



UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
CLAVE DE INCORPORACIÓN UNAM 8938-31

**DISEÑO DE PERSONAJE PARA LA ASOCIACIÓN POR LOS DERECHOS DE
LOS ANIMALES EN YUCATÁN PARA LA PROTECCIÓN DE LA ZARIGÜEYA**

TESINA

EN OPCIÓN AL TÍTULO DE:
LICENCIADA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

PRESENTADO POR:
NADIA BUSTOS GÓMEZ

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
MÉRIDA, YUCATÁN, MÉXICO 2019



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

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

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

LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL

COMISIÓN DE TITULACIÓN

INFORME FINAL

Mérida, Yucatán, a 15 de junio de 2019.

Lic. Manola Giral de Lozano
Directora General DGIRE
Presente

Como Presidenta del Comité de titulación de la carrera de Diseño y Comunicación Visual, hago constar que el trabajo recepcional denominado:

“Diseño de personaje para la asociación por los Derechos de los Animales en Yucatán para la protección de la zarigüeya”

realizado por:

Nadia Bustos Gómez,

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

Cumple con las normas institucionales de estilo y su estructura corresponde a lo solicitado para los trabajos de titulación en la modalidad de:

Tesina

Por lo que declaro que este documento permite al alumno, continuar con sus trámites que correspondan al proceso de titulación.

Atentamente

M.E. Tatiana Gasca Albertos

Presidenta

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE REVISIÓN

Mérida, Yucatán, a 15 de junio de 2019.

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como revisor del trabajo recepcional:

“Diseño de personaje para la Asociación por los derechos de los animales en Yucatán para la protección de la zarigüeya”,

realizado por:

Nadia Bustos Gómez,

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión del formato institucional del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente

L.A.V. Juan Ramón González Valle

C.c.p. Departamento de Investigación y titulación

UNIVERSIDAD MESOAMERICANA DE SAN AGUSTÍN
LICENCIATURA EN DISEÑO Y COMUNICACIÓN VISUAL
COMISIÓN DE TITULACIÓN
INFORME FINAL DE ASESORÍA

Mérida, Yucatán, a 15 de junio de 2019.

M.E. Tatiana Gasca Albertos
Presidenta de la Comisión de Titulación
Licenciatura en Diseño y Comunicación Visual
Presente

Como asesor del trabajo recepcional:

“Diseño de personaje para la Asociación por los derechos de los animales en Yucatán para la protección de la zarigüeya”,
realizado por:

Nadia Bustos Gómez

en opción al título de:

Licenciada en Diseño y Comunicación Visual,

le informo que he concluido con la revisión de redacción, ortografía y contenido, así como de la originalidad del trabajo mencionado. Asimismo, afirmo que cada uno de sus capítulos, conclusiones y referencias cumplen con los lineamientos que establece la Universidad.

Sin otro particular me pongo a sus órdenes para cualquier aclaración al respecto.

Atentamente

L.D. David Arcila Arcila

Por este medio, declaro que esta tesina titulada:

**“Diseño de personaje para la Asociación por los derechos de los animales en
Yucatán para la protección de la zarigüeya”**

es de mi autoría, a excepción de las citas y referencias que he empleado para fundamentar este trabajo de investigación y en el que se otorga crédito a sus autores. Asimismo, afirmo que no ha sido presentado previamente con éste o algún otro nombre, para la obtención de título profesional o grado académico equivalente.

Nadia Bustos Gómez

Agradecimientos

Con mucho esfuerzo he terminado por fin este documento en donde he puesto frustraciones, angustias pero también logros e inspiración desde mi corazón para culminarlo con la guía y ayuda de mi familia, mis padres que siempre estuvieron detrás de mi con palabras de aliento para seguir adelante y a mi hermana quien siempre estuvo ahí para apoyarme en lo que hiciera falta con su experiencia profesional.

Agradezco a los docentes de la carrera de Diseño y Comunicación Visual de la Universidad Mesoamericana de San Agustín por formar parte de este objetivo alcanzado.

Resumen

La presente investigación trata sobre la creación de un personaje o mascota para una asociación civil que ayuda a los animales, en especial a la zarigüeya que se encuentra en peligro de extinción actualmente, con el fin de poder vender el personaje en artículos promocionales para recaudar fondos para dicha asociación y poder mantenerse y seguir ayudando a aquellos que no tienen voz.

El trabajo se dividió en 5 capítulos para su mejor comprensión de los que a continuación se mencionara sobre su contenido.

Capítulo I

Introducción, se plantea la problemática sobre la desinformación en la población yucateca en cuanto a la zarigüeya y como es despreciada y maltratada por la gran mayoría siendo que este animal es muy importante para controlar las plagas como lo es el virus de "Chagas". Así mismo también se habla sobre los participantes del estudio y sus delimitaciones.

Capítulo II

Revisión de la literatura, en este capítulo se explica a detalle sobre cada tema relacionado con la investigación desde los inicios de la ilustración, qué es un personaje publicitario, herramientas de dibujo. También se da a conocer más sobre la asociación mencionada en la investigación así como se detalla lo que es una zarigüeya y de su gran importancia.

Capítulo III

Metodología, en este capítulo se trata sobre los métodos de investigación que se realizaron para el presente trabajo tipo de estudio, enfoque, participantes del estudio. El estudio no experimental se refiere a que las variables no pueden ser controladas por quien hace la investigación porque las variables son hechos de la realidad que ya pasaron.

Capítulo IV

Diseño de personaje, en este capítulo se explica el proceso creativo para poder llegar al resultado final de la investigación. Desde la elección de trazo, colores y por supuesto el estilo gráfico que se utilizó. También se da a conocer el personaje final, sus proporciones y cualidades.

Capítulo V

El último capítulo donde se concluye la investigación así como se hace recomendaciones para futuros trabajos sobre el mismo tema.

Tabla de contenido

Portada / I

Informe final / II

Informe final de revisión / III

Informe final de asesoría / IV

Hoja de advertencia/ V

Agradecimientos / VI

Resumen / VII

Tabla de contenido / VIII

Índice de tablas y figuras / XI

CAPÍTULO I / 15

Introducción / 15

 Planteamiento del problema / 16

 Preguntas de investigación / 18

 Variables / 19

Objetivos de la investigación / 19

Objetivo General / 19

Objetivos Particulares / 19

Definición de Términos/ 19

Justificación / 23

Delimitaciones del estudio / 26

Limitaciones del estudio / 26

CAPÍTULO II / 27

Revisión de la literatura / 27

Ilustración / 27

Estilos y Formas / 30

Carlos Higuera / 31

Agnes Garbowska / 32

Maria Neradova / 33

Ekaterina Trukhan / 35

Trazo / 36

Color / 37

Técnicas de dibujo / 38

Técnica tradicional / 38

Técnica de lápiz / 39

Técnica de bolígrafos, estilógrafos y plumas / 39

Técnica de marcadores / 40

Técnica de pintura y tinta / 41

Técnica Digital / 41

Imagen vectorial / 42

Dibujo Publicitario / 43

Mascotas Publicitarias / 46

Imagen Corporativa / 48

Productos publicitarios / 49

Aplicaciones de productos publicitarios / 50

ADAY ¿Qué es? / 51

El logotipo actual del ADAY / 53

Un santuario para la zarigüeya / 54

Maltrato Animal/ 55

Animales en peligro de extinción/ 57

Animales de México en peligro de extinción/ 60

La Zarigüeya / 60

Protección de la zarigüeya / 61

La zarigüeya en Yucatán / 63

Las culturas prehispánicas y la zarigüeya / 65

La zarigüeya en la cultura popular / 69

Psicología del niño entre 2 a 6 años de edad / 71

CAPÍTULO III / 73

Método / 73

Diseño de la investigación / 73

Tipo de estudio / 74

Enfoque de la investigación / 75

Modalidad de la investigación / 75

Participantes en el estudio / 76

Metodología de diseño / 76

Plan para validar datos / 77

CAPÍTULO IV / 78

Resultados y Conclusiones / 78

Descripción de los personajes / 78

Mamá Zarigüeya / 78

Hijo / 79

Proceso creativo, bocetos / 80

Programas de dibujo / 85

Formas y colores / 86

Composición de los personajes/ 90

Expresiones / 91

Aplicaciones / 92

Discusión / 93

Conclusión / 95

Recomendaciones / 97

REFERENCIAS / 98

Índice de Tablas y Figuras

Figura 1: *Logo del ADAY / 7*

Fuente: *ADAY Asociación por los Derechos de los Animales en Yucatán.*

Recuperado de: <http://adayambientalista.blogspot.com/>

Figura 2: *Cartel del Festival de la Och, Conociendo a la zarigüeya. / 17*

Fuente: *ADAY Asociación por los Derechos de los Animales en Yucatán.*

Recuperado de: <http://adayambientalista.blogspot.com/>

Figura 3: *Fragmento de ¿Cómo hace el perrito? / 31*

Fuente: Higuera, Carlos

Recuperado de: <https://carloshiguera.net/perrito>

Figura 4: *Fragmento del libro Momotaro / 32*

Fuente: Higuera, Carlos

Recuperado de: <https://carloshiguera.net/momotaro>

Figura 5. *Portada del comic My Little Pny. Friendship is Magic / 32*

Fuente: Garbowska, Agnes.

Recuperado de: <http://agnesgarbowska.tumblr.com/post/162132804991/my-little-pony-friendship-is-magic-58-out-this>

Figura 6: *Fragmento de Comixology of DC SuperHero Girls. / 33*

Fuente: Garbowska, Agnes

Recuperado de: <http://agnesgarbowska.tumblr.com/post/160127132841/preview-from-comixology-of-dc-superhero-girls>

Figura 7: *Primera página de Alice in Wonderland / 33*

Fuente: Neradova, Maria

Recuperado de: <http://www.marianeradova.com/#/alice-in-wonderland-2/>

Figura 8: *Seasons Board Book, / 34*

Fuente: Neradova, Maria

Recuperado de: <http://www.marianeradova.com/#/seasons-board-book/>

Figura 9: *Ilustración del libro Apples for a Little Fox / 35*

Fuente: Apples for a Little Fox

Recuperado de: <http://www.ekaterinatrakhan.com/apples-for-little-fox>

Figura 10: *Colección de tarjetas para Lagom / 36*

Fuente: Lagom

Recuperado de: <http://www.ekaterinatrakhan.com/lagom>

Figura 11: *Ejemplo de merchandising textil / 50*

Fuente: Gane, Comercializadora.

Recuperado de: <http://inicio.comercialgane.com/5-infografias-que-te-ayudaran-a-conocer-mas-los-productos-promocionales>

Figura 12: *Municipio de Tekax / 55*

Fuente: Poder Judicial del Estado de Yucatán.

Recuperado de: <https://www.poderjudicialyucatan.gob.mx/?page=oralidadfamiliar>

Figura 13: *Bocetos de zarigüeya 1 / 81*

Figura 14: *Bocetos zarigüeya 2 / 82*

Figura 15: *Bocetos zarigüeya 3 / 82*

Figura 16: *Bocetos finales zarigüeyas / 83*

Figura 17: *Bocetos finales zarigüeyas a color / 83*

Figura 18: *Paleta de colores personaje, Hijo / 87*

Figura 19: *Paleta de colores personaje, Mamá Zarigüeya / 87*

Figura 20: *Escala de grises personajes / 89*

Figura 21: *Composición de personaje, Mamá Zarigüeya / 90*

Figura 22: *Composición de personaje, Hijo / 90*

Figura 23: *Comparación de composición de personajes / 90*

Figura 24: *Expresiones personaje, Mamá Zarigüeya / 91*

Figura 25: *Expresiones personaje, Hijo / 91*

Figura 26: *Muestra playeras impresa / 92*

Figura 27: *Muestra delantal impreso / 92*

Figura 28: *Muestra cilindro / 92*

CAPÍTULO 1

Introducción

En la presente investigación se darán a conocer las razones por lo cual es adecuado tener una buena mascota publicitaria que represente a una empresa o en este caso a una Asociación Civil. Así como también que la misma empresa o asociación tenga una imagen corporativa con la que pueda ser identificada de una manera más rápida y eficaz, mejorando así su credibilidad y el apoyo de la comunidad de la ciudad de Mérida. De igual manera se explicará sobre la forma adecuada de presentar una mascota publicitaria y sus requerimientos.

Según Dalley (1992, p.10) “La ilustración ha servido durante años como complementos narrativos de libros y manuscritos, desde los más antiguos pergaminos que se conocen”.

Por lo que ha estado presente en la historia de la humanidad y ha tenido diferentes finalidades con los cuales el hombre ha satisfecho las necesidades de cada época. La ilustración es definida también como disciplina artística y otros opinan que es más bien parte del diseño, pero hasta ahora nadie ha definido a la ilustración entre una rama u otra, sin embargo es bien sabido que puede ayudar a muchas disciplinas y puede ahondar en distintos campos para ejemplificar en un texto didáctico o adornar una publicidad.

Como menciona Dalley (1992, p.10) “Los principales campos de la ilustración ha sido siempre el dibujo analítico y descriptivo, especialmente en los campos de la ciencia, la topografía, la medicina y la arquitectura”. Aunque en la actualidad la ilustración se ha desarrollado en más campos e inclusive en el campo del arte y la publicidad. Siendo este último de los temas principales retomados en esta investigación.

Haciendo uso de la ilustración publicitaria y sus características para utilizarlas a favor de mejorar la imagen de la Asociación por los Derechos de los Animales en Yucatán (ADAY)

y hacer que las donaciones y reconocimiento de la población sean mayores para poder beneficiar la ayuda que dicha asociación proporciona a los animales. Se busca como lo explica Pelta (2004, p.118): “Provocar en el usuario una respuesta emocional que facilite la comprensión del mensaje”.

Planteamiento del problema

La zarigüeya está en peligro de extinción porque la sociedad yucateca la denigra, maltrata y asesina por falta de la correcta información sobre este animal. Según la ADAY (2010, s/p) “En Mérida, ver zarigüeyas muertas en medio de las calles es cosa de todos los días”.

El ADAY es una asociación civil, no gubernamental, sostenida por la ayuda voluntaria. Son ambientalistas no un albergue, sin embargo reciben perros y gatos con una colaboración. Realizan pláticas en contra del maltrato animal, protección de medio ambiente, recolección de pilas, protección de la zarigüeya, esterilización canina y felina, etc.

Realiza diferentes actividades para evitar que la extinción llegue a ocurrir, así como también se tiene el proyecto de crear un santuario para la zarigüeya en Yucatán. En este trabajo de investigación nos referimos a santuario como un espacio geográfico donde se pueda ayudar a la conservación y protección de la vida salvaje de la zarigüeya en el estado de Yucatán. Se necesita el apoyo y donativos de la gente para poder lograr esta meta. Así mismo el ADAY cuenta con una imagen como Asociación pero es poco llamativa y funcional.

La asociación tiene a la zarigüeya como parte de su logo (Figura 1) y actualmente realiza campañas en pro de la salvación de éste marsupial quien ha sido muy maltratado sin razón en el estado de Yucatán.



Figura 1. Logo del ADAY. ADAY, 2012.

El ADAY realiza eventos donde con la ayuda de la ciudadanía se pueden recolectar fondos para sus actividades en donde ayudan a los animales. Como el evento que se celebró el 8 Mayo de 2013 titulado ‘El festival de la Och. Conociendo a la zarigüeya’ (Figura 2) donde se realizaron actividades culturales para llamar la atención del público, conciertos y presentaciones. Para recaudar los fondos se vendieron boletos, souvenirs y playeras diseñadas por la Asociación que se podían adquirir en el evento.



Figura 2. Cartel del Festival de la Och. Conociendo a la zarigüeya. ADAY, 2013.

En el cartel del evento que invitaba al público en general a asistir se puede ver las ilustraciones de zarigüeyas y también el logo para el festival donde se usa la misma imagen que tiene el logo de la asociación.

La asociación del ADAY necesita que la sociedad yucateca participe más en las actividades que realiza, que se informen sobre el cuidado de los animales para poder crear conciencia, una buena cultura de respeto hacía todos los seres vivos que rodean en este planeta. Para poder lograr esto se debe realizar un rediseño en el logotipo y la imagen que

maneja la asociación para que de esta manera se cree un recuerdo en la memoria de las personas con el cual rápidamente puedan identificar a la asociación y responderse ¿Qué es lo que ésta hace?, así mismo la sociedad se informaría más sobre los objetivos principales de la asociación, lo que quiere lograr teniendo así un mayor alcance y ser notada por más personas.

El diseño de una mascota publicitaria que puede ser utilizada en el rediseño del logotipo actual podría ayudar a transmitir un mensaje más claro de qué es la asociación, pues los logotipos no sólo se utilizan para marcas comerciales sino que también en organizaciones o todo tipo de ‘marcas’ que le da mayor prestigio a nuestro producto o servicio. El diseñador de origen español, Swann (2001) en su libro Bases del diseño gráfico dice que:

La marca y el logotipo nos permiten adoptar, casi subconscientemente, una decisión rápida cuando nos hallamos ante opciones diferentes. Las marcas y los logotipos, los medios por los cuales las organizaciones comunican y distinguen sus productos o servicios, sirven, pues, tanto a los intereses de los propietarios como a las necesidades de los consumidores (p.12).

Un logotipo es importante para una marca porque es así como se diferencia de la competencia, también por medio de éste comunica sobre su origen y su calidad lo que es muy importante para que el consumidor pueda confiar en dicha marca; sobre todo le otorga un valor.

Pregunta de Investigación

¿Qué elementos son importantes dentro de la elaboración de un personaje publicitario?

¿Qué características físicas definen a la zarigüeya?

¿Qué productos publicitarios son adecuados para la venta en eventos del ADAY?

Variables

Variable Independiente: Diseñar un personaje publicitario

Variable dependiente: Apoyo al ADAY en la venta de productos publicitarios

Objetivo General

Diseñar un personaje para la Asociación por los Derechos de los Animales en Yucatán para la protección de la zarigüeya.

