



LA GABARRITA

DESARROLLO DE PROYECTO

por Rodrigo Muñoz V.

La Gabarrita es una idea original, concebida, diseñada y desarrollada por MUVA Studio / Rodrigo Muñoz.

MUVA Studio

www.muvastudio.com

Facebook: www.facebook.com/muvastudio

Mail: rodrigo.m@muvastudio.com

Todos los derechos reservados. Prohibida la copia parcial o total de cualquiera de las partes de esta publicación o de alguna de las ilustraciones o modelos armables.

CONTENIDOS

Una Lluvia de IDEas	6
Canclini	8
Los Niños y el Comercio	11
La experiencia personal	12
Bitácora de viaje	14
Datos técnicos de la ruta	17
Conclusión	20
LA PROPUESTA: LA GABARRITA	21
PERSONAJES	24
STICKERS	25
LIBRO	26
EXPERIENCIA CON EL PÚBLICO	38
ANÁLISIS	40
REFLEXIÓN	41
BIBLIOGRAFÍA	42

Gracias a una vida llena de aventuras y buenos seres humanos: Familia, amigos, y amores.

"I feel the time as a brilliant glass of vodka".

LA GABARRITA

El comercio dinamiza a los pueblos que son partícipes de él, ya que permiten un intercambio de bienes y servicios cuya consecuencia es un cambio en la manera de ver su familia, comunidad y lugares lejanos con los cuales comerciar. El comercio transporta mercancías pero depende de la mano humana, que es la clave poco atendida en este tipo de rutas. Las tripulaciones son los principales partícipes de un intercambio cultural a lo largo de todos los pueblos ribereños; asimismo, la embarcación se convierte en su hogar a lo largo de todo el viaje, y es en estos lugares que tendrán que soportar las benevolencias del clima y de la vida de marineros. Es así que es importante conocer este tipo de dinámicas, ya que permiten entender la capacidad del comercio como medio de conexión entre los pueblos desde sus bases comerciales hasta culturales.

El Ecuador, gracias a un sistema de planificación productiva ha formalizado el uso de una ruta mixta de transporte que inicia en el Puerto de Manta, sube la cordillera por vía terrestre

hasta llegar a Puerto Itaya en el Coca, en donde las mercancías son embarcadas en navíos especializados que las llevan a lo largo del Río Napo ecuatoriano y peruano, hasta llegar al Río Amazonas y consecuentemente al Océano Atlántico y el mundo. La importancia de este proyecto radica en el simbolismo de la participación regional con los gobiernos de Colombia, Perú y el Brasil.

La Gabarrita es un proyecto que pretende enseñar a los más chicos sobre la existencia de esta vía de transporte, con el fin de sensibilizarlos sobre la realidad de este sector, la gente, animales, y costumbres de estos ricos pueblos amazónicos; quienes olvidan sus fronteras para vivir en contacto con la vida y sus imaginarios.

