

A N E X O S

CREACIÓN DE UN ÁLBUM ILUSTRADO PARA FAVORECER LA ALFABETIZACIÓN VISUAL EN LA ETAPA INFANTIL

EL CUENTO QUE TE LEE LA MENTE

Roberto Villar Santos

ÍNDICE

Anexo 1. Tabla 1: cinco álbumes que trabajan la alfabetización visual.....	29
Anexo 2. Tabla 2: cinco álbumes interactivos y lúdicos.....	29
Anexo 3. Tabla 3: cinco obras metaficcionales.....	30
Anexo 4. Elementos de la imagen.....	30
Anexo 5. Tabla 4: aspectos gráficos y compositivos de diez álbumes.....	34
Anexo 6. Ejemplos de función de anclaje en el texto.....	40
Anexo 7. Tabla 5: diseño narrativo de diez álbumes.....	40
Anexo 8. Prototipo de guión. Primer esbozo.....	41
Anexo 9. Búsqueda de las tres figuras y lista de temas de interés.....	42
Anexo 10. Storyboard o guión gráfico.....	43
Anexo 11. Prototipo del álbum a mano alzada.....	45
Anexo 12. Dibujo manual.....	48
Anexo 13. Diseño digital.....	49
Anexo 14. Realización del álbum propio: <i>El cuento que te lee la mente</i>	51
Anexo 15. Diferentes impresiones caseras.....	55
Anexo 16. Impresión y encuadernación.....	56
Anexo 17. Versión en euskara: <i>Pentsamendua irakurtzen dizun ipuina</i>	57
Anexo 18. Aspectos gráficos y compositivos presentes en el álbum.....	58
Anexo 19. Intervención en un aula de cuatro años.....	61
Anexo 20. Vídeo de la narración de la versión en euskara.....	65
Anexo 21. Ideas para otros álbumes ilustrados.....	66

Anexo 1. Tabla 1: cinco álbumes que trabajan la alfabetización visual

Tabla 1: cinco álbumes que trabajan la alfabetización visual					
Criterios	El problema	Petra	Ez da kaxa bat	El pequeño agujero	Me gusta
Desarrollo narrativo a partir de formas geométricas (círculo, cuadrado, triángulo)	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Vinculación con objetos del cotidiano	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Atribución de significados a partir de la asociación formal	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Alternancia del color de las formas para variar significados				Sí	Sí
Alternancia de contextos para variar significados		Sí		Sí	
Presencia de arquetipos	Sí	Sí	Sí		Sí
Troquelación de hojas que favorece algún tipo de juego visual				Sí	Sí

Anexo 1. Tabla 2: cinco álbumes interactivos y lúdicos

Tabla 2: cinco álbumes interactivos y lúdicos					
Criterios	Non dago txirlo?	Liburu bat	El libro que hace clap	Que viene el lobo	Tres historias cortas
Aparición de elementos que estimulan los sentidos		Sí	Sí		
Interacción directa: una acción ante el libro para que ocurra algo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Movimiento del libro (girar, cerrar, doblar...)	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Integrar a la persona lectora como otro personaje de la historia	Sí	Sí		Sí	Sí

Anexo 3. Tabla 3: cinco obras metaficcionales

Tabla 3: cinco obras metaficcionales					
Criterios	Libro rojo	Sin título	Museum	Istorio bat	El apestoso hombre queso
El libro se referencia a sí mismo	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Aparece el libro dentro del libro	Sí	Sí	Sí	Sí	
Tratamiento estético que apoya la presencia o carácter de la obra	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Referencias intertextuales					Sí
Implicación de la persona lectora		Sí			Sí
Voz narrativa irrumpe en la superficie textual		Sí		Sí	Sí
Voluntad de producir perplejidad. Cuestionar la realidad	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí

Anexo 4. Elementos de la imagen

Según Acaso (2006), Durán (2009) y Dondis (2010) los elementos que componen la imagen son:

Elementos morfológicos o herramientas de configuración

- **Tamaño:** se refiere a las dimensiones físicas del producto visual que se establecen en relación con la escala de la persona receptora. Se busca una relación física con la representación visual (más grande o pequeña que la persona destinataria. En este sentido, la selección de las dimensiones depende de tres criterios: el impacto psicológico, el efecto de notoriedad o la comodidad de manejo o de ubicación.
- **Formato o superficie:** “límite exterior de un cuerpo que lo separa y distingue del resto del espacio” (Durán, 2009, p. 46.). El soporte (forma y orientación) del producto visual y espacio físico donde se inserta la imagen. Un formato rectangular requiere seleccionar una orientación vertical u horizontal. Esto se realiza en base a la adaptación al soporte, el sentido de la lectura (en occidente el formato horizontal favorece la comprensión de la imagen) o el contenido simbólico.

- **Color o cromatismo:** “realidad física de la realidad iluminada” (Durán, 2009, p. 62) y el aspecto más aparente de una imagen (el primero que se capta). Al mismo tiempo, tiene tres características fundamentales: la tonalidad (permite distinguir un color de otro), la saturación (intensidad del color) y la temperatura del color (colores fríos o cálidos). Sobre esto, cabe destacar que el alumnado infantil muestra predilección por los colores saturados. Existen dos tipos: colores pigmento que son matericos y se pueden tocar (a partir de la mezcla de cian, amarillo y magenta) y colores luz que son intangibles y forman parte del mundo digital (a partir de la mezcla de rojo, verde azul). El color “es una herramienta visual cargada de información, por lo que constituye uno de los recursos más importantes para transmitir significados a través del lenguaje visual” (Acaso, 2006, p. 60), por ello, la selección de uno u otro color influye en el significado, el color presenta una fuerte dimensión emotiva. Los criterios para seleccionar el color son: calendario comercial, contraste visual, identificación de marca, identificación con el público objetivo o contenido simbólico (rojo: sexo, poder, sangre, violencia, agresividad, peligro, acción, prohibición, etc; verde: esperanza, militar, naturaleza, caza, etc.). Los cuatro colores básicos son: azul, rojo, amarillo y verde.
- **Iluminación:** está presente en dos niveles: la luz propia del objeto y la luz con la que se ilumina el objeto. Ambas transmiten significado. Los criterios para la selección de la luz son: tipo de fuente (natural-artificial), cantidad (claves bajas o altas), temperatura (caliente o fría) y orientación (picado, contrapicado, a favor o en contra de la lectura)

Elementos compositivos o herramientas de organización

- **Composición:** supone la organización de los elementos que forman el conjunto de imagen, con el fin de obtener un efecto de unidad, orden y equilibrio dentro de los límites del soporte. Esta ordenación está dirigida a transmitir significado, de hecho, componer una imagen es ordenar los diferentes elementos para construir el mensaje visual. Para generar esta estructura abstracta existen diferentes recursos. Recursos para crear una composición reposada: constantes, simétricos, rectos, centrípetos, completos, centrados. Recursos para crear una composición dinámica: inconscientes, asimétricos, oblicuos, centrífugos, incompletos, descentrados. Existe a su vez, la estructura modular que se basa en la “repetición de una misma forma, según criterios de acercamiento y alejamiento preestablecidos y fáciles de reconocer” (Durán, 2009, p. 66) Igualmente, se puede buscar un equilibrio estático o dinámico, para ello se tiene

en cuenta la relación del peso visual entre los elementos y respecto a la superficie de la composición (un color oscuro pesa más que uno claro, una figura grande más que una pequeña, etc.)

- **Contorno y forma:** “apariencia externa de una cosa (...), conjunto de líneas y superficies que determinan su contorno” (Durán, 2009, p.55). Permite captar la singularidad de los elementos. El reconocimiento de las diferentes formas y contornos depende de la orientación y el punto de vista y a su vez, del aspecto psicológico de la percepción visual (la silueta de un toro por ejemplo se reconoce mejor de perfil que de frente). A su vez, se distinguen dos tipos: las formas orgánicas o naturales (irregulares y ondulantes) y las formas artificiales (de tipo geométrico, en general, regulares y rectas). Los recursos formales se seleccionan en función del artefacto visual como objeto (formato), el contenido del artefacto visual o el espacio que alberga al artefacto visual. Se destaca el arquetipo: determinadas formas o contornos que sirven como prototipo ideal o referente incuestionable de algo (la corona como atributo de la realeza). Debido a la fase simbólica del periodo preoperacional. Los niños y niñas (2-7 años) muestran sensibilidad hacia la presencia de arquetipos visuales.
- **Retórica visual:** “herramienta de organización que se utiliza para interconectar los distintos significados de los componentes del producto visual” (Acaso, 2006, p. 92) se puede traducir como el sistema que se utiliza para transmitir un sentido distinto al que propiamente le corresponde a un concepto. Por ejemplo: decir cabellos de oro para referirse al pelo rubio. En la retórica visual el sentido figurado de los elementos organiza el mensaje visual. De esta forma, igual que el lenguaje oral y escrito, la retórica visual contiene figuras de sustitución como la metáfora, alegoría, metonimia, personificación, etc; de comparación como la posición, paralelismo o gradación; de adjunción como la repetición hipérbole, préstamo, etc. o de supresión como la elipsis.
- **Equilibrio:** se refiere al elemento que queda estable y armónico a través de la compensación de fuerzas a las que está sometido. Dichas fuerzas se construyen de una manera psicológica gracias a la interpretación de la persona destinataria. Esto es, cuando un elemento es atraído o empujado desde dos direcciones opuestas pero con la misma intensidad se puede hablar de equilibrio visual. Sin embargo, cuando estas fuerzas tienen intensidades diferentes se hace alusión al peso visual (no hay equilibrio)
- **Espacio y volumen:** en principio las imágenes son planas, no obstante, están compuestas por elementos bidimensionales que al interactuar entre sí pueden hacer

alusión a la profundidad espacial: la tonalidad, la forma y el cromatismo pueden crear apariencia voluminosa.

- **Escala o tamaño:** el tamaño de la figura dentro de la imagen.
- **Perspectiva:** la forma de representar uno o varios elementos en una superficie plana emulando la posición, volumen y situación que ocupan en el espacio.
- **Ritmo o euritmia:** repetición modular de un mismo elemento (punto, señal, combinatoria de trazos, etc.) En la estructura y periodicidad de este elemento se expresa el espacio y el tiempo a través de las proporciones y la cadencia en la alternancia de ambos. Se utiliza para captar la atención de la persona receptora y dinamizar la superficie.
- **Tensión:** fuerza que ejercen los elementos de la imagen sobre lo representado.
- **Movimiento:** desplazamiento en un espacio y tiempo dado. En la propia composición no existe movimiento como tal (ya que se trata de materiales inertes), no obstante, existen técnicas (desenfoco, líneas curvas, puntos suspensivos, etc.) para crear un efecto de ilusión de movimiento que emula el mundo real

Técnicas

- **Punto o señal:** elemento visual más simple y capaz de adquirir significado por sí solo. Puede adoptar cualquier forma y orientar la lectura, ya que en muchos casos se convierten en puntos de interés o de atención.
- **Trazo o línea:** la línea es la distancia más corta entre dos puntos (proyección abstracta) el trazo es el resultado de una acción gestual e intencional y varía según la herramienta utilizada (lápiz, pluma, rotulador, cera, pincel, etc.) y según la velocidad y la fuerza aplicada. Trazo y línea son generadoras de movimiento (las líneas curvas más que las rectas) y dirigen la lectura visual (dando sentido, separando diferentes planos, formas y objetos, etc.)
- **Mancha:** superficie de elementos de un mismo color o tipo (textura, relieve, luminosidad) dentro de otra superficie de distinto color o tipo general o dominante de dicha primera superficie.
- **Textura y relieve:** hace referencia a la propiedad material de cualquier soporte y a la construcción de la imagen y así mismo, a la representación visual y táctil de cualquier materia. Existen varios tipos. Por un lado, las texturas reales y las artificiales; por otro lado, la textura del soporte y la de los materiales.

