

REPÚBLICA BOLIVARIANA DE VENEZUELA
MINISTERIO DEL PODER POPULAR PARA LA EDUCACIÓN
UNIVERSIDAD MONTEAVILA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN E INFORMACIÓN

**ELABORACIÓN DEL CUENTO INFANTIL “PEPITO MARINERO
Y LA ISLA DE LOS GUSANOS”**

Autoras: Andreina Van den Branden
Elisa Molina Poggioli
Claudina Pérez Muskus
Tutor: Ricardo Ramírez Requena

Caracas, 11 de marzo de 2014

Dedicatoria

A nuestras amadas familias: Van den Branden Gómez, Pérez Muskus, Molina Poggioli, quienes sirvieron de inspiración para este cuento, desde sus personajes, hasta los valores de amor y de amistad que nos han enseñado a lo largo de nuestras vidas.

A todos los profesores que han pasado por nuestro camino y han sido de factores fundamentales en nuestra formación y crecimiento personal.

A nuestras amigas y amigos, especialmente a los Cocuyos, por estos cinco años de amistad auténtica.

A nuestras futuras familias, para que siguiendo los caminos de Pepito, seamos capaces de enriquecer cada día a quienes más amamos.

A Dios, el artífice y director de nuestras vidas y nuestra felicidad.



Agradecimientos

“Infinitas gracias a mis amigas Andreina Van den Branden y Elisa Molina, quienes me orientaron a dar lo mejor de mí a lo largo de la elaboración de Pepito Marinero.” Claudina Pérez Muskus

“Gracias abuelito Pompón por tantos cuentos que me ayudaron a abrir mi imaginación.” Andreina Van de Branden

A nuestro tutor y profesor de literatura y crónicas de años anteriores en nuestra Carrera, Ricardo Ramírez Requena.

A Ramón Yépez, por tanto insistir en que el medio es el mensaje e impulsarnos a crear un producto impactante y original.

A Paco Chovet, quien confiando en nuestro talento, nos apoyó hasta el último instante para obtener de nuestro trabajo los mejores resultados.

A Samanta González por orientarnos en la definición de las ilustraciones.

Aprobación del tutor

Quien suscribe, Ricardo Ramírez Requena, profesor coordinador del Trabajo Final de Grado *Elaboración del Cuento Infantil “Pepito Marinero y La Isla de los Gusanos”* elaborado por Andreina Van den Branden, Elisa Molina Poggioli y Claudina Pérez Muskus, considera que el mismo reúne los requisitos exigidos por la Universidad Monteávila, y tiene méritos suficientes como para ser sometido a la presentación y evaluación por parte del jurado examinador que sea designado.

En la ciudad de Caracas, a los 11 días del mes de marzo de 2014.

Nombre: _____ Ricardo Ramírez Requena _____

(Firma) _____

Tutor

Derechos de autor

Quien suscribe, en condición de autor originario del trabajo titulado "*Pepito Marinero y La Isla de los Gusanos*", declara que: cedo a título gratuito, y en forma pura y simple, ilimitada e irrevocable para todos los territorios del mundo a la Universidad Monteávila, el derecho autor de contenido patrimonial que me corresponde sobre el trabajo señalado. Conforme con lo anterior, esta cesión patrimonial comprenderá el derecho para la Universidad de comunicar públicamente la obra, divulgarla, publicarla y reproducirla en soportes analógicos o digitales en la oportunidad que ella así lo estime conveniente, así como, la de salvaguardar mis intereses y derechos morales que me corresponden como autor de la obra antes señalada. La Universidad en todo momento deberá indicar que la autoría o creación del trabajo corresponde a mi persona, salvo los créditos que se deban hacer al tutor o a cualquier tercero que haya colaborado, citado o fuere hecho algún aporte intelectual en la realización de la presente obra.

Autor(es): Andreina Van den Branden, Elisa Molina y Claudina Pérez Muskus

En la ciudad de Caracas, a los 11 días del mes de marzo del año 2014

Índice

Dedicatoria	ii
Agradecimientos.....	iii
Carta de aprobación del tutor.....	iv
Derechos de autor.....	v
ÍNDICE GENERAL.....	vi
TABLA DE ANEXOS	vii
INTRODUCCIÓN	1
CAPITULO I: EL PROBLEMA	
A. Planteamiento del problema.....	2
B. Justificación del proyecto.	3
C. Objetivos del proyecto.	4
D. Alcances y limitaciones.....	5
CAPÍTULO II: MARCO TEÓRICO.....	7
A. Antecedentes.....	7
B. Bases Teóricas.....	9
1. La literatura como herramienta didáctica	9
2. Perfil del lector.....	12
3. En cuanto a la educación	14
C. En cuanto a la simbología del libro.....	16
1. Nombre del cuento.....	16
1.1 Síntesis del cuento.....	16
2. Glosario de simbología	16
D. Sobre los valores a transmitir.....	20
1. La Educación.....	20
2. La Belleza.....	22
3. La Moral	23
4. La Fe	25
5. La Amistad.....	26
CAPÍTULO III: LA METODOLOGÍA.....	28
A. Tipo de investigación.....	28

B. En cuanto al contenido.....	28
C. En cuanto al escrito.....	30
D. En cuanto a la ilustración.....	32
E. En cuanto al proceso de edición e impresión.....	37
CAPÍTULO IV: ASPECTOS GRÁFICOS.....	41
A. Formato.....	41
B. Tipografía.....	41
C. Paleta de Colores.....	41
D. Estructura del libro.....	41
E. Materiales.....	41
CAPÍTULO V: CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	42
Recomendaciones.....	43
BIBLIOGRAFÍA.....	44

TABLA DE ANEXOS

Ilustración 1 Ejemplos para la ilustración de Cocos.....	34
Ilustración 2 Fiesta Insectos Ilustración hecha a lápiz.....	35
Ilustración 3 Fiesta de insectos delineado en Illustrator.....	35
Ilustración 4 Fiesta de insectos con Graphic Pen unicolor.....	36
Ilustración 5 Fiesta de insectos con color y efecto canvas.....	36
Ilustración 6 Muestra de la primera diagramación.....	38
Anexo A Bocetos a lápiz escaneados.....	47
Anexo B Screen Shots del producto final del libro " <i>Pepito Marinero y las isla de los Gusanos</i> ".....	49
Anexo C Texto.....	60

Introducción

El presente Proyecto Final de Carrera, *“Elaboración del cuento infantil Pepito Marinero y la Isla de los Gusanos”*, pretende elaborar una descripción detallada sobre los pasos tomados en cuenta para realizar dicho cuento con el fin de instruir transmitiendo valores como: la educación, la amistad, la belleza, la moral y la fe.

Se pretende demostrar la capacidad creativa, de redacción, de ilustración y del manejo de los programas tecnológicos necesarios para el profesional acabado del producto final, además del profundo análisis del contenido del libro, los personajes y los valores a transmitir en paralelo a sus acciones.

El trabajo consta de cuatro capítulos: en el Capítulo I, titulado El Problema, se podrá encontrar el planteamiento del problema, la justificación de la investigación, los alcances y limitaciones, el objetivo general y los objetivos específicos. En el Capítulo II, el Marco Teórico, se encuentran los antecedentes del problema y las bases teóricas donde se expone toda la simbología y el contenido implícito del libro. En el Capítulo III, la Metodología, se presenta el tipo de investigación seguida de la explicación del proceso de elaboración del libro, dividida en las siguientes etapas: definición del contenido, desarrollo del escrito, el proceso de ilustración y finalmente, el proceso de edición e impresión. En el Capítulo IV, Aspectos Gráficos, se expone lo concerniente al formato, tipografía, título, texto, colores y materiales. Finalmente, el Capítulo V, Conclusiones y Recomendaciones, donde se analizan los resultados obtenidos a lo largo de la elaboración de la producción del libro y de la investigación, que servirán para futuras investigaciones.

Capítulo I

El problema

A. Planteamiento del Problema

Considerando que la educación es la fuente principal del enriquecimiento intelectual del ser humano, parece fundamental crear herramientas que incentiven su desarrollo; sobre todo en la etapa infantil donde el niño es fácil de impresionar. Aprovechar ese período donde la personalidad y la ética se encuentran en formación, es importante cultivar el espíritu del infante con valores y virtudes consideradas esenciales dentro de la sociedad en que se desenvuelve.

En Venezuela, al igual que en todas partes del mundo, siempre deben haber personas trabajando en pro de la mejoría de las herramientas educativas para que evolucione el aprendizaje; protegiendo y aupando a su vez el hábito de la lectura.

Buscando apoyar esta preocupación se tomó la iniciativa de elaborar un cuento infantil como manifestación literaria con fines educativos, sin olvidar los fines lúdicos que caracterizan a dicha estrategia.

Es por esto que se decidió desarrollar un cuento que se caracterice por sus ilustraciones, y donde se utilice una simbología que refleje la importancia de la evolución del ser humano como ser elegante, quien a través de su razón es capaz de apreciar la belleza, la moral y la fe.

Se plantea entonces la siguiente interrogante a responder a lo largo del presente Proyecto Final de Carrera:

¿Cómo elaborar un cuento infantil didáctico que simbolice la importancia de la educación para el desarrollo del individuo?

B. JUSTIFICACIÓN

Como comunicadoras sociales hemos descubierto el amor y la búsqueda de la perfección en la escritura y en la imagen. Hemos decidido aplicar nuestros talentos personales, ligado a la formación académica universitaria que hemos recibido los últimos años, con el fin de crear un cuento para niños. Habiendo comenzado desde la elección de un mensaje a transmitir, la creación de personajes y eventos, hasta el desarrollo y definición de ilustraciones y diagramación del libro.

