le arreglo la cola y se le hizo el cuerpo más de lobo.

Kiara



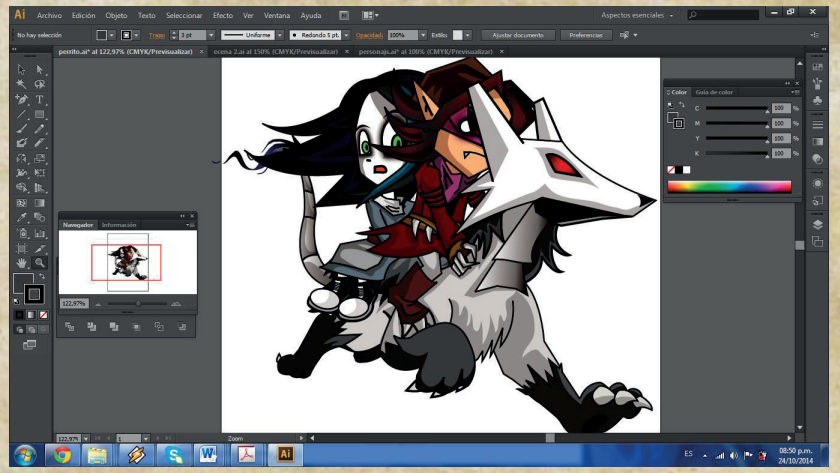
Chico bestia

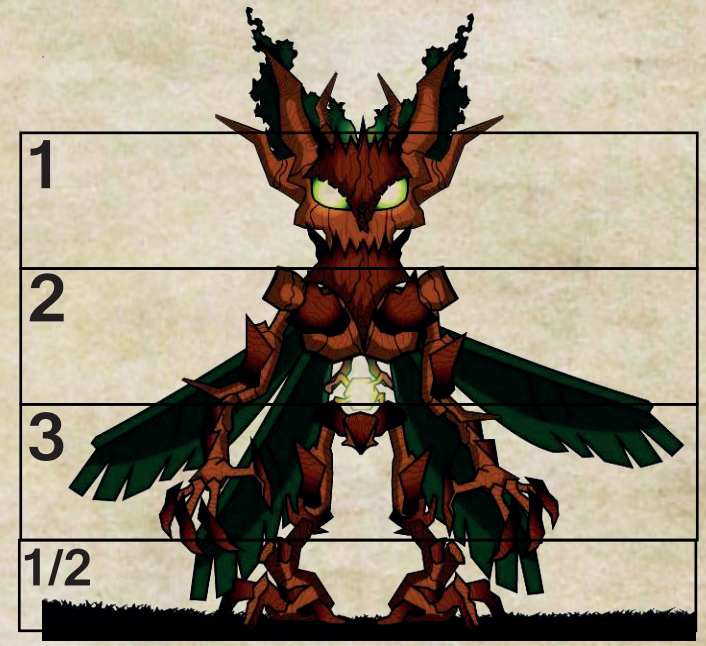
Después de una dura y ardua bocetacíon se llega a los personajes deseados, con rasgos de estilo manga, comic, y la intervención personal del ilustrador para lograr un estilo personal dentro del proyecto, los colores empleados son planos y sombreados parecidos a los videojuegos 2d como: Angry Birds, Battleloot Adventure y Plantas vs Zombies.

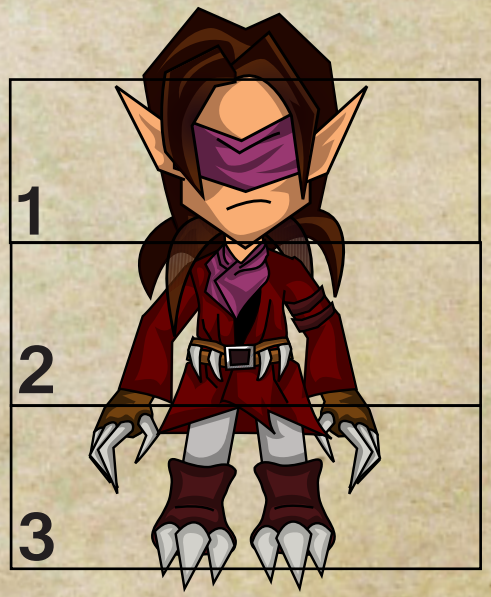
El canon de los personajes equivale a 3 y 4 cabezas, al igual que muchas caricaturas e ilustraciones dirijas hacia los niños.

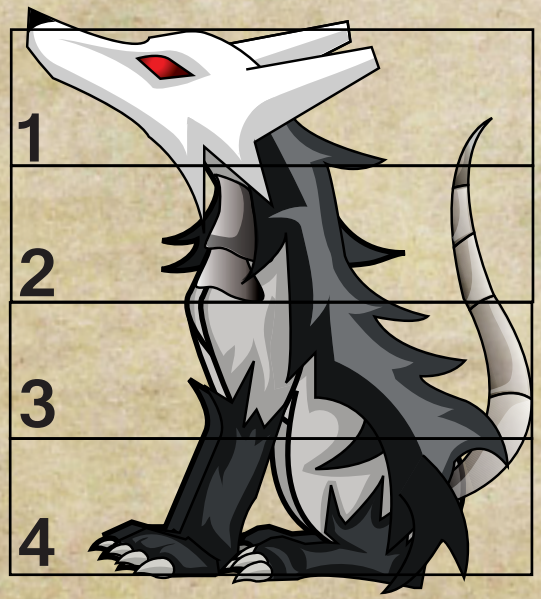
Los primeros bocetos como personajes y escenarios a escala de grises, fueron realizados manualmente ya que se quería rescatar la ilustración tradicional posteriormente se hicieron retoques de sombras y brillos en el programa Adobe Pothoshop cs6.

Los personajes definitivos al igual que los fondos fueron elaborados en el programa Adobe Illustrator cs6.









Dada la optimización de los personajes
Se experimenta con los fondos de la historia hechos
en photoshop para ver la mezacla con vector

Etapa Tres

Correcciones

Los fondos en el programa photoshop funcionan bien pero, la opción anterior de fondos en vector funcionan mejor, así que se opta por crear todos los personajes y fondos en programa ilustrador.

Resultado Final

Perfil de personajes

Kiara

Su actitud y personalidad nace de las distintas ilustraciones de las niñas con las que se trabajó en los talleres de ilustración, las cuales plasmaban en el papel niñas tiernas amantes de los animales. Su nombre kiara fue elegida por las niñas después de un varias opciones de de nombres tiernos.

Es una pequeña niña de 12 años, vive con su madre a las afueras de Samaniego, es vegetariana ama y protege a los animales, se pintó un mechón rojo para recordar su promesa de ayudarlos siempre que los animales estén problemas. Es muy valiente y curiosa lo que la llevo a entrar en el mundo oscuro.

Guardián del bosque

Personaje oscuro y siniestro, fuertemente infulenciado en la historia de Batioja un espectro que aparece en las montañas de samaniego su nombre “Ajo Itab“ es el mismo Batioja leído desde el final. Se ha descrito a este personaje de muchas maneras como un hombre árbol, un anciano árbol, un niño árbol, un duende árbol pero en lo que muchos coinciden es que está envuelto en hojas plátano. Este personaje aparece en los montes pero no se cree que sea un ser malvado unos dicen que solo quiere proteger el campo de los hombres que envenenan la naturaleza y otros que es un espíritu que solo quiere hacer el mal.