Anexo 5. Tabla 4: aspectos gráficos y compositivos de diez álbumes

Tabla 4: aspectos gráficos y compositivos de diez álbumes

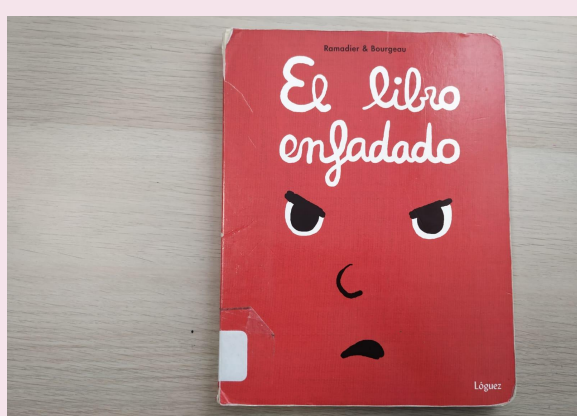
1. El libro enfadado

Aportes gráficos

- Uso del color rojo para identificar el cuento: unificación del color rojo en la portada y contraportada, color rojo en las páginas que representan al libro.
- Escala del rostro significativa (ocupa casi toda la página)
- Uso de tres elementos, ojo, nariz y boca, para representar las emociones y carácter del cuento.
- El color representa estados de ánimo. Cambio de color para simbolizar el cambio de humor. De rojo a amarillo.
- Empleo de colores planos
- Uso del color amarillo para simbolizar la alegría

Aportes compositivos

- Imagen de un rostro (ojos, nariz y boca) centrada en la página.
- Distribución de personajes por página. Un personaje y su texto en la página izquierda, el otro personaje y su texto en la página derecha



2. Abre bien los ojos

Aportes gráficos

- Empleo de colores planos sin contorno para representar las diferentes figuras
- Uso de colores básicos (amarillo, rojo, azul, etc.)
- Un juego en la suma de los colores. En cada escena un color es protagonista y se suma a la escena con los anteriores.
- El álbum y cada escena comienza con dos ojos cerrados, representado
- Formato significativo: se observan dos páginas tapando las escena, estas páginas se amplían por la izquierda y derecha para configurar una doble página

más grande
 - Relación del color amarillo con el sol y la vida en el campo.

Aportes compositivos
 - Distribución de un ojo en cada página (simétricos, constantes y rectos)
 - Escritura en mayúsculas de ciertas palabras para destacarlas.

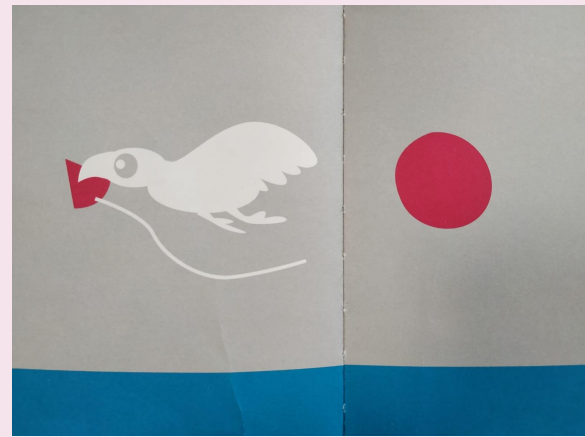
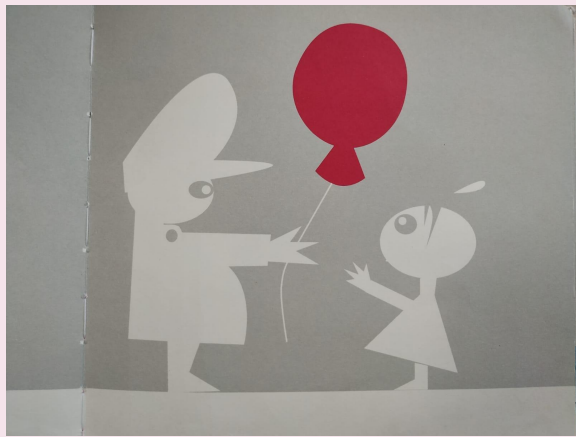


3. Formas

Aportes gráficos
 - Uso del color para resaltar el protagonismo de la figura: la figura es de color magenta, mientras que el fondo es gris y los personajes blancos.
 - Empleo de formas geométricas básicas para construir la figura: círculo y triángulo.
 - Utilización de colores planos sin contorno para elaborar las figuras.
 - Preferencia por figuras planas (sin relieve ni sombras) y por un diseño minimalista sin detalles.
 - Uso exclusivo de los mismos cuatro colores durante todo el relato (magenta, azul, gris y blanco)

Aportes compositivos
 - Empleo de figuras completas (la forma-figura protagonista aparece completa en todas las páginas)
 - Desplazamientos laterales y verticales de cámara. El plano se mueve de derecha a izquierda y de arriba a abajo.





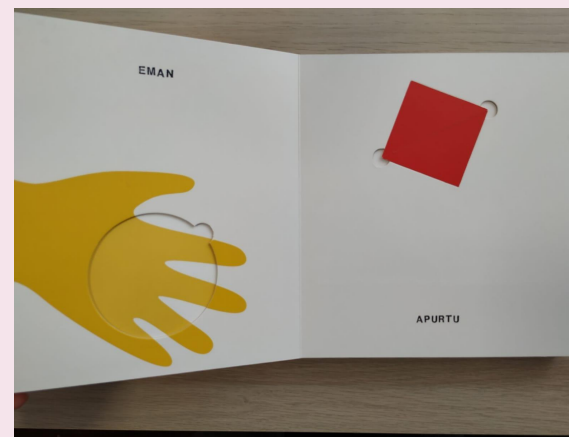
4. Hartu eta Eman

Aportes gráficos

- Portada de color amarillo
- Empleo de colores planos sin contorno para representar las figuras.
- Presencia de manos humanas que interactúan con las formas
- Uso de figuras geométricas para configurar todas las imágenes: casa, serpiente, sol, espejo, etc.)
- Utilización de hojas robustas y gruesas para favorecer la manipulación de los niños y niñas.
- Construcción de arquetipos visuales a partir de figuras geométricas (la casa con el tejado triangular y la ventana cuadrada, el sol, etc.)

Aportes compositivos

- figuras completas y mayormente centradas



5. La ciudad de los animales

Aportes gráficos

- Preferencia por un formato relativamente grande (23,5 x 30 cm), pero manejable
- Empleo de colores llamativos gracias a tonalidades con mucho brillo: amarillo piña, rojo cereza, azul celeste, etc.
- Utilización de serigrafía: superposición de los colores.



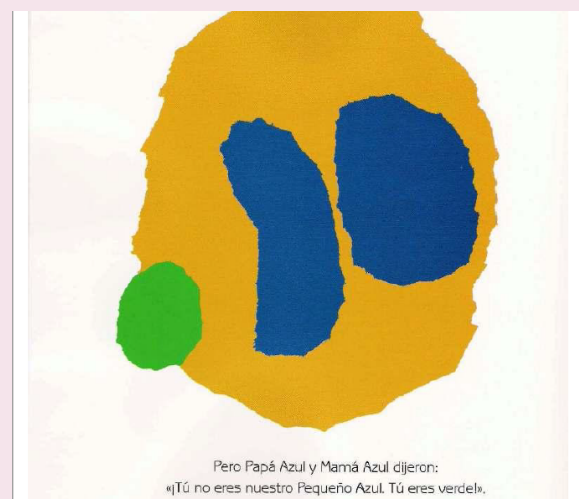
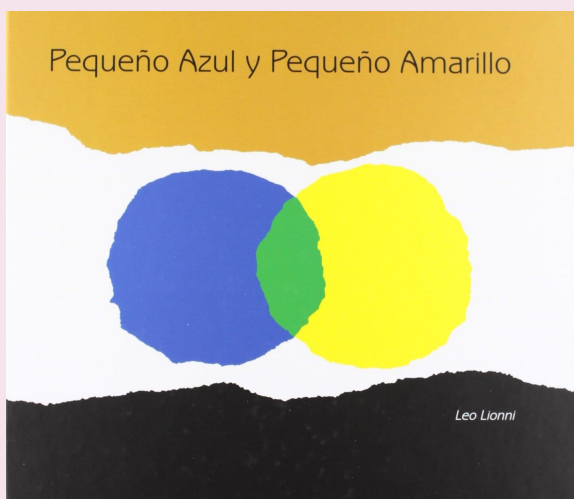
6. Pequeño Azul y Pequeño Amarillo

Aportes gráficos

- Utilización de colores planos sin contorno para realizar las figuras.
- Empleo de círculos imperfectos
- Colocación de figuras con color sobre un fondo neutro en blanco
- Uso de figuras geométricas para representar el relato: los dos amigos, las familias, la escuela, etc.
- Utilización de la mezcla de colores como detonante de la narración.

Aportes compositivos

- Distribución de imágenes en la parte central de las páginas y texto en la parte inferior.
- Imágenes equilibradas: completas y centradas en la página.



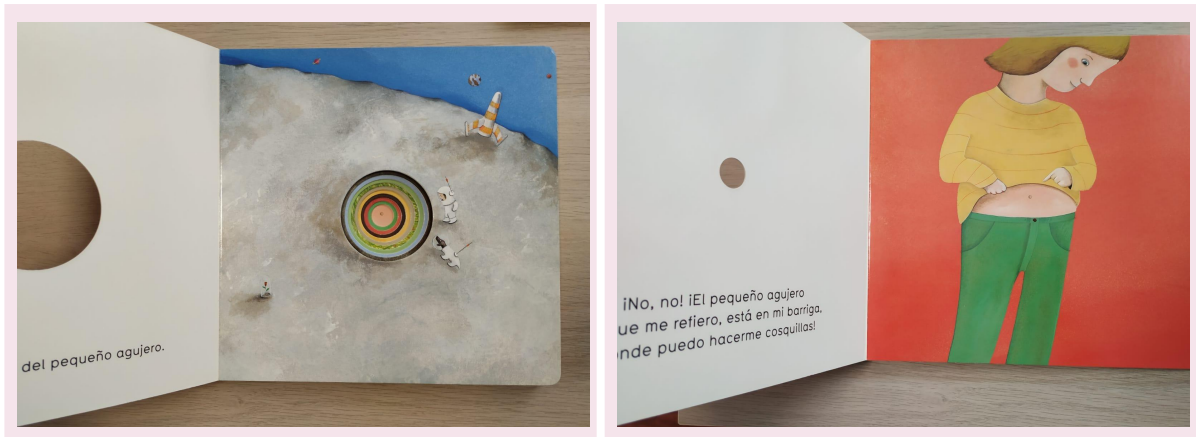
7. Zoom

- | | |
|-----------------------------|---|
| Aportes compositivos | <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la noción del zoom para vehicular el relato. - La necesidad de alejarse para comprender el contexto y entender la imagen. |
|-----------------------------|---|



8. El pequeño agujero

- | | |
|-----------------------------|--|
| Aportes compositivos | <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la noción de zoom para vehicular el relato. El álbum comienza en la luna y poco a poco se acerca a contextos más cercanos (campo, casa, habitación) hasta llegar al ombligo de la niña. - La necesidad de acercarse para desvelar el misterio del agujero. - Distribución del texto en la página izquierda e imagen en la página derecha. - Ubicación de la figura protagonista (círculo) en el centro de la página. |
|-----------------------------|--|

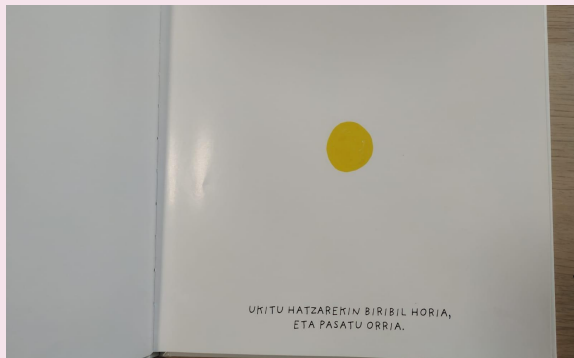


9. Liburu bat

- | | |
|-------------------------|---|
| Aportes gráficos | <ul style="list-style-type: none"> - Empleo exclusivo de la figura geométrica del círculo durante todo el relato. - Utilización de los mismo tres colores durante todo el relato: amarillo, azul y rojo. - Realización manual de los círculos. - Contraste de los colores de los círculos sobre fondos neutros: blanco o negro. |
|-------------------------|---|

- | | |
|-----------------------------|---|
| Aportes compositivos | <ul style="list-style-type: none"> - Utilización de la noción de zoom: ampliación de la imagen en 6 pasos hacia el final del álbum para vehicular el relato. |
|-----------------------------|---|

- La necesidad de acercarse para continuar la historia.
- Colocación del texto en la misma ubicación inferior y centrada.