Objetivos Particulares

1. Definir a que público será dirigido el diseño de las mascotas.
2. Conocer la opinión de la comunidad sobre la zarigüeya.
3. Establecer que productos publicitarios serán utilizados de acuerdo a las necesidades que el ADAY requiera para una campaña publicitaria y así mismo contando con el presupuesto de la misma.
4. Definir los personajes principales y definir el estilo adecuado para el público objetivo.
5. Presentar los prototipos de como quedarían los productos publicitarios con las mascotas correspondientes.

Definición de Términos

A

Ambientalistas

Quien defiende la protección del medio ambiente, 16

B

Biodiversidad

Diversidad de especies vegetales y animales que viven en un espacio determinado, 57

C

Campañas publicitarias

Es un amplio conjunto de estrategias comerciales que tienen como objetivo dar a conocer el producto o servicio que buscas ofrecer, 44

Ch

Chagas

Es una enfermedad causada por parásitos diminutos y se transmite por medio de insectos. Esta enfermedad es común en Centro y Sudamérica, 21

D

Dibujo analítico

Dibujo en el que las líneas representan la estructura tridimensional y la geometría de una forma.,
XV

Didélfidos

Son una familia de mamíferos marsupiales, la única con especies vivas en la actualidad dentro del orden Didelphimorphia, con un total de 92 especies, 63

E

Estilógrafos

Instrumento de dibujo que funciona utilizando tinta china o aceite, similar a una pluma estilográfica, cuyo diseño es especial para el uso en arquitectura y dibujo de precisión, 39

H

Habilidades motoras finas

Son los pequeños movimientos que se producen en las manos, muñecas, dedos, pies, dedos de los pies, los labios y la lengua, 73

I

Ilustración infantil editorial

Referente de la ilustración en libros de cuentos para niños, 29

Imagen corporativa

Se refiere a cómo se percibe una compañía. Es un diseño generalmente aceptado de lo que una compañía "significa, XV

Imágenes vectoriales

Son gráficos formados a base de líneas y curvas a través de elementos geométricos definidos como vectores, 42

LI

Lluvia de ideas

Es una herramienta de trabajo grupal que facilita el surgimiento de nuevas ideas sobre un tema o problema determinado, 81

M

Mascota publicitaria

Es un personaje que representa a una marca, creando un lazo entre el producto o servicio y el consumidor, 18

O

Och

Zarigüeya en maya, 17

P

Parvovirus

Parvovirus canino es la principal enfermedad viral canina. Afecta principalmente a cachorros de perro, produciendo alteración de las vellosidades intestinales, manifestada clínicamente como diarrea sanguinolenta y maloliente, junto con un deterioro del estado general del animal., 23

Pedagogía

Ciencia que estudia la metodología y las técnicas que se aplican a la enseñanza y la educación, especialmente la infantil, 29

Prototipos

Primer ejemplar que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve de modelo para fabricar otras iguales, o molde original con el que se fabrica., 19

S

Sacrosanta

Que es sagrado y muy santo, 57

Software

Conjunto de programas y rutinas que permiten a la computadora realizar determinadas tareas., 86

T

Topografía

Técnica que consiste en describir y representar en un plano la superficie o el relieve de un terreno., XV

Justificación

La zarigüeya tiene muchos beneficios que proporciona al medio ambiente: ayudan a controlar la plaga de insectos que propagan la enfermedad de chagas, así como también se obtienen antiofídicos que es el antídoto contra el veneno de las serpientes. Es por ello que se debe respetar a la zarigüeya y su vida en el entorno.

Para ayudar, la tesina busca crear una mascota y sus aplicaciones en productos publicitarios como imagen para la Asociación por los Derechos de los animales en Yucatán que ayudará a la buena aceptación de la zarigüeya en la sociedad y procurar una mayor donación para la construcción de un santuario para este animal.

ADAY (2013) Explica:

Muchas creencias populares le han dado una imagen negativa y alejada de la realidad. Las zarigüeyas no son zorros, comadreas o ratas; éstos son animales de diferentes órdenes y géneros, con características y hábitos también diferentes. En la ciudad, donde también es perseguida y exterminada con saña. Aquí lo más común es tirarla a media calle (luego de golpearla salvajemente) para que los automóviles le pasen encima y así evitar que ‘reviva’. En Mérida, ver zarigüeyas muertas en medio de las calles es cosa de todos los días. La gente las mira con indiferencia, y lo único que lamenta es el hedor que producen sus cuerpos en descomposición. No son agresivas en estado

silvestre, más bien son asustadizas y escurridizas. No presentan mayor riesgo de salud que otros mamíferos, y en general tienen hábitos de conducta que pueden ser más benéficos que perjudiciales (...). Las zarigüeyas son animales errantes y vagabundos. Rara vez permanecen más de unos días en un mismo lugar. Por lo que si alguna de ellas ha buscado refugio en nuestro patio, podemos estar seguros de que se irá; a menos que se trate de una hembra preñada, probablemente tardará un poco más, pero a final de cuentas también se retirará (s/p).

En los antiguos pueblos prehispánicos se le otorgaba mayor importancia y respeto a este animal quien era un símbolo de la fertilidad, por ser un marsupial y llevar a sus crías en su bolsa. También se le conocía como ‘la abuela del alba’, y se decía que había dado luz al día y al Sol.

Las culturas del país de México tienen leyendas que narran sobre este animalito, como la leyenda mixteca que narra. Según Meza (2006):

La zarigüeya se roba el fuego para dárselo a los hombres: El fuego pertenecía a los dioses, y estos lo guardaban celosamente. Los hombres lo necesitaban para calentarse, alumbrarse y para cocinar, por lo que enviaron a varios animales a tratar de obtenerlo. Sin embargo todos fallaron. Finalmente la zarigüeya logró apoderarse del valioso elemento gracias a su larga cola que metió en el fogón, y a su bolsa que le sirvió para esconder las brasas (p.41).

Los mayas que habitaron estas tierras Yucatecas tenían sus creencias sobre este animalito a quien consideraban especial por su capacidad de ‘revivir’ y de esto escribieron en su libro sagrado el Popool Vuh. Como menciona ADAY (2010, s/p) “La zarigüeya tiene un papel importante con atribuciones milagrosas debido que no muere tan fácilmente. A la hembra preñada se le veía como símbolo de ‘la gran madre eterna’. Su nombre en maya era *och*”.

Cabe mencionar razones de por qué es importante proteger a la zarigüeya, además

de porque todo ser vivo merece vivir y ser respetado, también este marsupial proporciona muchos beneficios al entorno ambiental con el que conviven los seres humanos día a día.

La zarigüeya cuenta con un sistema inmunológico que le permite ser inmune a muchos virus, como el de *parvovirus* o la *hepatitis felina*. Las investigaciones han demostrado que es inmune al veneno de muchas serpientes, por lo que de ella se pueden extraer antídotos. Así lo explica el ADAY

Entre otras virtudes que la zarigüeya tiene es que se alimenta de muchos de los insectos que podrían ser parásitos en los patios de las casas, la zarigüeya bien puede mantener limpio el lugar sin causar problema alguno, además de que por su naturaleza, no suelen quedarse en un mismo lugar por mucho tiempo.

Son animales nómadas por lo que están en busca de nuevos hogares o lugares donde poder conseguir comida. En ocasiones suelen quedarse un poco más de tiempo en el mismo lugar, pero esto es porque buscan un lugar donde tener a sus crías; una vez que estas son lo suficientemente estables como para sobrevivir al ambiente, las cargan para llevarlas a otro lugar.

Es importante recordar que deben respetar todos los seres vivos que se encuentran en la naturaleza que rodea el entorno, así lo menciona el ADAY (2010):

Si aprendemos a convivir con la fauna de nuestro entorno, podemos evitar prácticas crueles, que no solo atentan en contra de la naturaleza, sino que además alteran el equilibrio ecológico y nos denigran como especie, pues nos vuelven indiferentes e insensibles al sufrimiento de los demás seres vivos (s/p).

Delimitaciones del estudio.

La investigación se realizó en la ciudad de Mérida, Yucatán en el evento realizado por el ADAY nombrado ‘Segundo Festival del Och’. Empezando el mes de Septiembre y se terminó en Diciembre de 2013. Esta investigación buscará ayudar a el ADAY a tener una mejor imagen corporativa para captar mejor la atención de la población yucateca y conseguir así que sus objetivos se logren de la mejor manera. Consiguiendo así con la creación de una mascota publicitaria que sea adecuada para la asociación y que a su vez cambie el concepto erróneo que se tiene sobre este animal, el cual se ha ido creando por rumores y falsas creencias que tiene en la mayoría de la población.

Limitaciones del estudio

Las limitaciones de esta investigación son el presupuesto con el que cuenta la Asociación para los Derechos de los animales en Yucatán para poder realizar los productos publicitarios e incorporar la nueva mascota como parte de su imagen. Otras limitaciones que se pueden encontrar en esta investigación sería el desprecio que la comunidad yucateca tiene hacia este animal, la zarigüeya. Como dice el ADAY (2010):

En nuestra región, mucha gente parece tener fobia a las zarigüeyas. Lo más común, es que este animal sea lapidado y tundido a palos; pero se sabe de zarigüeyas que han sido capturadas vivas y colgadas de cabeza para seguir las apaleando, mutilarlas a punta de machete, y a veces hasta incinerarlas. Otras han sido dejadas colgadas (‘por si reviven’), expuestas al sol para que mueran de hambre y sed. Su situación no es mejor en la ciudad, donde también es perseguida y exterminada con saña. Aquí lo más común es tirarla a media calle (luego de golpearla salvajemente) para que los automóviles le pasen encima y así evitar que ‘reviva’. (s/p).

CAPÍTULO II

Revisión de la literatura

En este capítulo se hablará sobre los temas a tratar en este trabajo de investigación para poder explicar de una manera más amplia cada término e historia que respecte con los resultados finales.

La ilustración, sus ramas así como también una explicación a profundidad sobre sus técnicas y aplicaciones en la industria de la publicidad. Con mención a algunos ilustradores que inspiraron y ayudaron a este proyecto final.

De igual manera se detalla sobre el trabajo de la Asociación ADAY, sobre el maltrato animal y en general sobre la zarigüeya que es el animal principal de dicha investigación.

Siendo por último, pero no menos importante el tema sobre la psicología infantil que ayuda a comprender la manera en que los niños ven el mundo y lo que para ellos sería más adecuado en un diseño de mascota que va enfocada a este público.

Ilustración

La ilustración es aquel elemento que acompaña en muchas ocasiones a un texto en un libro, es lo que llama más la atención en las páginas y que sin duda recordamos con mayor facilidad que el texto mismo.

La ilustración es un dibujo, una representación que puede enfatizar, adornar, interpretar y explicar de una manera más clara algún concepto. Es más utilizado en los medios impresos y digitales debido a su naturaleza.

Se puede decir que la ilustración ha llegado a cubrir las necesidades que la fotografía

no puede cumplir debido a que esta es solo un reflejo de la realidad y no puede plasmar escenas fantásticas. Así lo dice Ambrose y Harris (2006, p.128) “La ilustración, ya sea manual o digital, adopta numerosas formas y se usa para comunicar una impresión que el realismo de la fotografía no siempre consigue”. Y como lo mencionan Ambrose y Harris, algo que es importante recalcar sobre la ilustración, es su papel de comunicar sin palabras un concepto o idea de una manera sencilla y fácil de interpretar.

La ilustración puede ser el protagonista del elemento principal no solo porque capta la atención de quien lo ve, de una manera rápida sino porque también puede llegar a crear un nuevo concepto o significado sobre lo que se muestra en el texto. Olivares y Vilahur (2012, p.141) explican que “La ilustración es tan fuerte como el texto o incluso más, y se convierte en una metáfora visual que no necesita ningún contexto para ser comprendida”.

Es común que en la publicidad la ilustración sea la causante de la mejoría de las ventas según sea manejada su campaña. Pero esta disciplina que aún no ha sido definida entre arte y diseño, porque ninguna de las mencionadas anteriormente considera que encajen en sus límites predefinidos, había sido desvalorada. En la actualidad se está retomando debido a la creciente tendencia de buscar las cosas ‘hechas a mano’.

Aun cuando los medios se han modernizado y lo digital están a la orden del día, eso no ha limitado a la ilustración que se ha adaptado de la manera ideal en que puede reproducirse en un tiraje mayor sin dificultad alguna, como lo hacen las revistas y periódicos.

Actualmente la mayoría de los medios de comunicación que se conocen, buscan una manera de mejorar y modernizarse según las tendencias de la moda por lo que esto presenta una buena oportunidad para la ilustración que vuelve a retomar el campo. Como lo menciona Art Spiegelman (1999) citado por Pelta (2004) señala que:

En un mundo donde las revistas no pueden competir por más tiempo con los periódicos y los periódicos no pueden competir con la CNN, y la CNN no puede competir con Internet, es inútil intentar usar la revista como un vehículo para la información. Lo que las revistas pueden ofrecer es perspectiva y actitud (p.116).

Es por eso que ahora se recurre al ilustrador como un comentarista o alguien que puede hacer que esa publicación sea diferente a la de la competencia.

Así mismo, en estos últimos años se ha retomado una perspectiva en cuanto a las opiniones editoriales o personales en una publicación, en que el autor puede expresarse de manera libre y eso es parte de su 'autoría'.

Ahora retomando la parte sobre la historia de la ilustración, de sus inicios y como es que empezó a presentarse en la vida de la especie humana, ¿cómo era utilizada y con qué fines? Los más antiguos registros sobre el dibujo o ilustraciones se encuentran en las cuevas de Altamira, en España y en Lascaux, Francia. Estas fueron pinturas rupestres de las cuales aún no se sabe con certeza la función que cumplían, pero se ha especulado que pudieran tener una función ritual o religioso. Wigman (2007, p.30) comenta en su libro que “Estas escenas de caza demuestran la necesidad primaria de comunicar y de dibujar del natural”.

El recorrido en la historia llega hasta los egipcios quienes registraron muchas de las escenas cotidianas en pinturas murales, eran testimonios de su organización social, de su religión entre otras cosas. Esas ilustraciones estaban cargadas de simbolismos ya que era poco el texto empleado para las escenas que plasmaban.

También en Mesopotamia se usaba el simbolismo en sus dibujos, al igual que el arte islámico que usaba el color y la jerarquía visual para sus representaciones. Continuando con China y Japón donde la manera en que el dibujo era usado fue en la caligrafía del pincel con

pinturas en aguada de paisajes y la naturaleza ya que no estaba permitido dibujar al hombre.

Los griegos, por otra parte dotaron a la ilustración de nuevas técnicas que ayudaban a su perfección, como lo fue la perspectiva y la proporción. Durante toda la historia en su mayoría el dibujo ha sido utilizado para representar ideas religiosas así lo explica Wigman(2007), “ como el Libro de Kells en Irlanda, las ideas clásicas se cambiaron en el Renacimiento italiano y se exploró más en las ciencias junto con el arte siendo ahora el punto central el hombre.”

Y fue así como con el paso de los años después del Renacimiento se buscó establecer academias donde pudieran enseñar las técnicas de la ilustración y se utilizara al servicio de la sociedad y la religión, así como reflexión social y narrativa de la época.

La ilustración ha ayudado al hombre durante muchos años en la historia a entender y plasmar la ideología social, religiosa, económica, estética y la comunicación de cada una de las cambiantes épocas por las que ha pasado durante los siglos.

Estilo y formas.

Tomando como referencia la ilustración infantil editorial, podemos encontrar varios estilos diferentes que cada artista tiene según su propia técnica, sin embargo muchos de ellos convergen y coinciden en varios detalles en común que podemos señalar como características en general para una ilustración infantil.

En la ilustración infantil no hay reglas estrictas o dictadas. Únicamente se toma en cuenta la psicología de color, así como la pedagogía para ayudar a captar la atención de los pequeños al momento de leer un libro de cuentos tal como se explicará más adelante a más detalle en el capítulo IV, hablando sobre la psicología del niño y cómo reacciona ante los diferentes colores según su edad.

Para la creación de los personajes que en esta investigación se presentarán, se usaran como referencia los estilos gráficos de reconocidos ilustradores que se dedican al público infantil, tales como el colombiano Carlos Higuera, la popular autora tras los dibujos de la caricatura My Little Pony the magic of Friendship, Agnes Garbowska, Maria Neradova ilustradora eslovaca especializada en libros infantiles y Ekaterina Trukhan, ilustradora rusa.

Carlos Higuera



Figura 3. Fragmento de ¿Cómo hace el perrito? Higuera, (2014).

Diseñador gráfico e ilustrador colombiano. Ha trabajado como diseñador y director de arte ilustrando para publicaciones y exposiciones en distintos países. Actualmente se dedica a la creación de libros ilustrados y aplicaciones móviles para niños.

Este ilustrador cuenta con un amplio número de publicaciones editoriales enfocado a niños, ilustra cuentos y libros educativos. En cuanto a su estilo lo que podemos destacar es el uso del color. Colores brillantes y las sombras son bastante sencillas e incluso marcadas o duras. Las figuras de sus personajes son basadas en figuras geométricas y bastante sencillas en cuanto a la forma de los ojos, nariz y boca, incluso los dedos que no tienen demasiado detalle. Se apoya en las texturas para darle un mayor realce a sus ilustraciones, así como para tener mayor realismo en elementos como la ropa. (Carlos Higuera, s.f.).

No utiliza contornos y sus ilustraciones son vectoriales.



Figura 4. Fragmento de Momotaro, Higuera, 2015.

Agnes Garbowska

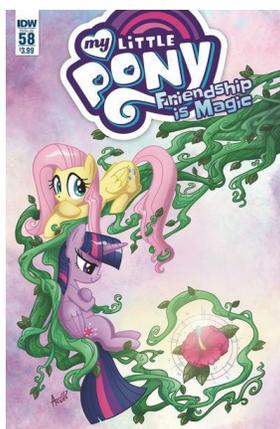


Figura 5. Portada My Little Pony. Friendship is Magic. Garbowska 2017.