Su objetivo primordial con el fin de proteger el bosque a toda costa son,que nadie se acerque a la semilla que pudre el mundo oscuro, su naturaleza es siniestra nació de los restos de los antiguos árboles muertos. Su fuente de poder y vida es la semilla que está en su estómago, puede volar y sus alas están formado de hojas de plátano su cuerpo está hecho de madera hueca lo que lo hace muy rápido y puede regenerarse con madera mística.

Liko

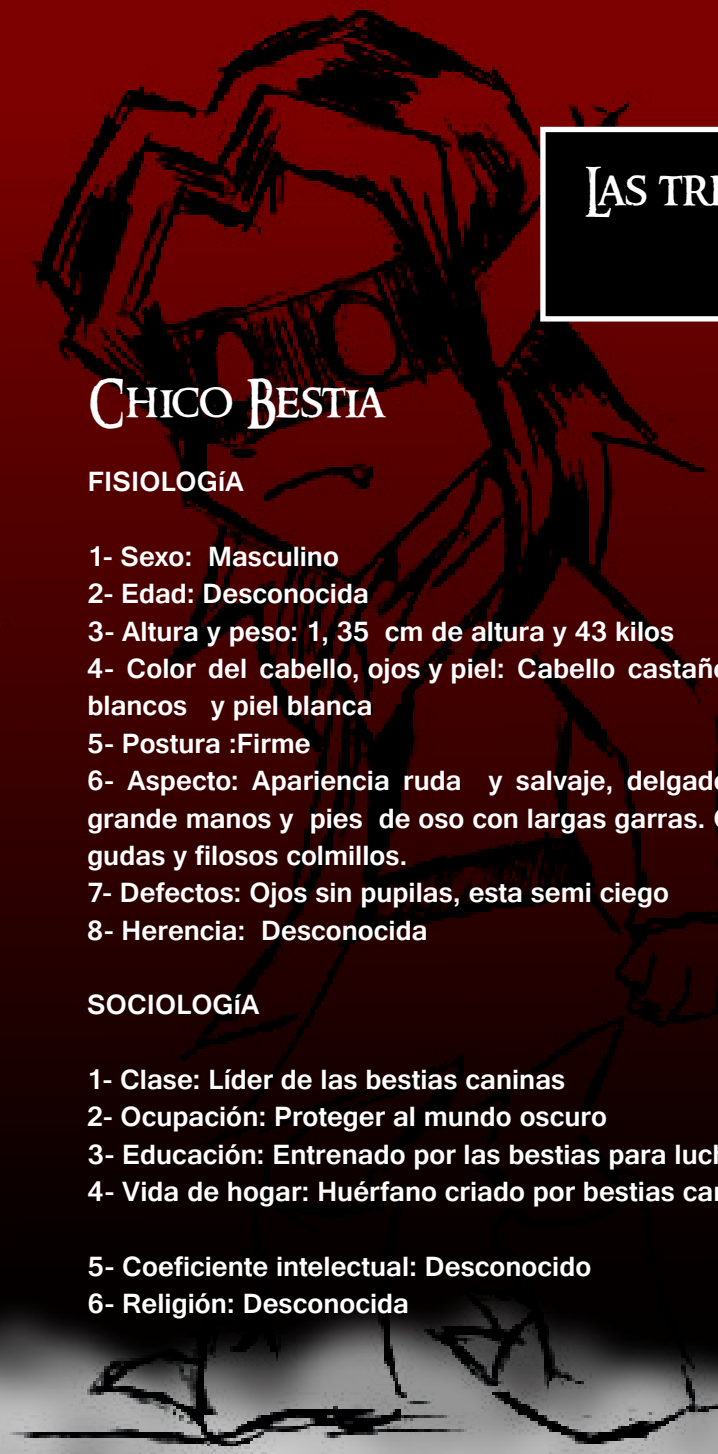
Es un perro zombie el origen su un nombre deriva de la valiente astronauta canina laika, además de una apología a los lobos como lycan.

Es un valiente perro a pesar de que no es muy expresivo es muy feroz y no le tiene miedo a nada su edad es desconocida, y es el mejor amigo de Chico bestia.

Chico Bestia

Tiene la actitud de un niño, es valiente fuerte e impulsivo, es muy noble, solo quiere que su mundo sea un lugar mejor para vivir.

No se sabe cuándo conoció a liko ni el tiempo que lleva de vida en el mundo oscuro, se cree que el era un niño humano que hace muchos años entro con su mascota al mundo oscuro y con el pasar de los años se adaptó a su nuevo mundo.



Las tres dimensiones de un personaje

(Lajos Egri)

Chico Bestia

FISIOLOGíA

1- Sexo: Masculino
2- Edad: Desconocida
3- Altura y peso: 1, 35 cm de altura y 43 kilos
4- Color del cabello, ojos y piel: Cabello castaño oscuro, ojos blancos y piel blanca
5- Postura :Firme
6- Aspecto: Apariencia ruda y salvaje, delgado con cabeza grande manos y pies de oso con largas garras. Orejas puntiagudas y filosos colmillos.
7- Defectos: Ojos sin pupilas, esta semi ciego
8- Herencia: Desconocida

SOCIOLOGíA

1- Clase: Líder de las bestias caninas
2- Ocupación: Proteger al mundo oscuro
3- Educación: Entrenado por las bestias para luchar
4- Vida de hogar: Huérfano criado por bestias caninas

5- Coeficiente intelectual: Desconocido
6- Religión: Desconocida
7- Raza, nacionalidad: Humano bestia
8- Lugar que ocupa en la colectividad: Sobresale entre las bestias por ser único en el mundo oscuro
10- Pasatiempos: Explorador de ruinas y lugares desconocidos

PSICOLOGíA

1- Vida sexual: Casto
2- Premisa personal: Lograr un mundo mejor
3- Contratiempos: Su actitud impulsiva lo mete en muchos problemas
4- Temperamento: Caótico
5- Actitud hacia la vida: Combatiente
6- Complejos: Obsesionado con acabar con los seres malvados
7- Facultades: Gran guerrero con enorme fuerza y habla el lenguaje de las bestias
8- Cualidades: Crítica y reflexiva