En consonancia con nuestro proyecto encontramos las siguientes palabras del educador y terapeuta Bruno Bettelheim quien plantea que su tarea principal es restablecer el sentido de la vida de los niños. "Este trabajo me demostró que si se educara a los niños de manera que la vida tuviera sentido para ellos, no tendrían necesidad de ninguna ayuda especial...En esta tarea no hay nada más importante que el impacto que causan los padres y aquellos que están al cuidado del niño... Cuando los niños son pequeños la literatura es la que mejor aporta esta información." (Bettelheim, 1978, p. 10)

La lectura es fundamental para el desarrollo intelectual del ser humano. Ahora bien, en la edad temprana de la niñez, en que desarrollamos el hábito de leer, es importante que el niño tenga las herramientas y los materiales necesarios para su buena disposición. No sólo esto sino que el contenido de los libros o cualquier material de lectura a su alcance, debe adaptarse a su psicología para ayudarlo a impulsar su creatividad y capacidad de análisis.

Sabemos que hoy en día la tecnología ha abarcado nuestro mundo informativo, y es por esto que la sociedad ha preferido con el pasar de los años los textos digitalizados sobre aquellos en físico. Reconociendo esta

postura actual, y no dejando de apoyarla, hemos decidido retomar el estilo clásico.

Aunque el libro no será reproducido para ser vendido por los momentos, justificamos su impresión suponiendo que llegará algún día a los niños venezolanos. En primer lugar nuestro motivo es promover que el niño moderno aprenda a ser capaz de desligarse de la tecnología, ya que está sumergido en un mundo de videojuegos, televisión, computadoras, tabletas, celulares, y así pueda conocer la experiencia de la diversión no digitalizada, dejando a un lado el aislamiento y acercándolos al arte en físico o incluso manual del hombre. Por lo cual las virtudes materiales de nuestro producto final deben adecuarse a la psicología del niño con el fin de lograr un vínculo estrecho con el lector.

En segundo lugar, nos remitimos al hecho de que la tecnología muchas veces colabora a una mayor estratificación social debido a la polarizada capacidad adquisitiva; mientras unos tienen poco y no pueden costear adaptarse a los nuevos avances, otros tienen más y suelen caer en el consumismo.

Tomando en cuenta los resultados de los estudios de la consultora online, *Tendencias Digitales*, sobre la penetración y usos del internet en Venezuela, hay aproximadamente un 50% de la población con acceso al internet. Por lo tanto, no todos los niños tienen todavía alcance a las tecnologías necesarias para formarse y entretenerse, y quisiéramos dar un aporte trascendente para la mayoría de ellos, evitando el consumismo y fomentando valores espirituales.

Por este motivo, el mensaje que queremos transmitir en el libro es también de gran relevancia. Nuestra visión es promover valores como la amistad, la aventura, la valentía, la alegría, la generosidad, la solidaridad, el bien común, la perseverancia y la lucha por los sueños personales.

C. Objetivos

Objetivo General

- Elaborar un cuento infantil dirigido a niños de edades comprendidas entre 9 y 11 años; donde se ilustre la importancia de la educación para el desarrollo del ser humano como ser racional capaz de razonar sobre la educación, la amistad, la belleza, la moral y la fe.

Objetivos específicos

- Comunicar el valor de la educación, la amistad, la belleza, la moral y la fe.
- Desarrollar una historia infantil didáctica y amena.
- Dibujar, ilustrar y diagramar los elementos que constituyen el libro.
- Elaborar un manual sobre la realización de Pepito Marinero, como herramienta educativa.

D. Alcances y Limitaciones

Este proyecto fue desarrollado con la pretensión de ser presentado como Proyecto Final de Carrera y no como un libro dirigido a una editorial para ser impreso en masa.

Queremos destacar que a pesar de que dentro de nuestros objetivos no se encuentra el proceso de patrocinio para la impresión masiva y mercadeo de nuestro producto, debido a la falta de tiempo, es importante dejar en claro que una vez culminado nuestro Proyecto Final de Carrera, dejaremos dicha labor como aspiración personal a futuro.

Sólo se realizarán seis impresiones del libro con el fin de ser entregadas al jurado del proyecto. Para llegar a nuestro objetivo final, se encontraron muchas limitaciones. La primera limitante fue localizar una imprenta que

dispusiera de una maquinaria capaz de imprimir un material con unas dimensiones tan fuera de lo común como lo es *Pepito Marinero y la Isla de los Gusanos*. En segundo lugar la escasez de papel y otros materiales fueron obstáculos para encontrar la cantidad necesaria que requería la impresión, la poca variedad de papel en el mercado y sus altos costos eran un problema para escoger algo que se acoplara al acabado que se quería lograr. Sin patrocinio de ningún tipo fue difícil conseguir algo bueno en términos de relación calidad/costo.

El desorden de una ciudad como Caracas, donde el tráfico y las manifestaciones siempre están presentes, fue un elemento de retraso en el desarrollo de la investigación, ya que en contadas oportunidades los entrevistados postergaron las reuniones, o simplemente no se pudieron llevar a cabo.

Sin embargo, a pesar de los inconvenientes, se alcanzó una historia que con disposición de parte de nosotras, y la ayuda de una editorial, podría trascender y educar a miles de niños y adultos en la construcción de sus valores.

Capítulo II

Marco Teórico

A. ANTECEDENTES

- **Título:** *“Diseño de una colección de libros infantiles orientados a la apreciación de las artes plásticas”* (1995)

Tesis desarrollada por la estudiante Pomenta Badolato para obtener el título de Lic. en Comunicación Social de la Universidad Católica Andrés Bello, tutorada por Allison Bahamonde, Rosemary.

El objetivo de la tesis fue diseñar una colección de libros infantiles, especificado en su marco teórico como: demostrar la utilidad y necesidad de una colección de libros infantiles sobre apreciación de las artes plásticas.

La relación con nuestro trabajo es que nace del mismo punto de partida de nuestro problema: hay una pérdida en el hábito de la lectura "Frente a la tv y los nintendos, el libro palidece como alternativa de entretenimiento" y trata al igual que nosotras de generar contenido que estimule la lectura como actividad creativa. Logramos obtener información de muchísima relevancia para nuestro proyecto como las investigaciones previas de perfiles psicológico-intelectual del niño venezolano que ayudan a conocer nuestro target y crear un cuento adaptado verdaderamente a su capacidad de aprendizaje.

- **Título:** *“La filosofía hecha dibujo. Idealismo platónico: una visión desde el cómic”* (2011)

Proyecto Final de Carrera elaborado por José Ismael Aguirre para obtener el título de Lic. Comunicador Social en la Universidad Monteávila, tutorado por Miguel Vásquez.

Su objetivo general fue explicar el idealismo platónico de una manera didáctica, amena y fácil a través de un cómic book ilustrado.

La relación del previo estudio con nuestro trabajo fueron los elementos necesarios y estructura de un libro para llevar a cabo el mensaje que se desea transmitir. En el caso de sus personajes “Vincent y Clementina”, el cómic book que Aguirre creó, se desarrolló, en la entrega final escrita, la ficha técnica descriptiva de cada personaje, al igual que debemos hacer nosotros. Asimismo identificaron el tipo de narración y cuento, y detallaron los pasos para elaborar las ilustraciones del libro.

- **Título:** “Diseño y elaboración de un libro de iniciación musical para niños de la Escuela *El Taller de Bisagra*”

Proyecto Final de Carrera elaborado por María Victoria Villena para obtener el título de Lic. en Comunicación Social de la Universidad Monteávila, tutorado por Marianela Cortéz.

El objetivo general fue diseñar un libro musical según las técnicas de enseñanza musical del Taller de Bisagra, dirigido a niños entre los 4 y 6 años de edad en la etapa de iniciación musical.

La relación con nuestro trabajo se evidencia en la metodología, planificación y desarrollo del contenido, diseño y modelo del libro a elaborar con miras a cumplir el objetivo de que el niño aprenda. En el caso del trabajo estudiado se aspira a enseñar música y en el caso de nuestro futuro proyecto se aspira a que el niño desarrolle valores y fomente su creatividad.

- **Título:** “Transmisión de valores a través de los cuentos clásicos infantiles”

Desarrollado como tesis doctoral por Purificación Salmerón Vílchez, en el Departamento de Métodos de Investigación Diagnóstico en Educación de la Universidad de Granada.

El objetivo de la tesis fue el análisis de contenido de los valores contenidos y transmitidos desde los textos de los cuentos clásicos infantiles.

La relación con nuestro trabajo se centra en el análisis de la transmisión de valores a través de los cuentos infantiles clásicos es un ejemplo para el desarrollo del contenido que se quiere transmitir a través del cuento “*Pepito Marinero y La Isla de los Gusanos*”.

B. Bases teóricas

1. La literatura como herramienta didáctica

Según Julio Cortázar el cuento es un género literario “poco encasillable” que no debe escribirse con la mera e ingenua “buena intención” del momento, sino que es necesario el oficio de escritor. Destaca la intensidad y la tensión del mensaje como elementos claves para generar un clima propicio que eleve al lector y le arrebathe sus sentidos, logrando una conexión especial con los personajes y la historia, no sólo esa primera vez que se lee el cuento, sino repetidas veces a través de la memoria, luego de culminada la lectura.

A pesar de no querer “encasillar” al cuento con características determinadas, Cortázar nos da unas pistas que nos ayudan a definir el cuento. Esas cualidades son:

- ✓ La brevedad
- ✓ La unicidad y esfericidad

- ✓ El ritmo
- ✓ La intensidad
- ✓ La objetivación del tema
- ✓ Los temas significativos

“*Pepito Marinero y La Isla de los Gusanos*” viene a constituir un cuento largo más que todo debido a sus muchas ilustraciones, sin embargo podemos decir que cumple con la brevedad al haber llevado a cabo su “misión narrativa con la máxima economía de medios”(Cortázar).

Los personajes principales del cuento, Pepito y Manuel, se sumergen en un mundo imaginativo en busca de aventuras, saliendo de la realidad de su escuela y llegando a ella otra vez. Es así como lo narra el mismo Manuel una vez mayor, conocido por sus nietos como el abuelos Pompón. Julio Cortázar define dicho ciclo de la siguiente manera: “Alguna vez lo he comparado con una esfera; es algo que tiene un ciclo perfecto e implacable; algo que empieza y termina satisfactoriamente como la esfera en que ninguna molécula puede estar fuera de sus límites precisos.”