10. El libro que hace clap

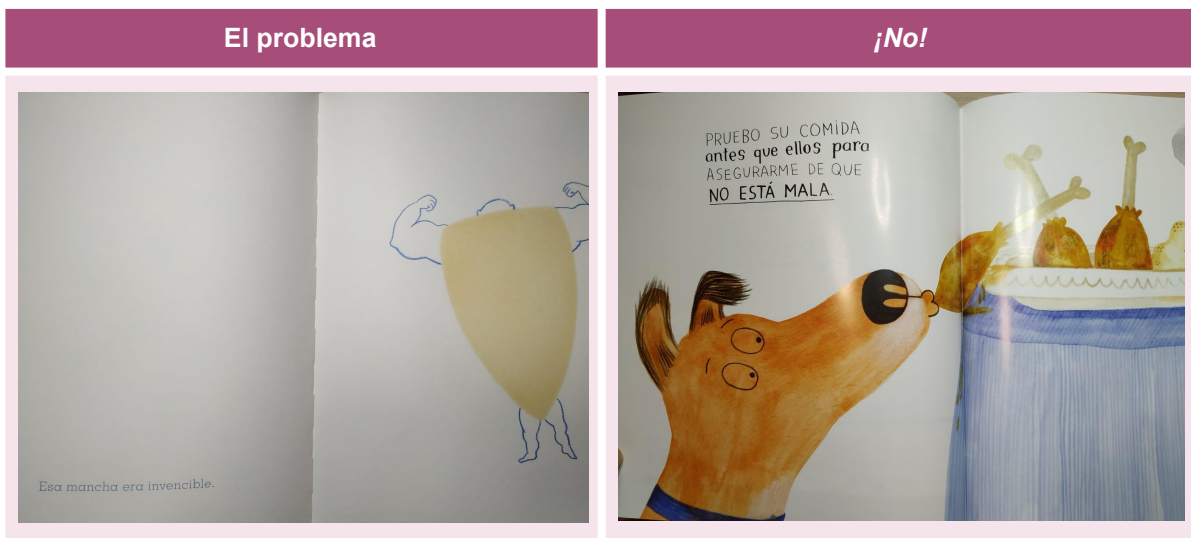
Aportes gráficos

- Empleo de figuras geométricas para construir personajes: círculos para la cabeza, los ojos, coloretes, pelo y los adornos en la ropa; triángulos para la nariz; rectángulos para bocas, nariz, bigote, ropa, etc.
- Uso de figuras geométricas para construir los objetos: círculos para los platillos, pesas, mirilla de la puerta, ojos de animales, partes de instrumentos; rectángulos para hierba, puerta, cuerpos de animales, instrumentos, etc.
- Utilización y repetición de los mismos colores básicos: amarillo, rojo, azul, verde.
- Personas representadas con diferentes colores de piel.





Anexo 6. Ejemplos de función de anclaje en el texto



Anexo 7. Tabla 5: diseño narrativo de diez álbumes

Tabla 5: diseño narrativo de diez álbumes					
Criterios	Por cuatro esquinitas de nada	¡Es un libro!	¡No!	Yo quiero mi gorro	¡Este álbum se ha comido a mi perro!
Orden cronológico lineal	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Pocos personajes	Sí	Sí	Sí		Sí
Repetición de estructuras		Sí	Sí	Sí	Sí
Narración corta y minuciosa	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Función de anclaje	Sí		Sí	Sí	Sí

Malentendido premeditado			Sí		
Estructura circular o de anillo		Sí		Sí	
El texto favorece la interacción					Sí
El texto propicia la metaficción					Sí

Criterios	El libro que duerme	Loreren Ibilaldia	¡Este no es nuestro cuento!	El problema	Orain ez, Beñat
Orden cronológico lineal	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Pocos personajes	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Repetición de estructuras					Sí
Narración corta y minuciosa	Sí	Sí	Sí	Sí	Sí
Función de anclaje	Sí		Sí	Sí	
Malentendido premeditado			Sí		Sí
Estructura circular o de anillo		Sí		Sí	
El texto favorece la interacción	Sí				
El texto propicia la metaficción	Sí		Sí		

Anexo 8. Prototipo de guión. Primer esbozo.

Soy el cuento que te lee la mente / ¿Cómo? ¿No te lo crees? / Podemos hacer una prueba / Voy a leerte la mente así que no me lo digas ¿Qué ves aquí? / Es esto ¿No? (el cuento no adivina) / Pasemos a otra cosa mariposa ¿Qué ves aquí? / Es esto ¿No? Entonces esto (el cuento no adivina) / No sé qué le pasa hoy a mis poderes / Soplame quizás esté sucio / Acaríciame el lomo eso siempre relaja / Vamos allá ¿Qué ves aquí? / Es esto ¿No? / Ya sé lo que estás pensando ¡Ahora sí! Estás pensando que soy de mentiras y que no funciona / Sé que estás pensando esto porque soy el cuento que te lee la mente.

Anexo 9. Búsqueda de las tres figuras y lista de temas de interés

<p> → Fiona/Shrek disfrazado de pavo/a</p> <p> → cereza/tomate/uva/granada/gresa/manzana bayaguojas/rábano/arándano</p> <p> → marote/Hal (el malo de Star Wars) / terminator</p> <p> → Primer condito escondiéndose del lobo</p> <p> → huevo recién puesto</p> <p> → el parón de un minion/simpson/</p> <p> → Magnum - André dallaire - Madalena Matoso</p>	<p> → un maco en una bola de Navidad en un árbol de Navidad</p> <p> → el botón de la chaqueta de un duende de los elfos</p> <p> → la carroza de Convierta después de las 12</p> <p> → La nariz de un muñeco de nieve</p> <p> → Soy el mejor que te lleve la mente</p>
<p> → ma carraones con tomate/ un ma carraon relleno de tomate</p> <p> → la nariz de un gigante que vive en las casas</p> <p> → la ventana de una casa devorada por un gigante!</p> <p> → una herida</p> <p> → Zooms para atrás</p> <p> → columpio?</p> <p> → Sombra en el agua</p> <p> → patito de goma flotando en el agua</p>	<p> → un platano volador que se ha caído desde una ventana un platano en el fondo de una mochila azul</p> <p> → la última patata frita de la bolsa</p> <p> → Una moneda dentro del estomago de un pez</p> <p> → una pelota de tenis congelada? flotando en la banera lanzada muy arriba</p> <p> → un patito de goma flotando boca arriba en el agua</p> <p> → Un botón flotando en una piscina</p>
<p> → Un queso cortado en dados</p> <p> → Un chupachus de limón</p> <p> → una casa?</p> <p> → El sol através de mi ventana</p> <p> → baterista emperando una canción</p> <p> → Pizza cuadrada capa redonda</p> <p> → Casa redonda intruso (Cubo rojo) mas allá de la creatividad</p> <p> → dado</p>	<p> → pelota</p> <p> → caja casa dado</p> <p> → una moneda</p> <p> → un queso cortado en dados</p> <p> → una deliciosa piruleta de limón (bob spuma?)</p> <p> = pelota para casa / moneda / limón</p> <p> = casa / dado / cubo</p> <p> = pirámide / pizza / tejado / queso</p> <p> → pirámide → un balón en mitad de un partido</p>
<p>Partimos del círculo</p> <p> → pelota / pizza / casa / moneda / sol</p> <p> → una mujer que dando algo en su casa</p> <p> → Capa redonda</p> <p> → una partida / un dado de dados / lanzado al aire</p> <p> → una televisión</p> <p> → una cama</p> <p> → pirámides de guachimontones</p> <p> → un anuncio</p> <p> → un libro</p>	<p>EL CUENTO que te lee la mente</p> <p> → Pol el doctor Roberto Villar</p> <p> → EL CUENTO que te lee la mente</p>

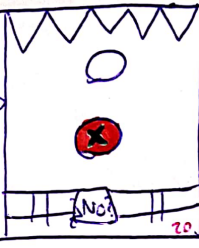


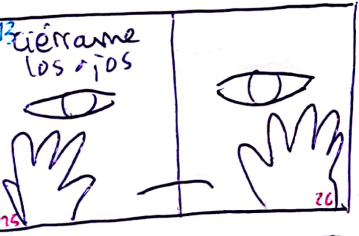
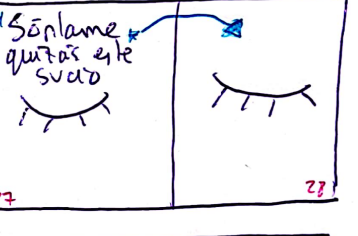


<p>● tomate, nariz payaso, bola navidad?, herida, agujero nariz.</p> <hr/> <p>pelota mascota = perro/gato/pájaro -aitayama- familia cama baño uñas lavarte las manos la luna / el sol herida fruta/comida cuentos el cole el parque tobogán doctora huevo ratoncito Pérez tres cerditos cienicienta</p>	<p>Imágenes Cotidiano Mitas</p> <p>gominolas, mocos, caca</p> <p>macarrones coche jugueta</p> <p>Columpios ceras de colores hucha album de fotos queso, galleta, leche</p> <p>tele personajes = bob esponja. zapatos Emociones = una emoción.</p> <p>Playa. mante barro agua, lluvia... flores, nieve... vacaciones calcetín, ropa, toalla arena autobús reloj</p>	<p>- ver intruso - El libro que te lee la mente / BURVA irakurtzen dizun epuina</p>
---	---	--

Anexo 10. Storyboard o guión gráfico

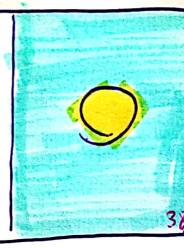
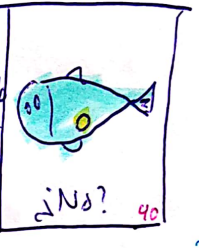




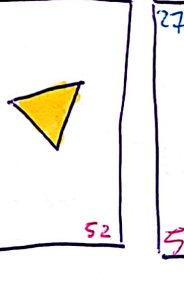
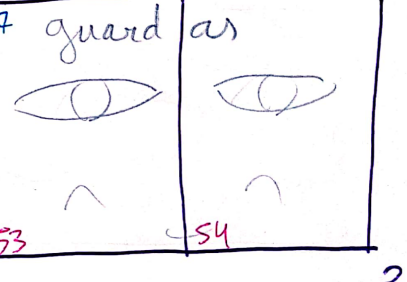
Se presenta uno de los tres guiones gráficos realizados.