KIARA

FISIOLOGÍA

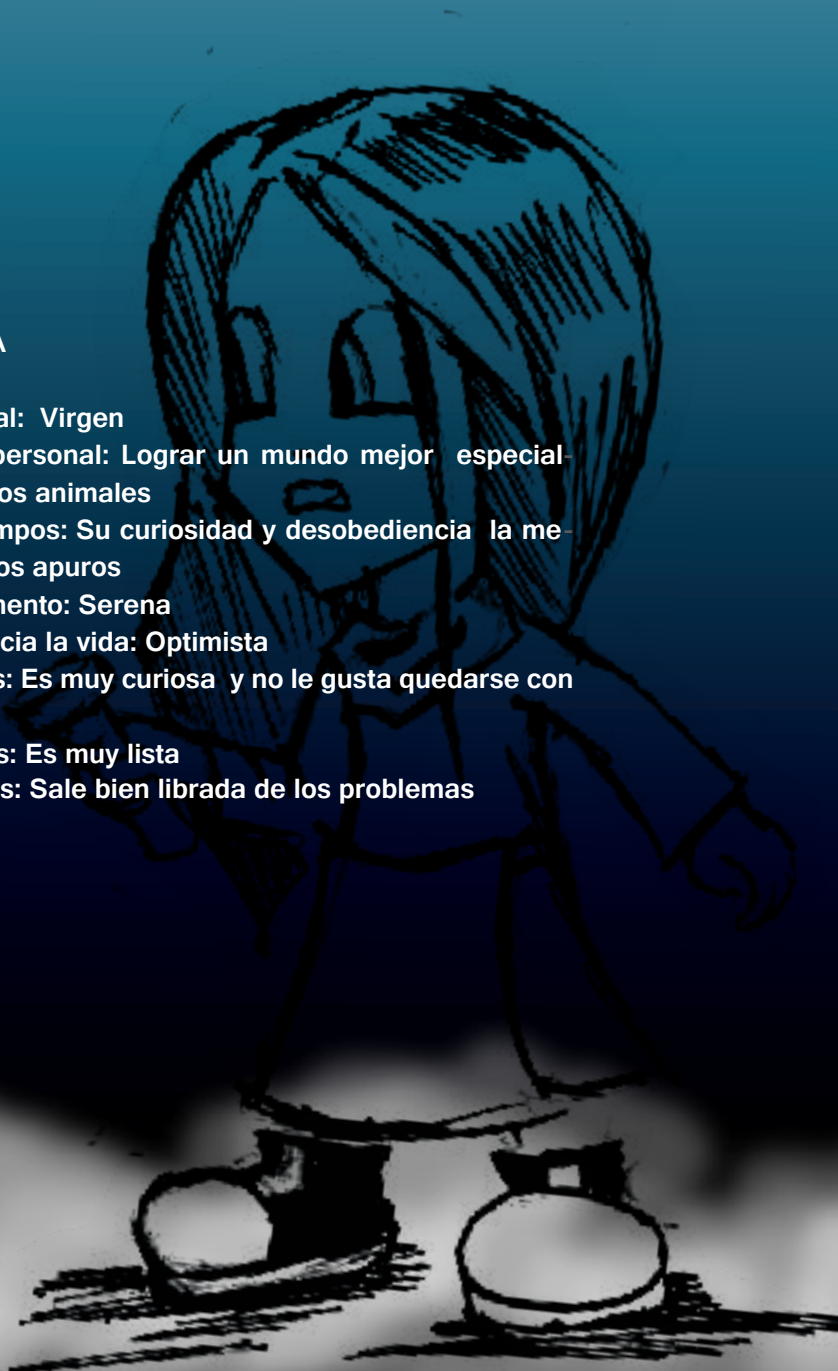
1- Sexo: Femenino
2- Edad: 12 años
3- Altura y peso: 1,29 cm de altura y 38 kilos
4- Color del cabello, ojos y piel: Cabello castaño con mechones rojos, negro con mechones azules, ojos verdes y piel blanca
5- Postura: Firme
6- Aspecto: Apariencia tímida, tierna delgada con cabeza grande y largo cabello.
7- Defectos: Desconocidos
8- Herencia: Desconocida

SOCIOLOGÍA

1- Clase: Obrera “Campesina”
2- Ocupación: Estudiante
3- Educación: Primaria e inicios de secundaria
4- Vida de hogar: Hija única y vive con su madre, su padre falleció cuando ella era un bebe.
5- Coeficiente intelectual: Desconocido
6- Religión: Desconocida
7- Raza, nacionalidad: Humana/ Colombiana
8- Lugar que ocupa en la colectividad: Niña de buenos sentimientos en un mundo egoísta.
10- Pasatiempos: Ayudar a las personas que lo necesiten

PSICOLOGÍA

1- Vida sexual: Virgen
2- Premisa personal: Lograr un mundo mejor especialmente para los animales
3- Contratiempos: Su curiosidad y desobediencia la meten en muchos apuros
4- Temperamento: Serena
5- Actitud hacia la vida: Optimista
6- Complejos: Es muy curiosa y no le gusta quedarse con la duda
7- Facultades: Es muy lista
8- Cualidades: Sale bien librada de los problemas



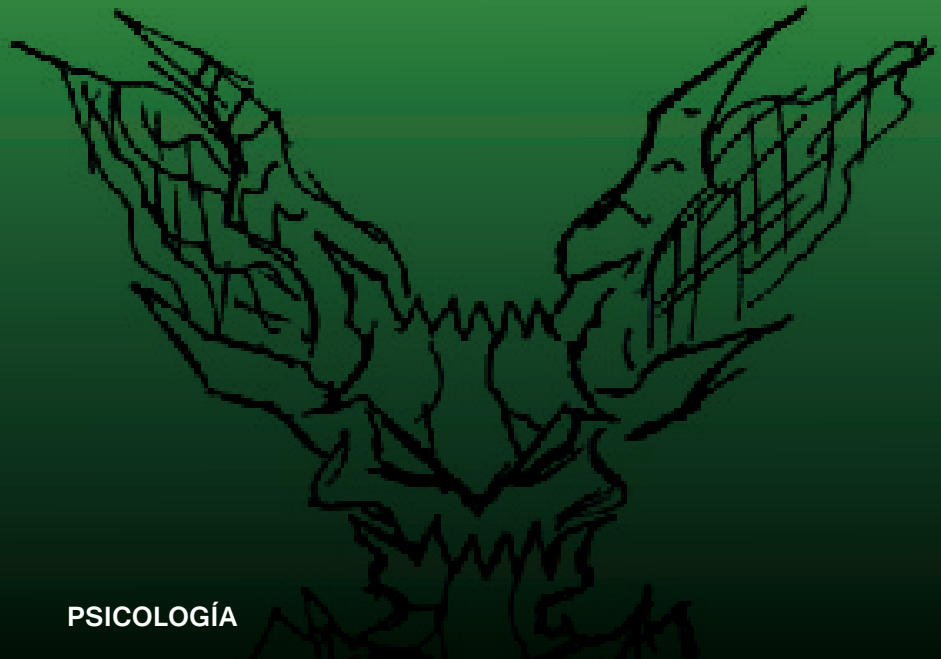
Guardián del Bosque

FISIOLOGÍA

1- Sexo: Desconocido
2- Edad: Desconocido
3- Altura y peso: 2,10 cm y 50 kilos
4- Color del cabello, ojos y piel: Cabello en forma de ramas con cuernos de madera entre ellos ojos verdes que emiten luces destellantes y piel de madera con textura rasposa
5- Postura: Firme
6- Aspecto: Apariencia esquelética, siniestra y malvada, tiene forma de un gran insecto debido a la forma de sus alas.
7- Defectos: Desconocidos
8- Herencia: Apariencia de árbol