En el apartado C. *En cuento al escrito*, del Capítulo III, se desarrolla detalladamente el ritmo y la intensidad de la narración del cuento para atrapar al lector. De igual forma, en el apartado C. *En cuanto a la simbología*, de este mismo capítulo, se encontrarán los temas significativos.

Para estudiar a fondo las características del cuento “*Pepito Marinero y la Isla de los Gusanos*” se llevó a cabo la entrevista con Maite Dautant, Gerente de información, documentación y estudios del Banco del Libro, el pasado mes de enero.

Maite Dautant nos afirmó que está mal ver la literatura como herramienta educativa. Es cierto que a través de la lectura se pueden adquirir conocimientos. Se puede conocer un periodo histórico, analizar ideologías,

comportamientos y sentimientos (egoísmo, celos, amor, pasión) del ser humano; se pueden encontrar simbologías de elementos vitales para el ser humano; pero que la escritura esté elaborada con este fin, haciendo obvio el aprendizaje, indica el uso herrado de la literatura. El fin de la narración escrita como género literario debe tener un fin recreacional.

Maite expresó su desacuerdo con el uso de la literatura como medio educativo sosteniendo que al hacer evidente la enseñanza que se intenta comunicar, el lector siente una invasión publicitaria dentro de su lectura. Todos los escritores definen el comportamiento de su lector, pero lo cierto es que cada persona es única, por lo tanto, cada uno tiene un comportamiento irrepetible; de esta misma manera no se puede esperar que la simbología sea la misma para todos, ya que como explicó la licenciada Dautant “Las personas nunca identificarán las simbologías de igual manera, ya que son asociaciones de sus vivencias “.

Si bien es cierto que el fin objetivo de la literatura es completamente de entretenimiento, no se debe dejar de remarcar por otro lado que en el pasado ha sido utilizado como una herramienta educativa o de prevención.

Durante la edad media se utilizaba el cuento narrado como medio educativo, para proteger a los pobladores de las zonas más rurales. Por ejemplo: *La Caperucita Roja* era una historia utilizada para evitar que los niños caminaran solos en el bosque y que fueran atacados por los lobos o por cualquier otro peligro. De igual manera se puede ver en *Hansel y Gretel* el intento de protección a niños y adultos, cuando se les advierte de las personas solitarias que habitan en el bosque y pueden ser practicantes de brujería.

Más adelante influenciado por las nuevas tendencias del romanticismo los hermanos Grimm convirtieron estas historias en narraciones caricaturescas dirigidas a los niños.

También es interesante como otra cultura lejana a la occidental como lo es la indígena utilizaba los mitos o fábulas narradas de generación en generación como medio para crear un recordatorio de grandes acontecimientos ocurridos dentro de la comunidad.

Editoriales Camelias fue otro experto que demostró poco agrado hacia las historias con fines educativos, al hacer una visita dentro de sus instalaciones se nos presentaron varios ejemplos de cuentos infantiles con bellas ilustraciones, pero de historias planas de poca profundidad, teniendo como único fin entretener a los más pequeños.

No obstante, a pesar de estas observaciones, Maite consideró que cuentos como *Pepito Marinero y la Isla de los Gusanos*, o *El Principito* son narraciones válidas y muy interesantes de analizar por tener un trasfondo antropológico profundo que hace evidente la simbología presente en la narración.

Como bien plantea Bettelheim en su libro, "Nunca se deben explicar al niño los significados de los cuentos. Sin embargo, es importante que el narrador comprenda el mensaje que el cuento transmite a la mente preconscious del niño." "Los cuentos de hadas enseñan bien poco sobre las condiciones de vida en la moderna sociedad de masas; estos relatos fueron creados mucho antes de que ésta empezara a existir. Sin embargo, de ellos se puede aprender mucho más sobre los problemas internos de los seres humanos, y sobre las soluciones correctas a las dificultades en cualquier sociedad..." (Bettelheim, 1978, pp. 12-129)

2. Perfil del lector

La licenciada en letras de la Universidad Católica Andrés Bello, Maite Dautant, experta en la elaboración de libros infantiles, hoy en día Gerente de información, documentación y estudios del Banco del Libro, ubicado en Altamira, catalogó a "*Pepito Marinero y la Isla de los Gusanos*" como un

libro dirigido a niños/as de edades comprendidas entre los 9 y 11 años. Tomando en cuenta que es una historia de una longitud de 40 páginas, lo que puede ser muy pesado para un niño de menor edad.

El contenido profundo obliga que el lector tenga una formación específica, acorde a aquella que se debería impartir en los grados superiores de la primaria, ya que para la comprensión o la capacidad de análisis de todas las situaciones que se presentan en el transcurso del relato es necesaria una capacidad de síntesis un poco compleja.

Es cierto que el escrito siempre cuenta con un lector implícito, a el cual se le analizan sus reacciones, sensaciones y comportamiento ante su obra, sin embargo, esto es un gran error porque cada persona, sobre todo los niños, reaccionan ante la realidad de distintas maneras.

"Para que una historia mantenga de verdad la atención del niño, ha de divertirlo y excitar su curiosidad. Pero para enriquecer su vida ha de estimular su imaginación, ayudarle a desarrollar su intelecto y clarificar sus emociones; ha de estar de acuerdo con sus ansiedades y aspiraciones; hacerle reconocer plenamente sus dificultades, al mismo tiempo que le sugiere soluciones a los problemas que le inquietan." (Bettelheim, 1978, p. 11)

El lector interpreta las situaciones según las experiencias propias de su vida, de la propia realidad. Por lo que es un error querer encasillar a un tipo de niño específico, ya que esta historia, aparte del enriquecimiento intelectual que pueden brindar las simbologías, es una invitación al esparcimiento recreacional de la imaginación.

En cuanto a los personajes, es importante para las edades a las que está dirigido la clara polarización de los personajes entre el bien y el mal, por ser ésta la base donde se constituirá luego el desarrollo de la personalidad del niño: "Debido a esta identificación, el niño imagina que sufre junto al héroe,

sus pruebas y tribulaciones, triunfando con él, puesto que la virtud permanece victoriosa". (Bettelheim, 1978, p. 17)

3. En cuanto a la educación

“El proceso educativo se materializa en una serie de habilidades y valores, que producen cambios intelectuales, emocionales y sociales en el individuo. De acuerdo al grado de concienciación alcanzado, estos valores pueden durar toda la vida o sólo un cierto periodo de tiempo. En el caso de los niños, la educación busca fomentar el proceso de estructuración del pensamiento y de las formas de expresión. Ayuda en el proceso madurativo sensorio-motor y estimula la integración y la convivencia grupal.” (www.definición.de.com, 2008-2014)

Más allá de educar a la persona a utilizar sus habilidades físicas, motoras e intelectuales con un mero fin utilitarista, la educación es fundamental en el proceso de conocernos a nosotros mismos, como seres racionales y con la aspiración última a la felicidad. El conocerse a sí mismo implica un estudio profundo del ser humano y sus facultades no sólo físicas sino espirituales, como seres trascendentes y creados a imagen y semejanza de Dios.

La familia y el colegio son los núcleos fundamentales para la educación de un niño. Es dentro de estos dos círculos sociales que éste copia patrones de aquellas personas que considere como modelos o hasta especie de héroes. Es importante que el infante se vea motivado a tomar el hábito de la lectura como algo propio, algo placentero; ya que en gran parte de su vida, sin contar el aprendizaje práctico, es a través de este ejercicio que desarrollará su intelectualidad.

Según José Quintal Díaz en su publicación para la revista *En lectura y vida, Problemática de la motivación lectora*, asegura que para que un niño pueda adquirir el hábito de la lectura deben presentarse 3 situaciones. Primero, los padres y profesores deben dar el ejemplo, dicha actividad debe verse como cotidiana, regular. Segundo, deben verse en la necesidad de leer, la curiosidad de aprender sobre un tema que no sea común en su realidad. Y

por último tener la oportunidad de expresar lo aprendido, de esta manera encontrará la motivación de adquirir más conocimiento.

El primer recurso literario con el que los niños tienen contacto, son los cuentos infantiles. Existen diferentes métodos para el desarrollo de ésta herramienta que puede ser considerada no sólo didáctica sino lúdica. Un libro para niños debe partir de una narración fácil de comprender y atractiva para el lector, y acompañarse de imágenes que ayuden a crear este mundo que se describe en la historia. Se considera que el discurso literario del cuento crea una alianza entre la narración y el lector/a que abre un camino por un mundo imaginario lleno de simbologías y significados ocultos en situaciones fantasiosas.

La tesis doctoral *Transmisión de valores a través de los cuentos clásicos infantiles* por la Doctora Purificación Salmerón indica que:

”Los cuentos ofrecen una primera visión del mundo social, afectivo y emocional que los niños irán conociendo poco a poco. Esa forma de conocer el mundo a través de los cuentos supone para autores como Nobile (1992) un encuentro, desde el punto de vista moral, con los problemas éticos fundamentales que facilitan la construcción del significado del bien y el mal, y por consiguiente la creación de un primer código moral. En esta línea Trigo, Aller, Garrote y Márquez (1997) apuntan por ser defensa argumentando que el niño que crece en el contacto con los cuentos, se va impregnando de valores humanos, perdurables y necesarios para constituirse como persona, considerando, que en ellos, los cuentos, se defiende sobretodo, el derecho a la vida, a la paz, se busca la libertad, fraternidad, la igualdad...” (Purificación, 2004, p. 107)

La educación, que conlleva el aprendizaje, no se remite únicamente a la niñez sino que persigue la superación y madurez del hombre a lo largo de toda su vida, como ser que busca la perfección insaciablemente.