Ella ha trabajado en muchas de las grandes editoriales de cómics y ha ganado premios como otorgado por el New York Times como Best Seller en sus trabajos, por mencionar algunos Superhero Girls para DC Comics, My Little Pony, Jem y los hologramas para IDW, Grumpy Cat, entre otros. Ha trabajado también para Marvel Comics, haciendo el arte para Girl Comics y Spider-Ham Especial del 25 aniversario. También es la artista tras el comic de Halloween Comic Fest 2014, Las aventuras de Ernie para Aspen Comics. No solamente ha hecho páginas interiores en los cómics, sino que también ha trabajado en varias portadas. (Agnes Garbowska, 2018).



Figura 6. Comixology of DC SuperHero Girls. Garbowska, 2017.

El estilo de Agnes se caracteriza por ser más tierno, pero lleno de colores brillantes que han encantado a grandes y chicos como en una de sus más populares series que es “My Little Pony. La magia de la amistad”. Sus formas, en el caso en particular de esta serie, son bastante geométricas, aunque mucho más orgánicas. No evita las formas agudas y puntiagudas para personas más rebeldes, así como todo lo contrario si su carácter es dulce. Utiliza contornos, pero siempre son de color, no usa tantos negros más que para ciertos detalles. Sus trazos son vectoriales.

Maria Neradova



Figura 7. Primera página de Alice in Wonderland. Neradova. 2018.

Es una ilustradora, escritora y diseñadora gráfica nativa de Bratislava, Eslovaquia. Ha ganado premios por el “El libro más hermoso de Eslovaquia”, “La más amada por los padres” y es una representante de “Good Illustration” que es una agencia y directorio de ilustradores en el Reino Unido. (Maria Neradova, s.f.).



Figura 8. Seasons Board Book. Neradova. 2017.

En sus ilustraciones podemos apreciar las formas geométricas para representar animales, paisajes y escenas de las diferentes historias que se relatan en los cuentos para niños. Muy poca presencia de sombras o casi ausencia en algunos trabajos, así como en su gran mayoría omite los contornos en negro. Los colores son vibrantes, llamativos y contrastantes en su mayoría. También se apoya de las texturas en algunos casos. En cuanto a la técnica combina la tradicional con la digital siendo Photoshop su herramienta para dar vida con el color y texturas de sus obras. Muchas veces su arte podría resultar poco simétrico pero divertido.

Ekaterina Trukhan



Figura 9. Apples for a Little Fox. Trukhan. 2017.

Ilustradora rusa que se graduó en la escuela de artes de Camberwell con una maestría en Ilustración. Hace ilustraciones para libros infantiles, revistas, empaques y tarjetas de felicitaciones para clientes de todo el mundo. También escribe libros para niños. (Ekaterina Trukhan, s.f.)

Sus dibujos son frescos, con colores fuertes y llamativos a la vista. Sus figuras sencillas y geométricas le dan ese toque único a su estilo que incluso en algunos casos juega con la perspectiva de manera diferente a como la conocemos. Sin usar contornos en sus dibujos solamente vemos las plastas de color sin sombras utilizando otro color para delimitar los diferentes objetos o partes en la misma ilustración. Muy agradable a la vista. Su trabajo es vectorial aunque también se apoya en otros programas de ilustración digital.



Figura 10. Colección de tarjetas para Lagom. Trukhan. 2017.

Cada uno tiene un estilo particular, sin embargo se puede distinguir características en común como, evitar los bordes negros, utilizando el color solamente para delimitar todas las figuras, colores brillantes, figuras sencillas y geométricas para crear los personajes, así como el poco uso de sombras.

El Trazo

El trazo en un dibujo o ilustración es importante para su contexto debido a que puede cambiar el resultado final según sea el tipo de línea. Aunque no hay una teoría exacta que indique cual es el tipo de trazo que debe ser utilizado para cierto tipo de ilustraciones hay maneras en las que se pueden adaptar según el resultado que se busca transmitir con el trabajo final. Es la línea con la que está hecho un dibujo, ya sea gruesa o delgada, también puede ser llamada contorno y son las líneas que le dan forma a la figura sobre el papel.

O bien, como lo explican en el libro *Dibujo. Cursos de dibujo y pintura* (2007, p.14): “El trazo es la estructura mínima que compone un dibujo. Por complejo que éste último sea, siempre consta de simples líneas, una como continuación de otra o bien dejando espacio blancos entre sí”.

Por lo tanto el trazo es todo lo que compone un dibujo, las líneas que lo forman y

con lo que creamos la composición o ilustración final. Los trazos pueden realizarse con cualquier instrumento de dibujo como lápiz, plumillas, estilógrafo, tinta y pincel, etc. Así como de manera digital también es llamado trazo. Pero las líneas que crean nuestro dibujo expresan el significado del mismo y su contexto según sea el grosor o la forma con la que lo realizamos. Existen distintos tipos de trazo como pueden ser un trazo fino, grueso y entrecortado, entre otros.

El color

¿Qué es el color? Es todo lo que vemos a nuestro alrededor y que según la iluminación o el espectro de luz nos permite percibir hasta poder encontrar el color.

Según la Real Academia Española (2014, s/p.) el color se puede definir como “Sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda.”

En el diseño y en la psicología el color se puede estudiar de diferentes maneras debido a su aplicación. Es por eso que existe la Psicología del color, donde nos dice que cada color representa o significa algo en específico, de lo cual podemos ayudarnos para mandar el mensaje correcto a nuestro receptor.

Los colores nos dan sensaciones y emociones. Los percibimos según nuestro estado de ánimo. Además de que entre menos colores se apliquen son más fáciles de reconocer para los niños, según Pérez y Navarro (2011) lo que llama él como la Fase II del dibujo en un niño es:

II fase. De transición entre las etapas preesquemáticas y esquemáticas:

- a. Se inicia entre los cinco o cinco años y medio y se supera alrededor de los seis y medio o siete.

- b. Se interesa por presentar la forma de los objetos.
- c. Aparecen la línea del suelo, o la franja del cielo.
- d. Hacia la finalización de la fase, la forma representativa de cada objeto va estabilizando, no la cambia con tanta frecuencia con la que lo hacía antes.
- e. Los objetos representados pueden aparecer a veces por razones expresivas o emocionales algunas alteraciones formales, tales como supresión de partes, exageración de tamaños, del número de elementos o detalles, color notoriamente diferenciador, etc. Estas alteraciones transitorias, muy positivas, indican una relación flexible del niño con su medio.
- f. El color sigue siendo subjetivo, excepto para algunos elementos de la naturaleza, árboles, cielo, sol, etc. (p. 73).

Técnicas de dibujo

Para realizar una ilustración existen varios métodos o técnicas que se pueden usar según sea el fin del proyecto en marcha. Pasado desde las técnicas tradicionales que abarcan todos los materiales manuales como lápices, pinturas y tintas hasta las técnicas digitales que incluyen todos aquellos programas de computadora que, como su nombre lo dice, digitalizan el dibujo y de esta manera se aplica el color y líneas mediante el mismo software. A continuación se explica con más detalle sobre cada una y los materiales que se pueden utilizar según sea el caso.

Técnica tradicional

Para realizar un dibujo o ilustración de manera tradicional se pueden utilizar diferentes materiales y superficies, de ahí es donde derivan las técnicas que puedan ser utilizadas.

Las técnicas convencionales o análogas del dibujo son aquellas donde se utilizan materiales como lápices, lápices de colores, tintas, pinceles y otros que plasman sobre el papel o una superficie física siendo de manera manual y en su mayoría individual ya que no pueden ser reproducidas a gran formato a menos de que el propio artista haga la reproducción una a una con sus pequeñas diferencias al ser un trabajo completamente artesanal y manual.

Técnica de lápiz

En su mayoría la técnica del lápiz es utilizada por los artistas como su primer paso al diseñar su obra o proyecto, por lo tanto se refiere al boceto ya que su facilidad de borrar y volver a hacer trazos lo hace más cómodo para plasmar la idea que tiene el artista al momento de dejarlo sobre el papel. Así lo menciona Galán et al. (2011) “Su fácil utilización nos permite realizar un trazo limpio y resulta sencillo borrar los trazos no deseados” (p. 69).

Por lo que en esta técnica podríamos encontrar sus contras a que su reproducción es muy difícil por como los trazos suelen borrarse así como solo puede ser en tonos de grises y no colores vivos.

Técnica de bolígrafos, estilógrafos y plumas

En esta sección se hablara sobre los materiales de dibujo que utilizan tintas y son de puntos finos. Aunque cada uno de estos tienen sus diferentes características por separado tienen en común que su tinta se adhiere al papel de manera que no es fácil borrar los errores en los trazos realizados.

Los artistas también puede usar cualquiera de estos materiales para realizar un boceto en su primera instancia o bien, para definir de mejor manera el primer boceto de

la idea en mente sobre el proyecto a realizar. Se puede detallar y es mucho más limpio en sus trazos. Así nos sugiere Pipes (2008) “El bolígrafo común (...) se puede utilizar para crear contornos bien definidos en dibujos de presentación.” (p.78). Dicho esto podemos concluir que los bolígrafos, estilógrafos y plumas se pueden utilizar como parte del segundo paso del bocetaje, añadir sombras a nuestra ilustración y más detalles que pueden ser como notas al momento de dejar nuestra idea sobre el papel para no olvidarlo, pero de nueva cuenta tenemos el limitante del color, solamente podemos obtener matices de negros y blancos o usar achurados para el sombreado.

Técnica de marcadores

Los marcadores o plumones pueden ser a base de alcohol o a base de agua pero en su gran mayoría los ilustradores prefieren los de base de alcohol por lo vibrante en sus colores a diferencia de los otros. Con esta técnica también se puede emular el uso de las acuarelas con un material diferente pero también se necesita un papel especial por lo denso de la tinta y que esta puede traspasar. La técnica es muy versátil por la variedad que existe de colores, tamaños y las formas de las puntas que permiten diferentes grosores de línea e intensidad en los colores para el resultado final. Sin embargo su limitante o parte negativa se debe a que no son de larga duración en el sustrato, así lo dice Pipes (2008) “Los marcadores de alcohol con punta de fieltro son rápidos y de fácil manejo, aunque el resultado a menudo es efímero, ya que los colores de marcador pueden ser muy fugaces y se desvanecen rápidamente bajo la influencia de la luz diurna y la luz ultravioleta” (p. 81).

Por esa misma razón esta técnica no es adecuada para su reproducción en grandes cantidades ni tampoco para objetos que vayan a requerir una gran durabilidad con la imagen en la superficie.

Otro de sus contras se debe a que la tinta es permanente y no se puede borrar los errores que se cometan. Así lo explican Galán, Muñoz y Díaz (2011) “(...) ni perdona los errores, pues no se pueden borrar los trazos realizados con el.” (p.61). Por lo que es mejor tener la idea clara del dibujo a realizar antes de comenzar con esta técnica sobre el papel.

Técnica de pintura y tinta

Está es una técnica que se ha utilizado por los artistas desde los tiempos remotos y desde antes de que existieran los marcadores. Existen diferentes tipos de pinturas y pinceles por lo que podemos tener una amplia gama de acabados y colores para lo que estamos buscando como resultado final y todo dependerá de la densidad de la pintura que decidamos usar así como el grosor del pincel o de igual manera se pueden mezclar las técnicas para obtener mejores texturas, degradados y colores brillantes en una sola obra sin limitarnos con una sola técnica. Las acuarelas, el gouache y el acrílico son las pinturas más usadas y en sus ventajas encontramos su gran durabilidad sobre el sustrato o superficie así lo dice Marylin Scott (2006) “Los colores estándar resultan muy resistentes a los agentes externos” (p.23). Por lo cual sin duda lo hace uno de los medios ideales para la representación gráfica e incluso su reproducción pero, hablando sobre ese tema puede ser bastante tediosa o batallar y no obtendríamos un resultado idéntico en cada copia por su carácter “artesanal” a la hora de hacer cada copia a mano y ni que hablar sobre el tiempo que se lleva hacer cada una de estas obras.

Técnica Digital

En cuanto a las técnicas digitales que son la realización de ilustraciones por medio de una computadora o tableta digitalizadora donde se puede ayudar de una pluma que respete la presión y el trazo de nuestro pulso o de un mouse óptico que nos dará resultados

más precisos.

En esta técnica se pueden utilizar diferentes programas para digitalizar una ilustración como son Adobe Photoshop, Adobe Illustrator, Corel Painter, Corel Draw, Sai, entre otros que actualmente ofrecen características muy parecidas a la hora de expresar dibujos en una pantalla de computadora. Sin embargo cada uno tiene ventajas y desventajas según el tipo de procesamiento que utiliza.

Para crear imágenes que se puedan reproducir con facilidad y gran escala sin problemas de perder calidad es recomendable usar una técnica de imagen vectorial.

Imagen Vectorial

Es una técnica digital que se realiza usando el programa de la paquetería de Adobe llamado Adobe Illustrator, Corel Draw, Xatara Xtreme, Adobe Fireworks, Inkscape o SK1 por mencionar algunos de ellos. Cada uno ofrece una interfaz de usuario diferente en la que puede realizarse las diferentes tareas y usar las herramientas para dibujar en la plataforma.

Adobe Illustrator es un programa de edición gráfica el cual utiliza líneas vectoriales para crear imágenes y trazos. Con él se pueden crear diseños que serán utilizados para cualquier tipo de soporte ya sea impreso o digital así como se puede realizar trabajos de distintas áreas como pueden ser editorial, dibujo, diseño de logotipos, etc.

Todo esto mediante imágenes vectoriales a lo que L. Carretero (2014, s/p.) explica de la siguiente manera: “Las imágenes vectorizadas o vectoriales, se componen de puntos en un espacio virtual que vamos uniendo por medio de trazados, para rellenarlos luego y así obtener imágenes de gran calidad que tienen coherencia a cualquier tamaño.”

El trazo que da este programa de edición gráfica ayuda a mantener las formas

sencillas sin editar tanto los colores que permanecen en plasta sin aplicar sombreado en ellos. Así como también permite tener un mejor control o manejo en cuanto la escalabilidad de las imágenes u objetos, de los cuales se pueden editar individualmente o grupal para su mayor control incluyendo el cambio de colores rápidamente y fácil a diferencia de un programa de mapa de bits. Para Anna María López López “Muchos proveedores de servicios externos como la empresa de rotulación o la de serigrafía, le solicitarán los archivos en formato vectorial para su producción.” p.60 Es así como se logra mayor facilidad a la hora de impresiones y sin problemas de formatos, conservando siempre la calidad óptima. Y debido a su naturaleza vectorial facilita los trazados más simples, así como colores neutros sin tantas luces y sombras para únicamente plasmar la idea principal y facilitar la comprensión por los niños.

Dibujo Publicitario

Para empezar con este tema primero se debe conocer el significado publicidad y como es que esta se ayuda del dibujo para cumplir sus principales objetivos. La publicidad es un medio de comunicación masivo el cual ocupa muchas áreas y su principal objetivo es vender, ya sea un producto o servicio. Mols y Costa (2005) lo explican de la siguiente manera:

La publicidad es un medio importante de comunicación de masas por difusión (0,5 a 2%). Juega un rol de formación en el dominio estético (grafismos y composición de formas y colores en afiches, avisos, filmes, embalajes, etc.), del lenguaje (prensa, radio, televisión, etc.) y en la construcción y difusión de una ‘imagen’ de los hombres y las mujeres a la que se refieren los miembros de la sociedad de masas (p.13).

Para que la publicidad pueda lograr su objetivo y llegar al mayor número de receptores alrededor del mundo necesita tener una idea principal que se comunicará por medio de una imagen gráfica y una historia los cuales deben ser desarrollados por un equipo creativo.

El principal objetivo es llegar a los consumidores y que estos adquieran los productos o servicios que se ofrecen a través de las diferentes campañas publicitarias en los medios de comunicación.

Otro de los objetivos de la publicidad puede ser posicionar una marca en el mercado y para esto se necesita que la marca este frecuente en la mente del consumidor o sea, que la recuerde con mucha más facilidad. Esto hace que la marca sea más reconocida, por lo tanto tendrá mejores ventas.

Así lo explica Cámara (2008):

Toda iniciativa publicitaria pretende conseguir notoriedad de marca, lo cual se produce cuando una marca concreta es tan recuente en la mente de la gente que su nombre se utiliza para designar a la categoría entera de productos que ofrecen el mismo servicio y prestaciones (p.7).

Dentro de la publicidad se utilizan muchos métodos para poder realizar las campañas publicitarias como anuncios en revistas, anuncios televisivos, espectaculares, calendarios, anuncios en el periódico, entre otros. Muchos de estos recurren a la ilustración o el dibujo para poder plasmar sus ideas, ya sea con un cartel o con una mascota publicitaria. Vilajoana, Jiménez, González y Vila lo explican así “Cualquier campaña de publicidad tiene como fin último hacer llegar un mensaje, de manera entendible, al/los públicos objetivo.” Por lo que concluyó que lo importante es causar el impacto necesario para que la campaña sea exitosa

así como también el producto o servicio tenga las ventas que se buscan.

