



POSGRADOS

MAESTRÍA EN GESTIÓN CULTURAL

RPC-SO-30-NO.509-2019

OPCIÓN DE TITULACIÓN:
PROYECTOS DE DESARROLLO

TEMA:
EMOCINE PARA GUAGUAS -
EDUCACIÓN EMOCIONAL A
TRAVÉS DEL CINE

AUTOR(ES)
JONNATHAN FERNANDO LEÓN PACHECO

DIRECTORA:
LAURA FALCERI

CUENCA – ECUADOR
2022



Autor:



Jonnathan Fernando León Pacheco

Psicólogo Social.

Candidato a Magíster en Gestión Cultural por la Universidad Politécnica Salesiana – Sede Cuenca.

Jonnathan.leon.psocial@gmail.com

Dirigido por:



Laura Falceri

Licenciada en Bienes Culturales

Magíster en Arqueología.

Magister en Cuaternario y Prehistoria.

Magister en Ciencias Prehistórica.

Ph.D en Ciencias y Tecnologías para Arqueología y Bienes Culturales.

lfalceri@ups.edu.ec

Todos los derechos reservados.

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

DERECHOS RESERVADOS

2022 © Universidad Politécnica Salesiana.

CUENCA – ECUADOR – SUDAMÉRICA

JONNATHAN FERNANDO LEÓN PACHECO

Emocine para Guaguas – Educación emocional a través del cine

1. Nombre del proyecto

Emocine para Guaguas - Educación emocional a través del cine

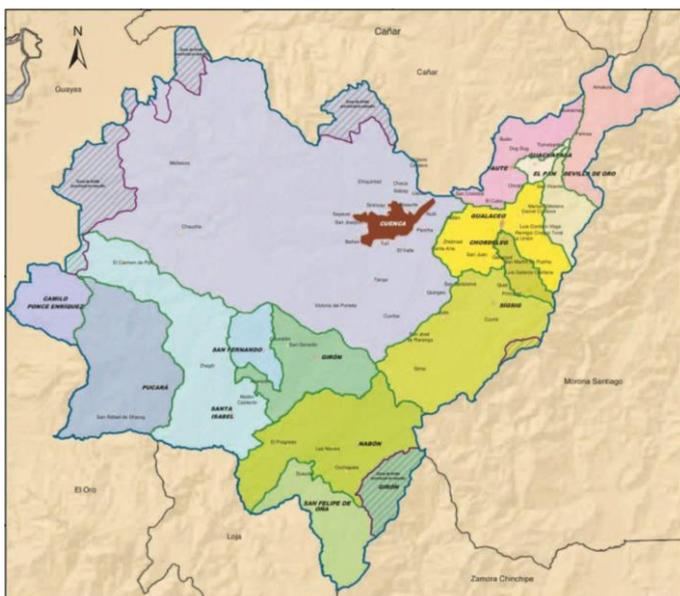
2. Localización Geográfica

Gualaceo es un cantón oriental de la provincia del Azuay, ubicado a una distancia de 35 kilómetros de la capital provincial Cuenca. Limita al norte, con los cantones Paute y Guachapala; al este con los cantones El Pan y Limón Indanza, este último de la provincia de Morona Santiago; al sur, los cantones Chordeleg y Sigsig; y al oeste, el cantón Cuenca.

El cantón Gualaceo tiene una superficie de 345.48 km². En las partes más bajas la altura territorial alcanza los 2100 m.s.n.m., mientras que en sus páramos de mayor altitud consigue una elevación cercana a los 4000 m.s.n.m. El cantón Gualaceo está conformado por ocho parroquias rurales que son: Mariano Moreno, Daniel Córdova Toral, Luis Cordero Vega, Remigio Crespo Toral, Jadán, Zhidmad, San Juan y Simón Bolívar; y la conforma también la parroquia central del mismo nombre (Bustos, 2015, p. 1)

Figura 1

División político - administrativo cantonal del Azuay 2012



Nota. Tomado de *Atlas de la provincia del Azuay* (p. 18), por Prefectura del Azuay, 2012. http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/38918/1/ATLAS_AZUAY.pdf

3. Diagnóstico

Desde un análisis de la realidad territorial del cantón de Guacaleo, tras la revisión de información constatamos que los programas de protección social existentes en el cantón son destinados a personas que se encuentran bajo la línea de pobreza establecida por el Ministerio de Coordinación de Desarrollo Social de acuerdo a los resultados obtenidos del Registro Social.

Estos proyectos son de naturaleza asistencialista beneficiando aproximadamente a un total de 1.882 niños lo que corresponde al 84% de la población total de niños menores de 1 año hasta los 4 años de edad (Bustos, 2015, p. 85). No existe un proyecto emblemático en el cantón que trabaje específicamente con niños de 8 a 12 años de edad.

Se considera también en este diagnóstico que los programas o proyectos existentes en el cantón con este grupo de atención prioritaria no abordan la dimensión emocional, cultural o artística de las niñas, niños y adolescentes, siendo la cultura y el arte una herramienta eficaz para generar transformaciones individuales y grupales.

El proyecto está enfocado a ser desarrollado con niñas y niños en situación de vulnerabilidad o pertenecientes a comunidades con limitaciones de acceso a este tipo de

espacios, esto debido a que son estos, los lugares que más necesidad evidencian de procesos educacionales de diferentes dimensiones, enfocando el proyecto en la educación emocional.

Al hablar de proyectos de desarrollo enfocados a la niñez, se debe abordar la dimensión cultural en la que están inmersos este grupo etario, en el cantón no existe una cultura de educación emocional, tanto desde la mirada de las instituciones, como desde los hábitos o discursos de las personas habitantes del cantón.

En el Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial (PDOT) del cantón, La mirada de la dimensión cultural en los documentos estatales del cantón rescata mucho el patrimonio material e inmaterial existente, por lo que se evidencia una limitada visión de los alcances del arte en procesos de intervención para el cambio de patrones socio culturales e individuales.

No existen proyectos encaminados a usar procesos artísticos- culturales para el desarrollo de habilidades para la vida de niñas, niños y adolescentes, entre estas, la inteligencia emocional.