Pepito Marino y *La Isla de los Gusanos* ha sido catalogado como un cuento infantil. Sin embargo, su contenido aspira tanto al entretenimiento como a dejar una moraleja igual de perceptible tanto para niños como para adultos, que son quienes encaran verdaderamente y protagonizan las decisiones sociales.

C. En cuanto a la simbología

1. Nombre de la historia

Pepito Marinero y la Isla de los Gusanos

1.1. Síntesis del cuento

Pepito Marinero y la Isla de los Gusanos

Sinopsis

El abuelo Manuel, relata a sus nietos aventuras junto a su amigo Pepito y su gran barco de papel llamado Agathos. A través de las anécdotas del abuelo Manuel los niños abren su mente a las posibilidades de creer en un lugar donde los gusanos se comportan como humanos. Este mundo mágico les da la oportunidad de ayudar a Larissa, una amable lombriz en la búsqueda de una mermelada muy especial pero difícil de encontrar. A medida que avanzan en su viaje se encuentran a simpáticos personajes que les dejan lecciones de vida mientras cada uno constituye una pieza clave para adquirir la tan deseada mermelada.

2 . Glosario de simbología

- Manuel o Abuelito Pompón: Este personaje es el narrador de la historia. Su imagen se representa en dos momentos de su vida. La vejez y la niñez.

En la vejez es un abuelo cariñoso y atento, interesado en educar a sus nietos de manera didáctica, abriendo sus mentes a la creatividad contándoles historias con trasfondo profundo.

Durante la niñez es un niño curioso, contemplativo, atento a los detalles y de una amplia imaginación. Siempre en búsqueda de la verdad. Fiel compañero.

- Pepito Marinero: Es un niño creativo, soñador, y aventurero, capaz de ver más allá de la realidad inmediata. Con una visión amplia del mundo, dispuesto a descubrir nuevos horizontes en sus divertidas aventuras. Es un símbolo de la infancia, de la inocencia, de la pureza del ser humano. Se caracteriza por su generosidad y perseverancia, siempre encontrando lo bueno en el otro. “El amor permite descubrir su interna valía, sólo él hace posible apreciar el mundo de maravillas que el ser querido encierra en sí” (Melendo, 1999, p. 88)
- Larissa: Lombriz que representa al ser humano como individuo, al hombre primario, incivilizado. Es ingenua, curiosa por la novedad. En su personalidad se reflejan las dos dimensiones del hombre: La razón y la voluntad. Y es a través de éstas que logra alcanzar su crecimiento hasta lograr la metamorfosis de su ser, alcanzando su perfección.
- Doña Ramona y Misia Trina: Estas hermanas ciempiés representan la superficialidad. Muchos seres humanos son educados en la sensibilidad de conmoverse por lo bello, pero se pierden en lo superficial sin profundizar en el trasfondo de su realidad.

La educación permite el desarrollo de la admiración por la belleza; lo cual es importante, porque el hombre como ser pensante y elegante se deleita en lo hermoso. Pero la dificultad está en no dar más valor de lo debido al placer que esto puede proporcionar. Cuando esto sucede se desarrolla un individuo cegado por lo banal.

- Hormigas: Hay personas que simplemente siguen las órdenes de quienes les parecen superiores por aquello que reflejan. Sin trasfondo, ideal ni significado, lo único importante es agradar a aquellos que reflejan una vida aspiracional a pesar de ser banal.

- Gumersindo: Es la persona débil que utiliza la opresión como herramienta de control. Se aprovecha del poder que le es otorgado para imponer su voluntad sin pensar en el bien común. Oportunista, dictador e hipócrita. Representa los regímenes totalitaristas y despóticos como el comunismo, el fascismo, la anarquía, entre otros.
- Jaime y Brígida: Estos dos personajes son la consecuencia de la manipulación demagógica. Son aquellas personas que creyeron que habían venido a ser salvados por un gobierno que iba a trabajar para ellos, para poder vivir en la comodidad plena sin ningún tipo de deber con la sociedad. Y al ver el resultado de su falta de participación dentro de los asuntos del gobierno sienten un gran arrepentimiento.
- Los cocos: El hombre masa que no se detiene a reflexionar. Encuentra correcto lo que impone la mayoría, sin ningún tipo de cuestionamiento. Cree fiel y hasta ve de mala manera aquello que es diferente.
- René: Es un coco curioso y atrevido. Representa a aquel individuo que ha pasado su vida siguiendo a las masas, se permite el beneficio de la duda ante aquello que le imponen. Es un personaje muy importante porque es el símbolo del despertar, del cambio. Es una inspiración para aquellos que se encuentran envueltos en una manipulación que les impide ser ellos mismos.
- Las abejas: Las clase trabajadora. Conscientes de las equivocaciones o errores que ocurren a su alrededor no paran de buscar su verdad. Llamadas por su vocación cumplen con su misión dentro de la sociedad. Son auténticas y fieles a sí mismas sin importar la circunstancia a la que se vean sometidas.
- La mermelada: Es el símbolo de la educación. La herramienta que ayuda a crecer y transformar al hombre. Sólo se alcanza la plenitud por medio de la interiorización de los aprendizajes que nos dejan las vivencias. Con el continuo consumo de ella es que se llega a la libertad plena.

- El desierto: Los obstáculos, las dificultades que desvían o hacen más difícil el alcance de los objetivos.
- El barro: La pobreza, la carencia de oportunidades. Hay lugares donde es más difícil la superación por la situación inestable, escurridiza como el lodo.
- Las raíces del sauce: Civilización en medio de la barbarie.
- El capullo: La vida interior, la vida inmanente, donde la persona se transforma en el ámbito de su intimidad. El único lugar donde el hombre tiene privacidad absoluta y existe un diálogo con el yo sin la posibilidad de la intervención externa.
- Agathos: Está basado en Agatodemon o también llamado Agatodaimos, que en la mitología griega representa a un demonio benéfico “que acompaña durante toda la vida a las personas y se manifiesta cuando es necesario. Como espíritu acompañante personal, es similar a la del genio romano, lo que garantiza buena suerte, salud y sabiduría. En el cristianismo, se asimilaría a una especie de ángel de la guarda”. Es por esto que el barco aparece al final de la historia para regresar a los niños de vuelta a casa. (cyclopaedia.net, 2012)
- La mariposa: Todo individuo es capaz de transformarse. “Cada sujeto humano es capaz de perfeccionar las capacidades que posee de tal manera que, en estricto rigor, alcanza cotas de plenitud que pueden considerarse auto-engendradas: participadamente creadas, y no sólo desplegadas a partir de un estado previo inicial” (Melendo, 1999, p. 120). Los aprendizajes que brindan las experiencias del día a día son enseñanzas que motivan al encuentro con la verdad, lo que induce a la búsqueda del cambio para alcanzar lo mejor que se puede llegar a ser. Esa metamorfosis es el reconocimiento de la perfección, es el alcance de la libertad absoluta.

En el cuento, las mariposas son los eruditos que hallaron la verdad y por esto se encargan de repartir la mermelada, es decir ese bien vitalicio que ayudará a los otros a conseguir la verdad por medio de su educación, para que estos también puedan llegar a su perfección. “Según expone Tomás Aquino, existen dos tipos fundamentales de operaciones: una, por la que quien actúa busca su propio acabamiento, o su simple conservación; y otra segunda más noble, que atiende de forma expresa al bien ajeno. La primera es característica de los agentes imperfectos; la segunda, más noble, que atiende de forma expresa al bien ajeno.” (Melendo, 1999, p. 128).

D. Sobre los valores a transmitir

1. La Educación

El objetivo del libro es enseñar a los niños el valor de la educación. Ya que como se dijo en el capítulo anterior sobre la educación mediante la literatura, sólo a través del aprendizaje y la valoración de la misma se lograrán aprender las virtudes necesarias para que una sociedad evolucione. Al tener un fin tan definido se puede hablar de un contenido profundo donde se afianza aquello que se intenta comunicar.

El primer aprendizaje que se transmite dentro de una comunidad es el lenguaje. Es a través de él que se logra la comunicación dentro de un grupo de personas, asociando el concepto al mismo conjunto de sonidos, una vez que se logra un lenguaje concreto, y bien definido es que se puede decir que esa sociedad es civilizada.

“El hombre en su capacidad de razonar, de pensar, tiene la capacidad de nombrar, es decir, darle nombre, significación y sentido a través de una interpretación, consiguiendo elaborar un conocimiento. “Con la aparición del lenguaje tal como lo conocemos se fue conformando una memoria lingüística hereditaria que obra como el legado de un mundo pre-construido en abstracciones y parcelado y fijado en conceptos...” (Sosa, 1995, p.25) “ (Monsalve)

Considerando la palabra como el medio principal del aprendizaje hacemos el atrevimiento de citar a Jordi Blasi es su artículo expuesto en ForoAlfa donde remarca que “la educación permite a los ciudadanos ascender de una clase social a otra. La dialéctica es el proceso de ascensión del alma hacia el mundo de las ideas. Mediante la dialéctica o filosofía, podremos llegar a entender el mundo de las ideas.” Lo que asoma como conclusión que sin el desarrollo del lenguaje estaría truncado el aprendizaje. (Blasi, 2007)

Dicho ascender de una clase a otra es precisamente lo que hace Larissa, la lombriz, al ascender en las colinas de la Isla de los Gusanos a medida que adquiere más mermelada y su cuerpo sufre más transformaciones.

El lenguaje es una enseñanza transmitida por los núcleos principales del ser, como lo son la familia y el colegio. Lo que es de gran importancia ya que los primeros conceptos adquiridos serán aquellos que conformarán la manera de expresarse del individuo, que conformarán el carácter y la personalidad de la persona. Es por esto que se debe trabajar para que los núcleos principales en la sociedad estén fomentados por virtudes y valores que enriquezcan a los niños en proceso de la construcción del yo.

El hombre estudiado es aquel que sabe obrar en el bien. Es aquel que reconoce el amor en sus acciones, y obra en búsqueda de ayudar a los demás para alcanzar su perfección.