Planing. 3º Boceto. MAQUETACIÓN

1 guarda guarda 2	3 4	5 6 Soy el cuento que te lee la mente 7
8 9 ¿Cómo? No te lo creen? 10 ¿o demostremos hacer un payaso? 11 Preparate para exclamar 12 Voy a leer la mente. ¿ves ahí? 13	14 15 FÁCIL Nariz = muñeco de nieve 16 Entonces cienicienta ¿tampoco? 17 Pasemos a otra cosa ¿verdes aquí? 18	19 20 21 22

<p>10 MUY FÁCIL estás pensando en el botón de un Elfo</p>  <p>14 20</p>	<p>11 Entonces estás pensando en un moco pegado a una bola en un árbol de Navidad</p>  <p>21 ¿tampoco? 22</p>	<p>12 ¿Qué les pasa hoy a mis poderes?</p>  <p>23 24</p>
<p>13 Ciérrame los ojos</p>  <p>25 26</p>	<p>14 Sólo me quitas este sudor</p>  <p>27 28</p>	<p>15 Déjame el LOMO</p>  <p>29 30</p>
<p>16 Abre los ojos</p>  <p>31 32</p>	<p>17</p>  <p>33 34</p>	<p>18 Cuando adivine tienes que decir</p>  <p>35 36</p>

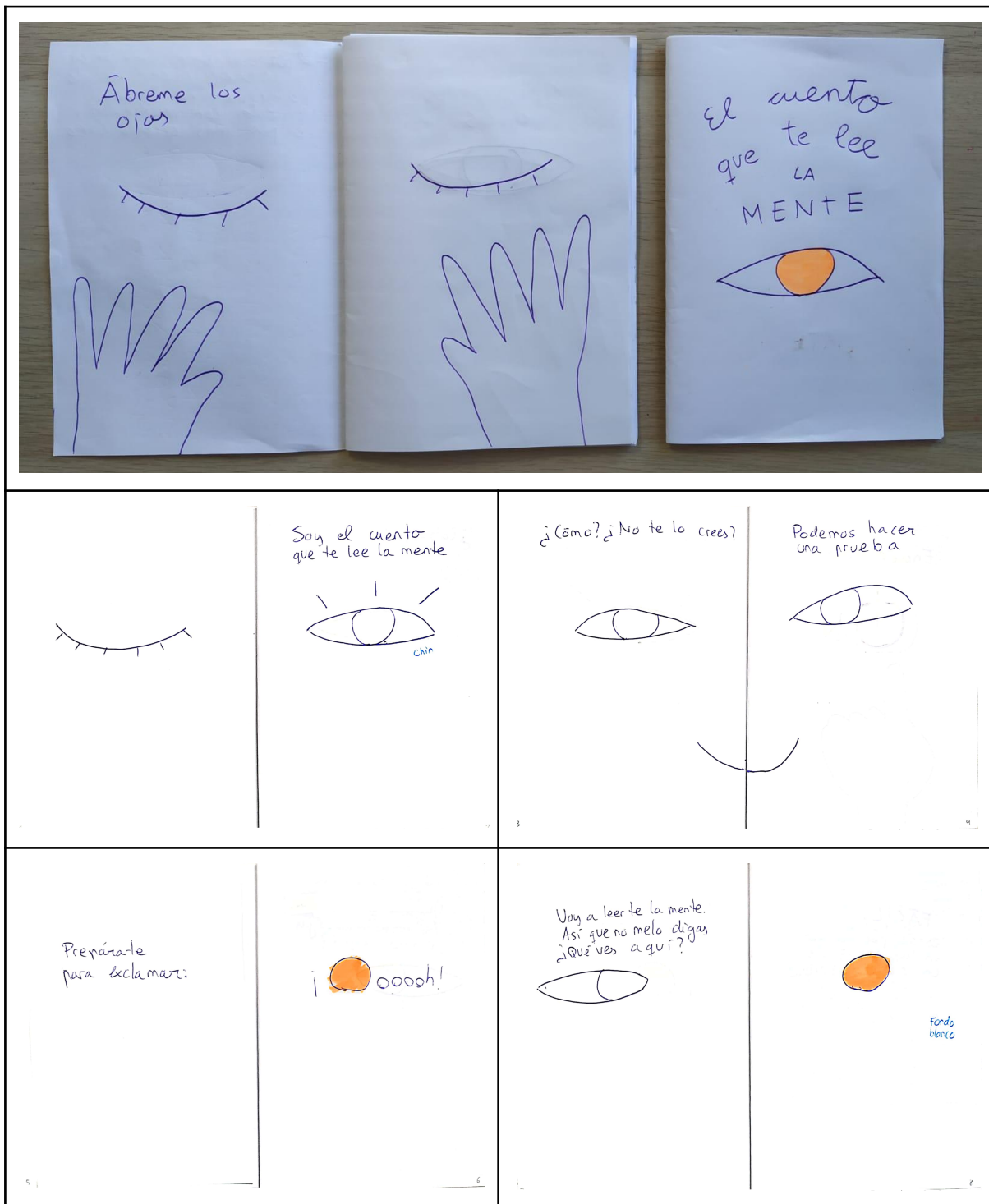
2

<p>19 Vamos allá, no me lo digas ¿Qué ves aquí?</p>  <p>37 38</p>	<p>20 FACILÍSIMO estás pensando en una mordida dentro del estómago de un pez</p>  <p>39 40 ¿No?</p>	<p>21 Entonces estás pensando en una pelota de tenis lanzada muy muy arriba</p>  <p>41 42 ¿tampoco!</p>
<p>22 La última patata frita de la bolsa?</p>  <p>43 44 ¿De verdad que no?</p>	<p>23 Ahora sí. Ya sé lo que estás pensando</p>  <p>45 46 que soy mentira y que no funciona</p>	<p>24 Sé que estás pensando esto porque...</p>  <p>47 48 Soy el cuento que te lee la mente</p>
<p>25</p>  <p>49 50</p>	<p>26 Ahora podemos probar a través trata de verme la mente tuami ¿Qué veo aquí?</p>  <p>51 52</p>	<p>27 guarda</p>  <p>53 54</p>

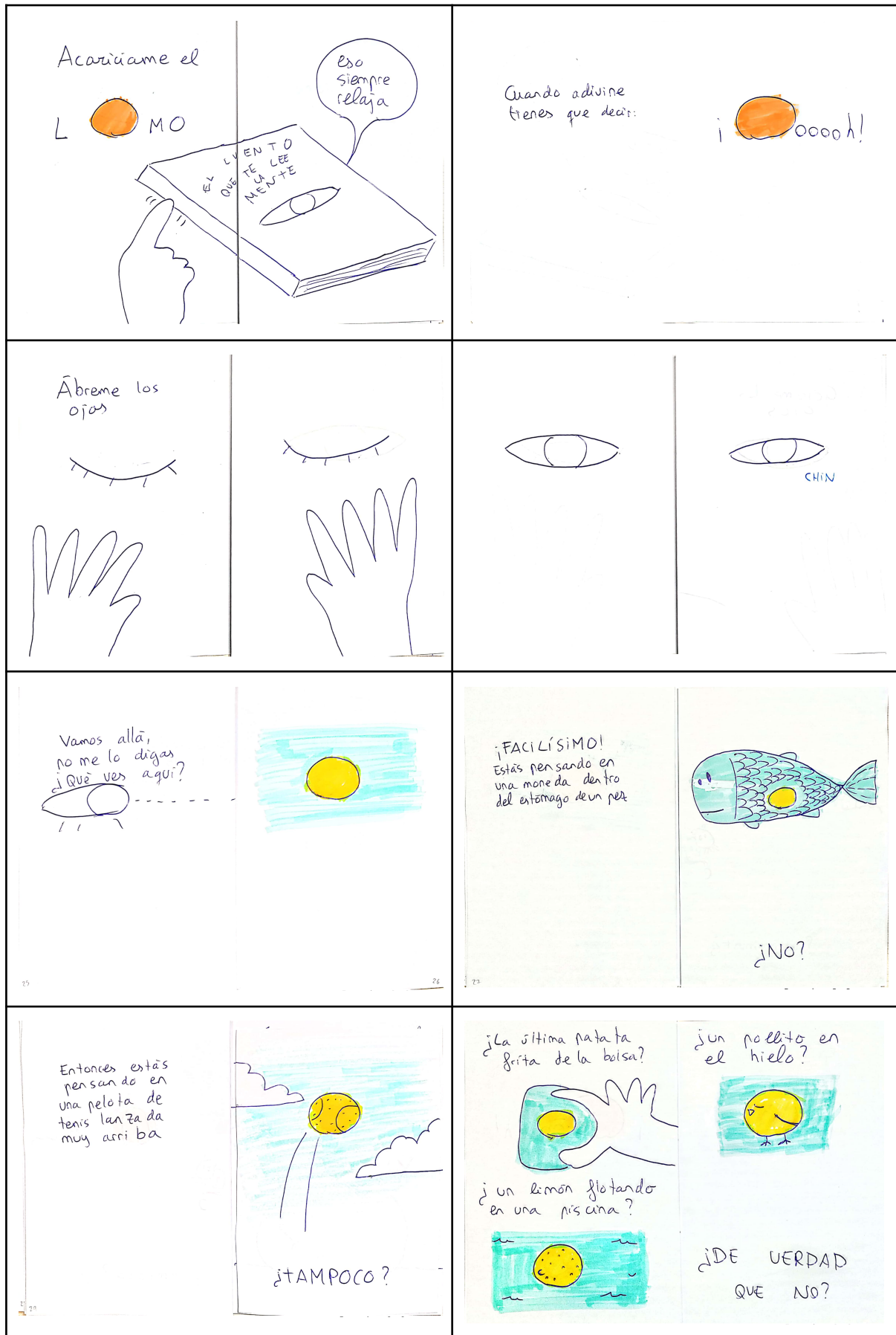
3

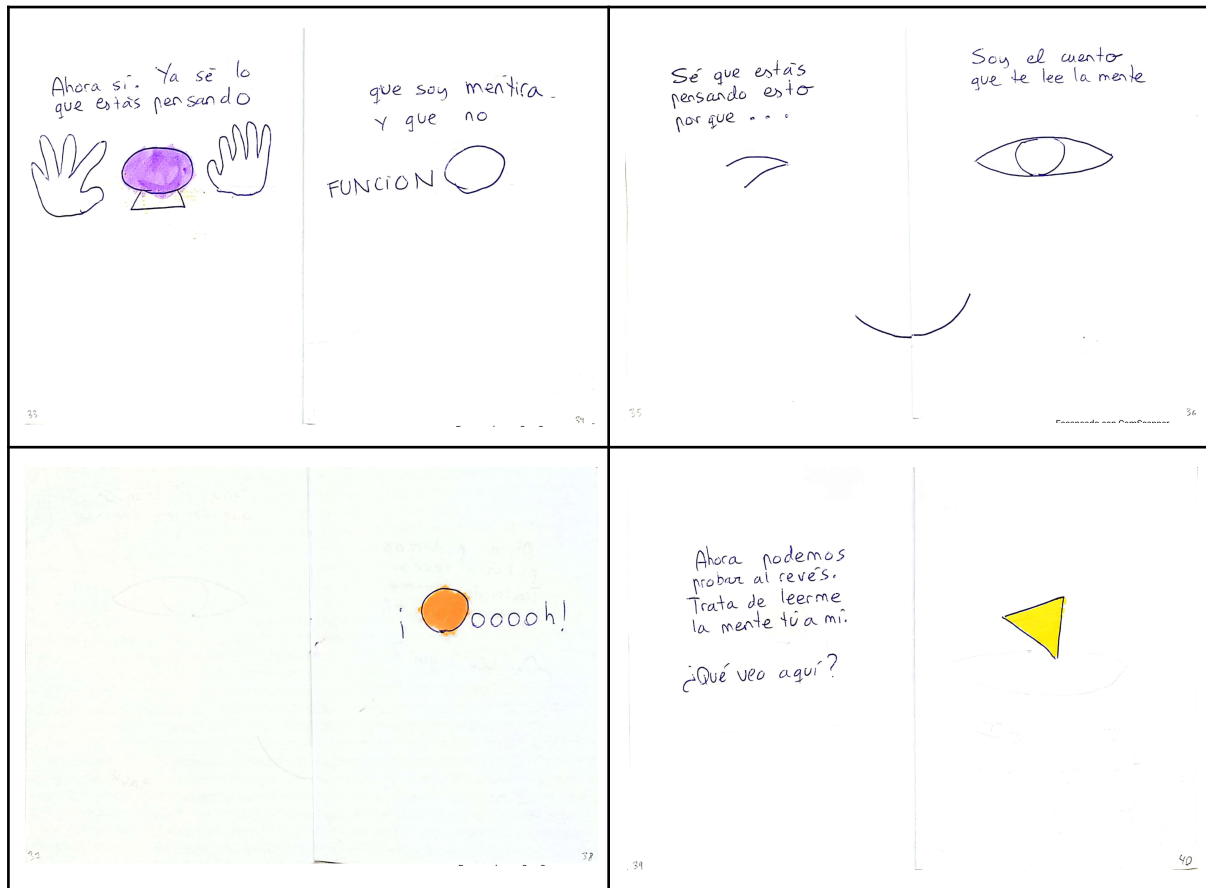
Anexo 11. Prototipo del álbum a mano alzada

Se muestra uno de los dos prototipos realizados sobre *El cuento que te lee la mente*.