Muchos ejemplos de esto se encuentran en la vida cotidiana. El dibujo publicitario no solo se utiliza de manera estática sino que también es utilizada para las animaciones en comerciales de televisión, o en ésta nueva era de la tecnología, comerciales que se reproducen en una página web. En el caso de la animación, se requiere de un grupo muy grande de trabajo para poder realizarla por más corta que parezca y lo más importante es el personaje principal. Un ilustrador debe diseñar un personaje de tal manera que sea entendible para todo el equipo de trabajo y creativos, uno que sea fácil de reproducir, que se adapte a las necesidades del producto. Es por eso que se debe estudiar e investigar antes de realizar cualquier boceto, primero hay que concebir una idea sobre el personaje y después se plasmara en el papel. Pues así lo menciona Cámara en su libro “La mayoría de los integrantes del estudio de animación deben entender bien al personaje, ya que trabajarán con él.” (p.156) refiriéndose en caso de una animación donde se usa un personaje como medio de publicidad. Así también lo dice Moscop (2018) “Poder repetir la misma imagen en diferentes escenas y tomas. Incluso cuando haya diferentes personas trabajando en diferentes tomas, el personaje debe verse igual.”(s/n)

El dibujo publicitario también es utilizado a manera de plasmar ideas sobre nuevos productos que aún no han sido mostrados a los consumidores, planos o diseños previos de cómo sería el prototipo final y que de esa manera ayude a ilustrar cómo funcionaría dicho producto.

Hay que mencionar la importancia del dibujo en el área del diseño, porque estos van de la mano en cuanto a los procesos que el diseño conlleva para poder realizar un prototipo

final, ayuda a entender lo que el creativo tiene en mente y es mucho más fácil de explicarlo al cliente y al equipo de diseño. Así lo menciona Dabner (2008):

El dibujo es importante para el diseñador gráfico porque a través de él se ve el tema como una forma o formas, y el color como tonalidades; también enseña a entender y manipular la perspectiva, a crear la ilusión de espacio y de profundidad de campo; e indica al diseñador como sugerir texturas y densidad (p.20).

Todo el proceso para crear algo nuevo: producto, personaje o campaña publicitaria inicia por un boceto en papel. Después de que este boceto sea aceptado el siguiente paso es darle mejores acabados ya sea sobre el mismo soporte de papel o asistido por un medio digital que ayude a tener una imagen más aproximada de cómo será el proyecto final, como lo es un programa vectorial.

De aquí vienen las llamadas Mascotas publicitarias.

Mascotas Publicitarias

Una mascota publicitaria es aquel personaje diseñado para representar a una marca o ayudar a la misma a que sea reconocida de una manera más sencilla, o en el caso más común para llegar a los consumidores más pequeños: los niños. Como se ha mencionado anteriormente, el diseño de este personaje o mascota debe basarse en una investigación previa que incluye al consumidor real, ¿Qué es lo que quiere? ¿Qué es lo que le gusta? ¿Qué busca en la marca? Ese tipo de preguntas deben ser resueltas y plasmadas en el personaje. Así lo explica Sarti y Larder (2009):

Para la creación de estos personajes es importante realizar estudios sobre el grupo objetivo ya que el diseñador debe basarse en usuarios reales para crear personajes acordes a ellos ya que debe relacionarse e identificarse directamente con el equipo

objetivo para que este pueda enviar un mensaje concreto y completo (p.243).

Sobre las características de la mascota, lo que se debe tener en cuenta es que sean positivas y amoldarse a la visión y misión de la empresa o del producto dependiendo el caso. Siempre deben representar todo lo bueno que el producto tiene, si es eficaz, rápido, atlético, dinámico, etc. Hay que resaltar sus cualidades las cuales, a su vez, son las cualidades de la marca.

Para estructurar una mascota se debe desarrollar primero el concepto técnico de la misma, o sea sus características psicológicas, sociológicas y físicas. Son aquellas en las que se puede explicar cómo se verá el personaje, cómo se desenvolverá en ciertas situaciones y cómo es su vestimenta, entre otros detalles que conformaran la mascota final. 43D Studio (2012, s/p.) lo define como “La mascota debe crearse, diseñarse y promoverse de manera que se produzca atracción e interacción positiva para que su aparición derive en deseo sobre el producto o servicio que represente”.

En muchos de los casos la mascota publicitaria es utilizada para acercarse más al público infantil y que esté se acerque al producto o marca que busca publicitarse. Usando una mascota publicitaria amigable y con el cual el infante pueda identificarse estará creando un ‘lazo de amistad’ con el personaje y que de esa manera sea mucho más agradable teniendo como resultado mejores ventas en el producto o servicio.

Ya que la mascota es conocida entonces es el momento de usar su imagen para fortalecerla usando productos publicitarios que pueden ser regalados o adquiridos por medio de promociones. Así lo señala Sarti y Larder (2006 p.243): “En el momento que ya se tiene el personaje se recurre a la 'explotación secundaria', esta se refiere a la utilización de este personaje en plazas promocionales o campañas publicitarias”.

Imagen corporativa

Cabe mencionar este tema ya que, para poder mejorar la calidad de una empresa o marca, es importante hacerlo por completo. Es así como se puede garantizar un éxito. En el caso de la Asociación, ya cuenta con un logo que usa la zarigüeya como imagen principal por lo que mi propuesta es crear una mascota con base en el logotipo para ayudar a que la asociación se vea amigable y pueda llegar a los niños, que son el principal público.

Para poder lograr una mejor aceptación entre la comunidad yucateca hacia la Asociación de los Derechos por los Animales en Yucatán, es ideal crear una identidad corporativa con la cual las personas puedan sentirse identificadas y a su vez reconocer con facilidad a esta Asociación sin problema alguno en donde sea que se pueda ver el logotipo y sus colores.

Crear en la mente de los ‘consumidores’ una imagen que esté siempre presente, ese es el objetivo principal de una identidad corporativa.

Condesa, Fujioka, Jiménez, Llamas, Martínez, Martínez, Östbeg y Rodríguez lo definen de la siguiente manera (2007):

La identidad, entendida como un conjunto de elementos, rasgos y características estables y duraderas en la organización –personalidad, valores, creencias, actitudes, opiniones mantenidas, signos o elementos de identificación, etc. La identidad viene a determinar la manera de ser, de pensar y de actuar de la empresa, en definitiva, su realidad (p.21).

En otras palabras es el rostro de la empresa o marca, es como definir a una empresa como si nos estuviéramos refiriéndonos a una persona común con gustos, filosofía, aspiraciones, etc. Por lo tanto es importante que la empresa tenga bien definidas sus

cualidades y su identidad corporativa, así tendrá una mayor probabilidad de éxito en caso de que este comenzando.

Hay ocasiones en las que la empresa tiene que rediseñar su identidad corporativa, hacer un cambio positivo para poder alcanzar sus metas y un mayor número de público. Estas decisiones no son difíciles pero si bien es considerable arriesgarse para tener mejores resultados en las ventas.

En el caso del ADAY, una asociación sin fines de lucro, la identidad corporativa se maneja bajo los mismos conceptos pero con la diferencia de que el objetivo final diferente porque no busca vender nada, simplemente busca llegar a una mayor audiencia y que de esa manera sus mensajes puedan llegar a más personas, cumpliendo entonces los propósitos de la asociación.

En el caso del ADAY que es una asociación sin fines de lucro, lo único que se busca con esta tesina es renovar la imagen de la asociación para crear una identidad más amigable con los mericanos por medio de la creación de una mascota publicitaria y así llegar a más personas para cumplir los propósitos que está tiene.

Productos publicitarios

Los productos publicitarios son aquellos que llevan el logotipo, eslogan y/o mascota publicitaria impresos en la superficie del artículo que será regalado o vendido según sea su fin principal (Figura 3). Este tipo de productos son utilizados por las grandes marcas para crear lealtad en los consumidores y también son un indicador sobre la calidad o la importancia que esta marca tiene. Ayuda al consumidor a tener una preferencia por alguna marca en específico. Así lo explica La Comercializadora Gane (2013):

Los productos promocionales corporativos ayudan a crear reconocimiento de marca

y nutren la lealtad tanto en los clientes, como en proveedores y empleados. Estos artículos pueden ser usados como incentivos para los diferentes equipos de una empresa, o bien como regalos gratuitos a los clientes o público objetivo (s/p).



Figura 11. Ejemplo de Merchandising Textil. Gane , 2013.

Estos pueden ser de diferente índole según convenga. Quiere decir que se enfoca principalmente al tipo de consumidores a quien va dirigido y también depende del giro de la empresa o marca quien está proporcionando dichos artículos.

Hay una gama muy variada en cuanto a los productos que se pueden utilizar, así como también las técnicas de impresión o aplicaciones de la marca o logo en la superficie del artículo. Entre los artículos más utilizados y que han dado mejores resultados se encuentran las plumas, bolsas ecológicas, camisetas, tazas así lo señala un estudio realizado por el Advertising Specialty Institute de los Estados Unidos en el 2012.

Aplicaciones de productos publicitarios

Los productos publicitarios pueden ser aplicados a cualquier tipo de empresa con el fin que sea necesario y hay una larga lista de cuáles pueden ser utilizados. Se mencionó anteriormente cuales son los principales o mejor dicho los que los consumidores prefieren a

la hora de tener un producto publicitario en sus manos.

Entre los factores más importantes cabe señalar que es la utilidad que se le da al producto que ha sido regalado por la empresa, que funcione correctamente y dure por lo menos un mes en buenas condiciones. De esta manera se puede decir que el producto ha cumplido con su cometido.

Los productos publicitarios que serían adecuados para el ADAY serían bolsas ecológicas, plumas y playera, así como también algún peluche de la mascota que se creó en el presente trabajo para la asociación.

ADAY ¿Qué es?

Hemos hablado de las características generales de la Asociación y sabemos ya el lugar geográfico en el que se encuentra. La importancia de mencionar sus objetivos es para dejar un perfil que ayude a comprender mejor el diseño de la mascota. Esta Asociación civil ayuda a la protección del medio ambiente y de su flora y fauna del estado. Busca concientizar y crear una cultura donde no exista la apatía hacia los seres vivos que son los animales. Que el maltrato animal sea sancionado y castigado así como los derechos animales sean respetados por la ley. El ADAY (2010) lo explica así:

Somos un grupo de personas de diferentes estratos sociales y educación, preocupados por la indiferencia hacia el deterioro ambiental y la falta de sensibilidad hacia las otras especies animales. Conscientes de la necesidad de realizar acciones, de compartir, de trabajar, de crecer y expandir la conciencia a través de la sabiduría de la naturaleza y reino animal, surge hace 14 años (1996 aprox.) la *Asociación Por Los Derechos De Los Animales En Yucatán A.C. ADAY*, registrándose como *Asociación Civil* en el año 2001. Esta Asociación está integrada por profesionales y ciudadanos que aportamos

tiempo, conocimiento y recursos económicos con el objetivo de propiciar y promover en la sociedad un trato ético hacia los animales y medio ambiente. La misión es promover una cultura de cambio en el Estado de Yucatán, fomentando el respeto al medio ambiente y los animales; dirigido a la sociedad y al sector educativo (s/p).

Busca la igualdad en los derechos animales, cualquier ciudadano que lo desee puede participar en las actividades o como estar voluntario, ayudando en el recinto a limpiar y darle de comer a los animales que ahí se albergan. Así como también difundir la información de esta asociación con más gente. ADAY no solo se preocupa por los animales, sino también por todo el ecosistema del Estado, los árboles, plantas y la fauna del lugar que a su vez es el hogar y alimento de muchas especies animales.

A continuación se enumeraran los objetivos del ADAY (2010):

1. Sensibilizar a los diferentes niveles educativos hacia el respeto por la vida animal y el medio ambiente, propiciando su conocimiento y respeto mediante pláticas y actividades.
2. Sensibilizar y fomentar en la ciudadanía un trato ético hacia los animales y medio ambiente.
3. Difundir y promover el cumplimiento de la Ley Federal y Estatal de Protección a la Fauna y la aprobación del reglamento estatal.
4. Promover campañas de reforestación y viveros de plantas nativas y

endémicas, plantándolas en camellones y jardines públicos.

5. Fomentar los “Huertos urbanos” entre la población para lograr autosuficiencia alimentaria en las familias. Este programa desarrollado con la sabiduría Maya, regido por el ciclo lunar y evitando uso de pesticidas y fertilizantes, con semillas criollas. Promover campañas de esterilización canina y felina para control de superpoblación y problemas de salud pública. (s/p).

El logotipo actual del ADAY

¿Qué es un logotipo? Un logotipo es una imagen que utiliza una empresa o mejor dicho una marca para identificarse, que pueda representarlo dándole ‘una cara’. Puede representarse por medio de una ilustración o con palabras que expresen la ideología de la marca. También busca marcar una diferencia con su competencia, que sea reconocida entre el campo en el que, el consumidor, pueda elegirlo sin dudarlo. Así mismo, el logo comunica el valor, y da información sobre la calidad y el origen del producto, o servicio, que se desea adquirir. Es así como un logotipo funciona para una marca.

El logotipo es una parte fundamental para que una buena imagen corporativa pueda funcionar y darle personalidad al producto o servicio de manera que se consigan los objetivos trazados.

Sin embargo, los logotipos no son nada nuevo implícito en la publicidad y mercadotecnia, es algo que ha sido usado muchos años atrás por fabricantes de diferentes recursos para diferenciar sus productos. Tal como lo menciona Swann (2001):

Un ceramista identificaba sus vasijas imprimiendo la huella del pulgar en el barro húmedo, en la parte inferior de la vasija, o poniéndole su marca (un pez, una estrella

o una cruz, por ejemplo). Podemos suponer, sin gran riesgo de equivocarnos, que las imágenes de marca o logotipos, antecedieron a los nombres de marca (p. 9).

El logotipo del ADAY se trata de lo que llamamos en diseño un ‘Imagotipo’, ya que cuenta con letras y un pictograma. Este pictograma es figurativo, se puede apreciar la figura de la zarigüeya con facilidad (Figura 1, pág. 7).

El logotipo que representa a la asociación ha sido el mismo desde su fundación hace 14 años. No llevó un proceso adecuado de diseño y tampoco fue realizado por un diseñador gráfico. Es un logo con el cual la asociación ha logrado cierto reconocimiento, sin embargo dicha asociación no es muy conocida en la comunidad yucateca por lo cual un cambio de apariencia corporativa no afectaría, al contrario, lo que se busca es ayudar a mejorar el reconocimiento y posicionar dicha asociación en la mente de los yucatecos para que así consiga mejores aportes y cooperaciones.

El logo está formado por una ilustración sencilla de la zarigüeya recostada; rodeada por un semicírculo en color naranja en un fondo blanco. Los colores son naranja, blanco y las letras azules.

Este imagotipo es usado en toda las campañas, la página web, trípticos o información que proporciona la asociación; así como también en sus eventos, productos y en el establecimiento donde se encuentra la asociación.

Según Gian Paolo Cesarani (1998) citado por Maurizio Vitta (2003) dice que “La publicidad confiere al producto una ‘personalidad’ específica, estimulando no la adquisición de un producto sino de un modelo” (p. 305).

Un santuario para la zarigüeya

Santuario se refiere a un lugar donde un grupo de animales pueda estar protegido y

en su hábitat natural. En estos lugares está prohibida la caza de animales, comercialización o trata de los mismos; está penalizado y castigado por las leyes. Según El Hogar ProVegan Animal Sanctuary (2013): “Un santuario es un lugar donde los animales pueden vivir el resto de sus vidas en completa libertad y a salvo de cualquier forma de explotación.” (s/p)

Actualmente en el estado de Yucatán se cuenta con una reserva ecológica que alberga zarigüeyas para su protección así como también otros animales de la fauna del estado en el municipio de Tekax (Figura 4), pero no es suficiente para albergar a todas las zarigüeyas que son rescatadas por la asociación. El objetivo principal es tener un lugar donde la zarigüeya este a salvo de sus depredadores humanos y pueda seguir con su vida.



Figura 12. Municipio de Tekax. Poder Judicial del Estado de Yucatán, 2011

Maltrato Animal

El maltrato animal es un tema que se ha abordado durante muchos años por diversos pensadores y asociaciones quienes han buscado defender los derechos de quienes no tienen una voz para quejarse. El ADAY es una de estas asociaciones, por lo cual se abordara un poco más detallado lo que significa este tema.

Además de derechos, lo más importante es la liberación de los animales. Que sean libres, que no sean perseguidos por sus pieles, su carne o ningún otro objeto que los humanos pudieran perseguir en ellos. En pocas palabras: respetar su vida.

Para poder llegar a esta libertad primero se debe considerar a los animales iguales a los seres humanos, es bien sabido que los animales no tienen las mismas capacidades de raciocinio que el humano pero aun así hay demasiadas similitudes en cuanto a sus reacciones físicas y su estructura: tienen huesos, músculos, piel y pelo. La igualdad es ser tratado con los mismos derechos y obligaciones como dice la ley; ese es el principio básico.

Hablar sobre el maltrato a los animales por los seres humanos es como si se hablara del racismo o el sexismo, llevan implícitos los mismos principios. Así es como lo plantea Singer llamando así a esta actitud ‘especisismo’:

El especisismo (...) es un prejuicio o actitud cargada de parcialidad favorable a los intereses de los miembros de nuestra propia especie y en contra de los de las otras (...). Si la posesión de una inteligencia superior no autoriza a un humano a que utilice a otro para sus propios fines, ¿cómo puede autorizar a los humanos a explotar a los no humanos con la misma finalidad? (1997; p.27).

Muchas personas alegan que los animales son seres no racionales y que no tienen la capacidad de sentir, sufrir o disfrutar por lo que consideran que está bien experimentar o utilizar a los animales con los fines e intereses propios del ser humano. Sin embargo, está comprobado por científicos, filósofos y estudiosos del tema que, los animales pueden sentir dolor, así como no hay duda de que otros seres humanos sientan el mismo dolor que su semejante.

Por lo tanto, si un ser sufre, no debe haber alguna justificación para decir que no se

puede considerar su dolor y que debe ser tratado igual que cómo se trata, en comparación, de cualquier otro ser, sea cual sea su especie.

Singer lo explica así en esta frase: “El dolor y el sufrimiento son malos y deben evitarse o minimizarse, independientemente de la raza, el sexo, o la especie del ser que sufre.” (1997 p.42)

Es importante crear una conciencia donde el ser humano trate con igualdad y respeto a los seres vivos que le rodean, y que no considere únicamente la vida de su propia especie como ‘sacrosanta’.