Tabla 1

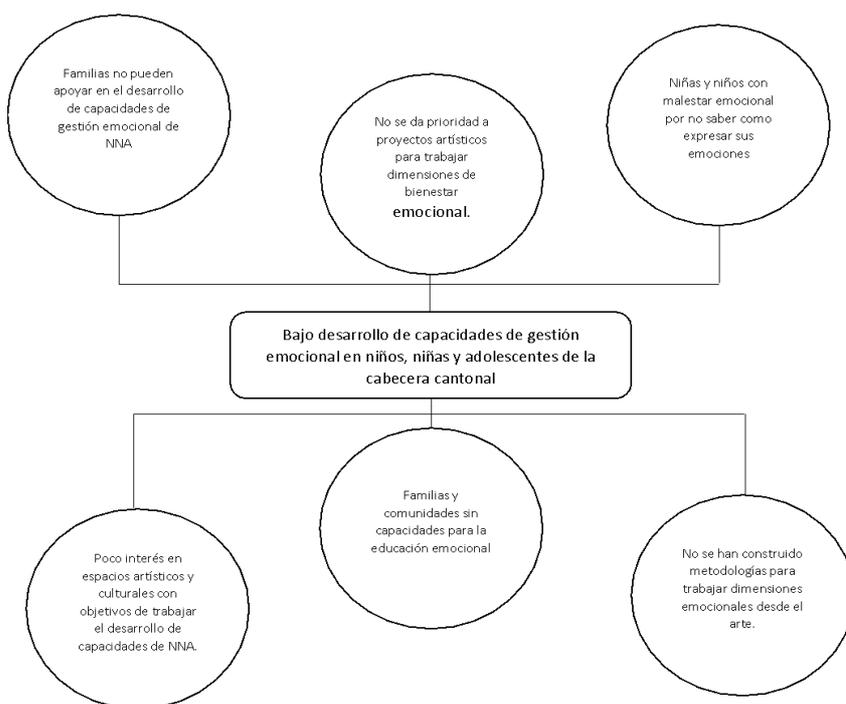
Población de intervención

Población	Edad	Número
Niñez	5-9 años	5.119
Niñez-Adolescencia	10-14 años	5.453
Total		10.572

Nota. Tras revisar la proyección el PDOT para el año 2020 de la población existente en el cantón Guacaleo, el rango etéreo que busca trabajar tendría la siguiente estadística.

También se realiza en el proceso de diagnóstico un árbol de problemas con un barrio del cantón de Guacaleo para identificar las necesidades de la población y comunidades con las que se desea trabajar, con el fin de tener claridad en la propuesta.

Figura 2
Árbol de problemas



Nota. Elaboración tras el diagnóstico comunitario.

4. Antecedentes

Este proyecto nace tras evidenciar la necesidad de niñas, niños y adolescentes de procesos educativos en habilidades emocionales. Tras tres años de intervención en una comunidad del cantón de Gualaceo pude detectar las limitadas habilidades en el control emocional en niñas y niños, esto produce que tengan comportamientos violentos entre pares, a la vez que al llegar a la adolescencia presenten conductas de riesgo como el consumo de sustancias nocivas para la salud o acciones de autolesión a su cuerpo como el cutting. Es importante trabajar procesos de inteligencia emocional para disminuir el riesgo de niñas, niños y adolescentes en su desarrollo.

Las habilidades que potencian la educación de los sentimientos son las que favorecen el propio conocimiento, la autonomía, autoestima, destrezas de comunicación, buena escucha y resolución ante los conflictos. Todo ello junto con el equilibrio emocional, la capacidad de motivarse a uno mismo, la capacidad de reconocer y comprender los sentimientos de los demás. Capacitan a las personas para conseguir una buena madurez emocional. (Asociación Mundial de Trabajadores Infantiles, 2008)

5. Justificación

En el cantón de Gualaceo existen pocos proyectos enfocados en niñez y adolescencia, ninguno de ellos relacionados con la educación emocional ni el acceso al arte o la creación de productos culturales.

Según el Plan de Desarrollo Ordenamiento Territorial del cantón, “la población total al año 2010 en el cantón Gualaceo es de 42.709 habitantes, de los cuales 19.806 personas que representa el 46,37% son menores a 20 años” (Bustos, 2015).

Es importante plantearse proyectos enfocados en el desarrollo de la infancia, porque es una edad clave para prevenir problemáticas integrales que las personas pueden tener en las siguientes etapas de su desarrollo. En este mismo documento, en porcentaje “existen 10.345 niños, niñas y adolescentes entre los 5 y 14 años” (Bustos, 2015.p. 52). Edades en donde el trabajo de la inteligencia emocional es importante según los autores expertos en la temática.

Teniendo en cuenta que el Código de la Niñez y Adolescencia, garantiza en su libro primero el principio de “Interés superior del niño” (2022, p. 2). Así como en su Art. 43 garantiza el derecho a la vida cultural:

Los niños, niñas y adolescentes tienen derecho a participar libremente en todas las expresiones de la vida cultural. En el ejercicio de este derecho pueden acceder a cualquier espectáculo público que haya sido calificado como adecuado

para su edad, por la autoridad competente. Es obligación del Estado y los gobiernos seccionales impulsar actividades culturales, artísticas y deportivas a las cuales tengan acceso los niños, niñas y adolescentes. (Asamblea Nacional del Ecuador, 2022, p. 10).

6. Beneficiarios

Tabla 2

Beneficiarios del proyecto del Cantón

Directos	Indirectos
30 niñas y niños de 8 a 12 años de la cabecera cantonal de Gualaceo.	30 familias de niñas, niños y adolescentes de la cabecera cantonal de Gualaceo.

7. Objetivos

Objetivo General

Desarrollar capacidades de identificación emocional en un grupo de niños y niñas de 8 a 12 años de edad de la cabecera cantonal de Gualaceo mediante un proceso de cine foro educativo.

Objetivos Específicos:

- Seleccionar 6 películas de animación que contengan elementos relacionados con la inteligencia emocional.
- Diseñar una herramienta lúdica para reforzar el aprendizaje emocional en niñas y niños de 8 a 12 años.
- Construir una propuesta de educación emocional vinculada a los contenidos de las películas con la herramienta de educación emocional diseñada.

8. Marco Metodológico

Inteligencia emocional

Este proyecto se plantea en un contexto específico de post pandemia, en el que tras las medidas tomadas por el gobierno ecuatoriano para frenar los contagios y resguardar a la ciudadanía en general, el confinamiento fue una de las medidas más prolongadas de este periodo, esta medida iba a tener efectos contraproducentes en la ciudadanía en general a nivel emocional.

El último de estos informes que sirvió de base para la conferencia como acto de clausura del año 2020, trató de los efectos que estaban teniendo las restricciones sociales y el confinamiento debido a la gestión de la pandemia de la COVID -19 en los adolescentes y los jóvenes. Lo realicé a partir de una cincuentena de artículos científicos que se habían publicado a propósito de esto entre julio y diciembre de ese año en revistas especializadas. En estos trabajos científicos, donde se examinaron a adolescentes y jóvenes de todos los continentes y de culturas y niveles socioeconómicos diversos, se evidenciaba un incremento generalizado, y en muchos casos alarmante de ansiedad y estrés, que favorecía comportamientos de tipo depresivo en algunos y frustración e ira en otros. (Bueno, 2022, p.38).