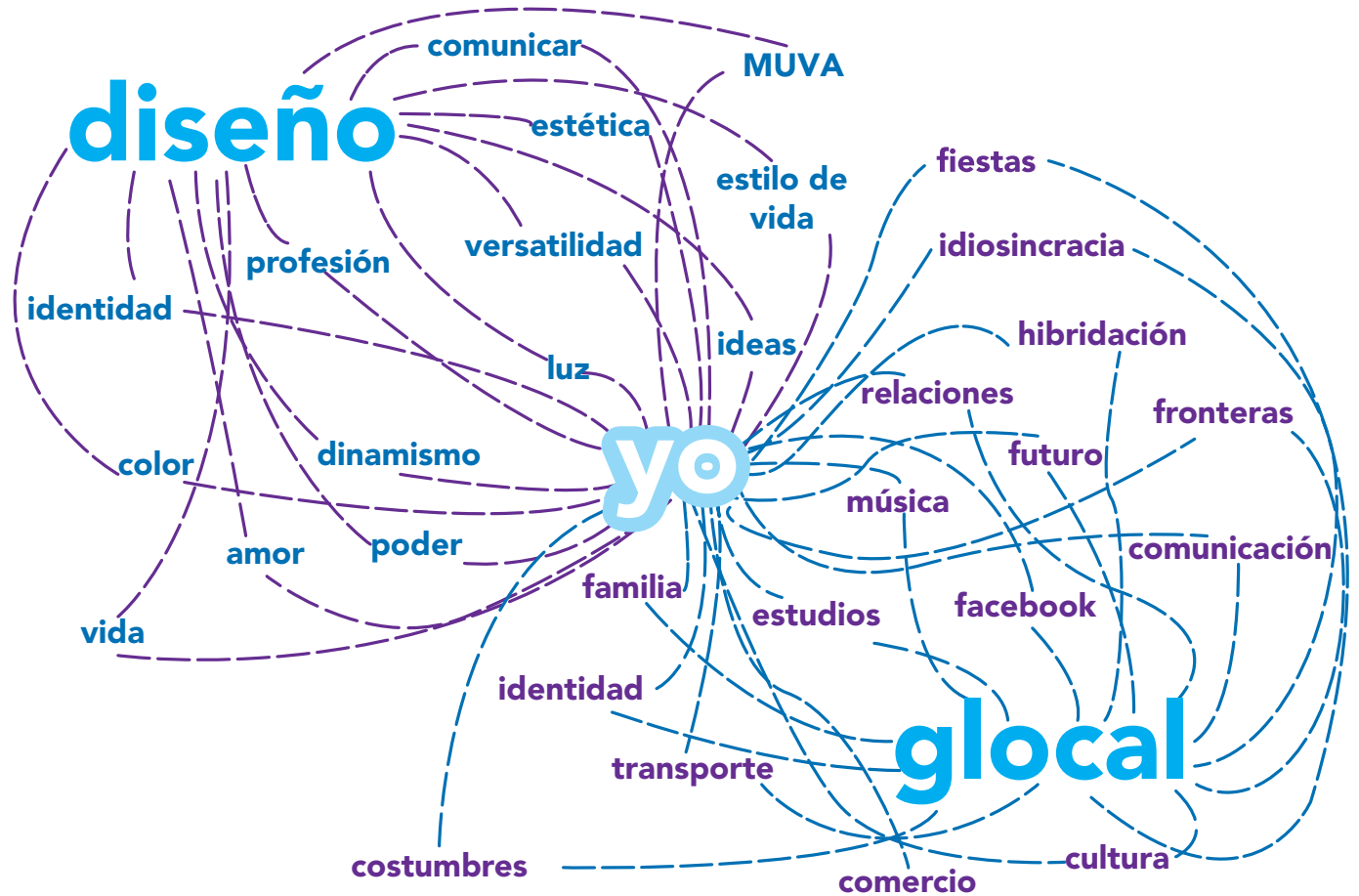
LO GLOCAL

Este concepto habla de un mundo de fronteras abstractas. Lo internacional no se entiende como mundos desconocidos, sino como un espacio próximo al cual podemos acceder con simples herramientas. Las tecnologías hicieron que la comunicación permita esta nueva concepción de fronteras; así que el ser humano ha dejado sus actividades instintivas para dar paso a una creación comunitaria en donde lo internacional se entiende como comunidad.



UNA LLUVIA DE IDEAS

Para determinar el tema de esta investigación se usó una lluvia de ideas en la cual se exponen diversos factores existentes en las dinámicas de un mundo glocalizado. Los tres ejes comprendieron al diseño, lo glocal y al YO. Esto se engloba en una construcción de identidad basada en la dinámica de estos tres niveles.



EL MÉTODO

En una investigación se puede ser un agente externo al objeto investigado. Básicamente obtenemos información desde la observación, intuición y recopilación de material bibliográfico. Esto nos ayuda sustentar teorías en base a la información recolectada que suponemos ayudará a apoyar nuestra hipótesis inicial.

No obstante, un método nacido en el siglo 18 y usado por lo general por ciertos profesionales del área social es una manera óptima de analizar y estudiar un fenómeno, en especial en el caso de experiencias relacionadas con el ser humano. Al ser parte de una realidad podemos entender sus dinámicas en vivo y por lo tanto entenderla de mejor manera.