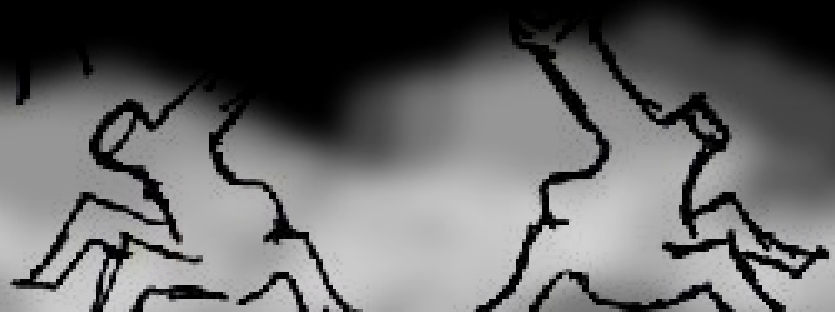
SOCIOLOGÍA

1- Clase: Dominante
2- Ocupación: Guardia
3- Educación: Desconocida
4- Vida de hogar: Su hogar es el mundo oscuro y vaga en el jardín oculto
5- Coeficiente intelectual: Desconocido
6- Religión: Desconocida
7- Raza, nacionalidad: Demonio
8- Lugar que ocupa en la colectividad: Protector del bosque
10- Pasatiempos: Destruir a quienes se oponen a sus planes

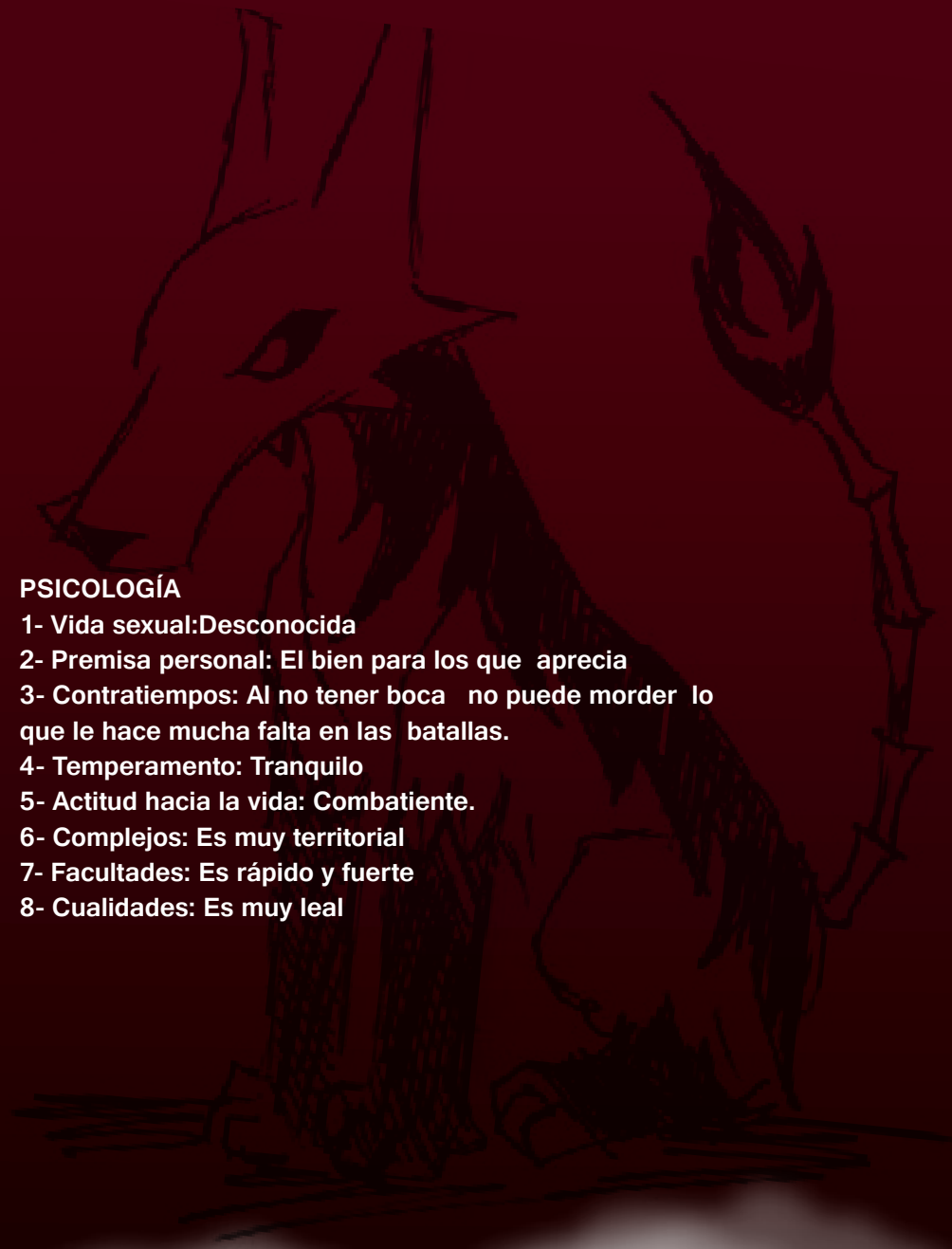


PSICOLOGÍA

1- Vida sexual: Desconocida
2- Premisa personal: Destruir el mundo humano
3- Contratiempos: Es tan grande su ambición que se sale de sus manos
4- Temperamento: Caótico
5- Actitud hacia la vida: Sagrada
6- Complejos: Cree tener la razón en todo
7- Facultades: Velocidad, gran fuerza puede regenerarse y tiene total dominio sobre las plantas
8- Cualidades: Manipulador



LIKO
PERRO ZOMBIE



FISIOLOGÍA

1- Sexo: Masculino
2- Edad: Desconocida
3- Altura y peso: 1,45 cm de altura y 1.80 cm de longitud con su cola y pesa 80 kilos
4- Color del cabello, ojos y piel: Piel peluda en su espalda y patas color gris el resto es blanco, sus ojos son luces rojas.
6- Aspecto: Intimidante, lleva un cráneo como casco, su cola está compuesta de huesos con una llama azul al final, posee filosas garras.
7- Defectos: Al parecer no tiene cabeza ya que no tiene boca y su cráneo parece estar vacío parte de las luces de sus ojos.
8- Herencia: Desconocida

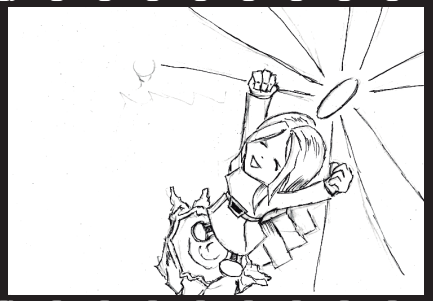
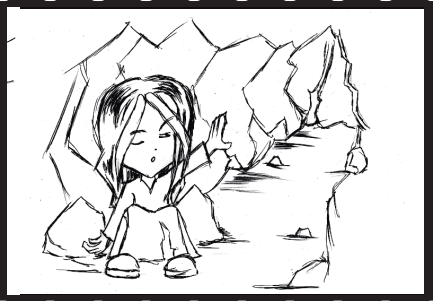
SOCIOLOGÍA