Animales en peligro de extinción

Algo que aún no ha sido informado de manera masiva es que la zarigüeya actualmente se encuentra en peligro de extinción por lo que es necesario realizar un fuerte movimiento para evitar su desaparición.

Hablando en tema de extinción hay varios temas que son necesarios explicar para que esto quede mucho más claro. ¿Por qué es necesario preocuparse por la biodiversidad? En la actualidad los efectos que el ser humano ha causado a la naturaleza han sido demasiados por lo que la capacidad de los animales y plantas para regenerarse en cuanto a la caza y recolección es una tarea mucho más difícil que unos años atrás (Mc.Gavin (2007).

Son en verdad muy pocas personas quienes se preocupan por la desaparición alarmante de muchas especies animales y de plantas en estos pocos años, se debe cambiar ese pensamiento y hacer cambios en la forma en que el hombre trata a su medio ambiente.

La mayoría de las causas por la que un animal llega a su extinción es por el efecto del hombre, ya sea la caza, el abuso en su uso agrícola y productivo, o en acabar consu habitad. Así como el gran aumento de la población humana en los últimos años han provocado que

muchas zonas de bosques o selvas sean acabados de manera en que los animales que los habitaban se han ido muriendo poco a poco por la falta de alimento o protección ante sus depredadores, depende de cuál sea el caso.

Como lo menciona Elena Jacinto (2010) Algunas de las razones son: caza por deporte, caza comercial, destrucción de su hábitad, animales para zoológicos, etc. (...).

Los expertos coinciden en que las principales causas de la extinción son:

1. La sobrepoblación humana
2. La sobreexplotación de los recursos
3. La destrucción de los hábitats
4. La contaminación

La sobrepoblación se refiere al continuo crecimiento de la población humana la cual ha sido sin control y completamente desproporcional a los recursos naturales, y por supuesto el consumo excesivo de las especies tanto de la flora como de la fauna.

La sobreexplotación de los recursos es como lo explica Alvarado (2007):

Al sobre explotar en exceso los recursos de la naturaleza, se fragmentan, degradan y pierden los hábitats y, por consiguiente, las especies que en ellos residen. Las especies endémicas, (las que sólo se encuentran en ese lugar) son las primeras en desaparecer (p.9)

Destrucción de los hábitats, como su nombre lo indica se destruyen estos lugares naturales para crear zonas agrícolas o también más habitaciones urbanas. Esto ocasiona que las especies pierdan su hogar, refugio y su alimento. Una vez más las más afectadas son las especies endémicas.

La contaminación son los efectos tóxicos que causan diferentes productos son

consumidos por el hombre y que estos residuos son arrojados al ambiente. Esta contaminación no solo afecta a la naturaleza sino al mismo hombre, sin embargo no se ha detenido. Afectan los ríos y los suelos por lo tanto los hogares y alimentos de algunas especies.

Otra clasificación de las causas de extinción se puede dividir en directas e indirectas. La primera se refiere cuando las especies son explotadas por sus propias características físicas, ya sean sus pieles o algún tipo de beneficio extraído de su carne; o también podría ser porque la especie se considere un peligro para la población como un depredador. Y la segunda, los indirectos se refiere a la contaminación, la destrucción de los hogares de los animales o también cuando se introducen especies diferentes en otro hábitat que no es su hábitat natural causando así un desequilibrio.

Existen diferentes tipos de extinción de los cuales se detallaran a continuación. Según lo que se sabe sobre la teoría de Darwin los animales evolucionan y se adaptan a los medios para su sobrevivencia, es así como algunas especies han desaparecido paulatinamente de la Tierra y han dejado rastros fósiles de donde podemos comprobar que algunos años existieron. La extinción puede ocurrir a diferente escala, puede ser local, regional o global.

La extinción local se refiere a cuando una especie se extingue únicamente en una pequeña zona de su hábitat, haciendo referencia a un poblado en un país. Lo que sigue por consecuencia de una extinción regional, es incrementar la información en todo el país y países cercanos para poder evitar la amenaza de una extinción global. Y, por consecuente, el último tipo de extinción se refiere a cuando la especie desaparece por completo en todo el mundo y no es posible encontrarla más en ningún rincón del planeta.

También existe la ‘Pseudoextinción’ que esto se refiere a cuando los animales han

evolucionado de cierto modo que ya no se identifican como la misma especie. McGavin lo explica de la siguiente manera: “Cuando los geólogos examinan registros fósiles parece que una especie se haya extinguido pero, en realidad, simplemente ha evolucionado de modo que los descendientes son reconocidos como especie diferente. Este proceso se conoce como pseudoextinción.” (2007 p.17)

Animales de México en peligro de extinción

México es un país que se caracteriza por su extensa flora y fauna debido a su gran territorio nacional, hay muchas especies animales que son considerados exóticos y también muchos lugares con bellos paisajes.

Sin embargo la situación actual de este país es precaria pues alrededor del 25% de los vertebrados que viven en México se encuentran en un grado de riesgo de extinción, esto quiere decir que casi 750 especies corren el peligro de extinguirse (Ceballos y Eccardi 2003).

Son 126 especies de peces de agua dulce, 151 especies de anfibios, 312 especies de reptiles, 272 especies de aves, 144 especies de mamíferos y 11 especies de invertebrados sin contar las 1000 especies de plantas que se encuentran en peligro de extinción en México (Alvarado 2007).

Los números de especies en el país de México son alarmantes y aún más debidos a su gran biodiversidad.

La Zarigüeya

Un marsupial es un animal que cuenta con una ‘marsupio’ o bolsa donde guarda a sus crías y el más conocido es el canguro, animal que ha sido reconocido como emblema de

Australia, se comercializa mucho con su imagen, y es un animal apreciado en ese país.

No es el único marsupial del planeta, también está la zarigüeya quien, como se ha mencionado antes, no es reconocida como tal. La sociedad cree que este animal es un roedor por su parecido a esta especie, pero no es así.

La zarigüeya ha habitado el planeta durante mucho tiempo antes de que el hombre haya evolucionado, se puede decir que es descendiente directo de los dinosaurios, un fósil viviente. Son animales omnívoros o sea que, se alimentan de insectos y frutos que se encuentran en el ambiente; es común encontrarlos en los patios de las casas por lo que se puede ver una zarigüeya en una casa particular dentro de la ciudad. Sin embargo su naturaleza es errante por lo que no se quedan durante mucho tiempo en el mismo lugar.

Por ser una especie marsupial resguardan a sus crías y alimentan dentro de su marsupio durante el tiempo que necesitan para desarrollarse hasta a partir de los 2 meses aproximadamente. Es cuando la madre los considera que son lo suficientemente fuertes como para valerse por sí mismos y entonces salen de la bolsa, pero aún los lleva prensados a su lomo o cola. En cuanto a su anatomía el ADAY (2010) dice:

La zarigüeya es un animal de hábitos nocturnos y de naturaleza arborícola. Posee extremidades especialmente desarrolladas para ese fin, incluyendo la cola, la cual es larga, fuerte y prensil. Tiene cinco dedos en cada pata y en las posteriores tiene pulgares oponibles, como los de una mano humana. Estas características físicas le dan gran aptitud como animal trepador (...) Existen varias especies que se diferencian en cuanto a tamaño, tono y forma del pelo. La más común en nuestra región es la Zarigüeya de Virginia (*Didelphys virginiana*), que se distingue por el hocico pronunciado y lampiño, el pelo hirsuto y oscurecido, y la cola calva y escamosa (s/p).

Protección de la zarigüeya

Para poder ayudar a la protección y conservación de la zarigüeya lo primero que se debe tener en cuenta es, que la información correcta sobre este animal debe ser difundida y conocida por la población del estado para que tengan los conocimientos sobre sus beneficios y así puedan cambiar su manera de pensar.

Es importante crear conciencia y una cultura sobre la protección de los animales, no solo en el estado de Yucatán sino que también en todo el país de México. Se debe empezar desde los más pequeños quienes pueden transmitir la información aprendida a sus mayores y cambiar las malas costumbres.

El ADAY realiza pláticas sobre la protección del medio ambiente y, por supuesto, sobre la protección de la zarigüeya donde se les informa buscando concientizar. Estas pláticas suelen hacerse en escuelas primarias, secundarias o preparatorias; así como también en universidades. También pueden ser solicitadas en la asociación sin costo alguno. Su fin es informar sobre el marsupial y ayudar a que la población entienda y comprenda que estos animales deben ser respetados y no asesinados. Con la correcta información se puede llegar a un cambio.

Según con la experiencia del ADAY en estas pláticas han notado un pequeño avance en cuanto a la protección del marsupial, donde los niños son quienes han generado este cambio informando a sus padres sobre lo que han aprendido y así cambiando esta idea errónea en la que la sociedad yucateca vive actualmente.

Así mismo el ADAY (2010) aconseja seguir unas reglas de higiene para evitar que las zarigüeyas se acerquen a los patios de las casas por las noches es conveniente:

1. No dejar fuentes de comida a la intemperie.

2. Tapar botes de basura.
3. Limpiar los patios recogiendo frutas caídas en el piso.
4. Tapar agujeros y hoyos que puedan servir como madrigueras potenciales.

Aunque aún queda mucho camino por recorrer en cuanto a la educación ecológica en México siempre se empieza por un poco y se sigue en línea recta para avanzar por el buen camino de la concientización y humanización. Por un buen futuro y un mejor planeta donde las futuras generaciones puedan vivir.

La zarigüeya en Yucatán

En el estado de Yucatán este animal es llamado ‘zorro’ de manera errónea pues no pertenece a la familia de estos animales y son especies diferentes sin ningún parentesco, por lo que sus hábitos alimenticios no son parecidos ni mucho menos iguales. La población ha crecido con el paso de los años con esta información equivocada sobre un animal que habita en el planeta y que más específicamente en el continente Americano, pues es una el único didélfidos que habita el continente. La manera correcta de referirnos a la zarigüeya es como marsupial. El ADAY (2010 s/p) lo menciona así: “No es un ZORRO ni una COMADREJA. Es un animal con características únicas, que enriquece la fauna de nuestro continente. Su verdadero nombre es: Zarigüeya”.

La zarigüeya ha sido obligada a cambiar de hábitat porque el hombre ha acabado con ésta, así que ahora lucha por sobrevivir en la ciudad y muchas veces puede ser encontrada hurgando en la basura por comida por lo que la población yucateca ha pensado que es un animal que puede transmitir enfermedades como las ratas o algunas plagas más conocidas. Por esto mismo son maltratadas cruel e irracionalmente aun cuando las zarigüeyas son animales pacíficos, tímidos y solitarios en su hábitat natural.

Actualmente el ADAY se encuentra trabajando de manera constante para que la zarigüeya sea respetada en la cultura del estado, que el maltrato hacía dicho animal así como también hacía cualquier especie animal.

Dentro de las investigaciones que se han realizado en el estado de Yucatán sobre el virus de chagas, el año pasado el centro de Investigaciones Regionales ‘Hideyo Noguchi’ arrojó resultados que pueden alertar a la población en cuanto al mejor cuidado de la zarigüeya en su habitat. Así lo menciona Pacheco (2012) citado por Robles (2012):

El uno por ciento de la población de la ciudad de Mérida tendría la posibilidad de ser portador de parásito que produce esa enfermedad. Es decir, según el más reciente censo del Inegi en Mérida hay 777 mil 615 habitantes, por lo que unos siete mil 777 meridianos serían huésped del *Trypanosoma Cruzi*, el parásito causante del mal. ‘Uno de cada 100 habitantes de Mérida podrán padecer la enfermedad por su alta exposición a este tipo de insectos que se encuentran prácticamente en cualquier parte de la entidad’, dijo. El investigador indicó que a nivel estatal no hay información sobre los pacientes que son portadores del mal, por lo que llamó a la población a estar pendiente del insecto llamado pic. [sic] (*MILENIO Novedades*, s/p.)

Es un llamado de alerta a la población yucateca para estar más informados en cuanto a la enfermedad que el insecto conocido como ‘pic’ transmite a través de su picadura.

Recordando las prevenciones que la población debe seguir para evitar que el insecto se aloje en las casas pues, hoy en día, este insecto no solo se encuentra en las zonas rurales del estado el Yucatán sino que ya se aloja en la ciudad. Así como también menciona lo importante que es el papel de la zarigüeya en el tema:

La zarigüeya no transmite ninguna enfermedad, por el contrario, es protectora. Por

ejemplo, el Mal de Chagas se transmite por la picadura del insecto llamado pic. Sin embargo, este insecto prefiere la sangre de la zarigüeya, cuando no hay se va por el perro, y si tampoco hay busca al humano. Sin embargo, en Yucatán mucha gente mata a la zarigüeya, común y erróneamente llamada "zorro", sin saber que este animal de aspecto hasta cierto punto repugnante podría la salvación de contraer mal de chagas. (MILENIO Novedades, s/p.)

Las culturas prehispánicas y la zarigüeya

Los vestigios que se tienen sobre este animal datan de años atrás en la era Mesozoica, son de los primeros mamíferos que poblaron la tierra. También se tiene algunos datos sobre la zarigüeya en la época de la colonización en América, el ADAY (2010) dice:

Se cree que la zarigüeya fue el primer animal americano que llamó la atención de los colonizadores europeos que comenzaron a llegar en el siglo XVI. También que fue el primer animal que se llevaron los conquistadores españoles a Europa, junto con plantas y frutos de la región (s/p).

Así mismo los pueblos mesoamericanos conocían a la zarigüeya con el nombre de ‘Tlaquatzin’ y que actualmente se ha modificado y es mejor conocido como ‘tlacuache’ y era considerado como un símbolo de fertilidad debido a que es una buena madre que cuida y protege a sus crías llevándolas siempre con ella. Los españoles escribieron libros sobre las cosas que veían en las nuevas tierras, entre ellas la flora y fauna de México. Algunos de los libros y relatos que han sido rescatados y transcritos mencionan a la zarigüeya como un animal salvaje que era encontrado en los montes.

En estos libros se describían lo más detallado posible lo que veían acompañado de un sencillo dibujo que ilustraba al animal o planta mencionado. El ‘Tlaquatzin’ fue dibujado con el hocico afilado, peluda por todo el cuerpo excepto la cola. Por lo que es fácilmente

reconocer que se trataba de la zarigüeya, generalmente *Didelphis marsupialis*, como se conoce científicamente. Según Gómez (1569) citado por Álvarez (1993):

Críanse otros animalejos que dicen TLAQUIATZIN, que significa ‘comedor’ porque come gallinas. Anda por los montes. Tiene, a los lados del pecho, unos senos donde tiene seis o siete tetas con que cría a sus hijos. Y, cuando siente algún ruido, o que le quieren coger, abre las bolsas que son aquellos senos y, con un chillido que da, acuden los hijuelos y se meten dentro dellas y, con todos, huye. Suele parir, de ordinario, cuatro o cinco. Tiene la cola algo larga y, secándola, es muy medicinal y se cura de alguna enfermedades (dicen ser buena para el mal de madre) (sic) (p. 478).

En la medicina tradicional mexicana era muy apreciada pues se consideraba que con su cola y su grasa se podía preparar ‘remedios’ que aliviaban varios tipos de dolor, así como artritis e infecciones estomacales, tal como lo relatan estos escritos.

También existe una leyenda mixteca donde se dice que la zarigüeya roba el fuego de los dioses y se los regala a los hombres quienes lo necesitaban para calentarse, alumbrarse y cocinarse. Estos enviaron a varios animales para intentar obtenerlo pero fallaron, hasta que fue la zarigüeya quien logró apoderarse del fuego gracias a su larga cola que metió en el fogón, y a su bolsa que le sirvió para esconder las flamas.

No solo en la cultura mexicana existen este tipo de leyendas o mitos que involucran a la zarigüeya desde tiempos muy antiguos. Culturas latinoamericanas han contado historias sobre el marsupial donde se le da importancia en algún aspecto de la vida del hombre a través de la historia. Así es como se narra en una leyenda brasileña del pueblo indígena Tiriyo o Trió donde la zarigüeya le dio a los hombres la capacidad de tener sueños.

Para este pueblo los sueños son muy importantes, ya que tienen una costumbre y

tradicción de que todas las mañanas se reúnen alrededor de la fogata a contar los sueños que han tenido por la noche y se ayudan entre sí para tener un significado, aconsejados por el chamán del pueblo. De acuerdo a sus creencias los tarëno, como se les denomina a los habitantes del pueblo Tiriyó, consideran que los hombres y los animales pueden comunicarse entre sí a través de los sueños para tener una mejor relación entre ellos y no causar un desequilibrio en la naturaleza en cuanto a la caza se refiere, ya que esta es una de las actividades principales del pueblo Triyó.

Del mito sobre la zarigüeya mencionado anteriormente se conocen dos versiones la primera versión es de Magaña (1987), citado por Perrin, que lo narra de la siguiente manera:

Cuenta que un indio se interna al atardecer por el bosque con la intención a flechar a un tinamú *pëtuna* (*Tinamus major*). Cuando el ave se instala a dormir en su árbol, otro cazador se adelanta al indio y la flecha. El cazador imprevisto es la zarigüeya *aware* (*Didelphis azarae*). El personaje invita al indio a compartir la presa y le conduce a su aldea. Después de comer le propone que pase la noche en el lugar argumentando que una serpiente podría morderle en la oscuridad y enfermar y le advierte que procure no soñar con jugares o con árboles que le aplastan pues podría, igualmente, enfermar. El indio, que no sabe de qué le habla el personaje Zarigüeya, le pregunta qué quiere decir con soñar *wetamoleto*. Zarigüeya, representado como un hombre muy viejo, le enseña a soñar. Después de la lección el hombre dice que hubiese preferido no saber en qué consistía soñar, pero Zarigüeya dice que el sueño (o la actividad de soñar), una vez conocido, no puede ser detenido o desaprendido. ‘De ahora en adelante’, dice Zarigüeya, ‘todos soñarán. Tú has soñado ya y soñarán también tu mujer y tus hijos y tus parientes y así será siempre. Ya no podrán dejar de soñar. Cuando tú mueras, tus

parientes seguirán soñando. Los hijos de tus hijos también soñarán. Así será siempre'. El hombre, acongojado, vuelve a la aldea con la intención de no revelar nada de su encuentro con Zarigüeya, pero una noche despierta gritando. Soñaba que otros indios lo perseguían con machetes. El hombre se ve obligado a revelar el sueño a su mujer (Perrin, 1990; p.121).