Es así que en base a una investigación previa, el mejor método es VIVIR la experiencia, con el fin de que nuestro material bibliográfico y de observación confluyan para generar una investigación completa.



CANCLINI

- Canclini habla de la globalización y como está afectada cada cultura alrededor del globo, en sus comportamientos, actitudes y protocolos.
- La hibridez cultural, y la describe como una mezcla o fusión de características de dos o más culturas que toman lugar en una misma ciudad, país o región.

Como un ejemplo más puntual de la hibridación podríamos tomar la presencia de una franquicia internacional como KFC, situada muy cerca de un local de comida del sector como un restaurante de fritada, o inclusive dos situaciones que se podrían considerar muy distantes sucediendo en el mismo lugar y tiempo como un adaptación local de un suceso global, por ejemplo el mismo KFC, servido con menestra de lentejas (esto sólo sucede en Ecuador y no en las demás franquicias de KFC)

- Dada la velocidad con la que la globalización se expande por el globo la inevitable hi-

bridación se da sin previo aviso y se pueden apreciar sucesos a los que Canclini llama, multitemporalidad; como dos sucesos que se pueden considerar como distantes en el tiempo sucediendo a la vez.

- Para aclarar esta idea, un ejemplo sería un cibercafé de última tecnología en cuyo interior todo está automatizado, mientras justo afuera del mismo una persona que pertenece a la misma ciudad cuya cultura disfruta de esta tecnología, arroja basura en la calle y demuestra comportamientos previos o primitivos en relación a lo que sucede en su entorno.
- De repente la veloz globalización e hibridación de culturas afecta de una manera muy fuerte a muchos de los habitantes de una determinada ciudad, quienes acogen las nuevas costumbres aprendidas mientras que otros, un gran porcentaje, se mantiene con las antiguas y en la mitad se da una mezcla de ambas.

Esto genera tanto beneficios como insatisfacción hacia las nuevas costumbres, actitudes y productos traídos de fuera. De repente la globalización se nos viene encima y las ideas de fuera nos invaden sin que podamos hacer nada con respecto a ellas sino adaptarnos.

- **Internalización de la economía y cultura:** esto se dio inicio con la colonización y la apertura de Europa con el oriente y Latino América.

Transnacionalización: proceso que se va formando a

través de la internalización de la economía y cultura a mitad del siglo XX, al engendrar empresas, organizaciones y movimientos.

La globalización viene con el crecimiento de las redes económicas y culturales al operar a nivel mundial. Las fronteras geográficas son traspasables y las aduanas pierden sentido.

La globalización no es un paradigma ya que no se cuenta con un objeto de estudio, es el resultado de varios movimientos que pueden ser contradictorios, como las conexiones local-global y local-local.

El desconocimiento sobre la globalización se debe a que se lo considera sinónimo de neoliberalismo. Un modelo de países desarrollados y subdesarrollados que no se quedan fuera de la economía mundial.

Los procesos de homogeneización y fraccionamiento reposicionan las diferencias y desigualdades pero no las eliminan.

- **Heterogenización:** La globalización no solo homogeniza, también genera más diferencias y desigualdades, ya que nos acerca a gente diferente. Gente le teme al cambio.

La globalización si la interculturalidad es un objeto cultural no identificado. Por razones socioeconómicas la globalización





En el mundo los individuos asumen simbolismos de todo tipo y los integran a su modo de vida sin que esto signifique una pérdida de su identidad, todo lo contrario es una evolución.

no puede presidir de lo local , y lo local no puede buscar expandirse ni mantenerse sin lo global.

Ejemplo: Los migrantes multiculturales, comunicadores masivos y artistas buscan aprovechar los beneficios de las audiencias, conocer y apropiarse de lo diferente para enriquecerse y así expandirse a otros países.

Según las empresas la globalización no significa construir fábricas por todo el mundo si no llegar a ser parte de cada cultura.

- **El Proyecto de Modernidad no es el mismo para todos:** Hay una gran diferencia entre clases sociales al enfrentarse a los proyectos de modernización donde la mayoría de beneficios los obtienen un grupo minoritario.
- **Relación de Clases también es híbrida:** Fragmentación, intersecciones y desdibujamientos son las características del roce social entre las clases sociales en diferentes situaciones y privilegios.
- **Descoleccionamiento:** Los textos (productos culturales/identitarios) ya no dan razón de un origen.