1- Clase: Líder de las bestias caninas
2- Ocupación: Ayudante del Chico bestia
3- Educación: Desconocida
4- Vida de hogar: Merodea por el mundo oscuro y vive en cuevas con otras bestias caninas
5- Coeficiente intelectual: Desconocido
6- Religión: Desconocida
7- Raza, nacionalidad: Bestia canina
8- Lugar que ocupa en la colectividad: Es el can más fuerte de su manada
10- Pasatiempos:Proteger y servir a sus amigos

PSICOLOGÍA

1- Vida sexual:Desconocida
2- Premisa personal: El bien para los que aprecia
3- Contratiempos: Al no tener boca no puede morder lo que le hace mucha falta en las batallas.
4- Temperamento: Tranquilo
5- Actitud hacia la vida: Combatiente.
6- Complejos: Es muy territorial
7- Facultades: Es rápido y fuerte
8- Cualidades: Es muy leal

Story Board

FIN

ESCENARIOS

Muchos escenarios están inspirados en paisajes de Samaniego como, las cuevas del cerro del sesenta, la iglesia municipal, las montañas en forma de picos características de Samaniego.

FUENTES TIPOGRÁFICAS

DISEÑO DEL CABEZOTE

TIPOGRAFÍAS

Gautami

abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
012345689.,;?¿¡!´%&(:)

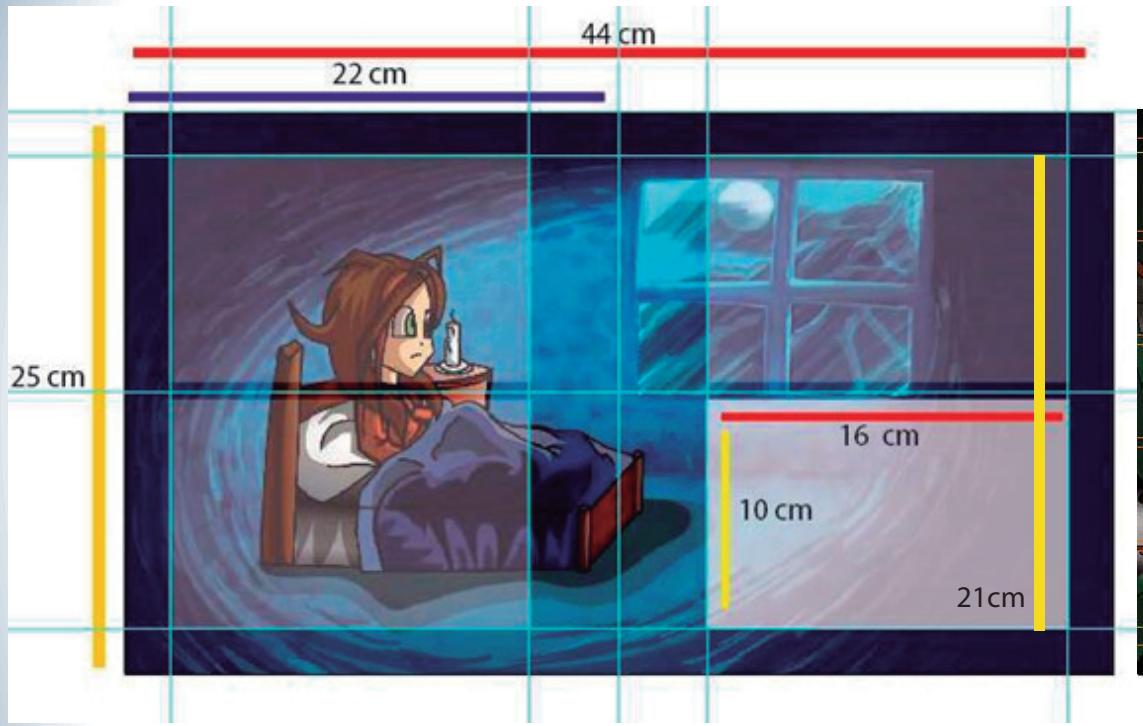
RINGBEARER MEDIUM

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
012345689.,;?¿¡!´%&(:)

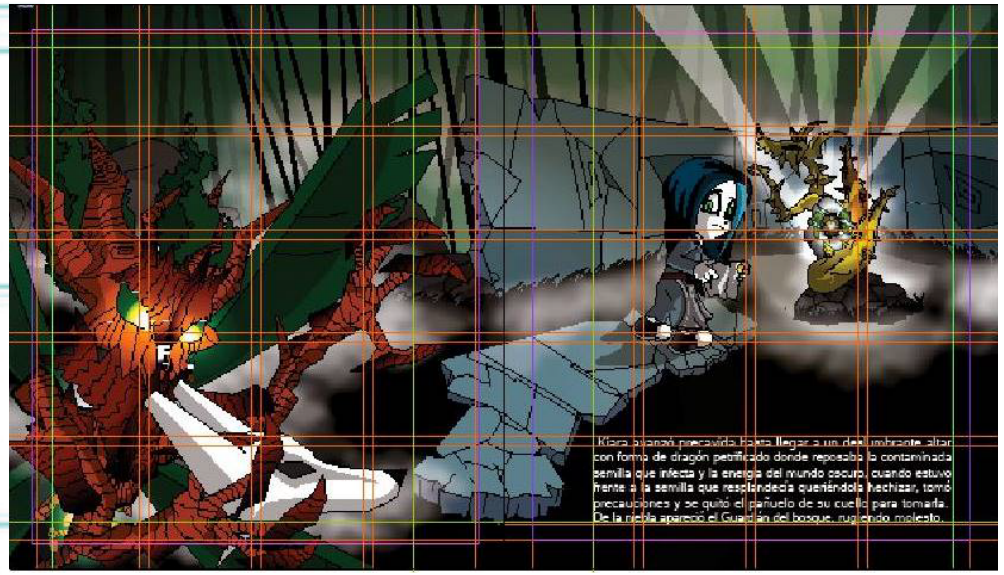
CALORUS

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ
ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
012345689.,;?¿¡!%&(:)

Cajas de texto y formato



Formato



Retícula modular

Portada y Contraportada

El Susurro del Bosque

El este primer libro nos muestra un mundo desconocido y poco explorado, lleno de lúgubres y sombríos escenarios donde moran criaturas fanáticas y enigmáticas, las puertas a las dimisiones desconocidas ya están abiertas y el caos está a punto de empezar!!!