Por este y otros motivos este proyecto está enfocado en trabajar la educación emocional a través del cine animado.

El cerebro desde el nacimiento está en construcción y desarrollo permanente “mucho del potencial y las vulnerabilidades del cerebro puede depender de las primeras dos décadas de vida” (Manes & Niro, 2014, p. 221). La inteligencia emocional, dimensión de este desarrollo cerebral consiste en “habilidades que incluyen el autodominio, el celo y la persistencia, y la capacidad de motivarse a uno mismo [...] habilidades que pueden enseñarse a los niños” (Goleman, 1995, p. 16).

Los autores relacionados con la temática evidencian la necesidad del trabajo en inteligencia emocional en todas las edades del desarrollo, sin embargo, el proyecto lo planteo trabajar con niños de 8 a 12 años de edad, debido a que los estudios desde la psicología del desarrollo de niñas y niños “han demostrado que su conducta y funcionamiento social y emocional comienzan a estabilizarse alrededor de los 8 años y pueden predecir su conducta y salud mental posterior” (Goleman & Lantieri, 2009, p. 15). Así también “es más probable que eviten la depresión, la agresividad y otros graves problemas de salud mental a medida que crezcan” (Goleman & Lantieri, 2009, p. 28).

Es importante educar en inteligencia emocional a la niñez puesto que “en esta etapa, estas influencias ambientales sobre el crecimiento del cerebro son particularmente poderosas para configurar sus circuitos neuronales sociales y emocionales” (Goleman & Lantieri, 2009, p. 19). Así “las decisiones que tomemos hoy con respecto a la educación y al desarrollo de los niños tendrán importantes implicaciones futuras [...] para sentirse valorados y para participar en su comunidad de forma útil” (Goleman & Lantieri, 2009, p. 164). Es importante siempre tener presente “esta condición biológica debe ser tenida en cuenta por las acciones de políticas públicas destinadas a esa franja etaria de la población. Y no solo el estado, sino también la comunidad en su conjunto” (Manes & Niro, 2014, p. 222).

Así también consideramos que, de forma análoga, la adolescencia consume la infancia para que aflore el adulto, pero este proceso de cambio ya se va gestando durante la niñez. La infancia es clave para la adolescencia, pues sienta sus bases, de la misma manera que la adolescencia es clave para la vida adulta. (Bueno, 2022, p. 38).

Según el enfoque de Mayer y Salovey, autores clásicos de la inteligencia emocional, las habilidades que posee este tipo de inteligencia son:

Tabla 3

Habilidades de la Inteligencia Emocional

Habilidades	Concepto
Percepción de la emoción	Habilidad para reconocer e identificar las emociones propias de un individuo, así como las de aquellas personas de su entorno. Implica estar atentos de las emociones y su expresión corporal y fisiológica .(Mayer et al., 1999).
Facilitación o asimilación emocional	Habilidad de tomar conciencia de las emociones cuando razonamos o solucionamos problemas. (Mayer et al., 1999).
Comprender la emoción	Habilidad de nombrar o etiquetar las emociones o sus señales, y reconocer en qué categorías se agrupan los sentimientos (Mayer et al., 1999).
Regular la emoción	Habilidad más compleja de la IE. Tiene que ver con la capacidad para estar predispuestos a los sentimientos, tanto positivos como negativos, y reflexionar sobre los mismos para descartar o aprovechar la información que los acompaña en función de su utilidad (Mayer et al., 1999).

Nota. Elaboración propia a partir del artículo *Emotional intelligence meets traditional standards for an intelligence.*

Según Steiner citado por Porcayo “Las habilidades que postula dentro de la Inteligencia emocional son” (2013.p. 27):

Tabla 4

Habilidades de la inteligencia emocional según Steiner

Conocer nuestros propios sentimientos
Experimentar empatía

Aprender a manejar las emociones

Reparar el daño emocional

Combinarlo todo

Cuadro realizado en base de la tesis *Inteligencia emocional en niños*

Buscando las similitudes en los enfoques de Meyer Salovey con los de Steiner observamos que hay mucha similitud.

Cine

El cine es una herramienta útil para el trabajo de la inteligencia emocional “las emociones que sienten las personas por lo que ven en la pantalla son las que les hacen reflexionar sobre el mundo [...] a través de las películas están relacionadas con tres factores: la percepción que tiene cada persona de la historia, los elementos cinematográficos y las características individuales del espectador” (de la Torre et al., 2005 p. 19).

Dentro de los diferentes géneros del cine, el proyecto está enfocado en el cine de animación, entendiendo que “la animación es, sobre todo un instrumento de ilustración, visualización y énfasis de aquellos elementos de los que la imagen real difícilmente daría cuenta” (Sánchez, 2020, p. 13). Siendo las emociones algo intangible, la animación permite visualizar estas expresiones con mayor facilidad. En el cine de animación “con los dibujos animados, los niños aprenden normas, conceptos y actitudes mediante los personajes, con los que en muchas ocasiones se identifican” (Cuevaz, 2019, p. 18).

Además, el cine de animación es fácil de entender para los niños, porque los mensajes que quiere transmitir se suelen mostrar de forma muy explícita (Marín, González y Cabero, 2009 en Cuevas, 2019, p. 19).

Herramienta

Finalmente considerando que “el aprendizaje combina conocimiento y acción, experiencia y reflexión, desafío e interés. A partir de esas vivencias cobra sentido, se vuelve relevante” se plantea el diseño de un cuento como refuerzo de los mensajes contenidos en las películas. Seymour Papert en el libro *Inventar para aprender*, guía práctica para instalar la *cultura maker* en el aula nos recuerda que: “Todos aprendemos mejor cuando el aprendizaje forma parte de una actividad, un hacer algo, que realmente nos interesa. Y aprendemos mejor acerca de todos los temas cuando usamos lo que aprendemos para crear algo” (2019, p. 11).

Con este proyecto se considera que “Un desarrollo acorde vuelve posible una mayor capacidad para el pensamiento abstracto, para imaginar, planificar y consolidar la identidad. A su vez, abre el camino para ser una mujer o un hombre pleno en sociedad” (Manes & Niro, 2014, p. 223).

Metodología de aplicación

Tras haber visualizado algunas películas, tras la aplicación de una ficha las películas seleccionadas para el proceso de cine foro son las siguientes:

Tabla 5

Películas seleccionadas

Nombre de Película	Competencia Emocional	Emoción dominante	Componentes	Productora	Duración
Intensamente	Autoconocimiento Asertividad Escucha	Felicidad	Autoconocimiento emocional	Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures	1h40
Croods	Autoconocimiento Motivación	Miedo	Autocontrol emocional	DreamWorks Animation	1h38
Big Hero 6	Pensamiento positivo Habilidades Sociales	Tristeza	Relaciones interpersonales	Walt Disney Pictures	1h42

La era de hielo	Autonomía Motivación	Desagrado	Automotivación.	20th Century Fox Home Entertainment	1h20
El niño y la bestia	Asertividad Resolución de conflictos	Ira	Automotivación Relaciones Interpersonales	Studio Chizu	2h00
Toy Story	Resolución de conflictos Habilidades Sociales	Empatía	Relaciones Interpersonales	Pixar Animation Studios, Walt Disney Pictures	1h20

Nota. Elaboración propia a partir de revisión de películas y ficha de aplicación de selección.