Al hablar de la educación como necesidad para el ser humano se desea transmitir que es necesaria la contemplación del entorno, así como sostienen Santo Tomás de Aquino, Platón y Aristóteles, quienes creían firmemente que el conocimiento se adquiere no sólo mediante la percepción sensible y el uso de la razón, sino que se puede dar de forma intuitiva y a través del mundo espiritual del hombre. Tal como decía Heráclito: “oído atento al ser de las cosas”.

Es el capullo la máxima representación en el libro sobre la contemplación. Representa el espacio de la intimidad, de lo privado, de lo profundo, en el silencio y aislamiento del mundo que rodea a Larissa, para finalmente lograr

su última transformación que la llevará a un ámbito de mayor elevación y conocimiento.

El ser humano debe además ser capaz de abstraer y conceptualizar para poder transmitir a la siguiente generación todos sus conocimientos, ya que ésta es la continuidad de las acciones de sus pobladores. Siendo entonces las mismas mariposas, seres que han alcanzado la perfección, las encargadas de velar por repartir más educación (mermelada) al resto de los gusanos, jóvenes y niños de la Isla de los Gusanos.

Si desconociéramos el pasado de donde provenimos podríamos cometer los mismo errores o fallar en los triunfos ya alcanzados. Como dijo Napoleón Bonaparte “Aquel que no conoce la historia, está condenado a repetirla”.

La historia presenta los siguientes valores donde los personajes pueden aprender de la trascendencia de su significado: la belleza, la moral, la fe y la amistad.

2. La Belleza

En primer lugar se da el encuentro con las coquetas Misia Trina y Doña Ramona, unas hermosas ciempiés únicamente preocupadas por su apariencia, sus sombreros, sus zapatos, sus largas pestañas y los desfiles del verano donde podían exhibir su hermosura y sus posesiones. Par de amigas, que no pierden el glamour, pero sin dejar de trabajar ni perder de vista un segundo a las hormigas, quienes se encuentran en perfecto orden trabajando para cumplir sus designios.

No se catalogan estos personajes como malos, aunque sí quedan en la superficie, en lo poco trascendente, en lo perecedero de los bienes materiales. Sin embargo la belleza es un valor al que todo ser humano aspira y se siente atraído por conquistar.

Aunque a lo largo de los años el concepto de lo hermoso ha variado dependiendo del arte y de las prácticas culturales, lo bello sigue siendo aquello que uno no se cansa de mirar. Es todo lo que produce deleite, y que

según la visión aristotélica, busca la perfección, el equilibrio y la armonía entre las partes, lo cual ha sido invariable a través de las épocas.

Según la Real Academia Española la belleza se define como: “Propiedad de las cosas que hace amarlas, infundiendo en nosotros deleite espiritual...” apoyando las teorías de Platón al decir que la belleza es aquella que despierta al eros y que ésta es la vía del conocimiento del verdadero “bien”. Coincide entonces con Aristóteles perfectamente, quien planteó que la belleza se encontraba en la esencia de las cosas.

En contraposición “Kant define lo bello como la representación que produce un placer inmediato y libre de cualquier consideración teórica o moral. Según este filósofo “lo bello es lo que complace universalmente sin concepto; bello es objeto de un placer desinteresado”. (Romero).

Jorge Romero Gil conceptualiza de excelente manera la visión de la belleza de estos grandes filósofos dentro de su publicación *¿Qué es la belleza? La idea de la belleza y su definición*, afirmando que en la filosofía occidental existen dos conceptos de belleza que han sido moldeadas por las propuestas realizadas desde la antigüedad.

“El planteamiento objetivista dice que la belleza es inherente al objeto que se reconoce como bello. Es cualidad propia del mismo. El planteamiento subjetivista dice que la belleza de un objeto depende de la apreciación que de este objeto haga el sujeto. Aquí la belleza no es cualidad propia del objeto sino que depende de la valoración del sujeto”. (Romero)

No obstante, ¿cómo es posible que Misa Trina y Doña Ramona estén preocupándose de la belleza mientras viven bajo el imperio de los Cocos y sin poder comer mermelada?

Ellas se perdieron en la superficialidad y en el deleite en sí de la belleza. Podríamos decir entonces que este par de doñas se inclinan un poco en el concepto de Kant o en el planteamiento subjetivista, debido a que desprecian

el bien objetivo de la mermelada sobre el placer subjetivo de sentirse hermosas.

3. La Moral

El hombre como ser racional y social, busca vivir o debe vivir bajo ciertas normas de comportamiento que lo llevarán a una convivencia armónica y estable.

Existe por un lado lo que llamamos el orden normativo, adquirido a través de la cultura, conformado por valores, símbolos, regulaciones y disciplinas que cubren prácticamente todos los campos de la vida humana desde nuestro nacimiento con el fin de preservar la estabilidad social y no caer en un “Estado de Guerra” como lo llamaría Hobbes.

“Llamamos moral al área de la conducta que se refiere a la honradez, a la virtud, a la castidad, etc...El comportamiento humano es extraordinariamente normativo” (Nisbet, 1975, p. 51)

Habiendo entendido la moral como algo estrechamente relacionado a los valores, se vincula de manera inseparable con la libertad del hombre. La moral se vive de manera íntima a la hora de la deliberación y se manifiesta a nivel social a la hora de la acción.

Más allá de ser regulada la moral según la cultura y la religión personal, debe ser regulada por los conceptos de naturaleza y de derechos humanos. Este ha sido el dilema principal de la población mundial, ya que es difícil lograr unificar dichos conceptos básicos.

La organización de las sociedades se da gracias al sistema político legítimo que se ha escogido, encargado de controlar a la población y de velar por el bien común.

En un principio las orugas y las mariposas eran capaces de gobernarse a sí mismas y vivían en una civilización de bienestar y progreso. Pero se descuidan cuando llegan los cocos y se dejan dominar por ellos, dándose un proceso agresivo, impositivo y por lo tanto ilegítimo. Además los cocos no eran ningunos fervientes servidores del bien; eran creaturas cegadas por el egoísmo y la soberbia que sólo buscaban su bien personal, arrastrando en su miseria al resto de la población de la Isla de los Gusanos.

Es entonces cuando las orugas se percatan de que ya no están evolucionando y su conversión hacia mariposas se ha visto truncada por la regulación del alimento, y no sólo eso sino por su previa contaminación y por el desprecio que los cocos les tenían, dejando en claro el tipo de hábitos que reinaba en su convivir. Es así como se plasma la famosa frase de Einstein: “La vida es muy peligrosa. No por las personas que hacen el mal, sino por las que se sientan a ver lo que pasa”. (Einstein)

Sin embargo, se evidencia lo débil de su poder y su fuerza una vez que los mismos cocos despiertan de la narcotización en la que se encontraban. Liderados por René, quienes al enfrentarse con el Rey Gumersindo, les ganan en argumentos y son capaces de defender al resto de la Isla de los Gusanos y develar la verdad sobre la mermelada y sobre las leyes impuestas. Citando a la misma Larissa: “...el bien no proviene de las leyes de los insectos”, dejando en entredicho que el bien es una aspiración superior a las leyes y que se apega a la perfección del hombre, y no al antojo de los gobernantes.

4. La Fe

“La fe y la razón (Fides et ratio) son como las dos alas con las cuales el espíritu humano se eleva hacia la contemplación de la verdad. Dios ha puesto la verdad y, en definitiva, de conocerle a Él para que, conociéndolo y amándolo, pueda alcanzar también la plena verdad sobre sí. (cf. Ex 33, 18; Sal 27 (26), 8-9; 63 (62), 2-3; Jn 14, 8; 1 Jn 3, 2)” (Juan Pablo II, 1998, p. 3)

La fe y la razón son evidentes en nuestro libro como las dos alas de Larissa una vez transformada en mariposa. La una debe ir de la mano de la otra, y es estando unidas cuando ambas se fortalecen.

Además es representada en la certeza que se tiene de que la imaginación llevará a Pepito y a Manuel a vivir las experiencias que fortalecerán su amistad, no sólo eso sino que dentro de esa imaginación se abandonan en la aventura a la búsqueda de una estrella con la esperanza de conseguir sus deseos.

Asimismo la fe está plasmada en la confianza que Pepito y Manuel depositan en Larissa al creer sus historias de la mermelada, aunque ellos nunca la habían visto ni probado, y tampoco habían encontrado mariposas en la Isla de los Gusanos.

Todos estos elementos transmiten la importancia de buscar la verdad no sólo mediante la razón sino también a través de la fe. Como se mencionó anteriormente en el apartado sobre la educación, es la vida contemplativa, la vida supra humana, que nos lleva a conocer la verdad del mundo y de nosotros mismos. Es contemplando la creación cuando nos asombramos y comenzamos el camino que nos abre las puertas del verdadero filosofar.

5. La Amistad

La amistad es un valor conocido por muchos, aunque son pocos los que la viven de manera realmente auténtica. Fuera de los intereses o el placer, la amistad está dirigida amar a la otra persona en sí misma. Es esta amistad la que Aristóteles considera como la única válida. “La amistad no es sólo necesario, sino también algo hermoso; efectivamente, alabamos a los que aman a sus amigos, y el tener muchos amigos se considera como una de las mejores cosas”. (Aristóteles, 2003)

Como nos explica C.S. Lewis en su libro *Los cuatro amores*, la amistad es el amor más plenamente humano y que puede dar mayor felicidad, “coronación de la vida y escuela de virtudes...Horacio habla del amigo como un “alter ego”; Cicerón se refiere a “la mitad de mi vida” y San Agustín al “alma gemela”. (Lewis C. , 1960, p. 169)

La amistad nace de tener en común algo con alguien. Pepito y Manuel son compañeros de clase, a ambos les gusta jugar juntos y sumergirse en grandiosas aventuras, que a la vez los enriquece desarrollando nuevas amistades. En sus paseos comparten su intimidad sobre los sueños de la vida al ir a pescar estrellas y más tarde Larissa se une a ellos en ese intimar al hablar de sus pensamientos, inseguridades y aspiraciones.