En este resumen realizado por el autor se puede apreciar el papel de la zarigüeya en cuanto a la cosmología del pueblo Tiriyo, pues usan a este marsupial para representar un elemento de sabiduría por sus largos años que ha estado viviendo en este planeta desde antes que el ser humano; es por eso que lo representan como un hombre viejo.

La segunda versión conocida es narrada por Koelewijn quien relata la historia muy parecida pero con variaciones, sin embargo, la zarigüeya sigue presente en la narración como personaje principal e importante en los hechos sobre los sueños, los seres humanos y los animales.

Koelewijn (1987) citado por Perrin (1990) lo relata de la siguiente manera:

Zarigüeya propone soñar al hombre y después de las vanas tentativas de este, le dice: 'Dreaming is providing ourselves with a soul'. (Soñar es hacernos con un alma). Luego se enseña a soñar y a interpretar los sueños: si un hombre sueña que es atacado por otros hombres, significará que será atacado por jaguares; si un hombre sueña que tiene intercurso sexual con una mujer, significará que cazarán un pecarí en el bosque; si un hombre sueña que se cae o que se rompe la cuerda de su arco, significará que morirá; si sueña que es mutilado o que se rompe un diente, que su mujer o su madre morirán, etc. Por la mañana, la mujer de Zarigüeya destapa la marmita y el indio ve con sorpresa que los huesos del tinamú que habían comido la noche anterior, estaban nuevamente

cubiertos de carne. Zarigüeya le hace elegir entre la carne y los sueños y el indio elige los últimos. Sigue un pasaje que intriga: el indio reprocha a Zarigüeya no haberle dicho que la elección de la carne hubiese significado que la tendría siempre, i.e. que si hubiese elegido la carne no habría necesidad de cazar puesto que los huesos de los animales, una vez cazados, se recompondrían siempre. Si hubiese elegido la carne tampoco hubiese sido necesario, evidentemente, soñar. Como en la primera versión, el indio retorna a la aldea y revela el sueño a sus parientes (sic) (Perrín, 1990; p. 122-124).

Aun que las diferencias entre ambas versiones son mínimas se puede observar un patrón entre los sueños, la caza y los animales, así como también la relación que tienen estos tres elementos entre sí dentro de la filosofía de los tarënos.

También en el segundo relato menciona sobre cómo deben ser interpretados los sueños, y es este tipo de cuestiones las que un chamán toma en cuenta para poder realizar sus predicciones.

La zarigüeya en la cultura popular

La zarigüeya es una especie nativa del continente Americano por lo que podemos encontrarla desde Canadá hasta Argentina, ha vivido durante cientos de años en nuestro planeta y por lo tanto se han escrito muchas leyendas, canciones y cuentos populares que hablan sobre ella o que la mencionan como un personaje más de alguna historia. En México es mejor conocida como el 'tlacuache' y dentro de la cultura popular de este país se encuentran leyendas y canciones como la muy conocida 'El ropavejero' compuesta e interpretada por Gabilondo Soler 'Cri Cri' donde narra a este personaje común mexicano y lo representa con este animal y lo llama tlacuache como es comúnmente en el centro del país de México. Una estrofa de esta canción de Soler, 1956 (s/p):

Ahí viene el Tlacuache cargando un tambache por todas las calles de la gran ciudad. El

señor Tlacuache compra cachivaches, y para comprarlos suele pregonar

¡Botellas que vendan! ¡Zapatos usados! ¡Sombreros estropeados, pantalones remendados!

¡Cambio, vendo y compro por igual!

También se puede ver que muchos de los libros de literatura infantil usan a la zarigüeya para protagonizar sus libros e ilustrar las historias de las páginas de estos libros. Pero también hay cuentos dentro del folklor mexicano que narran historias sobre la zarigüeya y sus habilidades para engañar y escapar de sus depredadores de una manera bastante astuta.

Estos cuentos han sido relatados por varios años y aun que no son leyendas más bien son historias que se les cuentan a los niños sobre lecciones que pueden aprender, o como también son conocidos fábulas.

Por mencionar uno de estos Loya (1997) lo relata así: *Ah, pensó el coyote, puedo*

vengarme de todos los trucos con los que el tlacuache me ha engañado. Saltó hacia la

zarigüeya y dijo: ‘¡Ahora mismo te voy a comer! ¡Me has jugado demasiados trucos!’

‘¡Pero no soy yo el que te jugó trucos!’ protestó el tlacuache. ‘Somos muchos: está el tlacuache de los nopales, el tlacuache de las montañas, el tlacuache de las flores. Además, ¿no ves que estoy aguantando el cielo con las patas? Esta tarea me agota. Aquí estoy, librando a todos los animales de que se desplome el cielo, y nadie me ha traído nada de comer. ¡Tengo tanta hambre! ¿Podrías ayudarme, por favor?’ (p.78).

También existen cuentos y novelas que no son precisamente de la cultura mexicana donde

las zarigüeyas ocupan las páginas de los libros, ya sea como personajes que cuentan una historia que ayuda a los más pequeños a dormir por las noches o como un guerrero que lucha batallas épicas en castillos contra feroces enemigos como lo relata la novela de ‘El regreso del Guardia Carmesí’ de Ian C. Esslemont. Los libros que van dirigidos a los más pequeños va acompañados con ilustraciones de zarigüeyas que muestran una escena de la historia relatada.

Aquí un fragmento de uno de estos libros infantiles dice así Kasza (1997):

Mamá zarigüeya amaba a su hijo Pepe tiernamente, pero él siempre se estaba riendo. Últimamente ella estaba preocupada por la risa de Pepe. Mamá zarigüeya estaba a punto de enseñarle a Pepe la lección más importante que una zarigüeya pudiera aprender.

--Pepe—dijo mamá zarigüeya--. Debes aprender a hacerte el muerto.

--¿Por qué?—preguntó Pepe

--Porque nosotros, las zarigüeyas, nos defendemos de los enemigos haciéndonos los muertos --le explicó mamá zarigüeya--. Cuando aprendas este truco, te prepararé el postre preferido de las zarigüeyas, ¡torta de insectos! (p. 1,3).

Psicología del niño entre 2 a 6 años de edad

Según las etapas evolutivas de Piaget podemos clasificar a los niños de entre dos a seis años de edad en la denominada etapa preoperacional, también conocida como inteligencia verbal o intuitiva.

En dicha etapa pueden utilizar símbolos para representar objetos, personas o sucesos ausentes, lo que quiere decir que pueden recordar objetos o personas que no se encuentran físicamente en ese momento sin necesidad de recurrir a una referencia visual ya que lo

hacen con un recuerdo. Los mismos símbolos, así como los números los puede utilizar para representar aspectos del mundo, sin embargo esto solo lo hace a su propia perspectiva.

En cuanto a sus capacidades motoras a partir de los tres años ya pueden realizar actividades físicas con mayor soltura como subir escaleras sin ayuda y alternando los pies, conforme van creciendo hasta los seis años de edad estas habilidades se van puliendo y mejorando hasta poder subir y bajar una escalera larga alternando los pies de manera más rápida.

Hablando de las habilidades motoras finas, estas se desarrollan a la par que las gruesas, y se refieren a movimientos más delicados como usar un tenedor, cortar con tijeras o atarse las agujetas. También nos referimos a la capacidad de escribir o dibujar, desde los 3 años es capaz de dibujar un círculo y un cuadrado con una crayola y al año siguiente es capaz de dibujar una persona, y no es hasta los 5 años que son capaces de sujetar un lápiz delgado de manera correcta. Así lo explican Kail Robert V y John C. Cavanaugh (2011).

Por lo tanto podemos concluir que los niños de entre dos a seis años de edad son capaces de realizar dibujos, de reconocer y recordar personas así como también usar símbolos para poder comunicarse. Son capaces de hacer actividades físicas como correr y saltar sobre un pie. También son capaces de clasificar objetos, compararlos, tener un vocabulario más amplio, pueden inventar cuentos e historias, aprender su dirección y número telefónico, distinguir entre el presente, pasado y futuro, controlar sus esfínteres, etc. Todo esto lo señala Piaget en su teoría de desarrollo cognoscitivo.

CAPÍTULO III

Método

Este capítulo se trata sobre los métodos de investigación que se realizaron en el presente trabajo de estudio, enfoque, y participantes del estudio. El estudio no experimental se refiere a que las variables no pueden ser controladas por quien hace la investigación porque las variables son hechos de la realidad que ya pasaron por lo que ese fue el método ideal para la investigación.

Diseño de la Investigación

El diseño de investigación es no experimental transversal. Como menciona Hernández, Fernández, Baptista (2006, p. 205). “Lo que haces en la investigación no experimental es observar fenómenos tal como se dan en un contexto natural, para después analizarlos”. Según la presente investigación, el resultado que se busca no es algo que pueda ser obtenido por medio de una experimentación sino por medio de recolección de datos de la realidad. O como lo explica Hernández, *et al.* (2006)

En un estudio no experimental no se construye ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente en la investigación por quien la realiza. En la investigación no experimental las variables independientes ocurren y no es posible manipularlas, no se tiene control directo sobre dichas variables ni se puede influir sobre ellas, porque ya sucedieron, al igual que sus efectos (p.205, 206).

El estudio no experimental se refiere a que las variables no pueden ser controladas por quien hace la investigación porque las variables son hechos de la realidad que ya pasaron. Así lo explica Gómez (2006, p.102) “En resumen, en un estudio no experimental los sujetos

ya pertenecían a un grupo o nivel determinado de la variable independiente por autoselección”.

Las variables con las que se trabajan en la investigación no pueden ser modificadas por el investigador debido a que estas son acciones o eventos que ya han sido realizados en tiempos pasados y por lo cual no pueden tratarse nuevamente, porque aunque se realizara la misma acción, los resultados nunca serían los mismos.

Con respecto al tiempo será una investigación de tipo transversal. Gómez (2006) dice que:

Los diseños de investigación transversales recolectan datos en un solo momento, en un tiempo único. Su propósito es describir variables y analizar su incidencia e interrelación en un momento dado (o describir comunidades, eventos, fenómenos o contextos). Es como tomar una fotografía de algo que sucede (...) Puede abarcar varios grupos o subgrupos de personas, objetos o indicadores; así como diferentes comunidades, situaciones o eventos. Pero siempre, la recolección de los datos (medición bajo enfoque cuantitativo) ocurre en un momento único. A su vez, los diseños transeccionales se dividen en tres: exploratorios, descriptivos y correlacionales/causales. (p. 102, 103)

Tipo de estudio

El tipo de estudio es Descriptivo porque para llevar a cabo la presente investigación se necesita recolectar la información de los participantes del estudio en manera de entrevistas, grabaciones o algún otro medio que pueda registrar sus respuestas basadas en sus sentimientos sobre el tema a tratar.

Los estudios descriptivos son para Dankhe (1989) citado por Hernández, et al

(2006) “Los estudios descriptivos buscan especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (p.103).

Enfoque de la investigación

El enfoque de esta investigación es cualitativo porque se buscan cualidades en el público al que se estudia, y no resultados expresados con números. Para poder realizar un buen diseño es importante basarse en los requerimientos y gustos del cliente, en este caso, a lo que la población en la investigación piense al respecto para poder realizar un buen diseño de personaje, funcional y agradable. Así nos explica Todd, Nerlich, McKeown (2004) citados por Hernández *et al.* (2006):

El enfoque se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados. No se efectúa una medición numérica, por lo cual el análisis no es estadístico. La recolección de los datos consiste en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes (sus emociones, experiencias, significados y otros aspectos subjetivos). También resultan de interés las interacciones entre individuos, grupos y colectividades. El investigador pregunta cuestiones generales y abiertas, recaba datos expresados a través del lenguaje escrito, verbal y no verbal, así como visual, los cuales describe y analiza y los convierte en temas, esto es, conduce a la indagación de una manera subjetiva y reconoce sus tendencias personales (p.8).

Modalidad de la investigación

La modalidad del proyecto es una tesina proyectual, una propuesta del concepto de una mascota publicitaria para la Asociación por los Derechos de los Animales en Yucatán con el fin de ayudar a crear una imagen positiva tanto para la asociación y que esta sea

reconocida por la población yucateca en general, como para la buena imagen de la zarigüeya en nuestro estado y que se mejore su trato.

Participantes del estudio

La población que conforma esta investigación está formada por niños de entre 4 a 6 años de diferentes escuelas primaria de la ciudad de Mérida y la muestra se conforma por 70 encuestados elegidos al azar.

Metodología de Diseño

La metodología que será utilizada será la de Ambrose y Harris (2010) la cual consta de siete fases:

1. Definición, esto es para establecer el problema que se busca resolver. Son los requerimientos que el cliente necesita para el trabajo encargado.
2. Investigación, se trata de recopilar toda la información relacionada con el tema que pueda ayudar a crear una idea.
3. Ideación, con los datos recopilados y según las peticiones previas se crean ideas, uno de los métodos más comunes es 'la lluvia de ideas'.
4. Prototipo, se buscan soluciones. Es necesario realizar las ideas previas para verificar que estas sean viables.
5. Selección, hacer elecciones. Se elige una de las soluciones generadas, la cual sea más adecuada para resolver el problema.
6. Implementación, se le entrega el material gráfico con las especificaciones de formato tal cual quedaría el producto final.
7. Aprendizaje, se busca aprender del trabajo previamente realizado.

Plan para validar los datos

Para validar los datos la técnica es la entrevista semiestructurada y el instrumento una guía de temas o preguntas.

Con la entrevista semiestructurada se puede cambiar el rumbo de la entrevista según sea más conveniente para el entrevistador de manera que obtenga la información necesaria para la investigación. Permite omitir algunas preguntas que sean consideradas como innecesarias según la ocasión o en el caso contrario agregar preguntas que no habían sido contempladas antes de comenzar la entrevista.

Flick (2007) lo define de la siguiente manera:

El entrevistador puede y debe decidir durante la entrevista cuándo y en qué secuencia hacer qué preguntas. Que una pregunta se haya respondido ya tal vez de paso y sea posible dejarla fuera se puede decidir sólo *ad hoc*. El entrevistador se enfrenta también a la cuestión de si, y cuándo, indagar con mayor detalle y apoyar al entrevistado para adentrarse profundamente el campo o cuándo volver más bien a la guía de entrevista en el momento en que el entrevistado se desvíe del tema (p.107).

CAPÍTULO IV

Resultados y conclusiones

A continuación se habla sobre el proceso creativo para poder llegar al resultado final del proyecto. Desde la selección de el trazo, colores y por supuesto el estilo gráfico que se utilizó. También se presentan los resultados como el personaje final, proporciones y cualidades.

Al final de este capítulo se concluye con las recomendaciones para futuros trabajos sobre el mismo tema.

Descripción de los personajes

Según los resultados de la encuesta el personaje que más les agradaba a los pequeños era el que tuviera a su hijo con él. De tal manera que el personaje final fuera femenino y también una madre. Es por eso que se eligió que fueran dos personajes los que representarían a la asociación. Para lograr que un mayor público se identifique con ellos.

Con formas simples y trazos redondeados. Ya que según el “Efecto de bouba y kiki” descubierto por el psicólogo Wolfgang Köhler, que es conocido también como la sinestesia nos ayuda a percibir los objetos y colores por medio de nuestros cinco sentidos. Siendo así que este tipo de formas, redondeadas y curvas son más adecuadas para los niños.

Mamá Zarigüeya.

Un personaje basado en una madre amorosa que siempre busca lo mejor para su hijo así como dejarle buenas lecciones de vida que le dejen un claro aprendizaje a su pequeño retoño. Como toda buena madre, es comprensiva y cariñosa. Le enseña a su pequeño todo lo que necesita saber sobre el mundo y como cuidarlo así como el deber que tienen como zarigüeyas en el ecosistema y seguir con ese legado tan importante. Le gusta comer frutas

y dar largos paseos por los árboles así como jugar con su pequeño hijo en las tardes calurosas de la ciudad de Mérida.

El personaje busca una empatía con el público más pequeño así como también con las amas de casa, ya que ellas son las que tienen la última decisión en cuanto a comprar un producto. Ya que si bien el hijo es la primera influencia a pedir cierto producto y convencer a la madre, es ella quien toma la decisión final. Así lo menciona Becerril (2001. s/p) “De acuerdo con un estudio realizado por TNS, ocho de cada 10 madres indican que sus niños influyen en las decisiones de compra...”

También se busca que puedan verse reflejadas en el mismo, que sea de su agrado y lo adopten como propio de manera que adquirirán los productos de Mamá Zarigüeya.

Hijo

El pequeño zarigüeya es inquieto, juguetón, curioso y algo travieso. Siempre busca como divertirse aunque con la inocencia de un niño a veces puede ponerse en peligro sin darse cuenta de ello por lo que siempre recurre a su madre. Está dispuesto a escuchar los consejos de su madre y a participar en el cuidado del planeta juntos.

El personaje busca que los niños se identifiquen con él y de la misma manera fomentar una buena educación ecológica y de protección hacia los animales como el ADAY quiere transmitir. Así lo comenta la Dra. Rosario Sosa en una entrevista realizada en el 2013 “El educar a los niños hace que podamos llegar a las conciencias de los más adultos y cambiar estas creencias erróneas sobre la zarigüeya”. Por esto mismo los personajes realizados en este proyecto de investigación buscan ayudar a la asociación de ADAY a transmitir su mensaje a la sociedad yucateca y crear consciencia en contra del maltrato animal y ambiental

Proceso creativo y bocetos.