Cuento

Se escribe el cuento amigos mágicos como herramienta de refuerzo de los espacios de cineforo. Se recomienda el siguiente desarrollo de actividades en relación con el cuento diseñado como herramienta y la proyección de tareas:

Tabla 6

Relación entre películas y cuento

Emoción	Película	Páginas del libro
Felicidad	Intensamente	17-18
Tristeza	Big Hero 6	19-20
Desagrado	La era de hielo	21-22
Ira	El niño y la bestia	23-24
Miedo	Croods	25-26
Empatía	Toy Story	27-29

Nota. Elaboración propia a partir de relación entre películas seleccionadas y cuento realizado.

9. Cronograma del proyecto y presupuesto

Fase I	Actividades	Mes	Mes	Mes	Mes	Mes	Mes	Presupuesto
		1	2	3	4	5	6	
	Impresión de materiales	x						2.240
	Adecuación de espacio	x						
	Convocatoria	x						
Fase II	Socialización del proyecto		x					3.180
	Diagnóstico Inicial		x					
	Cineforo I (felicidad)			x				
	Cineforo II (Tristeza)			x				
	Cineforo III (Desagrado)				x			
	Cineforo IV (Enojo)				x			
	Cineforo V (Miedo)					x		
	Cineforo VI (Empatía)					x		
Fase II	Entrega de Cuento							300
	Análisis de los resultados						x	
	Encuesta final						x	
	Video testimonial del proceso.						x	
Total								5.720

10. Duración del proyecto y vida útil

El proyecto tendrá una duración de 6 meses.

11. Indicadores de resultados: cualitativos y cuantitativos

Cualitativos	Cuantitativos
Niñas y niños identifican emociones básicas	# de cine Foros realizados en el proceso
Niñas y niños identifican sus emociones básicas y como se manifiestan	# de participantes en los espacios

Niñas y niños son capaces de comunicar sus emociones	% de niñas, niños y adolescentes que culminan el proceso.
Niñas y niños identifican emociones de sus compañeros	
Niñas y niños con pensamiento positivo frente a situaciones de adversidad	
Niñas y niños ven la importancia del apoyo de sus pares en situaciones adversas	

12. Financiamientos del proyecto

El proyecto se financiará con el Concejo Cantonal de Protección de Derechos al ser un aliado estratégico en el territorio de Gualaceo.

Parte		Contraparte	
Convocatoria	\$20	Espacio para desarrollo de cine foros	\$120
Video testimonial	\$300	Técnico que maneje el proyecto	\$3.000
Proyector	\$900		
Computadora	\$1000		
Refrigerios	\$180		
Impresión de materiales	\$200		
Total	2.600		\$3.120

13. Conclusiones

Luego del desarrollo del proyecto Emocione para Guaguas - Educación emocional a través del cine, puedo concluir tres puntos importantes:

1. La utilización del cine en el trabajado de educación emocional es una gran oportunidad de generar espacios óptimos e interesantes para niñas y niños,

generando bienestar e interés por parte de esta población que generalmente tiende a cansarse rápidamente de los procesos educacionales tradicionales, el cine logra ser una herramienta de mucho agrado para la continuidad de los procesos.

2. El diseño de herramientas como el cuento, direccionadas a reforzar o sensibilizar sobre aspectos de las emociones humanas es una gran oportunidad para generar nuevos productos con esta función ya que son muy escasos en nuestro contexto considerando su relevancia en los procesos de educación emocional de niñas y niños.
3. La construcción del cuento de manera participativa con niñas y niños logra generar pertenencia del mismo con las personas participantes en el proceso, así como con sus cuidadores e instituciones vinculadas en el proyecto.

14. Referencias

- Asamblea Nacional del Ecuador. (2022). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito: Registro Oficial.
- Asociación Mundial de Trabajadores Infantiles. (2008). *Programa De Inteligencia Emocional / Emotional Intelligence Program*. Editorial Trillas Sa De Cv.
- Bueno, D. (2022). *El cerebro del adolescente: Descubre cómo funciona para entenderlos y acompañarlos*. Penguin Random House Grupo Editorial España.
- Bustos, J. D. (2015). *Actualización del Plan de Desarrollo y Ordenamiento Territorial. Gualaceo 2014-2019*.
- Chris, W., & Carlos, S. (Directores). (2022). *La era del hielo*. 20th Century Fox Home Entertainment.

http://app.sni.gob.ec/snmlink/sni/PORTAL_SNI/data_sigad_plus/sigadplusdocu-mentofinal/0160000430001_PDYOT_GUALACEO_13-04-2016_12-58-36.pdf

- Docter, P., & Ronnie, C. (Directores). (2015). *Intensa-Mente* [Película]. Pixar Animation Studios Walt Disney Pictures.
- Don, H., & Chris, W. (Directores). (2014). *Grandes Héroe*s [Película]. Walt Disney Pictures Walt Disney Animation Studios.
- Goleman, D. (1995). *La práctica de la inteligencia emocional* (F. Mora & D. González Raga, Trans.). Editorial Kairós.
- Goleman, D., & Lantieri, L. (2009). *Inteligencia emocional infantil y juvenil: Ejercicios para cultivar la fortaleza interior en niños y jóvenes*. Aguilar.
- Hosoda, M. (Director). (2016). *El niño y la bestia* [Película]. Studio Chizu
- Lasseter, J. (Director). (1995). *Toy Story* [Película]. Pixar Animation Studios Walt Disney Pictures.
- Llencas A. (2012). *El monstruo de colores*. Editorial Flamboyant, S.L.
- Manes, F., & Niro, M. (2014). *Usar el cerebro: conocer nuestra mente para vivir mejor*. Paidós.
- Mayer, J., Caruso, D., & Salovey, P. (1999). *Emotional intelligence meets traditional standards for an intelligence*, 27(4), 267-298.
- Sanders, C., & Kirk, D. (Directores). (2013). *Los Croods, una aventura prehistórica* [Película]. DreamWorks Animation.
- Shapiro, L. E. (2010). *Inteligencia Emocional de los Niños*. Distal S R L.