En la historia de Pepito, la amistad también se fortalece gracias a la alegría y la imaginación. La amistad, en medio de esa búsqueda del bien del otro, siempre debe servir como aquél espacio donde la comunicación recíproca se da libre y abiertamente sin prejuicios del otro.

La amistad es desinteresada. Fue Larissa quien los salvó del lodo sin esperar nada a cambio, pero Pepito y Manuel se ofrecieron a ayudarla a alcanzar sus aspiraciones. Al principio lo aceptaron como otra aventura más y con el tiempo nos demostraron que un amigo incondicional y comprometido estará constantemente cooperando a la autorrealización del otro.

Capítulo III

La Metodología

A. Tipo de investigación

Carlos Sabino en el libro *Cómo hacer una tesis y elaborar todo tipo de escritos* expone que:

“... son las investigaciones descriptivas las más recomendables para una tesis de pregrado. Ellas permiten, sin duda, poner de manifiesto los conocimientos teóricos y metodológicos de su autor, pues una buena descripción sólo se puede hacer si se domina un marco teórico que permita integrar los datos y, a la vez, se tiene el suficiente rigor como para que éstos sean confiables, completos y oportunos. Ellas permiten, además, ir sedimentando conocimientos que serán utilizados luego por otros tesisistas o científicos, de modo tal que su utilidad se proyecta más allá de sus límites estrictos.” (Sabino, 2006, p. 69)

Según el autor no podemos desligar la propuesta realizada de las investigaciones explicativas ya que “... Este tipo de trabajo implica, entonces, que los objetos a estudiar ya son conocidos de un modo suficiente, es decir, que contamos con una descripción de los mismos...” permitiendo al estudiante demostrar el dominio que posee sobre el tema específico que decidió desarrollar dentro de su campo de estudio.

B. En cuanto al contenido

El primer paso antes de comenzar cualquier proyecto escrito es la definición de aquello que se quiere comunicar. Según la guía IV del taller *Aprende a escribir un cuento* dicta como mandamiento nº5 de Horacio Quiroga “No empieces a escribir sin saber desde la primera palabra adónde vas. En un cuerpo bien logrado, las primeras líneas tienen la misma importancia que las tres últimas”. (Gamero, Guía IV del taller: *Aprende a escribir un cuento*, 2012)

La escogencia del tema para la escritura de un cuento infantil con fines didácticos debe ser realizada a través del análisis entre aquellos mensajes que se les desea comunicar al infante. Se debe priorizar el valor principal que se pretende que el niño aprenda y a partir de él construir una historia amena e interesante que ayude a la enseñanza.

Andreina Van den Branden fue la creadora hace unos años atrás del personaje de Pepito Marinero. Tenía el proyecto personal de elaborar una historia en base a este personaje aventurero. Hace un par de años se decidió compartir ese propósito como Proyecto Final de Carrera en equipo ya que Claudina y Elisa podrían aportar en diferentes ámbitos a su desarrollo.

A partir de varias reuniones en las cuales se compartieron los primeros escritos de Pepito, donde se discutió entre las integrantes del equipo a manera de “brainstorming”, se fue dando con una historia, personajes y simbología con suficiente peso para luego desarrollarla.

Una vez las ideas definidas, se terminó de escribir el libro, con el apoyo del curso *Aprende a escribir una cuento* de Funda FAEC, al cual se asistió en marzo de 2013. Sumado a esto el respaldo del tutor, Ricardo Ramírez Requena, quien además, en años anteriores fue el profesor de crónicas y literatura ayudando al desarrollo de nuestras habilidades de escritura y narración.

La educación fue escogida como tema central de la historia, ya que se consideró que su escasez y menosprecio es el mayor problema de la sociedad.

Sin embargo, además de la búsqueda de la educación, simbolizada en la mermelada de violetas, se pueden abstraer otros valores importantes en el desarrollo de los menores de edad, como lo son la contemplación de la belleza, la moral y la fe como objetos de reflexión del ser humano. Sin olvidar

los valores comunes como la amistad, la generosidad, la valentía y la humildad.

C. En cuanto al escrito

Según la guía IV del taller *Aprende a escribir un cuento* del Profesor Heriberto Gamero el mandamiento nº 2 “Haz un bosquejo de la historia, tratando de ajustarte a la estructura tradicional de planteamiento, nudo y desenlace; luego puedes sentirte libre de violarla” se debe crear una línea de acción o de sucesos que den un estimado de aquello que ocurre, y ocurrirá en el cuento.

Se debe trabajar sobre un conflicto que haga la historia interesante para ser relatada. Bajo las teorías del Profesor Gamero expuestas en la guía III del taller de escritura de FAEC:

“...Como ya se ha dicho todo relato debe presentar a un personaje que vive un conflicto que lo obliga a tomar decisiones, a actuar sobre dicho conflicto, con el objeto de resolverlo (con éxito o fracaso) y en cuyo proceso experimenta un cambio, cambio que significa que nuestro personaje piensa diferente, dice lo contrario de lo que afirmaba al principio, se opera en él una transformación que lo lleva a ver las cosas de otra forma. Si el personaje no actúa sobre su conflicto, si no se mueve, si todo le da igual y no trata de resolverlo, entonces no hay relato. Igualmente, si nuestro personaje no tiene conflicto alguno, de igual manera la figura del relato deja de ser para convertirse en un poema, quizás, o un ensayo...” (Gamero, Guía III del taller: *Aprende a escribir un cuento*, 2012).

En este caso para el desarrollo de la narración se utilizó como punto de partida un conflicto que motivó la salida de los personajes a una aventura (pescar una estrella). Estructura llamada comúnmente como el viaje del héroe, donde hay una búsqueda y el personaje principal se encuentra con distintos personajes que lo ayudan o entorpecen su camino a la meta.

Más tarde ocurre un quiebre en el relato que cambia el rumbo de los dos amigos desviándolos del conflicto principal (adquirir educación); lo cual realmente enriquecerá la historia. A través de la narración los dos personajes principales se encontrarán con sujetos que presentarán un punto de reflexión, o cuestionamiento, quienes dejarán un aprendizaje, acercándolos más a resolver el conflicto principal: encontrar la mermelada. Como se explicó anteriormente, hay encuentros que enriquecen el relato haciendo la historia más interesante.

Es importante no dejar cabos sueltos en los ciclos propuestos, es por esto que al final de la historia dentro del aprendizaje es claro el mensaje de que con la adquisición de la educación (el conflicto principal) es lo que hará que sucedan las cosas que realmente se quieren y no el encontrar una estrella en el mar (conflicto inicial). De esta manera se cierran los dos ciclos de conflictos abiertos.

El punto de giro es aquel elemento que ayuda a dar el impulso que la narración necesita para ser inesperada. El profesor Heberto Gamero se refiere a ellos como “los cambios principales del cuento, es decir, los acontecimientos y acciones que cambian el desarrollo del relato a partir de ese instante”. Además habla sobre la cantidad adecuada de tales momentos contundentes:

“En un relato no debe haber, por lo general, más de dos puntos de giro. El primer punto de giro lo constituye la aparición del conflicto. En ese momento una situación que era estable se desestabiliza. El segundo punto de giro viene dado al final del nudo, y es la acción que resuelve el conflicto...” (Gamero, Guía III del taller: Aprende a escribir un cuento, 2012)

Quien narra la historia es de gran importancia porque el lector crea una alianza de confianza con él, se crea un pacto ficcional donde el lector creará todo lo que el narrador diga sin importar cuán fantástica sea la historia, siempre y cuando se guarde coherencia y verosimilitud.

Pepito Marinero y La Isla de los Gusanos cuenta con dos narradores, el primero que es omnisciente, es decir que no está presente en la historia. Éste se encarga de introducir y cerrar la historia, crea la atmósfera para que el lector quiera saber más sobre lo que sucede en el libro.

Ya una vez que comienza la aventura, la narración la toma el compañero del héroe. Manuel como narrador de su propia aventura relata todo cuanto sucedió a su alrededor, él recrea lo ocurrido durante su viaje reflejando su admiración por su amigo, de esta manera el lector se le permite explorar en su imaginación creando los curiosos personajes en su fantasía.

Transmitiendo de manera acertada la importancia de la escritura, Bruno Bettelheim dice: "El placer que experimentamos cuando nos permitimos reaccionar ante un cuento, el encanto que sentimos, no procede del significado psicológico del mismo (aunque siempre contribuye a ellos), sino de su calidad literaria; el cuento es en sí una obra de arte, y no lograría ese impacto psicológico en el niño si no fuera, ante todo, eso: una obra de arte". (Bettelheim, 1978, p. 21).

D. En cuanto a la ilustración

Las imágenes dentro de un cuento infantil son muy importantes a la hora de la elaboración de un libro. La primera impresión que se lleva el lector es por medio de las ilustraciones. Es por esto que se debe realizar un análisis profundo de aquello que se busca expresar para la escogencia de las técnicas que se llevaran a cabo.

Luego de la entrevista que tuvimos con Samanta González, ilustradora profesional de 2D, graduada en el *Centro de Diseño Digital*, se tomó la decisión de realizar los dibujos a lápiz para luego digitalizarlos. Samanta nos presentó diferentes técnicas que son comúnmente utilizadas en el dibujo.

Desde técnicas manuales como lo son el gouache, la acuarela, el color, el óleo y el acrílico o bien la digitalización por medio de programas de Adobe como *InDesign*, *Illustrator* y *Photoshop*, entre otros. Esto fue una importante decisión ya que cada uno de estos métodos daría un resultado completamente diferente.

El gouache se destacaba por los colores brillantes y alegres que lo caracterizan pero la delicadeza para su uso nos hizo desistir rápidamente porque sería muy complicado lograr los pequeños detalles.

Por otra parte, el acrílico era perfecto por su secado rápido pero a la hora de pasarlo al digital sería difícil la diagramación y su ajuste en las páginas. Los colores serían un reto pero en caso de cualquier cambio se debería comenzar el dibujo desde el principio, lo que nos tomaría mucho más tiempo del que disponíamos.