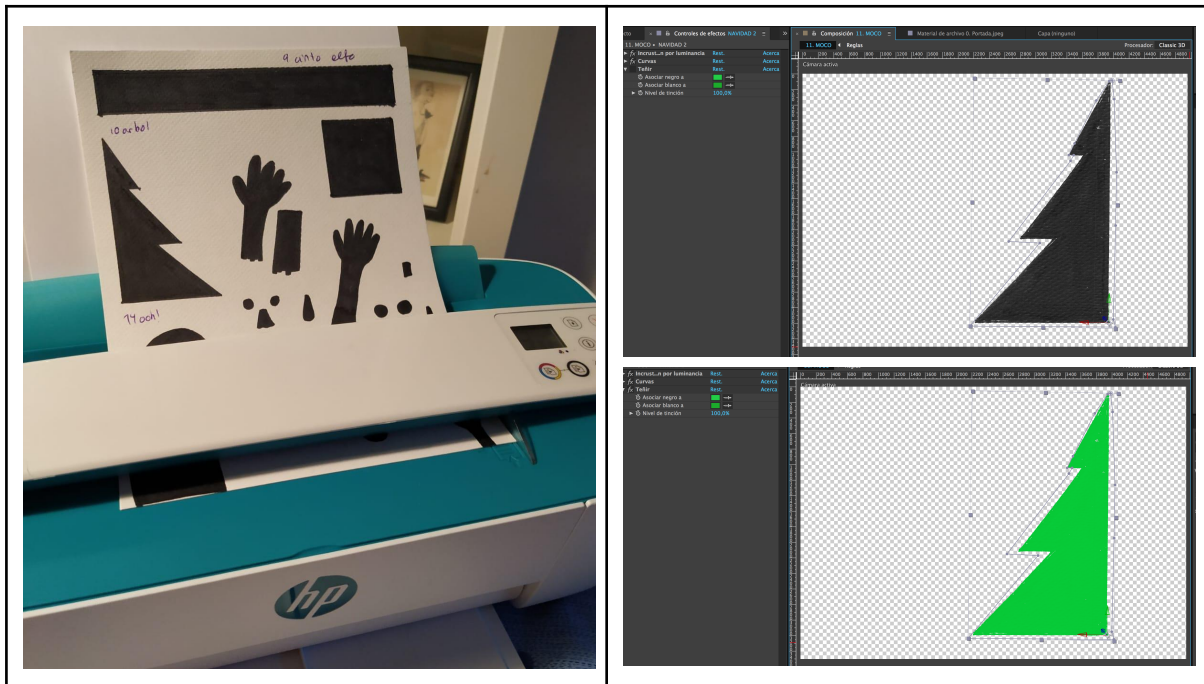


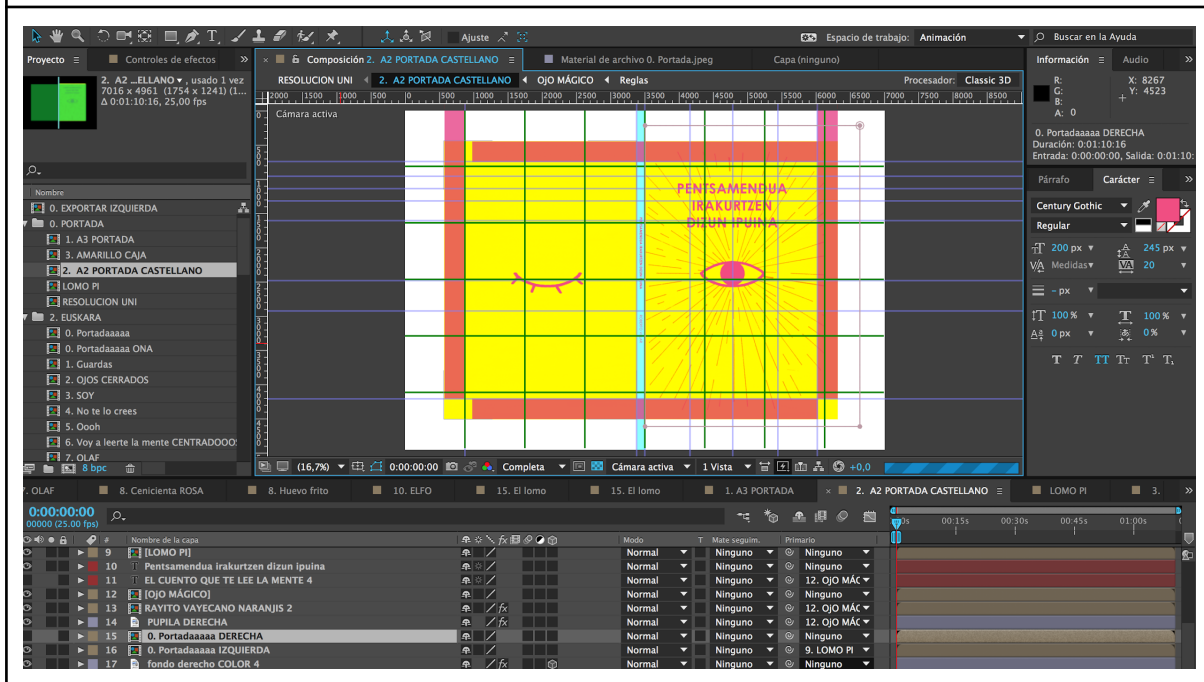
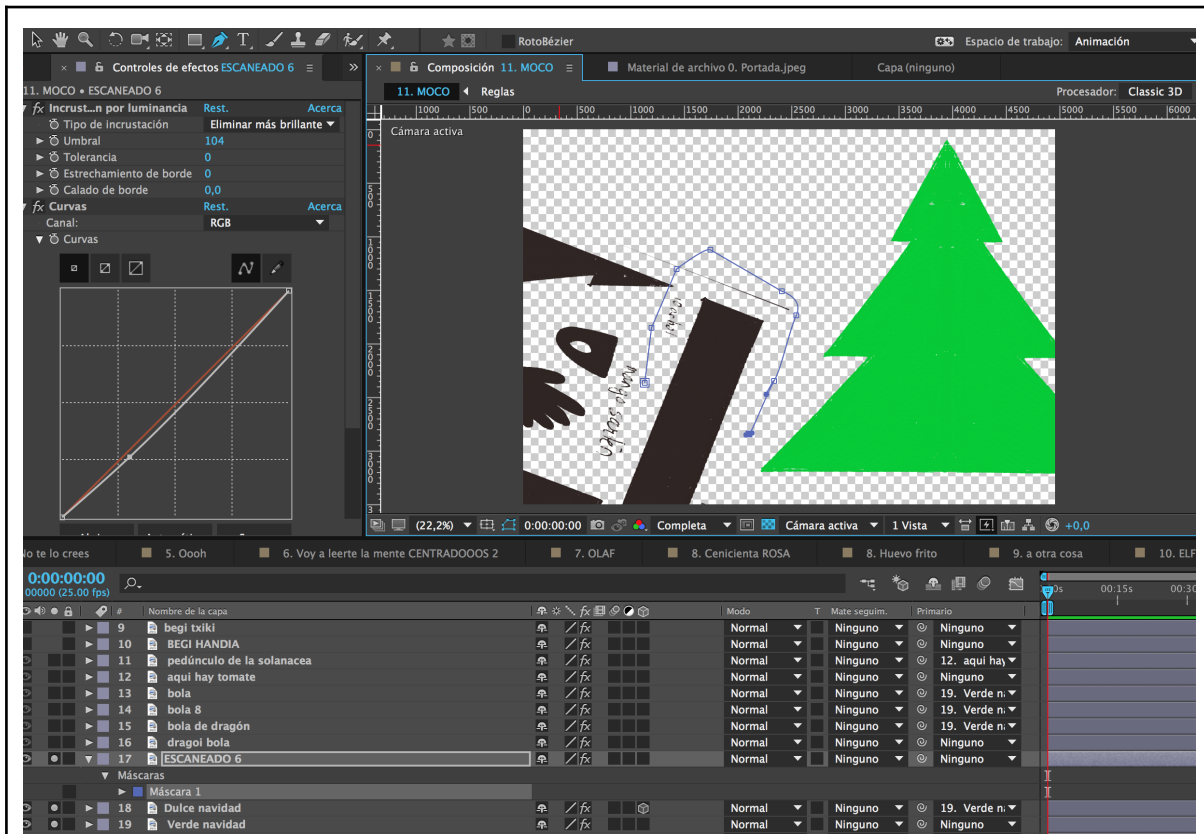
Anexo 12. Dibujo manual