Libro

En el momento de destruir la semilla el mundo oscuro parecía desaparecer, el alma de Kiara comenzó a desconectarse de su cuerpo fantasmal, la voz del Chico bestia se escuchó una vez más cuando todo quedo en penumbras diciendo “hace mucho tiempo me reí sobre las historias que se contaban sobre las aterradoras cuevas, ahora veo que es un pasaje a este mundo el cual ahora es mi hogar y debo protegerlo, gracias Kiara por devolverle la vida a este marchito Mundo”

5

CAPITULO

MUNDO REAL

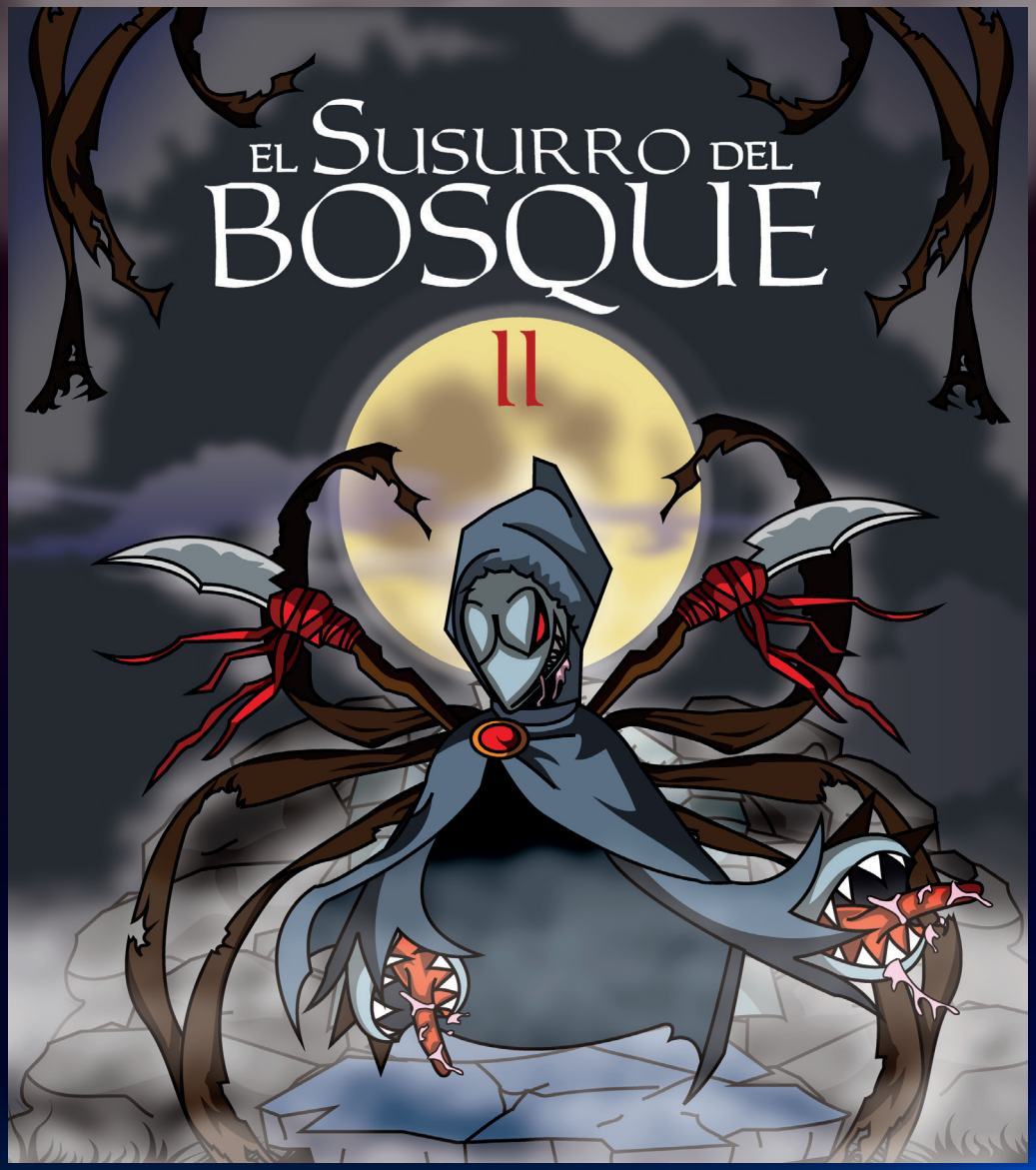
EVALUAR PROTOTIPO

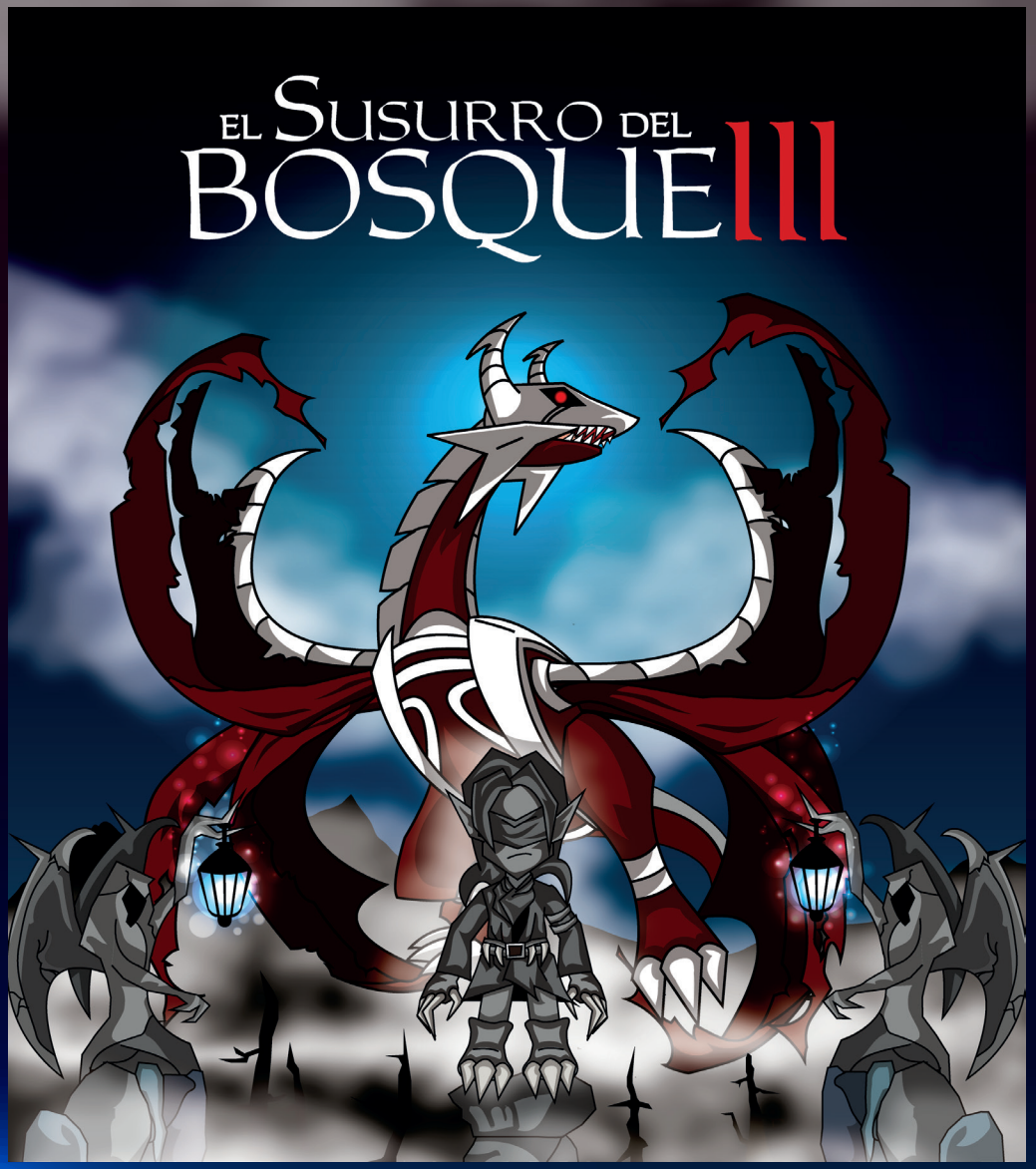
PLANES A FUTURO

"El Susurro del Bosque" se creó como una colección de libros ilustrados el primer número nos da a entender que muchas de las criaturas macabras, sobrenaturales y fantásticas provienen de otro mundo, y su maldad radica en la infección de una extraña semilla, nos deja dudas y un gran misterio como el origen de la extraña semilla y que paso con los personajes del mundo oscuro, pero todo esto se va haciendo claro con los siguientes números El Susurro del Bosque II y III, los cuales tendrán más paginas número a número, para así forjar una cultura de jóvenes lectores.