El favorito era la acuarela pero su delicadeza a la hora de escanear perdería su efecto. De la misma manera se fue analizando cada una de las opciones, para poder llegar a la más conveniente.

Para darle forma a todo aquello que las letras nos pedían dibujar, nos apoyamos en nuestros talentos y aprendizajes adquiridos durante la carrera; por lo que se escogió hacer los bocetos en lápiz, como se procede en primera instancia en cualquiera de las técnicas mencionadas, para luego darle vida por medio de la digitalización en *Adobe Illustrator*.

El primer paso fue la búsqueda de imágenes para la inspiración de los personajes y paisajes. Ver varias imágenes del mismo objeto es muy importante antes de comenzar a dibujar, porque de esta manera se pueden visualizar varias perspectivas e interpretaciones del mismo objeto y crear una ilustración completamente original.



Ilustración 1 Ejemplos para la ilustración de Cocos (Pinterest, Beetles_Bugs_Glying Insects500)

Luego se procede al dibujo. Se deben realizar varios bocetos con diferentes características, posiciones y expresiones, antes de decidir el producto final. Como comenta Hart en su libro “*Cómo Dibujar Animales*”: “El error más común cometido por los principiantes es el de trazar cada línea como si la estuvieran grabando sobre la piedra. Los profesionales empiezan con un esbozo, y siempre procuran no apretar demasiado el lápiz. Esto permite que la imaginación disponga de la libertad para experimentar”. (Hart, 1995, p. 13)

Al igual que comenta Hart, Samanta nos recomendó “hacer numerosos intentos, es importante antes de definir cada personaje, ya que en cada uno de estos habrá algún detalle que les guste más que en el anterior, y tomando cada una de estas características que les gusten construirán el definitivo”.

En el antes mencionado libro de Christopher Hart encontramos ejemplos y recomendaciones interesantes sobre cómo lograr la expresión en los personajes y cómo desarrollar los esbozos. A continuación exponemos un ejemplo de nuestros bocetos:



Ilustración 2 Fiesta Insectos Ilustración hecha a lápiz. (Claudina Pérez Muskus)

Una vez que los personajes, acciones y paisajes están escogidos se procede a recrear las escenas que se desean comunicar a través de la ilustración. Una vez que el boceto está listo en lápiz, se lleva el dibujo a la digitalización. Se escanea el boceto y se recrea la imagen por medio del delineado (trazo de líneas copiadas sobre el boceto en el *art board* de *Illustrator*).



Ilustración 3 Fiesta de insectos delineado en *Illustrator*. (Elisa Molina)

Una vez que se ha delineado todo el dibujo se procede a la colorización. Se debe escoger una paleta de colores que sea armoniosa y variada para ser utilizada a lo largo de todo el libro. La escogencia de colores debe ir acorde al mensaje que se está comunicando, no es el mismo “look and feel” que transmite una paleta de colores pasteles que esa sensación que puede dar una paleta opaca o de neones.

Como dijo Maite Dautant durante la entrevista que se tuvo con ella “Hay que tener presente que se debe manejar una unidad en el discurso, personajes deben ser iguales, el trazo, el color y la perspectiva deben verse lo más

parecido posible, para no sentir que estamos en libros diferentes”. Por lo que se pensó asignar un solo color para cada dibujo y matizar el color utilizando la técnica de *Photoshop* del *graphic pen*.



Ilustración 4 Fiesta de insectos con *Graphic Pen* unicolor. (Elisa Molina)

Como en todo proyecto hay propuestas interesantes que no encajan en lo que se busca comunicar. Este método era innovador y llamativo pero consideramos que se perdían los detalles del dibujo, por lo que finalmente se utilizó la selección de una paleta de colores brillantes para colorear nuestra historia. Agregándole una textura de *canvas*, para no tener colores tan lisos y se lograra obtener el siguiente resultado:



Ilustración 5 Fiesta de insectos con color y efecto *canvas*. (Claudina Pérez Muskus)

Finalmente para darle un toque de autenticidad al libro, se decidió colocarle un plegable como página final de la historia. Bajo la tutela de Paco Chovet, quien ya había practicado este efecto en la publicación de Fundación Polar, “10 Parques nacionales de Venezuela” (un libro para armar), se logró crear una figura de los protagonistas que sobresaliera del libro para despedir al lector.

Es importante resaltar que el proceso de ilustración debe ir de la mano o darse en paralelo al proceso de edición (diagramación). Es por esto que en el siguiente apartado se continuará con la descripción de los pasos para el último acabado de las ilustraciones.

E. En cuanto al proceso de edición e impresión

Una vez escrita la historia, lo más importante en el transcrito al libro que será impreso y presentado como producto final, es determinar qué partes del texto son las adecuadas para mantener juntas en una misma página y dónde se produce el momento ideal para hacer el paso de página, dejando al lector enamorado con la lectura.

Se procedió entonces a realizar una lectura profunda para analizar el texto, y se definieron los momentos de quiebre basándonos en los cambios de lugares o de encuentros con nuevos personajes. Encontramos también un par de momentos sorprendidos cuya resolución se encuentran en el cambio de página como lo es en el caso del ataque del pelícano y de la transformación final de Larissa de su capullo a ser una hermosa mariposa.

Finalizados los cortes de los textos, se escogió la frase o el evento más llamativo del contenido para concretar la ilustración a llevar a cabo para cada página.

No obstante, antes de iniciar los bocetos finales y su digitalización, se realizaron los primeros intentos para diagramar el contenido. Se procedió a la escogencia del formato de impresión.

A comienzos del proyecto se empezó con un formato cuadrado de 21x21cm. Este sería un tamaño clásico, cómodo para la lectura del niño y práctico a la hora de crear una colección de libros que se tuvieran que guardar juntos en una biblioteca. Pero a la hora de la diagramación el

espacio no era suficiente para acomodar el texto y las imágenes. Por lo que se tuvo que cambiar a una opción más amplia como lo es el clásico tamaño carta. A continuación unos ejemplos de dichas páginas:

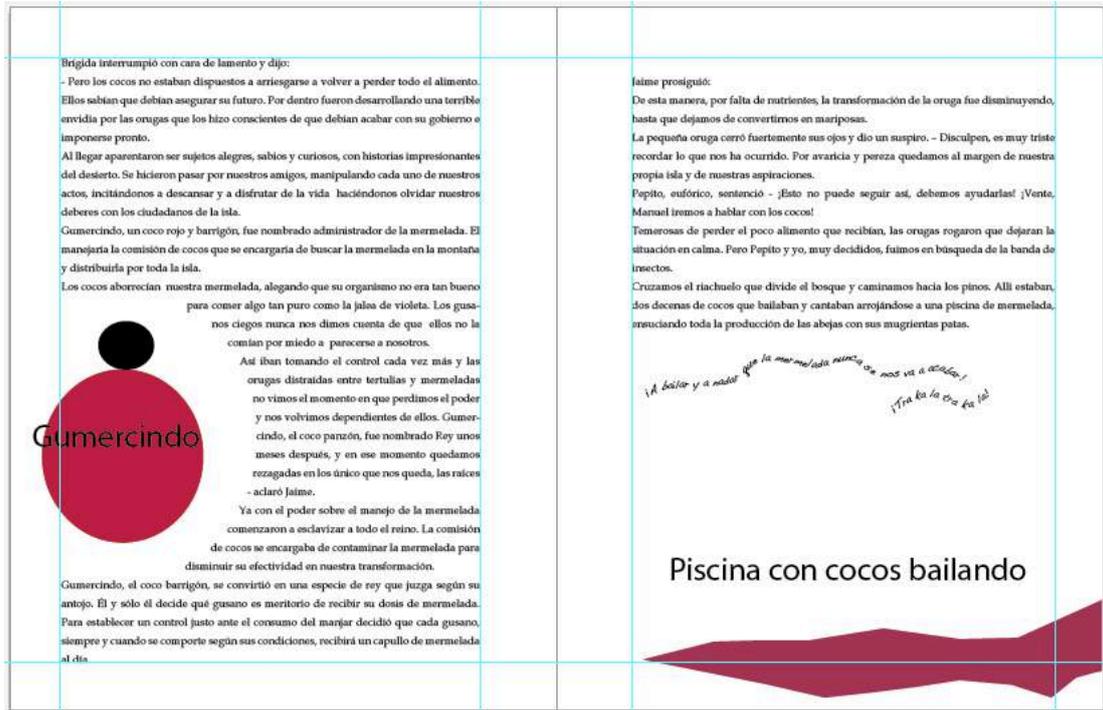


Ilustración 6 Muestra de la primera diagramación. (Claudina Pérez Muskus)

Este tamaño lo hallábamos poco convincente ya que no era atractivo en su presentación, por lo que se decidió buscar ayuda de expertos que nos guiaran en el tema.

Ramón Yépez, fundador de la agencia de diseño gráfico *Imación*, graduado de diseñador gráfico del Instituto de Diseño de Caracas, fue el primer contacto que nos ayudó a definir cómo sería la presentación de Pepito Marinero al lector. Luego de haber tenido dos entrevistas enriquecedoras, se determinó que *“El medio es el mensaje”* (Marshall Mc Luhan). Se debía escoger un formato que fuera llamativo para atraer al lector, con un espacio amplio, donde el texto y las imágenes lucieran de manera armoniosa y coherente, sin que se obstruyeran una con otra.

Luego de varias propuestas de Ramón, se concluyó que la mejor opción sería un formato apaisado de 40x15cm. Este sería un libro amplio y alargado que provocaría un acercamiento entre los lectores, es decir, actuaría como puente de conexión entre madre e hijo o amigos que comparten una historia, afianzando los valores que se quieren comunicar.