- **Desterritorialización y Géneros Impuros:** Canclini hace uso del ejemplo de Tijuana como una ciudad donde la frontera se desdibuja para dar paso a que sus habitantes asuman todas las identidades posibles.
- **Superación Dialéctica de un Estado de Contradicción:** La identidad híbrida supera la contradicción de varios factores que forman la identidad.

Ejemplo: Un artesano de Oaxaca que miraba la tv. cuenta que cambió los diseños de sus textiles "tradicionales" por recomendación de visitantes del MOMA a imágenes de artistas de vanguardia. Este individuo nunca "sufrió" una pérdida de identidad sino que mas bien "se movía sin conflictos entre tres sistemas culturales".

La hibridación no es homogeneizadora: Las identidades no se homogeneizan, sólo se desarrollan en espacios donde conviven las contradicciones y luchas por la preservación de identidades no homogéneas.





Las tecnologías y el comercio viven en un mismo tiempo para crear una dinámica de información constante que rodea al globo y a todos sus habitantes.

Fuente:

Canclini, Nestor. "Hibridez Cultural y Globalización". México, 2002.

LOS NIÑOS Y EL COMERCIO

Podemos englobar el tema de la Ruta Manta Manaos como un eje comercial de gran importancia para el país en cuanto su desarrollo económico puede ser un gran impulso de la economía del país. Pero asimismo, podemos entender que la ruta de transporte se mantiene viva por la gente; quienes son los actores principales de esta ruta, en donde no solo se transportan bienes sino también cultura, que se es el factor decisivo de creación de identidades en escala global.

Así, este mensaje simbólico puede ser transmitido a los niños con el fin de instruir que lo internacional no es cuestión de fronteras y mundos desconocidos, sino que es la dinámica de un nuevo mundo que intenta pensar en comunidad global.

En cuanto al público de enfoque, cuando hablamos de transporte y mercancías imaginamos a grandes empresarios o a dinero corriendo a borbotones. Sin embargo, existen públicos a los cuales este tipo de información simplemente no le es presentada, como es el caso de los niños.



Es importante que los niños entiendan y conozcan las características de esta ruta, pero más allá de un acto académico el propósito es crear una actividad lúdica que les permita entender a los actores detrás de cada embarcación por medio de personificaciones; y entender de manera didáctica del intercambio cultural que significa esta vía de transporte. Así, los países vecinos y sus habitantes se aproximarán a la mente de los niños de una manera crítica a los acostumbrados conceptos nacionalistas que han separado a las naciones de la región.



LA EXPERIENCIA PERSONAL

Un viaje comercial por lo general es entendido como un intercambio de mercancías, en el cual la rapidez y las maravillas tecnológicas son los temas más importantes y de mayor trascendencia futura. Por lo general estas concepciones vacían los contenidos humanos que se viven dentro de estas embarcaciones, y que de manera importante son sus mayores productos porque le han significado al mundo el vivir un instante global.

La Ruta Manta-Manaos es un eje comercial de suma importancia para el bloque sudamericano, ya que más allá del intercambio de mercancías es una oportunidad de intercambio de las culturas de estos países y de los habitantes de las riberas fluviales. Los principales actores de los viajes son las tripulaciones de las embarcaciones, lugares que son como hogares móviles.

Existen más de dos maneras de conocer como viven estas personas dentro de una casa flotante. El primero es ser parte de la tripulación. Lo segundo es compartir con ellos con el

fin de crear un documento periodístico sobre la experiencia. En el verano de 2011 tuve el privilegio de navegar en la primera barcaza que inaugura oficialmente el tramo fluvial de la Ruta Manta Manaos. Un viaje que puede cambiar tu manera de ver el mundo gracias a las relaciones humanas que creas, los nuevos conceptos de hogar que desarrollas y la valoración de las culturas que enfrentas.