A futuro y con el avance de la tecnología y su fácil acceso, se espera que esta llegue a todos los rincones de la comunidad Samanieguense, no se descarta la opción de hacer aplicaciones de libros digitales para dispositivos móviles como: teléfonos inteligentes, tabletas y computadores. Se harán mejoras como sonido y animaciones para crear una atmosfera dinámica y entretenida sin perder la esencia y dinamismo de leer un libro.

Siguientes números





Conclusiones

Este proyecto fue de gran ayuda para crecer como ser humano al estar rodeado de simpáticos niños que desbordaban afecto, aprendí mucho en los talleres realizados con los niños y me sentí un chico de 8 años nuevamente, al ver el lado divertido de la vida.

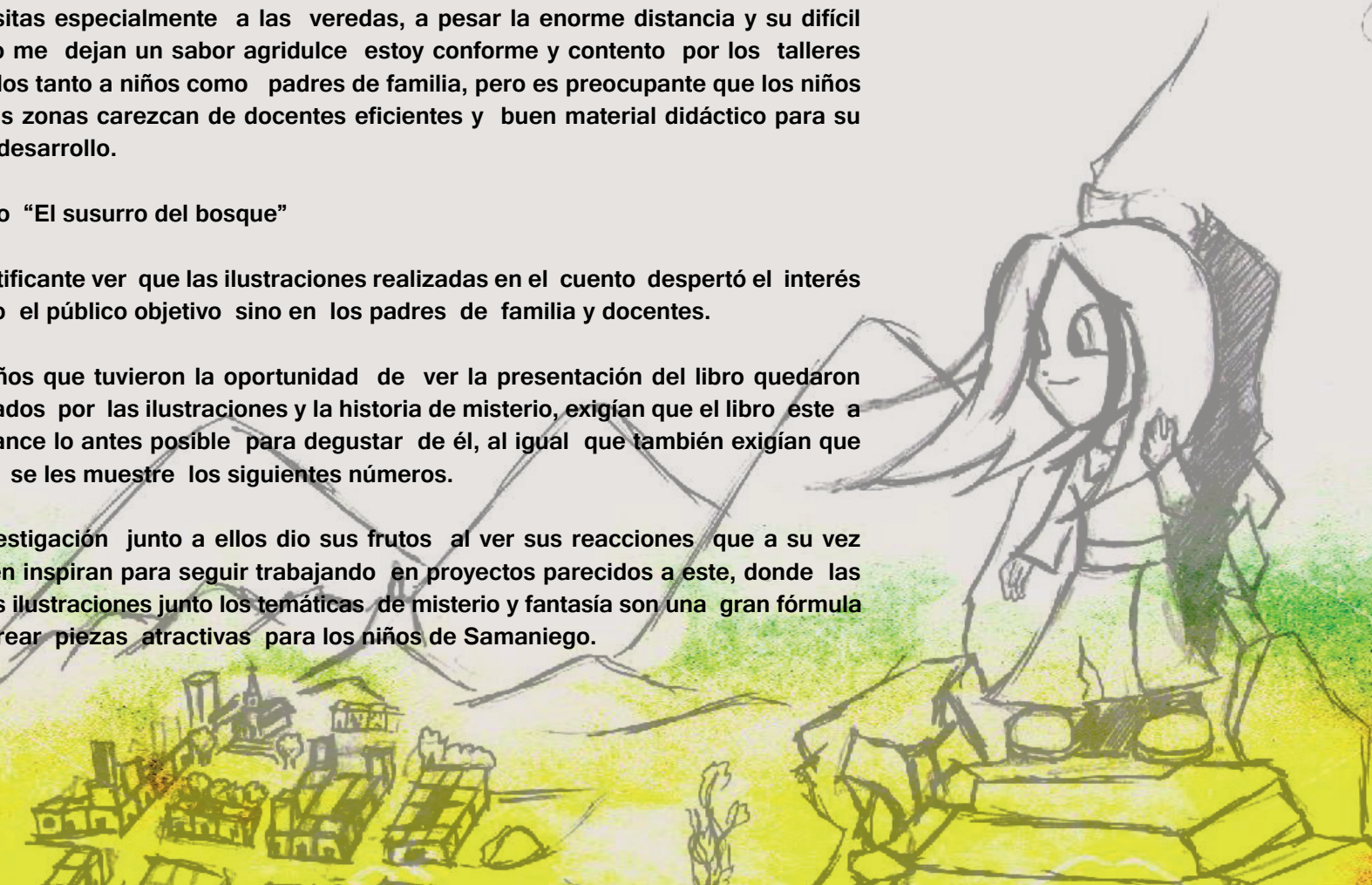
Las visitas especialmente a las veredas, a pesar la enorme distancia y su difícil acceso me dejan un sabor agridulce estoy conforme y contento por los talleres ofrecidos tanto a niños como padres de familia, pero es preocupante que los niños de esas zonas carezcan de docentes eficientes y buen material didáctico para su mejor desarrollo.

El libro "El susurro del bosque"

Es gratificante ver que las ilustraciones realizadas en el cuento despertó el interés no solo el público objetivo sino en los padres de familia y docentes.

Los niños que tuvieron la oportunidad de ver la presentación del libro quedaron fascinados por las ilustraciones y la historia de misterio, exigían que el libro este a su alcance lo antes posible para degustar de él, al igual que también exigían que pronto se les muestre los siguientes números.

La investigación junto a ellos dio sus frutos al ver sus reacciones que a su vez también inspiran para seguir trabajando en proyectos parecidos a este, donde las buenas ilustraciones junto los temáticas de misterio y fantasía son una gran fórmula para crear piezas atractivas para los niños de Samaniego.



BIBLIOGRAFÍA

Bisquera Rafael. (2006). Procesos de Investigación. Recuperado de: http://www.monografias.com/trabajos15/investigacion-accion/ivestigacion-accion.shtml#ixzz3YKkF05ug

Herreas Bausela, Esperanza. (2009).La Docencia a través de la Investigación-Acción. Recuperado de: http://www.rieoei.org/delosletores/628Bausela.PDF

Melo Fidencio. (2002) Samaniego y huellas de su historia. Samaniego Nariño. [n.s].