El primer paso ya estaba dado, los personajes serían zarigüeyas y serían madre e hijo por lo que se prosiguió a la investigación mediante encuestas realizadas a niños de 4 a 6 años donde se pudiera recabar la información necesaria para definir los personajes finales. Para poder realizar este proceso se siguió el método de Ambrose y Harris para llegar al resultado final de acuerdo a sus siete fases; Definición, investigación, ideación, prototipo, selección, implementación y aprendizaje (2010), como ya se había mencionado en un capítulo anterior.

El proceso de bocetaje que se siguió fue el de proceso de lluvia de ideas, dibujar diferentes estilos de personajes. Diferentes entre sí, desde un estilo de caricatura hasta algo más realista de manera que en las diferentes propuestas arrojadas se pudieran ir retomando los puntos más favorables para el resultado final de acuerdo a la teoría de la sinestesia. Buscando así un personaje que resultara más amigable a la vista de los niños pero también para los adultos.

El animal a representar, la zarigüeya en si, por su misma naturaleza fue complejo de ilustrar ya que podría confundirse con un ratón o una rata por sus características similares con el mamífero por lo que era importante resaltar o destacar las partes físicas más representativas como, las manchas alrededor de los ojos, el hocico afilado y las patas con dedos que son bastante parecidos a los humanos las cuales les sirven para trepar en los árboles.

La primera línea de investigación por la que se empezó a experimentar fue en una forma más realista, conservando los elementos clave así como mucho detalle en su pelaje. Pero este estilo resultó bastante desfavorable a la vista ya que en las primeras encuestas

realizadas con niños, no les gustaba nada la ilustración y tampoco encontraban diferencia entre un ratón y la zarigüeya.



Figura 13. Bocetos zarigüeya 1

Después, buscando una ilustración con rasgos prehispánicos se buscó sintetizar la figura así como hacer mucho más sencillos los trazos para simular un dibujo hecho por los antepasados en los murales de piedra de las antiguas ciudades aztecas. Esta idea también fue descartada en las encuestas porque los niños seguían sin tener afinidad alguna al personaje ilustrado.

La línea de investigación para las siguientes propuestas se basaron en estilos de ilustración parecidos a los de dibujos animados populares del momento, como la serie “My Little Pony, the magic of friendship” es una serie de televisión animada. Dicha serie se estrenó el 10 de octubre de 2010 en el canal estadounidense Hub Network y en México se transmite por televisión de paga por Discovery Kids así como en televisión abierta por canal 5. A pesar de la referencia tampoco fue de las favoritas de los niños.



Figura 14. Bocetos zarigüeya 2.



Figura 15. Bocetos zarigüeya 3.



Figura 16. Bocetos finales zarigüeyas

Por lo que de acuerdo a los resultados de las últimas encuestas se crearon cuatro personajes diferentes, no solamente en su constitución física sino también en la manera de composición, línea y color.



Figura 17. Bocetos finales zarigüeyas a color

El primero mostraba ya la figura de la madre con su pequeño y líneas gruesas y bien definidas así como pocos sombreados para darle una imagen más sencilla.

El segundo, por otro lado se buscaba una imagen de acuarela, más suave y colores pasteles como la gran mayoría de los libros infantiles. Sin embargo varios niños lo encontraron “triste”.

El tercero, también tenía su pequeño hijo con ella y eran trazos bastante duros, colores brillantes y un delineado en negro para definir el contorno del personaje.

El cuarto y último era una ilustración vectorial al cien por ciento, una imagen más suavizada al no contar con un contorno que delimite la imagen lo hace ver mucho más agradable a la vista.

Y finalmente se realizaron las encuestas finales a sesenta niños de las edades entre dos a seis años de edad de los cuales 33 fueron del sexo masculino y 27 del sexo contrario.

Se realizaron el 18 de marzo de 2016 durante la Feria Internacional del Libro FILEY. Niños de distintas escuelas que visitaron la feria, participaron en la encuesta con el apoyo y aprobación de sus respectivas maestras.

El cuestionario constaba de tres sencillas preguntas para su fácil comprensión así como también se usó apoyo gráfico para que pudieran elegir entre las cuatro opciones diferentes de personajes que se les presentaron.

Empezando por su edad y su sexo, la pregunta principal fue ‘¿Qué dibujo te gusta más?’ A lo que en su mayoría solamente señalaron el dibujo en la hoja del cual se adaptaba a su respuesta. Algunos de ellos, en su mayoría varones agregaron comentarios a su respuesta sobre porque les gustaba más el elegido

“Porque tiene a su bebé”

“Los colores”

“La forma curva de la cola”

Con las respuestas y la preferencia de los niños encuestados se hizo una modificación en el personaje final, Dibujo D para incluir una zarigüeya bebé bajo el mismo estilo gráfico que había sido del agrado de la mayoría.

Los niños fueron más participativos cuando podían responder junto con sus amigos y compañeros al mismo tiempo a diferencia de cuando se les hacía la pregunta de manera individual. Mostraron su interés y los varones fueron los que contestaban con mayor seguridad así como ayudaron a los resultados de la encuesta final pues algunas niñas se abstuvieron a responder.

Programas de dibujo

Basándose en los resultados de las encuestas y en el psicoanálisis del niño según las edades correspondientes de la presente investigación, la ilustración requería de las características tales como colores llamativos, líneas limpias, figuras geométricas y amigables por lo cual el software de dibujo más adecuado fue Illustrator. Al ser un programa vectorial aporta ventajas al proyecto al momento de reproducir la obra final.

El programa de formato vectorial que pertenece a la Adobe Creative Suite, Adobe Illustrator actualmente cuenta con una versión para Mac y Pc lo que facilita trabajarlo en cualquier computadora sin importar su sistema operativo así mismo su capacidad de combinar los resultados con otros programas de edición como Photoshop debido a que son parte de la misma Suit Creativa de la compañía Adobe, para incluir textos en caso de que se use como poster o como folleto informativo según se requiera posteriormente.

Formas y colores

Las formas y líneas son sencillas y suaves. El estilo con vector ayuda mucho a obtener una línea limpia y fluida así como como sencilla. Siendo las formas curvas, redondeas y suaves las que predominan en los personajes pues se sigue el efecto de bouba y kiki o también llamado sinestesia, que se ha mencionado anteriormente en este estudio para ser más agradable visualmente para principalmente los niños pero también a los adultos ya que este efecto no se enfoca solamente a la percepción infantil.

En cuanto a la paleta de colores se eligió tres colores base con su variación en tonalidad dando en total cinco tonos para cada personaje. No solamente reduce y facilita la impresión en serigrafía y otros medios sino que también es mucho más fácil de identificar para los niños cuando un personaje no tiene tantos colores, así como lo recuerdan con mayor facilidad ya que podrán asimilar con rapidez al personaje, pues no solamente son los colores naturales del animal sino que también son colores poco comunes en personajes infantiles por lo que hace que tenga menores probabilidades de confundirse con otro personaje. De esta manera podría ayudar a posicionar el personaje o mascota publicitaria de manera más sencilla en la memoria de los mericanos y que lo acojan de manera positiva y decidan participar en las actividades de la asociación así como hacer donaciones voluntarias por medio de la compra de productos oficiales.

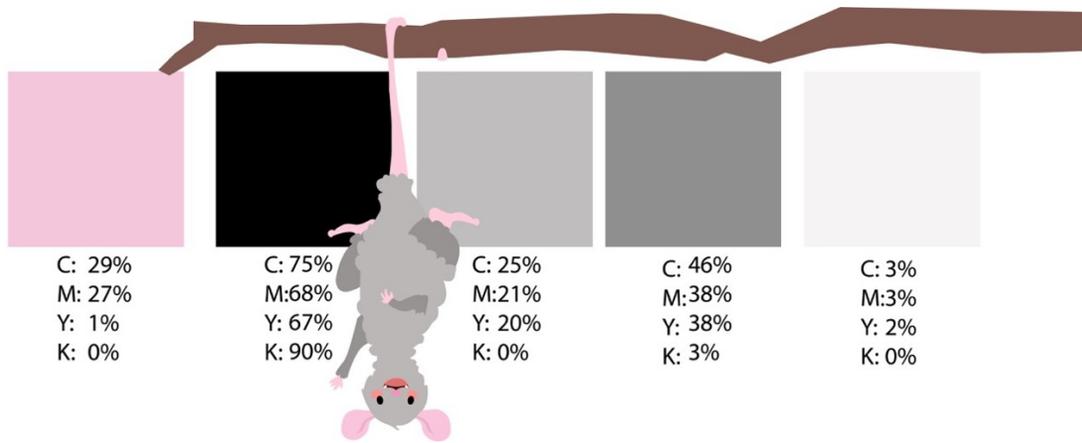


Figura 18. Gama de colores personaje, Hijo

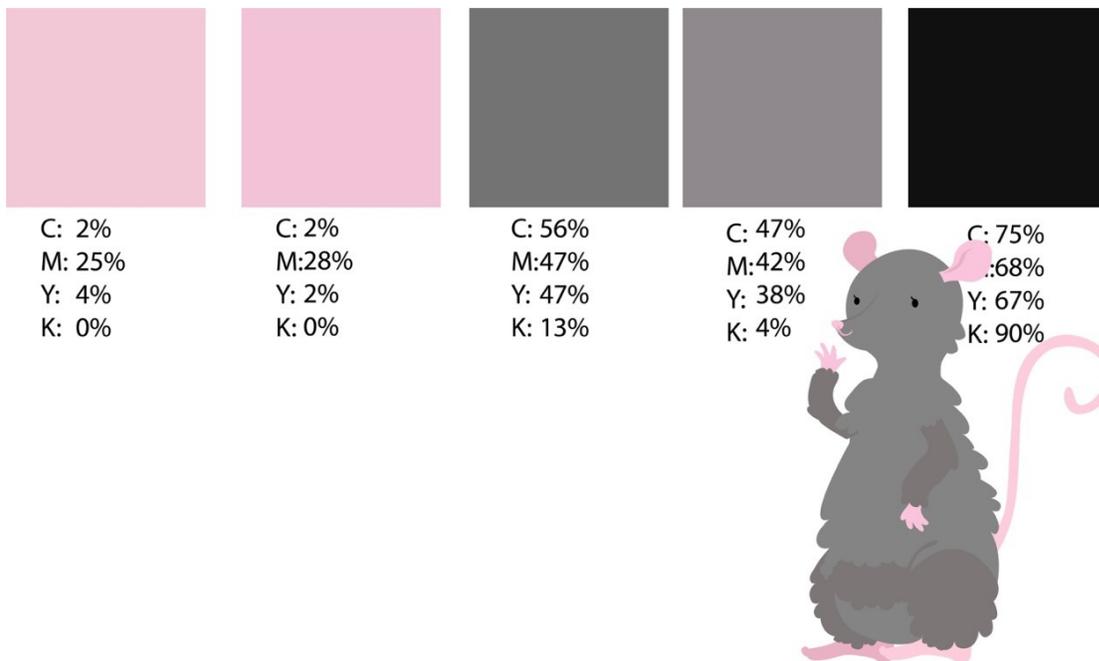


Figura 19. Gama de colores personaje, Mamá Zarigüeya

Los colores empleados son una paleta de grises y como acento lleva el color rosado para las orejas y narices. Usando los colores naturales para tener mejor afinidad y una rápida relación en cuanto al animal de quien se trata en la ilustración. Es mejor tener una

pronta asociación con dicho ser vivo para que los más pequeños aprendan a identificarlo y así mismo seguir los consejos para su protección según el ADAY. Así como también, los niños de cinco años ya tienen una mejor noción sobre lo que dibujan y los colores que emplean en sus dibujos, así lo afirma Guía Infantil (2006) “A los cinco años, empezará a dibujar más detalles en sus personajes y a utilizar los colores más adecuadamente...” (s/p). Por lo tanto fue así como se decidió los colores a usar en los personajes creados para obtener el mejor resultado y afinidad con el público final.

Como se explicó en un apartado anterior, los resultados que arrojó la encuesta realizada a niños de entre dos y seis años, prefieren los colores más brillantes sin texturas ni sombras ya que ellos mismos colorean de esa manera sus propios dibujos. Según la psicología y estudios sobre el dibujo infantil, nos mencionan la manera en que los niños aprenden a dibujar por etapas así como también asocian los colores en sus primeros dibujos.

Según el rango de edades de los niños encuestados se encuentran en la etapa pre-esquemática, que la Guía infantil lo explica de la siguiente manera:

La etapa del pre-esquemática: de los 4 a los 7 años de edad. En esta etapa, los niños ya empiezan a buscar una forma definida a la hora de dibujar, y consiguen aproximarse al dibujo que pretenden representar. Al principio las piernas y los brazos sólo serán unas líneas. Poco a poco irán tomando forma e incluso les pintarán los dedos y algunos detalles. (s/p)

Siguiendo con esta misma noción fue que se concibió el concepto final para los personajes, conservando detalles como los dedos, las fosas nasales y algunos sombreados para delimitar diferentes partes del cuerpo. Es por eso que se eliminaron los contornos y

solo se usan los colores para delimitar las formas.

Y como bien menciona la Guía infantil (2006) sobre los colores brillantes, en este caso se usa el color gris que no es considerado un color brillante pero las tonalidades aplicadas son en su mayoría vibrantes y pigmentados pues se buscaba respetar los colores naturales por eso mismo el color brillante que se utilizó en el personaje fue el rosado.

También se incluye la versión en escala de grises o blanco y negro que se vería de la siguiente manera. Esto con la finalidad de poder usar los personajes en medios impresos como el periódico o volantes que para economizar se utilice blanco y negro o cualquier otro medio que utilice estas tintas para su impresión.

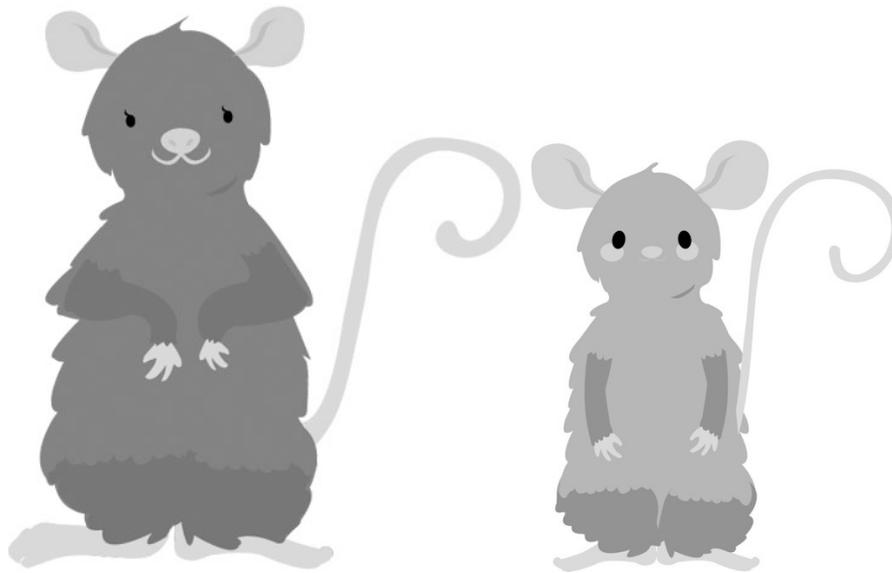


Figura 20. Escala de grises personajes.

Composición de los personajes

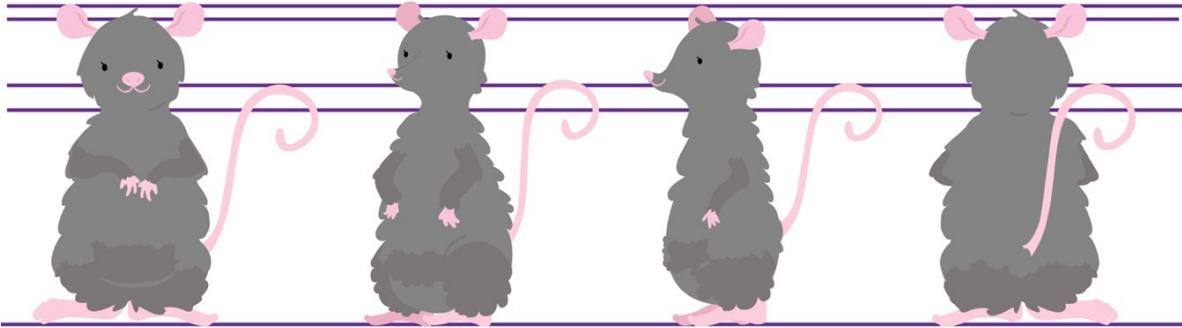


Figura 21. Composición de personaje, mamá zarigüeya

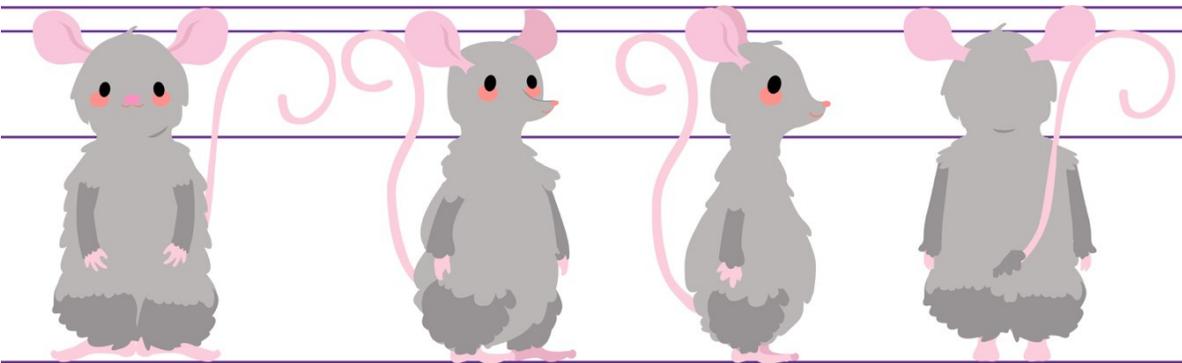


Figura 22. Composición de personaje, Hijo



Figura 23. Comparación de composición de personajes.