Anexo 1

Ficha de identificación de películas

Ficha de selección de películas	
Nombre de la Película	
Género	
Duración	
Productora	
Lenguaje visual para niños	
Competencias de la IE identificadas	
Componentes de la IE identificados	
Emociones dominantes en la película	

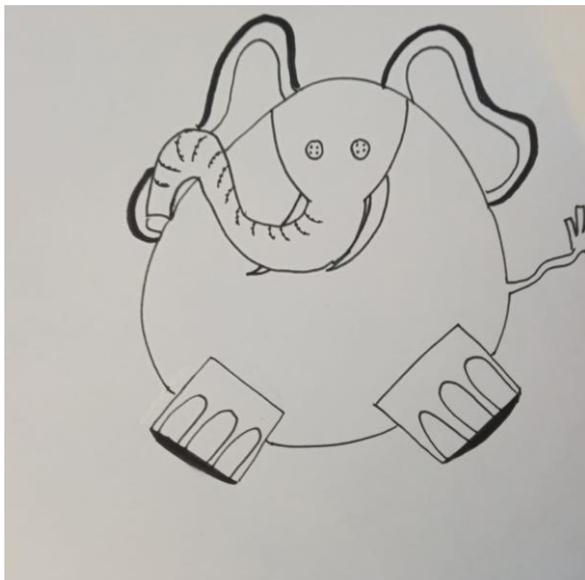
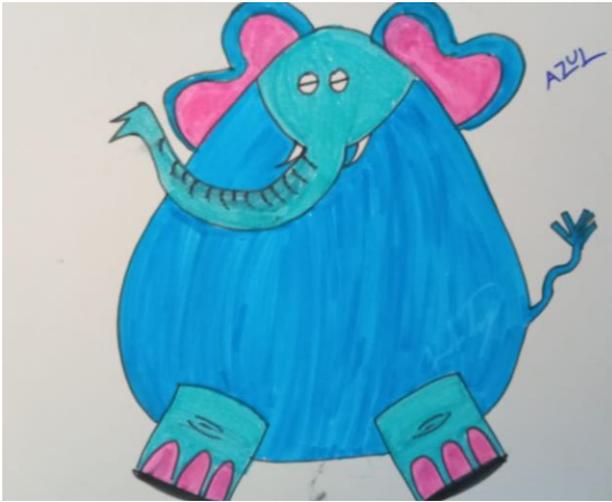
Anexo 2

Primer cuento diseñado para el trabajo emocional.



Anexo 3

Anexo 3
Bocetos de personajes para enviar al ilustrador



Anexo 4
Cuento Final



Aprender sobre las emociones es aprender sobre nosotros mismos.
Conocerse a uno mismo es quizá la cosa más importante que el ser humano debe buscar, mucho mejor si es desde su niñez, mucho mejor si está acompañado, y muchísimo mejor si se puede divertir en el camino.

Jonnathan León

4

Agradecimientos

Quisiera agradecer a todos los niños y niñas del barrio Antonio Vera, Santa Bárbara y Miguel Delgado del cantón de Gualaceo que a lo largo de tres años han aportado con sus ocurrencias, ideas y preguntas a la construcción de este cuento. Sin sus aportes esto no hubiera sido posible.

También agradecerle a la Cami, mi novia, que no sabe cómo me ha inspirado para volver a dibujar, sin esos primeros trazos los bocetos no se habrían concretado, y la obra no estaría completa.

Finalmente agradecer a David, mi hermano, por su gran talento para las ilustraciones que acompañan el cuento y su gran apoyo desde siempre.

5



Karlita vivía en una casa azul, en el barrio Antonio Vera, junto al farol que iluminaba el jardín de los girasoles más hermosos de la ciudad. Todas las noches le pedía a las estrellas un amigo de felpa, este deseo era tan recurrente y especial ya que siempre lo visualizaba como el peluche más hermoso del mundo, no sabía porque, pero sentía que un amigo así podría ayudarla a entender su gran miedo a hablar en clases.

6

Karlita: Mami, ¿Por qué, a veces las cosas que deseamos no las tenemos?

Mamá: A veces, la vida, no nos da las cosas que deseamos, sino las que necesitamos, y en el momento indicado.

Karlita: ¿Necesitamos? ¿Momento indicado? ¿La vida da?, no entiendo mami, ¿Cómo?

Mamá: No sé como explicártelo amor, solo sé que las cosas suceden cuando tiene que suceder.

Camila: ¿Qué tiene que suceder?, no entiendo mami, pero me voy a dormir que estoy muy casada.

Mamá: Descansa amor.



||

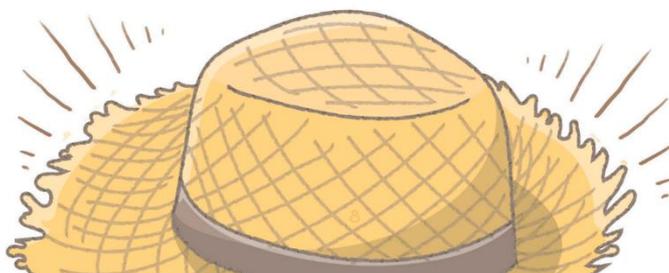
A la mañana siguiente Karlita salió a jugar al parque que quedaba a pocos minutos de su casa, al llegar se sentó en la vereda, distraída y meditativa pensando en todo ese miedo que sentía cuando pasaba al frente del grado para dar la lección, a veces quería salir corriendo. A lo lejos vio que se acercaba un anciano de lento caminar, con sombrero, pelo largo y con

señales de sabiduría, era su abuelo, que se había ausentado por algún tiempo el barrio.

Karlita: ¡¡¡Abuelito!!! - Gritó, mientras corría con todo su aliento a abrazarlo.

Abuelo: Karlita, ¿Qué haces aquí sola? Te puede pasar algo, ¿Estás triste?

Karlita: Abuelito, tranquilo, estoy esperando a mis amigos, porque vamos a jugar fútbol aquí en el parque.



Abuelito: Oh! Ya veo, justo quería encontrarte, fui a tu casa y me dijeron que estarías por aquí, te quiero obsequiar algo; ayer tuve un sueño con un viejo amigo, y sentí que nos teníamos que despedir y ahora lo tienes que conocer, porque será tu amigo de aventuras.

El anciano saco de un saquillo deshilado y con rayas amarillas, un viejo peluche muy grande, sucio, descosido y sin algunas partes.



|||

Cuando Karlita observó el viejo león quedó contentísima, pues nunca había visto un peluche tan grande y bonito, no le importó que estuviera sucio, roto y descosido, solo quería agarrarlo y abrazarlo, de pronto sintió una calma repentina en su corazón, pues su sueño se hizo realidad.

Karlita: ¡Gracias Abuelito!

Abuelo: Cuidalo mucho, era mi mejor amigo en su tiempo, y ahora es tuyo, ponle un nuevo nombre.