Anexo 13. Diseño digital





Anexo 14. Realización del álbum propio: *El cuento que te lee la mente*



fig. 1: portada

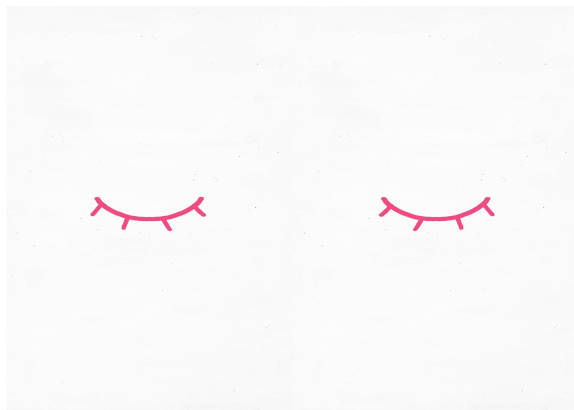


fig. 2: guardas

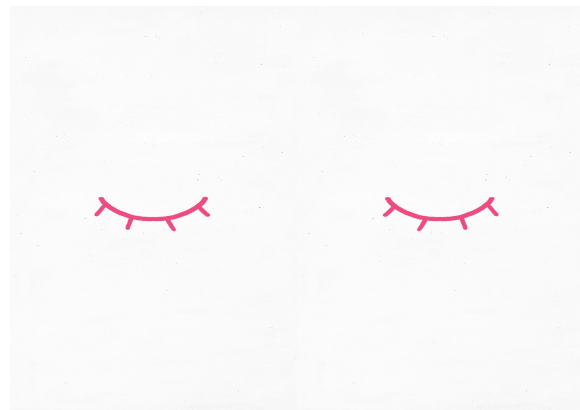


fig. 3

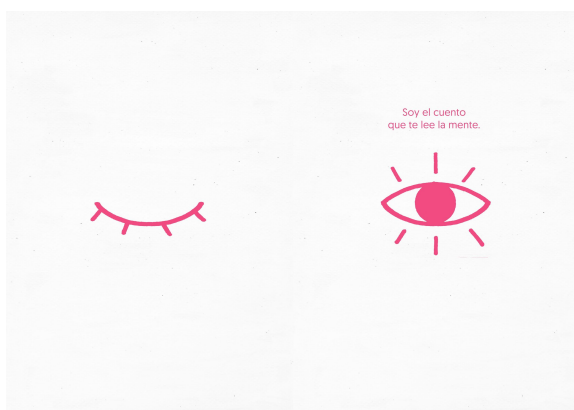


fig. 4

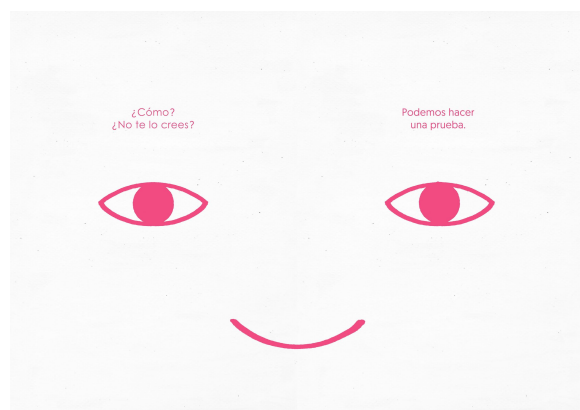


fig. 5



fig. 6

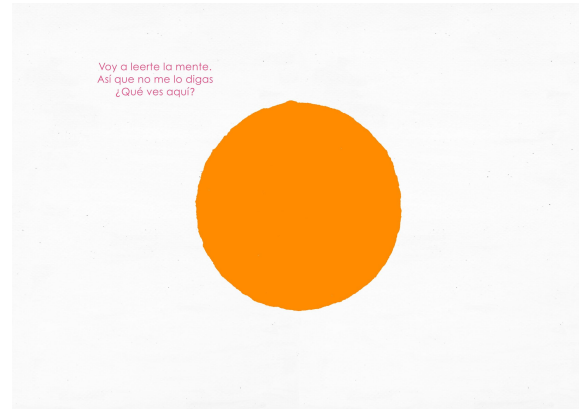


fig. 7



fig. 8



fig. 9



fig. 10

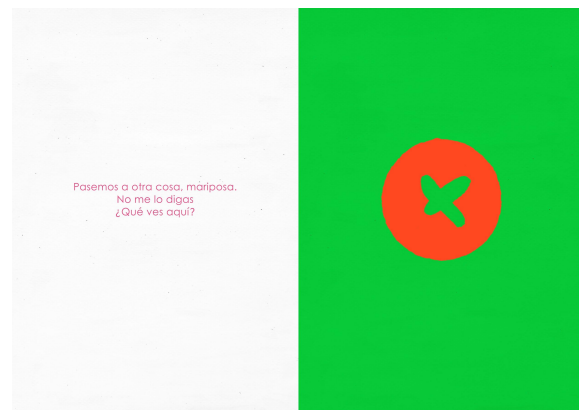


fig. 11



fig. 12



fig. 13



fig. 14

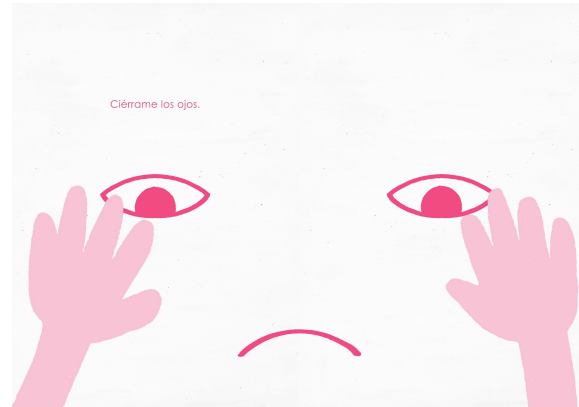


fig. 15

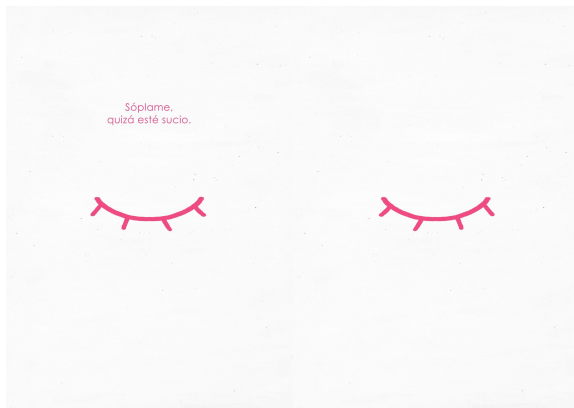


fig. 16



fig. 17

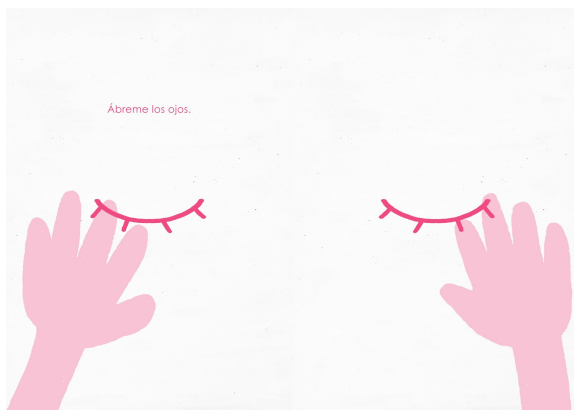


fig. 18

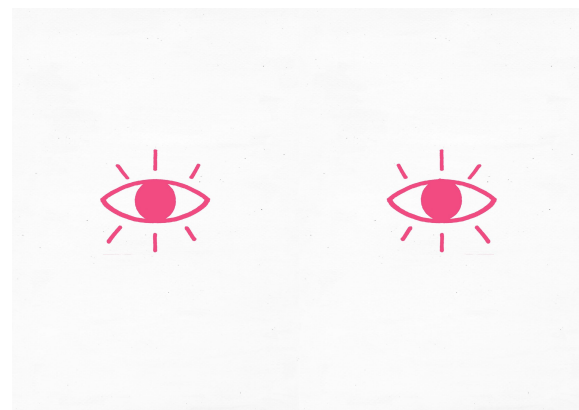


fig. 19



fig. 20



fig. 21



fig. 22



fig. 23

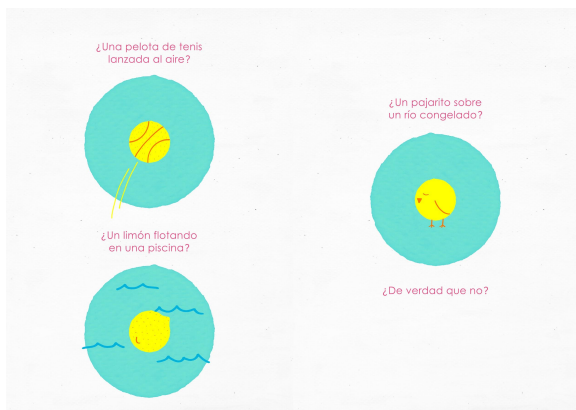


fig. 24

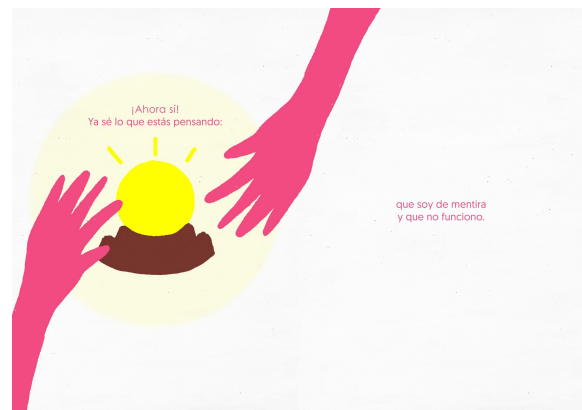


fig. 25

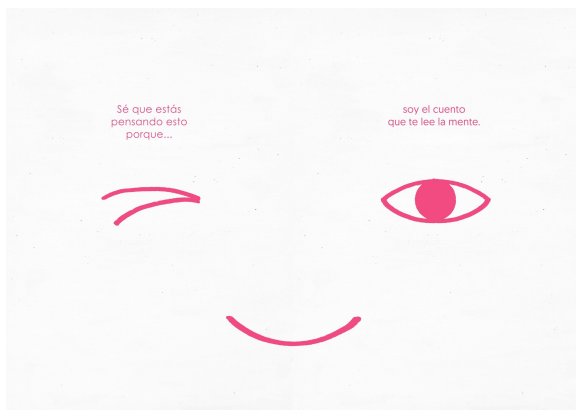


fig. 26

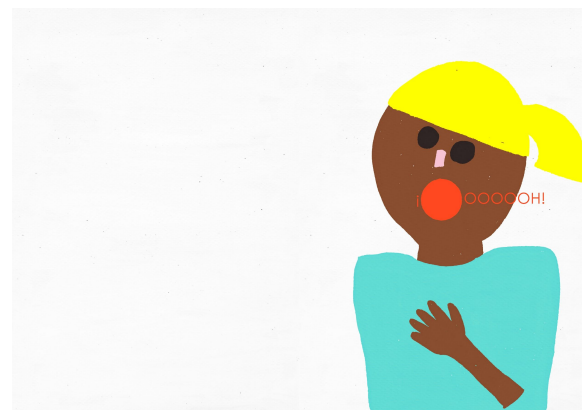


fig. 27

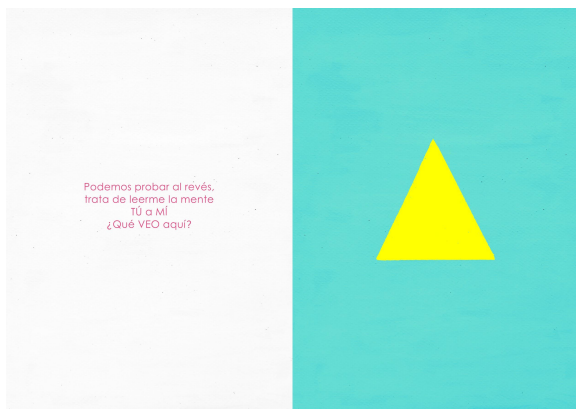


fig. 28



fig. 29: guardas

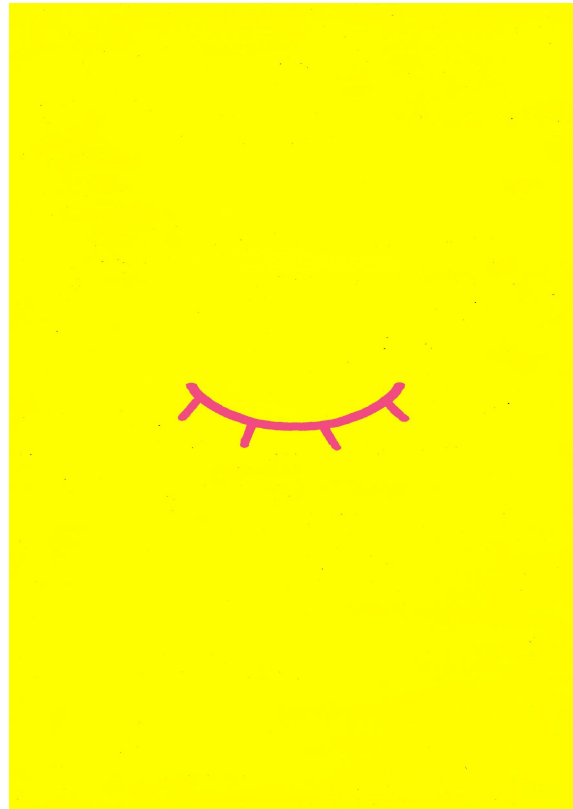
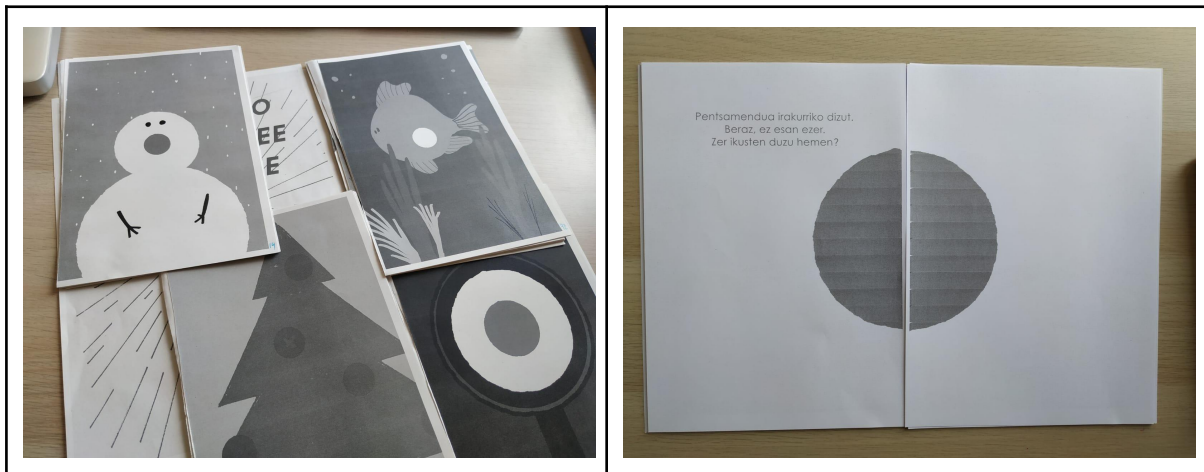


fig. 30: contraportada

Anexo 15. Diferentes impresiones caseras

Algunos ejemplos de las impresiones realizadas en casa durante la fase de diseño digital.