Expresiones

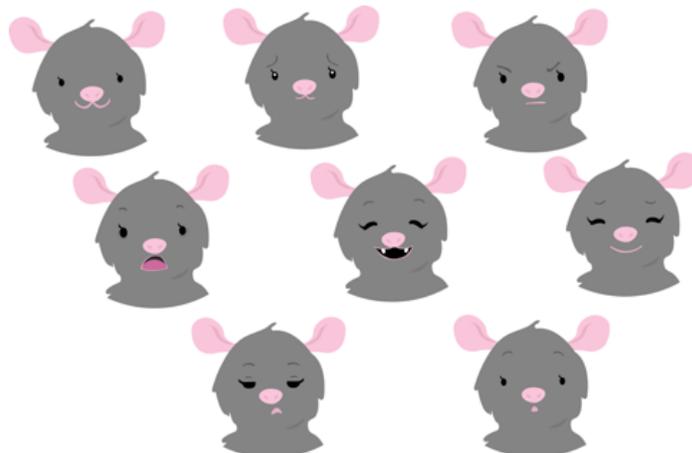


Figura 24. Expresiones personaje Mamá zarigüeya

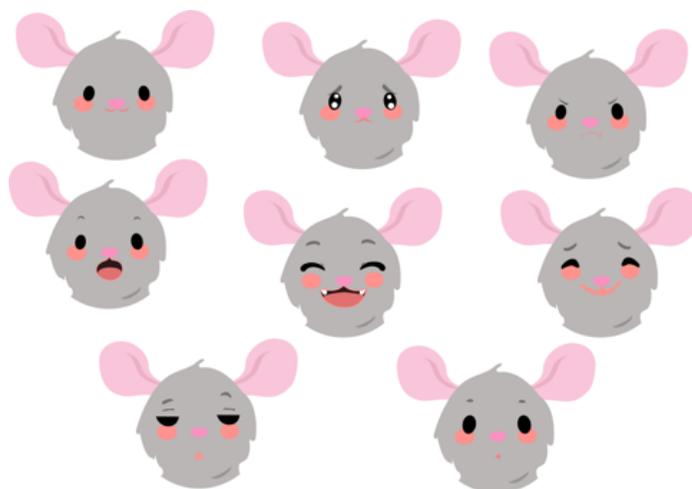


Figura 25. Expresiones personaje Hijo

Posibles aplicaciones



Figura 26. Muestra playera impresa



Figura 27. Muestra delantal impreso.



Figura 28. Muestra cilindro ecológico

Discusión

En la actualidad la información sobre la zarigüeya sigue siendo muy escasa, es una labor difícil la de concientizar y educar a una población que se niega a deshacerse de sus malas costumbres que se han pasado de generación en generación por lo que día a día aún se puede encontrar en las calles de la ciudad los cuerpos sin vida de estos inocentes animales. Sigue siendo un animal en amenaza de su extinción con muchos otros en una larga lista y también la amenaza cada vez más frecuente del virus del chagas que anteriormente se encontraba controlado gracias a la ayuda de las zarigüeyas pero en el presente se han presentado numerosos casos en las afueras de la ciudad de Mérida.

Durante la realización de la investigación se encontraron con varias complicaciones como lo fue la falta de teoría para varios temas a tratar, principalmente sobre el diseño y la ilustración en general. Existen pocos libros que expliquen de manera teórica cómo realizar una ilustración infantil o qué es lo que se debe considerar para que a un niño le agrade. Por ello, se recurrió a las entrevistas para justificar las decisiones tomadas en la investigación y encontrar respuesta. En los pocos libros de ilustración no se encontró información concreta sobre trazos, líneas o composición de personajes en idioma español.

La teoría del diseño gráfico es muy limitada en cuanto al área de ilustración y dibujo se refiere. Es una rama del diseño que es aún más artística que requiere de una estética más personal del artista y que también es mucho más libre y flexible según lo que a cada autor le funciona en cuanto a su técnica se refiere, sin embargo siempre hay lineamientos que seguir de los cuales son muy pocos los libros que hablan al respecto.

Sobre los niños en la ilustración, durante este trabajo se encontró la escasa literatura en idioma español referente a la ilustración editorial para niños. La teoría es poca o nula,

aunque algunas editoriales hacen recopilación de autores reconocidos a nivel mundial en el mundo de la literatura, ninguno explica sobre el proceso a llevar, sobre la técnica que utilizaron, del por qué usan líneas suaves o no usan contornos en sus ilustraciones, de por qué sus personajes tienen formas geométricas o por qué se tiene una preferencia a la técnica de acuarela para la misma. Es un enigma que no hay teoría enfocada a la ilustración infantil a diferencia de que si hay una rama en la literatura enfocada a ellos y con bases sentadas, por lo que queda abierta una brecha a quienes quieran trabajar en una futura investigación sobre el tema. Sin embargo para poder respaldar la investigación se usó teoría de psicología infantil, el desarrollo humano y lo que los psicólogos han estudiado sobre la manera en que los niños se expresan a través de los dibujos durante su crecimiento.

De la misma manera encontrar libros que explicaran más sobre el dibujo publicitario o las mascotas publicitarias fue una tarea difícil. Se puede encontrar literatura sobre el tema pero muy escasa en el idioma español. Las mascotas publicitarias son parte de la gran industria de la publicidad, se usan y vemos de manera cotidiana en la televisión, anuncios y sobre todo en el supermercado. Sin embargo, parece que poco se sabe sobre las reglas de lo que una mascota debe ser en cuanto a su construcción gráfica. Debido a su naturaleza, su creación se adjudica a un ilustrador, dibujante o publicista quien atiende a las demandas de un cliente. Cada cliente tiene diferentes necesidades a las cuales se debe cumplir en la creación del personaje que incluso puede ir evolucionando con el paso de los años y adaptarse a las tendencias de la moda actual para refrescar la imagen de un producto, como pasa comúnmente con los personajes de las marcas de cereales.

La decisión sobre el público enfocado en la investigación fue tomada por dos razones: la primera es que la asociación mencionada en este estudio, se refiere a los niños

como la posibilidad de educar a las nuevas y a las viejas generaciones, fomentar el cuidado ambiental y la protección de la zarigüeya en el estado de Yucatán. Y la segunda, es porque en la mercadotecnia se reconoce a los niños como quienes influyen en la decisión de compra de un producto y la madre de familia como quien toma la decisión final; se sabe que los niños encuentran la forma de persuadir a sus padres para obtener algo que les gusta y llama su atención, es por eso que muchas marcas recurren a esta opción de incluir un personaje en su marca para hacerla más amigable para el público y generar más compras.

Conclusión

Luego de las encuestas realizadas los resultados arrojados apuntaron hacia la realización de dos personajes de los cuales son “La mamá zarigüeya” y su “hijo zarigüeya” la mayoría de los votos fueron por la imagen más tierna de la zarigüeya, mostrando el lado materno ya que como bien se sabe, estos animales cargan a sus crías en la espalda hasta que estos son auto suficientes.

Con esa misma idea se realizó el proceso de los personajes finales, conservando los detalles como líneas sencillas y pocos colores para no saturar la imagen y que fuera más fácil de recordar.

Los elementos más importantes en la elaboración de un personaje publicitario son las características principales de nuestro personaje, que todas ellas sean positivas y despierten en el espectador aquella buena impresión sobre la marca, compartir sus valores. Así como también saber el público meta para poder definir una paleta de colore, la forma del personaje que en su gran mayoría va enfocado a niños y busca agradecerles.

Se definió las características físicas de una zarigüeya, cómo es realmente para así

plasmarlo en una ilustración de manera abstracta. Principalmente los colores gris, negro y rosa como su larga cola. Las grandes orejas así como también el que lleve cargando a uno de sus bebés ya sea en la espalda o en su marsupio.

En cuanto a dónde se va imprimir la imagen del personaje que en esta investigación se desarrolló, lo más factible de acuerdo a la ideología de la asociación ADAY son los siguientes: un cilindro porque va con el objetivo ecológico, el mensaje de cuidar el planeta y producir menos plástico y reutilizar; los peluches también ayudan a crear una imagen más sólida del personaje, a que sea tangible; las playeras, es lo más fácil y económico para su impresión utilizando frases junto con el personaje para fomentar el cuidado de la zarigüeya y que pueden ser de uso cotidiano, al mismo tiempo que generan una publicidad para quienes lo ven.

Los objetivos de la investigación se cumplieron porque se logró definir el público meta, a quienes va dirigido el producto final que es el personaje, un público infantil de entre 4 a 7 años de edad. Con el mismo referente el estudio fue explorando sobre la psicología infantil y lo que los niños prefieren, lo que les atrae y lo que buscan en un personaje para que sea de su agrado. Fue así como, en base a las encuestas realizadas los personajes son dos, se trata de dos zarigüeyas, una madre con su hijo. La madre con su instinto maternal busca lo mejor para su pequeño quien es curioso por naturaleza y quiere conocer más del mundo que lo rodea. Sobre el estilo gráfico se definió como uno sencillo con líneas suaves y trazos en vectores para que sea más limpio.

En cuanto a la opinión de la comunidad yucateca sobre la zarigüeya se encontró que se desconoce la información detallada sobre la especie, coloquialmente se le llama de manera equivocada como “zorro”, es maltratada tanto como asesinada cruelmente debido a que no

conocen sus hábitos de alimentación, además de ser confundida con un depredador de los pollos y otros animales de granja. Aún en la actualidad son menos los ciudadanos informados sobre la especie y poco a poco se va creando conciencia sobre su importancia, cuidado y protección

Recomendaciones

En esta investigación se ofrece una visión sobre un proyecto que ayudaría a mejorar los ingresos para la asociación ADAY mismos con los cuales podrían ayudar a más zarigüeyas y animales en casos de maltrato. Algunas otras maneras en las que se pueden ayudar a dicha asociación a tener más visibilidad con los ciudadanos meridianos y que así se animen a cooperar en la buena causa, por un mejor entorno para todos. La asociación podría realizar más eventos de promoción, con actividades recreativas donde la familia pueda participar y donar de manera que no se sientan obligados a hacerlo sino que donen con buena voluntad. Con subastas o rifas por lo que se puede pedir a los donantes que participen no solamente de manera monetaria sino también en especie con la que se recaudarían fondos para el mantenimiento de la asociación y sus proyectos. También se pueden dar talleres sobre la conservación de los animales en las escuelas y de esa manera también contribuir a la concientización de las nuevas generaciones al cuidado del medio ambiente. En estos eventos la presencia de una mascota publicitaria siempre sería de ayuda ya que puede llamar la atención en los carteles promocionales así como también se usaría para vender mercancía del mismo con el propósito de tener donaciones y crear una presencia de marca de la asociación en la comunidad yucateca.

REFERENCIAS

- American Psychological Association. (2002). *Manual de estilo de publicaciones*.
(Adaptado para el español por el Manual Moderno) (M. Chávez, G. Padilla, M. Inzunza, J.A. Jiménez Trads.). Washington, DC, EE. UU.: APA. (Trabajo original publicado en 2001).
- Asociación por los Derechos de los Animales en Yucatán, ADAY. (2010).
- Ambrose Gavin y Harris Paul. (2006). *Diccionario visual de diseño gráfico*. Barcelona, España: Index Book. SL.
- Ambrose Gavin, Harris Paul. (2010). *Metodología del Diseño*. Barcelona, España: Editorial Parramón.
- Álvarez Peláez Raquel. (1993). *La conquista de la naturaleza americana*. España: Consejo superior de investigaciones científicas C.S.I.C.
- Alvarado Zinkk Alejandra (2007). *Conocer para conservar. Animales mexicanos en peligro*. México: Editores Uribe y Ferrari.
- Becerril Omar (2011). *Niños, el gran nicho del marketing*. 3 de julio de 2014, de Alto Nivel, El Sitio <https://www.altonivel.com.mx/8275-usa-el-poder-de-los-reyes-de-la-casa/>
- Cámara Sergi. (2008). *Dibujo Publicitario*. Barcelona, España: Editorial Norma.
- Ceballos Gerardo, Eccardi Fulvio. (2003). *Animales de México en peligro de extinción*. México: Instituto nacional de ecología.
- Condesa, Fujioka, Jiménez, Llamas, Martínez, Martínez, Östbeg y Rodríguez. (2007). *Comunicación e imagen corporativa*. Barcelona, España: Gloria Tusell.
- Dabner David. (2008). *Diseño Gráfico. Fundamentos y prácticas*. Londres: Editorial

BLUME

Dalley, T. (1992). *Guía completa de Ilustración y Diseño*. Madrid, España: Herman Blume.

El Hogar ProVegan (2013). El Sitio: www.elhogarprovegan.org

Flick, Uwe (2004). *Introducción a la investigación cualitativa*. Madrid, España: Morata.

Gane, Comercializadora (2014). Blog, artículos publicitarios. 03 de junio de 2014, de

Comercializadora Gane.

<http://inicio.comercialgane.com/5-infografias-que-te-ayudaran-a-conocer-mas-los-productos-promocionales>

Garbowska, Agnes (2018). *About me*. Agnes Garbowska. Descargado de

<https://agnesgarbowska.com/>

Gómez Marcelo M. (2006). *Introducción a la metodología de la investigación científica*.

Córdoba, Argentina: Editorial Brujas.

Guía Infantil. (2015). Tipos de dibujos infantiles según la edad del niño. 06 de marzo de

2017, de Guía infantil Sitio web:

<https://www.guiainfantil.com/educacion/dibujoInfantil/edad.htm>

Hernández, Fernández, Baptista. (2006). *Metodología de la Investigación*. México: Mac

Graw Hill.

Higuera Carlos (s.f.). *About me*. Carlos Higuera Net. 03 de Agosto de 2018, de

<https://carloshiguera.net/about-me>

Jacinto Elena. (2010). *Animales en peligro de extinción*. Universidad de Salamanca.

Consultado en: http://diarium.usal.es/helen_jr/la-extincion-de-animales/

Kasza Keiko, Aparicio Cristina. (1998). *No te rías, Pepe*. Colombia: Editorial Norma.

Loya Olga. (1997). *Magic moments. Tales from Latin America told in English and Spanish*.

- Estados Unidos: Little Rock.
- López Alberto, Herrera Carolina. (2008). *INTRODUCCIÓN AL DISEÑO*. España: Editorial Vértice.
- López López, Anna María (2014). *DISEÑO GRÁFICO. FUNDAMENTOS Y TÉCNICAS*. España: Editorial Anaya Multimedia.
- Mc.Gravin George (2007). *Animales en peligro de extinción*: OCEANO.
- Meza Otilia. (2006). *Leyendas Prehispánicas Mexicanas*. México: Panorama Editorial.
- Mols Abraham A. y Costa Joan (2005). *Publicidad y diseño*. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.
- Mospcorp. (2016). *Importancia y etapas del diseño de personajes*. Recuperado de https://mospcorp.com/aprender_animacion/importancia-etapas-del-diseno-personajes/
- Neradova, Maria (s.f.). *About*. Maria Neradova Illustrations. Descargado de <http://www.marianeradova.com/about/>
- Olivares Eric y Vilahur Lia (2012). *Dibujo para diseñadores gráficos. (Aula de dibujo profesional)*. Barcelona, España: Ediciones Parramon.
- Pelta Raquel (2004). *Diseñar hoy. Temas contemporáneos de diseño gráfico*. España: Paidós Ibérica.
- Pérez, Navarro. (2011). *Psicología del desarrollo humano del nacimiento a la vejez*. España: Editorial Club Universitario.
- Perrin Michel. (1990). *Antropología y experiencias del sueño*. Quito, Ecuador: ABYA-YALA.
- Pipes Alan. (2008). *Dibujo para diseñadores*. Barcelona, España: Editorial BLUME

- Piscopo María (2008). *Guía de marketing y promoción para ilustradores & diseñadores*. México, México: Libros Divine Egg.
- Ramírez Sarti, LarderAnna. (2009). *Uso de personajes en la publicidad*. Buenos Aires, Argentina: Facultad de Diseño y Comunicación.
- Real Academia Española. (2001). *Diccionario de la lengua española* (22.^a ed.). Consultado en <http://www.rae.es/rae.html>
- Robles C. (2012, Julio 22). Yucatecos 'portan' enfermedad mortal sin saberlo. *MILENIO Novedades edición digital*.
- Rodríguez, Quiles y Herrera. (2005). Teoría y práctica del análisis de datos cualitativos. Proceso general y criterios de calidad. *Revista Internacional de Ciencias Sociales y Humanidades*: España.
- Scott, Marylin. (2006). *Esbozar y dibujar. Guía para artistas principiantes y avanzados*. Países bajos, Textcas, Hilversom: Editorial Evergreen.
- Singer Peter. (1997). *Liberación Animal. Una ética nueva para nuestro trato hacia los animales*: Editorial Trotta.
- Soler, G. (1956). *El ropavejero*. En Record. México: SACM Records
- Swann Alan. (2001). *Bases del Diseño Gráfico*. Barcelona, España: Editorial, Gustavo Gili
- Trukhan Ekaterina. (s.f). *About*. Ekaterina Trukhan, illustration & children's books. Descargado de <http://www.ekaterinatrukhan.com/about>
- Vilajoana A. S., M. M., González R. Z., Vila V. J. (2014). *Cómo diseñar una campaña publicitaria*. Barcelona, España: Editorial UOC
- Vitta Maurizio. (2003). *El sistema de las imágenes*. Buenos Aires, Argentina: Editorial Paidós.

Wigam Mark (2007). *Pensar visualmente. Lenguaje, ideas y técnicas para el ilustrador.*

España, Barcelona: Editorial Gustavo Gili.