10

Karlita: Ya abuelito, lo llamaré TUGO.

Esa noche Karlita aseo con mucho entusiasmo a su nuevo amigo, y en la mañana intentaría coser algunas de las partes que estaban un poco maltratadas. "A veces las cosas más importantes lo son, no por lo que valen, sino por quién te las da" recordaba esas palabras de su abuelo antes de quedar completamente dormida.



11

IV

Al día siguiente busco hilo café y unos trozos de tela, empezó a arreglar algunas partes del gran amigo obsequiado por su abuelo, TUGO.

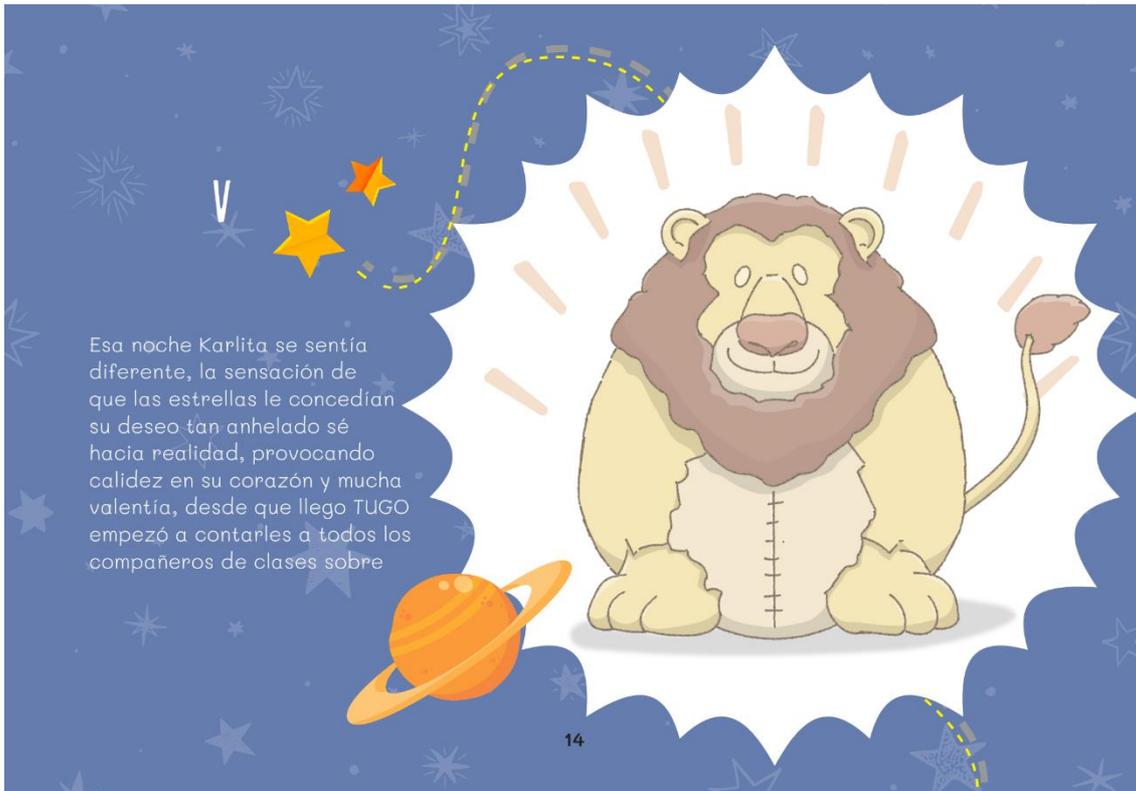


12

Completa las partes del león:

Una vez terminada la actividad, sintió algo que no había sentido antes, una sensación de calma y mucha paz, sabía que no olvidaría ese día con facilidad ya que quedaría marcado en su corazón.





V

Esa noche Karlita se sentía diferente, la sensación de que las estrellas le concedían su deseo tan anhelado se hacía realidad, provocando calidez en su corazón y mucha valentía, desde que llegó TUGO empezó a contarles a todos los compañeros de clases sobre

Karlita: Mami, desde que tengo conmigo a TUGO me siento diferente ¿Porque?

Mamá: Amas ese peluche por quien te lo dio, y también porque pusiste mucha dedicación en arreglarlo, amar es la sensación más bonita que puede sentir una persona y te llena de algo que es difícil

de explicar, pero siempre te fortalece.

Karlita: También te amo mami, y al abuelito, y a mi papi, mucho. Karlita se fue a dormir esa noche muy feliz, muy calmada por primera vez, aun sabiendo que al día siguiente debía hablar en frente de su aula, el miedo se había esfumado.

VI

En la noche, a la hora que las gordas lechuzas salen a cazar ratones, Karlita tuvo un sueño lleno de colores y muchos peluches.