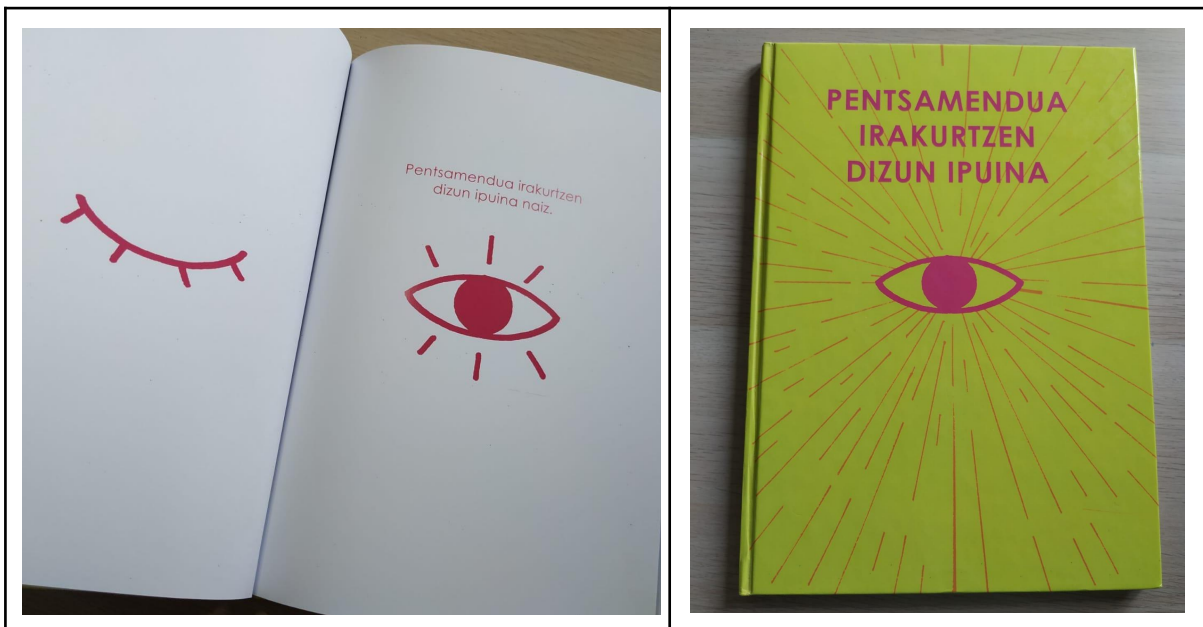


Anexo 16. Impresión y encuadernación





Anexo 17. Versión en euskara: *Pentsamendua irakurtzen dizun ipuina*



Anexo 18. Aspectos gráficos y compositivos presentes en el álbum

En función de los elementos que componen la imagen propuestos por Acaso (2006), Duran (2009) y Dondis (2017) (ver Anexo 4) y las reflexiones sobre los antecedentes conceptuales, gráficos y narrativos, se toman las siguientes decisiones sobre tamaño, formato, contorno o forma, color, composición, la premisa del zoom, espacio y volumen y técnicas:

Tamaño y formato

Se decide trabajar sobre hojas Din A4 (21 x 29,7 cm), es decir, el tamaño de la doble página o unidad de representación (Van der Linden, 2015) es un Din A3 (42 x 29,7 cm). Así, se opta por un formato rectangular en vertical para la portada cuando el libro está cerrado (A4) y formato rectangular en horizontal durante el visionado de la doble página (A3). Uno de los criterios empleados para esta elección es la comodidad para manejar y autoproducir la pieza. Teniendo en cuenta que la fabricación del álbum es manual y casera se opta por este tamaño estándar de hojas (A4). Tamaño que al mismo tiempo, se considera adecuado, llamativo y suficientemente grande de cara a mostrar el álbum frente a un grupo o aula de infantil.

Contorno o forma

En este álbum predominan las formas regulares o geométricas como el círculo, el cuadrado, rectángulo o triángulo (presentes prácticamente en todos los dibujos: pupilas, muñeco de nieve, vestido del elfo, árbol de navidad, cuerpo y cola del pez, todos los círculos, etc.). Aunque a su vez, hay cierta presencia (menos significativa) de formas irregulares (el cuerpo de los niños y niñas que aparecen, las manos del libro, las ondas de agua de la piscina del limón, etc.). Como se ha mencionado, para elaborar los juegos adivinatorios se parte de la figura del círculo, una de las figuras geométricas básicas y que en este álbum adquiere un peso simbólico considerable.

En relación a esto, cabe resaltar que el reconocimiento de las diferentes formas y contornos depende de la orientación y el punto de vista de las figuras y al mismo tiempo, de los aspectos psicológicos de la percepción visual (ej: es más fácil reconocer la silueta de un toro de perfil que de frente). En esta línea, se destaca la presencia de arquetipos en el imaginario visual: determinadas formas o contornos que sirven como prototipo ideal o referente incuestionable de algo (ej: la corona como atributo de realeza). Como se menciona en el apartado de elementos de la imagen (Ver anexo 4), el público infantil muestra sensibilidad hacia la presencia de dichos arquetipos (ej: la casa representada por un cuadrado con un techo triangular), por lo que se recomienda incluirlos en los sistemas de transmisión simbólica (Durán, 2009). De esta forma, las tres imágenes que se muestran en los juegos adivinatorios del álbum tienen una voluntad arquetípica. Este es el caso del círculo naranja (para

representar una naranja, fig. 7), el círculo rojo con una equis verde (que emula un tomate, fig. 11) y el círculo amarillo sobre fondo azul (que recuerda al sol, fig. 21). Por supuesto, esto no quiere decir que cualquier niño o niña que vea estas imágenes va a pensar en estos elementos, sin embargo, *El cuento que te lee* la mente parte de estas imágenes con ciertos ecos en el imaginario visual colectivo, para acto seguido reivindicar otras asociaciones con el mundo.

Color

El color “es una herramienta visual cargada de información, por lo que constituye uno de los recursos más importantes para transmitir significados a través del lenguaje visual” (Acaso, 2006, p. 60) y en el caso de este álbum es la clave para la alternancia de significados. De hecho, el cambio de color de los círculos hace posible el juego planteado por el álbum, al dinamizar y articular las diferentes interpretaciones (el círculo naranja con fondo blanco es la zanahoria a modo de nariz en el muñeco de nieve, fig. 8; seguido es la calabaza de Cenicienta en plena transformación, fig. 9; etc.).

Así mismo, hay preferencia por los colores saturados, ya que una mayor pureza tonal facilita el reconocimiento del color en la infancia (Ver anexo 4). Igualmente, los colores se repiten (se usa el mismo amarillo, rojo, verde, azul, etc., en las escenas donde aparecen). A su vez, se busca cierto contraste visual (rosa sobre amarillo, rosa sobre blanco) y se juega con los cuatro colores básicos: azul, rojo, amarillo y verde, que predominan a lo largo del álbum.

Composición

En general en el álbum impera la composición reposada (ver anexo 5), ya que se utilizan elementos y recursos constantes, simétricos, rectos, completos y centrados.

Constantes	Repetición y constancia de la figura del círculo. Así mismo, se construyen elementos a partir de las mismas figuras geométricas. Un ejemplo de esto es el vestido del elfo (fig. 12) donde se usa el mismo triángulo para la parte superior e inferior y se repiten las dos figuras de los botones. Las figuras son las mismas a lo largo de todo el álbum. Es decir, todos los círculos son el mismo círculo (con diferentes colores), lo mismo ocurre con el rectángulo, triángulo, etc.
Simétricos	Preferencia por la simetría: los ojos del álbum, tanto abiertos como cerrados (fig. 3 y 5); el círculo naranja (fig. 7); la división de las dos páginas, a la izquierda texto y a la derecha dibujo (fig. 8, 9, 10, 11, 12, 13, etc.); las ruedas de la calabaza (fig. 9); el huevo (fig. 10), etc.
Rectos	Los rayos de la portada (fig. 1), los brazos del muñeco de nieve (fig. 8), el mango de la sartén (fig. 10), el cinto del vestido (fig. 12), el tronco del árbol (fig. 13), etc.
Completos	En general, los elementos aparecen completos dentro de la página: los ojos

	(fig. 4, 5, 15), el muñeco de nieve (fig. 8), el propio cuento (fig. 17), el pez (fig. 22), todos los círculos que se presentan, etc.
Centrados	Mayormente, todos los elementos que aparecen están centrados: los ojos, los círculos, el muñeco de nieve, la calabaza, el huevo frito, etc.

La premisa del zoom

Prácticamente todos los círculos utilizados en el álbum se encuentran en la misma ubicación (la parte central de cada página). Es decir, las pupilas de los ojos, las bocas que exclaman “¡Oh!” , todos los círculos naranjas, rojos y amarillos, el punto de la interrogación (fig. 14) y la bola mágica (fig. 25) se encuentran en el mismo emplazamiento de la página. No obstante, presentan diferentes escalas de tamaño. De hecho, en los juegos de adivinación, la premisa es precisamente, realizar estas modificaciones de escala para emular una sensación de zoom de cámara. Así, tras presentar el primer círculo de color naranja (que ocupa la zona central de la doble página, fig. 7), se descubre que ese círculo naranja es la nariz del muñeco de nieve (fig. 8) gracias a reducir la escala de los dos círculos (naranja y blanco), efecto que simula un alejamiento de cámara. En la siguiente escena (fig. 9) el mismo círculo naranja se acerca levemente (al aumentar la escala) para representar la calabaza (una hortaliza más grande que la zanahoria). Este juego de alejar y acercar la “cámara” (disminuir o aumentar la escala) se repite en las demás figuras.

Técnicas

Se propone la realización de trazos con rotulador sobre papel para acuarela. Un trazo a mano alzada con gesto restringido y lento, al servicio del carácter reposado, reflexivo y estático del cuento. Al mismo tiempo, se opta por dibujar la mayoría de elementos directamente con el rotulador (sin unas guías previas a lápiz). Se busca así, frescura y naturalidad. A su vez, cabe resaltar que se opta por papel de acuarela (300 g) como soporte, para que algunos elementos tengan cierta textura (este es el caso de todos los fondos y figuras de color blanco y fondos azules). Se elige este papel para reivindicar el trabajo manual detrás de las ilustraciones.

Igualmente, siguiendo las recomendaciones de Van der Linden (2015) se opta por un orden cronológico lineal, pocos personajes (la voz del cuento y la persona lectora) y una narración corta y minuciosa, priorizando frases sencillas con cierta musicalidad en su pronunciación. Se busca que el guión complemente la ilustración y tenga una función de anclaje cuando se ofrecen las respuestas. Es decir, cuando el álbum trata de leer la mente y propone imágenes, el texto especifica y otorga los significados previamente elegidos (“estás pensando en la nariz de un muñeco de nieve”, fig. 8; “en la carroza de Cenicienta, fig. 9; etc.).