Esto representaba un gran reto, ya que los dibujos se habían planificado en un primer momento para una distribución vertical, lo que exigía una redistribución de las imágenes que ya habían sido digitalizadas. Trabajando en esquemas a escala de 20x7.5cm se restituyeron las imágenes partiendo de los cortes de texto que ya se habían planteado.

Listos los esquemas de cada doble página se llevó a cabo una tercera entrevista con el diseñador Rogelio Chovet (Paco), arquitecto graduado de la Universidad Central de Venezuela, quien ejerce hoy en día como diseñador gráfico independiente en diferentes proyectos dentro del país, sobretodo de la Fundación Polar, quien aprobó con creces la decisión de hacerlo apaisado.

Paco nos aconsejó trabajar el texto dentro de cajetillas del mismo formato y preferiblemente situados en el mismo lugar dentro de todas las páginas. Para esto fue necesario aprender nuevas herramientas de los programas de *Adobe Illustrator*, *InDesign* y *Photoshop*, entre ellas, las explicadas por Paco, sobre cómo verter el texto y correrlos según nuestra voluntad de manera automatizada, o efectos de layers y texturas para trabajar de manera más rápida, segura y efectiva.

Es importante resaltar que aunque no seamos expertas en el tema de los programas, hemos contado con cortas clases en la Universidad Monteávila, o encuentros casuales con personas más conocedoras de la materia, que nos han dado las suficientes herramientas para emprender esta labor. Además hoy en día se cuenta con la ayuda y apoyo incondicional de los

tutoriales de internet, fácilmente encontrados en Youtube o las mismas páginas web de los programas de *Adobe*.

Una vez concluida la diagramación se terminó el proceso de bocetos con los tamaños adecuados y se continuó con la digitalización de los dibujos, lo cual nos trajo finalmente el tan esperado producto final.

Sin embargo, nos tocaba encarar un último reto: la impresión. Tomando en cuenta la escasez de materiales, sobre todo de papel, que está sufriendo el país en la actualidad, encontrar un proveedor que imprimiera libros en este formato y que dispusiera de materiales de calidad con el acabado que buscábamos, fue difícil.

Se tomaron en cuenta tres cotizaciones de las imprentas recomendadas por los diseñadores. Entre ellas estaban: W&D, Gimgraph, Grupo intenso y Finalmente Grafic Master C.A. De las tres opciones se escogió a Graphic Master C.A., ya que es la que más se adaptaba al presupuesto y las expectativas que se tenían.

Capítulo IV

Aspectos gráficos

A. Formato:

- ✓ Apaisado. 40x15cm

B. Tipografía:

- ✓ Títulos de la portada: Katy Berry
- ✓ Texto del libro: Book Antigua.

C. Paleta de colores:



D. Estructura del libro:

- ✓ Carátula con portada y contraportada
- ✓ Dedicatoria
- ✓ Créditos
- ✓ Portadilla
- ✓ Páginas del cuento
- ✓ Colofón en la página de cierre

E. Material:

- ✓ Impreso en papel glasé de 150 gramos y papel bond 26.
- ✓ Espiral doble.

Capítulo IV

Conclusiones

Al finalizar la elaboración del cuento infantil, *Pepito Marinero y la Isla de los Gusanos*, redactado e ilustrado como herramienta didáctica para la transmisión de valores se pudo concluir que, para elaborar un cuento infantil se debe tener una idea creativa y lúdica guardando la coherencia y verosimilitud de la historia. El desarrollo de la narración debe tener un propósito que haga interesante la historia. El inicio debe presentar un problema interesante que cree en el lector la necesidad de descubrir cómo se soluciona. Debe haber un objetivo a lograr y obstáculos que superar para que el personaje principal tenga un descubrimiento o cambio que hagan una transformación en la historia.

Se concluye, por igual, que se debe investigar a profundidad sobre aquello que se intenta transmitir. En el caso de *Pepito Marinero y la Isla de los Gusanos* sería la educación, la belleza, la moral, la fe y la amistad, cuidando que al momento de convertir los valores en simbologías no sean muy obvias al lector y se debe respetar el espacio de interpretación personal.

A la hora de escoger las técnicas que se utilizaran para ilustrar se deben tomar en cuenta los aspectos positivos y negativos de cada una para optar por la opción más viable, que se ajuste a las posibilidades y expectativas de las que se dispone. El colorido escogido para las ilustraciones debe guardar sintonía con el mensaje que se quiere transmitir. La escogencia de una paleta de colores, y respetarla, es parte de guardar la coherencia a lo largo del libro. De igual, manera el trazo y la perspectiva debe mantenerse igual en cada una de las páginas para mantener la unidad del discurso para que el lector no se sienta en libros diferentes en cada página. A la hora de diagramar es importante balancear el peso del texto con la imagen.

Llegamos a la conclusión de que la elaboración de herramientas educativas que transmitan valores y virtudes es importante para la formación moral de los niños. Fomentar la lectura en los jóvenes es vital para su crecimiento intelectual. Los valores de una persona son consecuencia de lo aprendido en sus núcleos primarios (la familia y el colegio), y la literatura juega un papel fundamental en la construcción de la propia identidad.

Esperamos que este manual de paso a paso sirva como ayuda a todas aquellas personas que quieran realizar un cuento infantil para esparcir mensajes educativos en mira de construir una sociedad con valores.

Recomendaciones

Con estos puntos queremos ofrecer una guía para aquellos que deseen emprender un proyecto parecido:

- ✓ Al escribir un cuento se debe cuidar concluir todas las propuestas abiertas.
- ✓ El punto de giro es lo que captura la atención del lector, por esto debe ser impactante y poco esperado.
- ✓ El formato del libro debe ser llamativo a los niños sin olvidar la comodidad a la hora de la lectura.
- ✓ A la hora de diagramar se debe recordar que mucho color distrae, pero a su vez no se puede olvidar el peso de la imagen.
- ✓ No temerle al blanco, los espacios en blanco son un respiro para el lector.
- ✓ Evitar mezclar texto con fondos de texturas o imágenes, lo cual dificulta la lectura.
- ✓ Al escoger el material para imprimir el libro, se debe tomar en cuenta que los materiales son parte del mensaje y a veces es mejor sacrificar cantidad antes de la calidad.
- ✓ Al diagramar se debe cortar el texto, página por página, en el momento exacto para que la narración se vea coherente e induzca al lector a continuar la lectura.

Bibliografía

Aristóteles. *Ética a Nicómaco*. Consultado el 8 de febrero de 2014 en el sitio web: <http://xdreus.blogalia.com//trackbacks/11842>

Bettelheim, B. (1978). *Psicoanálisis de los cuentos infantiles*. Barcelona: Editorial Crítica.

Blasi, J. (2007). *www.foroalfa.org*. Consultado el 8 de febrero de 2014 en el sitio web: <http://foroalfa.org/articulos/la-belleza-segun-platon>

Cortázar, J. (s.f.). *Sobre el Cuento*. Consultado en marzo de 2014 en el sitio web: http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/opin/sobre_el_cuento.htm

Einstein, A. (n.d.). *www.frasalia.com*. Consultado el 6 de febrero de 2014 en el sitio web: <http://www.frasalia.com/autores/albert-einstein>

Gamero, H. (2012). *Guía III del taller: Aprende a escribir un cuento*. Caracas, Venezuela : Funda FAEC .

Gamero, H. (2012). *Guía IV del taller: Aprende a escribir un cuento*. Caracas, Venezuela : Funda FAEC.

Hart, C. (1995). *Cómo Dibujar Animales*. Barcelona : Martínez Roca, S.A.

Juan Pablo II, P. (1998). *La Fe y la Razón*. Venezuela: Ediciones Trípode.

Lewis, C. (1960). *Los Cuatro Amores* . Londres: Harcourt Brace & Company.

Martire, B. (s.f.) *Beetles_Bugs_Flying Insects 500*. Consultado en enero de 2014 en: http://www.pinterest.com/barbaralake/beetles_bugs_flying-insects-500/

Melendo, T. (1999). *Las dimensiones de la persona*. Madrid: Ediciones palabra S,A.

Monsalve, B. (n.d.). *www.vereda.ula.ve*. Consultado el 10 de febrero de 2014 en el sitio web: <http://filosofia.about.com/od/La-Estetica/a/que-Es-La-Belleza.htm>

Nisbet, R. A. (1975). *Introducción a la Sociología*. Barcelona: Ediciones Vicens-Vives, S.A.

Piper, J. (1998). *Ocio y la Vida Intelectual*. Ediciones Rialp.

Platón. *El Banquete*. Consultado el 3 de febrero de 2014 en el sitio web: http://www.edu.mec.gub.uy/biblioteca_digital/libros/P/Platon%20-%20El%20Banquete.pdf

Purificación, S. (2004). *Transmisión de valores a través de los cuentos clásicos infantiles*. Granada: Universidad de Granada.

Quitanal, J. (n.d.). *Problemática de la motivación lectora. En lectura y vida*.

Romero, J. (n.d.) *Qué es la belleza*. Consultado el 5 de febrero de 2014 en el sitio web: www.filosofia.about.com.

Sabino, C. (2006). *Cómo hacer una tesis y elaborar todo tipo de escritos*. Venezuela: Editorial Panapo.

Universidad de Piura, Facultad de Comunicación. (S/F) *Guía para citas y referencias bibliográficas*. Consultado el 20 de febrero de 2014 en el sitio web:http://www4.ujaen.es/~emilioml/doctorado/guia_rapida_de_citas_apa.pdf

Santanbrogio, C. (2010) *9 millones de personas usan internet en Venezuela*. Consultado en marzo del 2014 en el sitio web: <http://tendenciasdigitales.com/794/9-millones-de-personas-usan-internet-en-venezuela/>

S/A (8 de enero de 2012). Cyclopaedia.net. Consultado el 23 de febrero de 2014, de cyclopaedia.net: <http://es.cyclopaedia.net/wiki/Agathos-Daimon>

S/A. (2008-2014). Definición de educación. Consultado el 31 de enero de 2014 en el sitio web: <http://definicion.de/educacion/#ixzz2s8YZOfHz>