Chamorro Maritza. (2012).SAMANIEGO: CIUDAD PAISAJE. Recuperado de: http://samaniegohermosa.blogspot.com/

Melo Fidencio. (2001) Libro: Geografía de Samaniego. Samaniego Nariño. [n.s].

Montenegro Jairo. (2014). Samaniego:Presentación. Recuperado de:http://www.samaniego-narino.gov.co/presentacion.shtml

Almirón Cartier Alejandra (2010) DISEÑO EDITORIAL. Recuperado de: http://alejandralmiron.fullblog.com.ar/diseno-editorial.html

Chacho María. (2011). PEQUEÑOS MOMENTOS PARA EL RECUERDO: LAS CINCO RELACIONES DIALÓGICAS (Rosero, J.) Recuperado de: http://bibliotecadeaulaiii.blogspotcom/2011/11/las-cinco-relaciones-dialogicas-rosero.html

Definición.de. (2015). DEFINICIÓN DE CUENTO. Recuperado de: http://definicion.de/cuento/

Definición.de. (2015). DEFINICIÓN DE MISTERIO. Recuperado de: http://definicion.de/misterio/

Definición.de. (2015). DEFINICIÓN DE CUENTO DE TERROR. Recuperado de: http://definicion.de/cuento-de-terror/

Biografías y Vidas. (2015).Howard Philips Lovecraft. Recuperado de: http://www.biografiasyvidas.com/biografia/l/lovecraft.htm

Enciclopedia Pokemon. (2014).Pokemon. Recuperado de: http://es.pokemon.wikia.com/wiki/Pok%C3%A9mon

Dragon Ball Wiki. (2014). Akira Toriyama. Recuperado de: http://es.dragonball.wikia.com/wiki/Akira_Toriyama

Montufar Andrade Harold (2014) Batioja: Cartas de otra Dimension. San juan de Pasto: Instituto ISAIS.

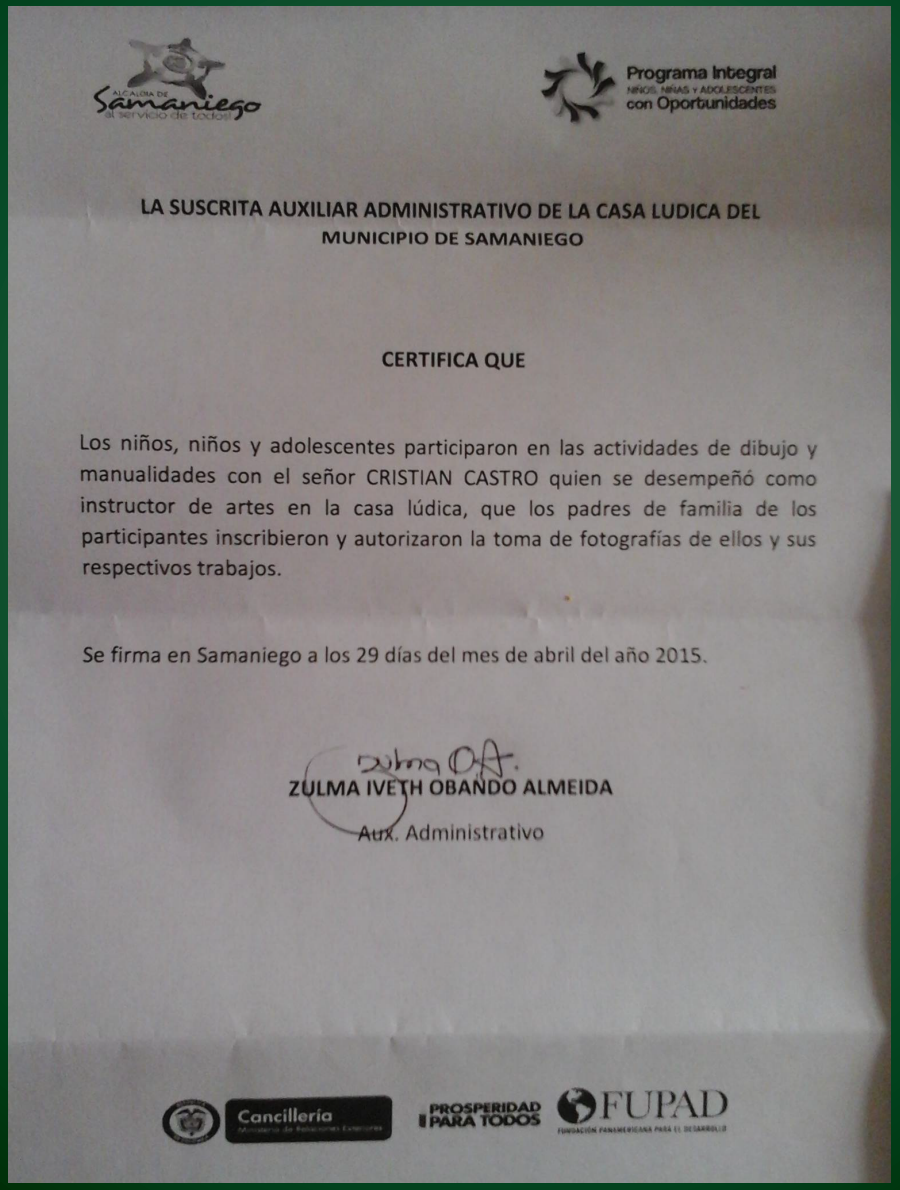
Cajiao Ángela (2014) compilación de mitos y leyendas de Samaniego: las Cuevas del 60. Samaniego. [n.s].

Universidad Nebrija. (2015) DISEÑO GRAFICO II. Recuperado de: http://www.nebrija.es/~mramos/PB3187/teoria/RECURSOS.pdf

El rincón de yucai. (2012) Los mejores videojuegos del mundo: Chrono Trigger. Recuperado de: http://yokaiscorner.blogspot.com/2012/08/los-mejores-videojuegos-del-mundo.html

Nintendo.,Shigeru Miyamoto., Akemi Tobe. (2013) The Legend of Zelda: Hyrule Historia.- Barcelona España: Norma editorial.

ANEXOS



Alcaldía de Samaniego
al servicio de todos

Programa Integral
NIÑOS, NIÑAS Y ADOLESCENTES
con Oportunidades

LA SUSCRITA AUXILIAR ADMINISTRATIVO DE LA CASA LUDICA DEL MUNICIPIO DE SAMANIEGO

CERTIFICA QUE

Los niños, niños y adolescentes participaron en las actividades de dibujo y manualidades con el señor CRISTIAN CASTRO quien se desempeñó como instructor de artes en la casa lúdica, que los padres de familia de los participantes inscribieron y autorizaron la toma de fotografías de ellos y sus respectivos trabajos.

Se firma en Samaniego a los 29 días del mes de abril del año 2015.

ZULMA IVETH OBANDO ALMEIDA
Aux. Administrativo

Cancillería
PROSPERIDAD PARA TODOS
FUPAD

EL SUSURRO DEL BOSQUE

CUENTOS DE MISTERIO ILUSTRADOS PARA FOMENTAR LA LECTURA EN NIÑOS Y PREADOLESCENTES EN SAMANIEGO