Anexo 19. Intervención en un aula de cuatro años

Presentación y lectura en el aula de <i>El cuento que te lee la mente</i>	
Descripción	Se aprovecha el periodo de prácticas para presentar en un aula de cuatro años el álbum creado: <i>El cuento que te lee la mente</i> . En este caso, su versión en euskara, <i>Pentsamendua irakurtzen dizun ipuina</i> , ya que el Practicum III se realiza en este idioma. Cabe destacar que desde el principio se elige esta edad para realizar el Practicum pensando en la puesta en práctica del álbum.
Competencias básicas transversales	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación verbal y no verbal. - Competencia para aprender a pensar. - Competencia para convivir.
Competencias básicas específicas	<ul style="list-style-type: none"> - Competencia en comunicación lingüística y literaria. - Competencia social y cívica. - Competencia artística.
Ámbitos de experiencia	Ámbito de la construcción de la identidad y de la comunicación y expresión.
Objetivos generales	<ul style="list-style-type: none"> - Comprender los mensajes del resto de niños, niñas y adultos en situaciones de la vida cotidiana y aprender las reglas de los contactos para interpretar lo que se quiere comunicar. - Iniciación al aprendizaje de las normas sociales de la lengua escrita para investigar el funcionamiento de la escritura y valorarla como instrumento de comunicación, información y disfrute. - Actitud abierta a la comunicación para descubrir y respetar otras realidades y culturas. - Facilitar y disfrutar de las herramientas comunicativas para expresar y explicar las necesidades, sentimientos y vivencias propias de su situación personal y social.
Objetivos específicos en relación al TFG	<ul style="list-style-type: none"> - Constatar que <i>El cuento que te lee la mente</i> es adecuado a partir de la edad de cuatro años. - Comprobar que el álbum consigue la participación e interacción con el objeto. - Favorecer la creación de asociaciones formales vinculadas a la cultura visual a través de la interacción con el objeto. - Corroborar que la última imagen propuesta, el triángulo amarillo, logra situar y posicionar al alumnado frente al mundo y generar la producción de diversos sentidos.
Contenidos	<ul style="list-style-type: none"> - Comprensión de textos orales sencillos (cuentos) - Utilización de estrategias adecuadas para iniciar conversaciones y conversaciones (realizar llamadas, cubrir el turno de veracidad,

- mirarse a los ojos, etc.), participar en ellas y escuchar atentamente.
- Conocimiento y valoración del lenguaje oral como medio de comunicación y de imploración del propio comportamiento y de las demás personas.
 - Acercamiento a la lengua escrita para que les sirva de medio de comunicación, información y disfrute.
 - Manejo e interpretación manual de imágenes adyacentes a textos escritos, relacionándolas con el texto.
 - Reconocimiento y diferenciación de algunas características de objetos y materiales (color, forma, función de los mismos, etc.). Detección de similitudes y diferencias entre objetos.
 - Exploración de algunos cuerpos geométricos básicos.
 - Descubrimiento y prueba de algunos elementos del lenguaje plástico (línea, forma, color, estructura, espacio, etc.).

Ficha sobre la intervención en el aula

Título: presentación y lectura de *Pentsamendua irakurtzen dizun ipuina*

Ikasturtea: aula de cuatro años de E.I.

Fecha: 04/21/04/2021

Comienzo: 12:10

Finalización: 12:25

Área de conocimiento: Literatura, Arte y Cultura Visual

Desarrollo

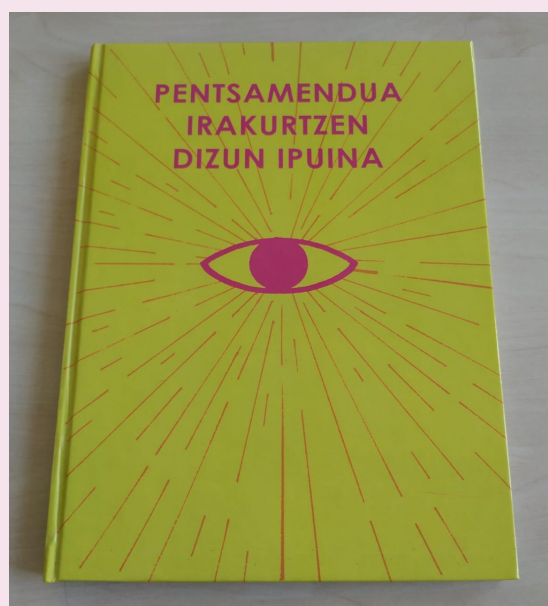
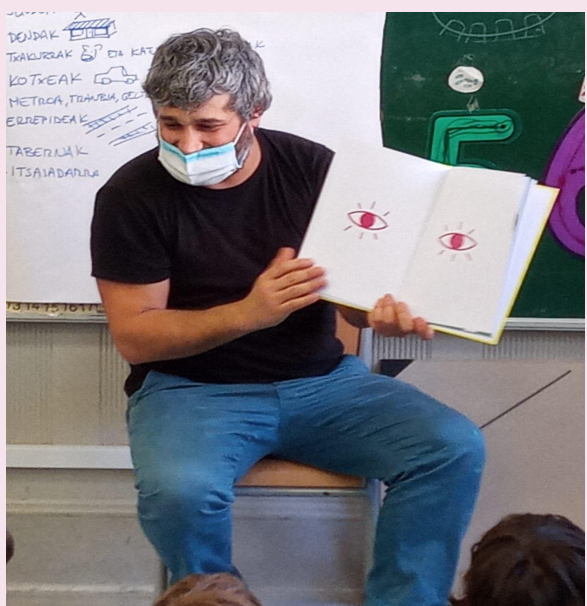
Para presentar el cuento decido llevar una carpeta grande (la que he utilizado para transportar los A2 durante la maquetación del propio cuento). Ensayo cómo contar el cuento y la manera de terminarlo (algo que aún no estaba diseñado en el TFG).

Antes de la sesión el tutor ha ido avisando de que yo les traía una sorpresa muy especial. El *maisú* me ayuda con la presentación, todo el grupo se sienta en corro y el tutor le da un toque solemne a la actividad (lo que viene ahora es importante). Yo espero en la puerta, fuera de clase con la carpeta gigante. Entonces, entro y llevo la carpeta encima. Llamo la atención. Intento mantener este halo de solemnidad y explico que este cuento es muy importante por tres razones (cada razón va acompañada de un gesto destinado a abrir la carpeta y sacar el cuento):

1. Yo mismo he hecho el cuento.
2. Nadie lo ha visto nunca antes y van a ser las primeras y primeros en verlo.
3. Es un cuento mágico.

Explico que es mágico, porque es capaz de leer el pensamiento, de adivinar lo que están pensando. Pido mucho silencio y concentración para que el cuento pueda hacer magia y empiezo con la narración. Muestran interés y mantienen en general el silencio y la concentración. Participan de la dinámica del cuento (ríen en las partes más divertidas, exclaman “¡Oh!”, se emocionan con las sorpresas del cuento) y curiosamente, tras la

concatenación de las tres imágenes finales de círculo amarillo sobre fondo azul, un niño declara que “el cuento no funciona”, esto es llamativo, ya que en la siguiente página el cuento dice: “Badakit zer pentsatzen ari zaren: gezurrezkoa naizela eta ez dudala funtzionatzen”. Al llegar a la última parte (el triángulo amarillo sobre fondo azul) colaboran dando todo tipo de significados: un tirangulo, un tiruanguulo amarillo (se empieza por lo mas literal), una piramdie, una cerradura, una nariz, una barba, una tienda de campaña, arte, etc. Tras esto, comprobamos a ver si han acertado lo que piensa el cuento, sin embargo, el cuento se ha quedado dormido. Hoy ha trabajado mucho y por eso se ha dormido. Así que nos despedimos del cuento y le dejamos dormir. “Agur Pentsamendua irakurtzen dizun ipuina, agur.”



2º sesión. Despedida del Practicum

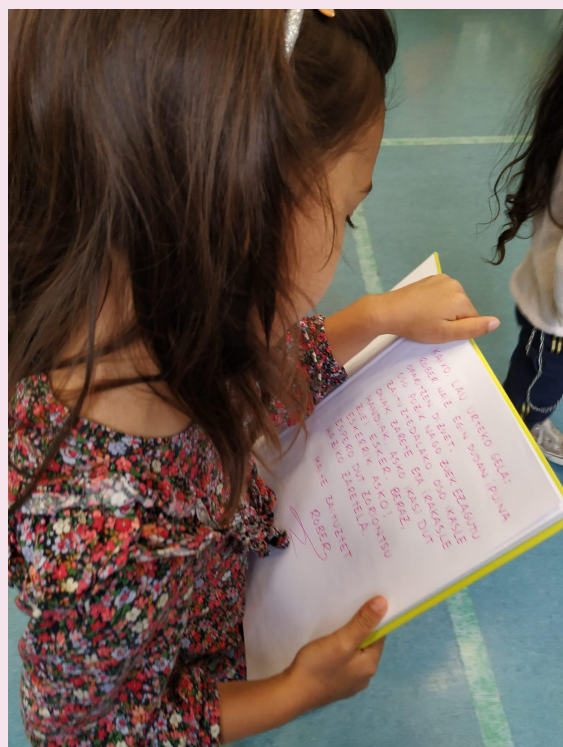
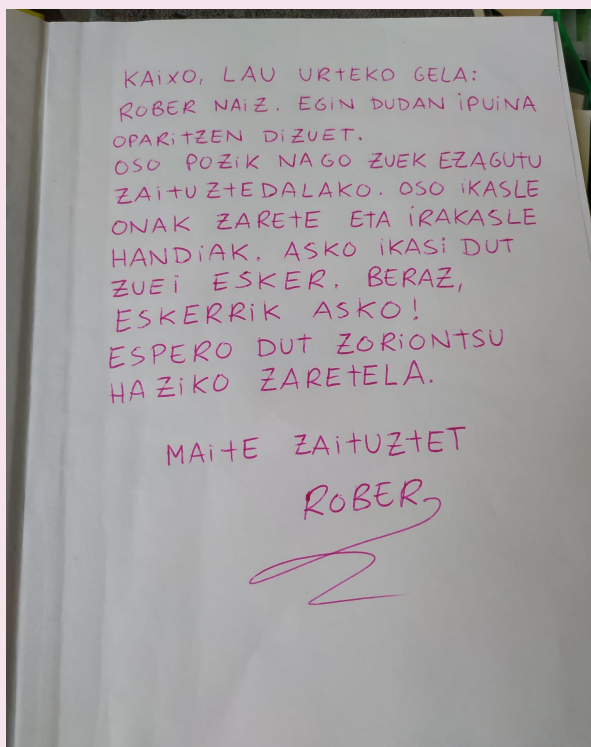
Fecha: 30/04/2021

Comienzo: 09:30

Finalización: 09:45

Para despedir las prácticas decido regalarle al grupo el álbum dedicado. Para ello, imprimo y encuaderno otro ejemplar del cuento. Escribo la dedicatoria en mayúsculas (para favorecer la lectura) y en color rosa (el color de las letras del cuento). Durante la semana el tutor avisa a las niñas y niños de que el viernes es mi último día y yo les digo que les voy a llevar un regalo muy especial.

Así, el último viernes del Practicum llevo una bolsa de tela con tres regalos dentro, uno de ellos el álbum. El maquinista se encarga de adivinar qué pueden ser los regalos y después de abrirlos. Leo la dedicatoria de *Pentsamendua irakurtzen dizun ipuina* en voz alta para el grupo. Las niñas y niños aplauden al terminar. Es un momento muy emotivo.



Evaluación

La intervención ha servido para poner en práctica lo planteado en el TFG y constatar que el diseño es adecuado para la edad de cuatro años, ya que en general el grupo ha participado, se ha interesado, se ha emocionado con lo inesperado del cuento, se ha reído con sus fallos y ha otorgado diferentes significados a la imagen final. Así mismo, han generado cierto vínculo con el cuento, ya que la presentación fue solemne, la lectura les gustó y finalmente, ha sido el regalo especial que les he hecho el último día, acompañado de una dedicatoria donde agradezco todo lo que he aprendido con ellas y ellos.

En lo personal y en lo académico, esta ha sido una de las intervenciones clave del Practicum III, ya que ha supuesto el nexo de unión entre el Trabajo de Fin de Grado y las prácticas y a su vez, el trabajo de los últimos 7 meses sobre el TFG ha cobrado sentido, puesto que se ha constatado, en cierto modo, el potencial del cuento para interesar, emocionar y provocar reacciones cognitivas en el alumnado infantil relacionadas con las asociaciones formales y la alfabetización visual.

Anexo 20. Vídeo de la narración de la versión en euskara

Para poder recrear parte de la presentación durante la intervención en el aula se elabora un video narrando la versión en euskara del álbum: *Pentsamendua irakurtzen dizun ipuina*.

Enlace al bideo: <https://www.youtube.com/watch?v=WkHvBJLkcc>



Anexo 21. Ideas para otros álbumes ilustrados

Un segundo álbum donde las asociaciones formales trascienden los arquetipos y estereotipos a través de aplicar asociaciones formales inesperadas pero posibles. Ej: un globo puede ser cuadrado o una pelota triangular (existen en la realidad, de hecho). Un tercer álbum que juegue con las perspectivas. Las figuras geométricas son partes de objetos que se descubren al cambiar el punto de vista. Esto es, un círculo puede ser la parte de abajo de un patito de goma o la parte superior de un plátano cortado por la mitad. Cuando la cámara (el punto de vista) varía se logra ver el objeto en su totalidad y se entiende la imagen inicial.