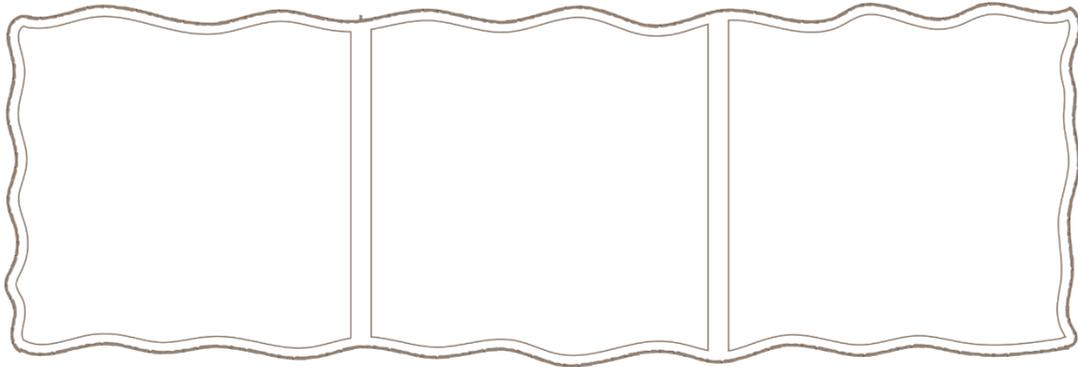
16



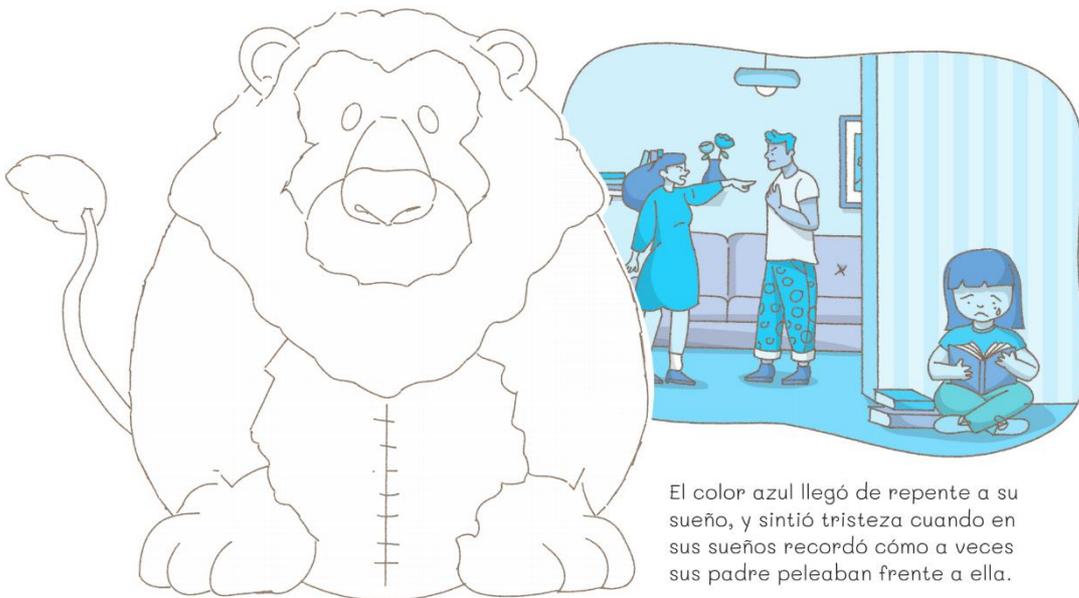
El color amarillo estuvo cuando se sentía feliz, al momento que jugaba. Con sus amigos en el barrio.

17

Ahora dibuja esas cosas que te hacen feliz:



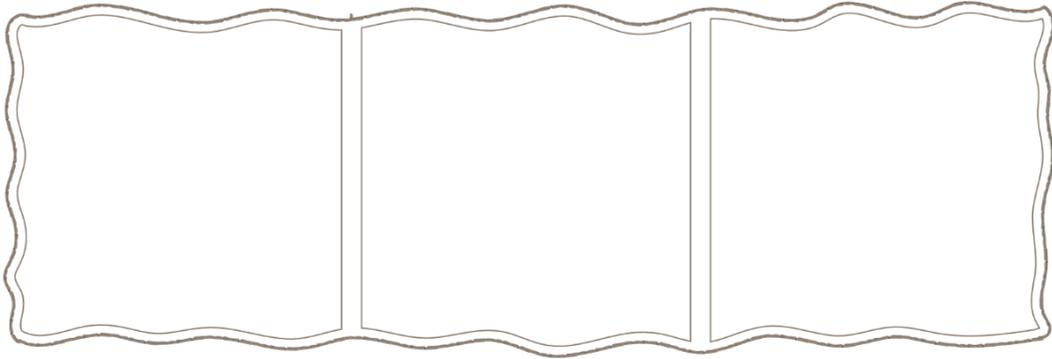
18



El color azul llegó de repente a su sueño, y sintió tristeza cuando en sus sueños recordó cómo a veces sus padre peleaban frente a ella.

19

Ahora dibuja esas cosas que te pongan muy triste:



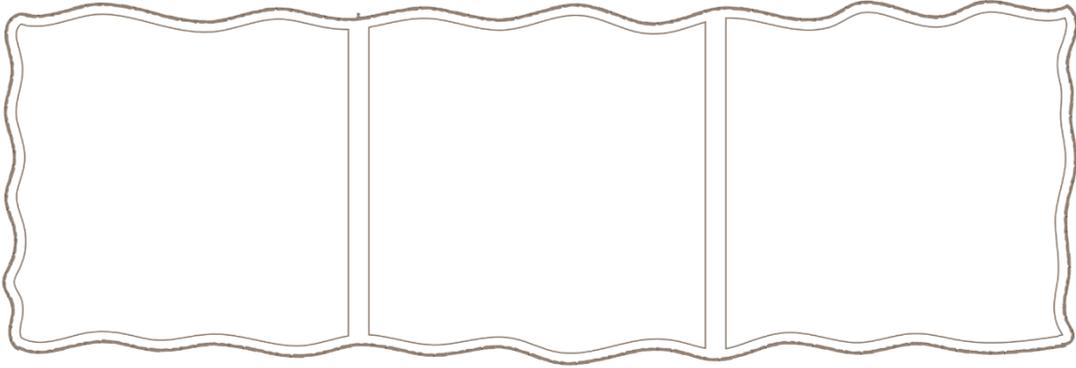
20



En su sueño repentinamente todo se volvía verde, y sintió un poquito de desagrado dado que su sueño había mucha basura, como cuando en el barrio las personas no limpiaban.

21

Ahora dibuja esas cosas que te causan desagrado:



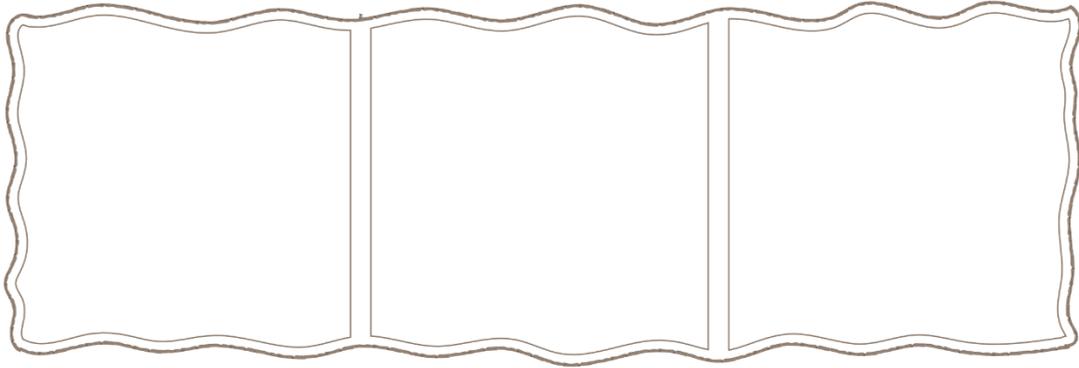
22



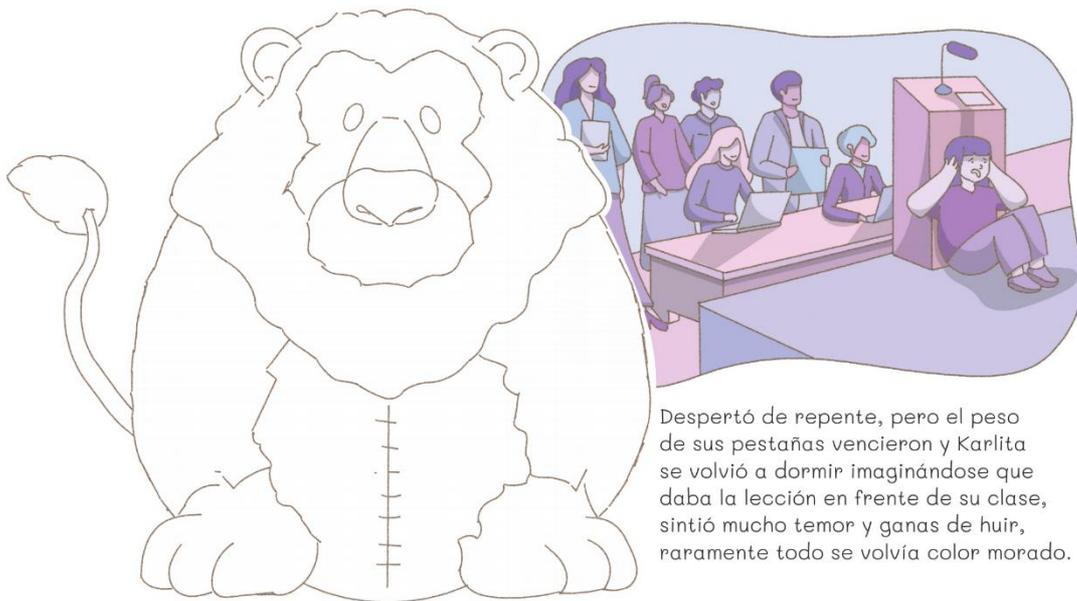
Todo se volvió rojo, y en el sueño de Karlita aparecía una niña a la que le hacían Bullying en la escuela y se sintió muy enojada...

23

Ahora dibuja esas cosas que te enojan mucho:



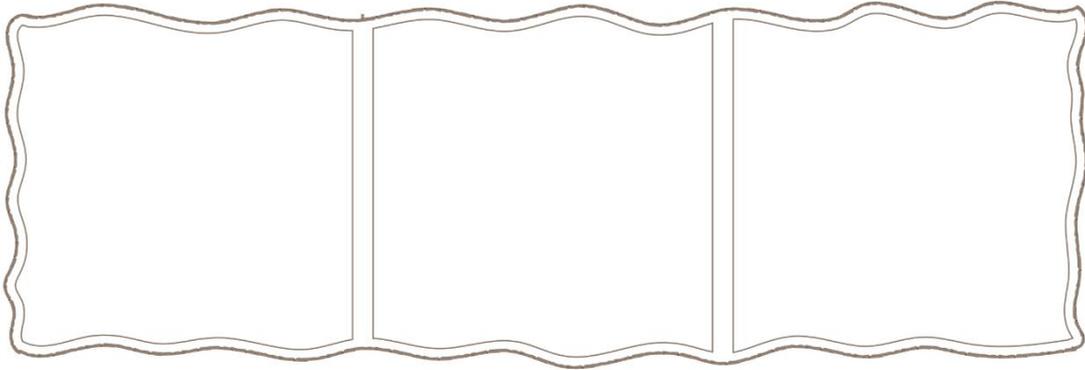
24



Despertó de repente, pero el peso de sus pestañas vencieron y Karlita se volvió a dormir imaginándose que daba la lección en frente de su clase, sintió mucho temor y ganas de huir, raramente todo se volvía color morado.

25

Ahora dibuja esas cosas que te hagan sentir miedo:



26

VII

Aquel día Karlita pudo dar la lección sin la sensación de querer salir corriendo. Salió a dar un paseo por el patio, de repente sintió mucha, pero muchísima ira al ver cómo dos chicos del último año molestaban a su amigo, sintió como si algo dentro de ella estallaró como el gran volcán Cotopaxi. Se veía de un color rojo intenso como el de su sueño, quería gritar e ir corriendo a defenderle a su amigo,



27

tenía muchas ganas de reaccionar ante tan injusticia.

Recordó que su maestra les había dicho que la violencia nunca resuelve nada, entonces salió corriendo a buscar a su profesora por toda la escuela, corría como un carro de carreras, pues cada minuto importaba, paso por el bar viendo como algunos niños miraban con asco las frutas, salió de ahí y miro como algunos estaban asustados por el examen que se venía, a

los felices que jugaban fútbol, y a cada uno lo miraba de con los colores de su sueño.

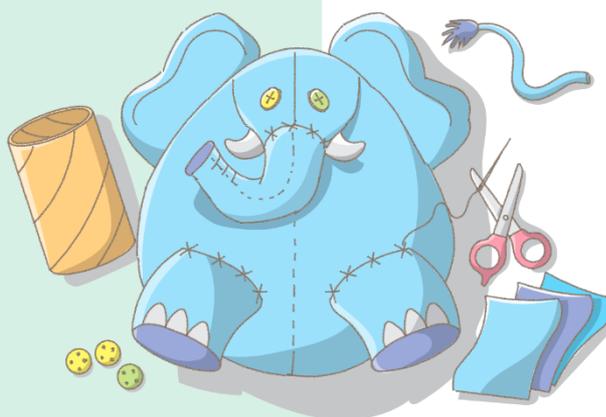
Maestra: Karlita que sucede, te veo muy agitada

Karlita: Maestra.... Espere.... Tomó un poquito de aire..... los chicos grandes están molesto a José, hay que ayudarlo. La maestra se encargo de resolver la situación y habló con los dos chicos sobre sus actitudes.

28

VIII

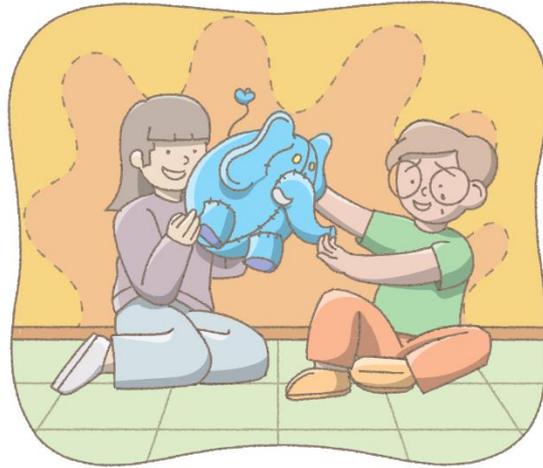
Al día siguiente Karlita observaba que José estaba diferente, no hablaba con nadie, no quería jugar, ni comer, se sentaba solo sin decir palabra alguna, no era su forma de ser, y todo estaba diferente desde lo sucedido con los chicos grandes. Pensó como podía ayudarlo, entonces fue a su casa, agarro los trozos de telas viejas que le quedaban y armo un nuevo peluche para regalarlo



29

Karlita: Toma José, lo hice para ti, se llama azul, y va a ser tu nuevo amigo mágico, espero que te haga sentir mejor.

FIN



Contraportada