Las relaciones humanas son importantes en un barco ya que la convivencia genera roces, disgustos y empatías. El viajar dentro de esta embarcación me permitió conocer gente del Perú (ya que la embarcación fue rentada desde Iquitos) quienes viven como operarios y personal de estas embarcaciones. Esta gente viene de sustratos socioeconómicos bastante humildes y ven en la navegación una posibilidad de empleo suficientemente rentable y que a su vez suple sus necesidades de realización.

En nuestro viaje, la tripulación fue humilde y muy amistosa. Sabían bien que nosotros no sabíamos nada de su profesión; pero aun así nos brindaban toda la información necesaria para conocer su labor. Asimismo, una tremenda amistad se desarrolló cuando ellos comenzaron a cuidar de nosotros (Sofy, mi compañera y yo), con la alimentación, al llevarnos en búsqueda de un teléfono o enseñándonos sobre las zonas desconocidas por las cuales atravesábamos. Esta gente tiene gran contacto con muchas poblaciones, ya que sus viveres

son las únicas opciones para conseguir por medio del intercambio muchos productos, como las verduras, arroz, o azúcar. Los pobladores de las zonas cercanas a donde pasa el barco suelen acercarse con sus embarcaciones trayendo diversos productos como yuca, plátano o incluso suculentas carnes de monte o diversos peces de río; la tripulación siempre está dispuesta al intercambio porque esto significa mayor variedad en su dieta.

En segundo lugar, la embarcación constituye tu hogar mientras te encuentres en el viaje. La diferencia de este barco es que su característica de carga le dota de cierta rudeza a sus instalaciones, que si bien cumplen con habitaciones, baños, cocina, comedor y área social, no pueden ser comparables con las instalaciones de un barco de lujo. No obstante, la embarcación pasa a un plano de gran importancia porque es el espacio en el cual se duerme, come y trabaja. En fin, el barco es como tu casa a la cual la cuidas, arreglas y tratas de la mejor manera; porque cualquier desperfecto en este tipo de viajes no son fácilmente corregibles ya que los especialistas en reparaciones están a cientos de kilómetros de distancia.

En tercer lugar, la gran cantidad de personas y culturas que se conocen es un gran impacto. La diferencia que las fronteras han creado es basta. Simplemente al pasar la frontera con el Perú la dinámica de vida es completamente distinta desde los acentos,



comida e incluso sistemas de explotación. La gente en el Ecuador, no se si por imposición o por verdadero amor, está mucho más cercana al cuidado de la naturaleza. En el Perú tal conciencia es inexistente, ya que la explotación de los recursos es abrumante. Millones de árboles son talados en sus orillas. Aun así los pueblos son muy cálidos y distintos. En el Ecuador están en medio de árboles y animales; en el Perú las poblaciones se ubican sobre amplias zonas deforestadas.

Es casi imposible contar la experiencia del viaje en un solo texto. Pero si es una gran experiencia de contacto cercano con las personas que son actores vivos de estas realidades del comercio; así también, las dinámicas de hogar son alteradas en cuanto el hogar es móvil y delicado; finalmente, la variedad de culturas y sistemas por los cuales atraviesan te ayudan a comprender la importancia que el río y transporte significan para muchas personas. La Ruta Manta Manaos es una ruta viva ya que sus actores humanos la viven de manera presente



en cada instante de su viaje.

Cabe entonces preguntarnos:

¿Cómo comunicar esta experiencia a los niños?

¿Qué hace que el ser humano sea el actor principal dentro del transporte?

¿Cuál es la mejor conexión entre lo lúdico del niño y el transmitir la experiencia de un viaje real?

¿Cómo configurar un concepto de identidad que difiera de los nacionalismos?



BITÁCORA DE VIAJE

Para la ejecución de una de las técnicas de investigación que hemos planteado he escogido la vivencia de una realidad como método de investigación. En el caso de mi tema, el relato será del primer viaje inaugural de la Ruta Manta Manaos que partió de Puerto Providencia en la Provincia de Sucumbíos hasta Puerto Leticia en el Amazonas colombiano.

He de relatar el viaje por días de trayecto y el detalle de las zonas y poblaciones trascendentales. El propósito de esto es tratar de transmitir lo más posible la experiencia, la misma que es rica en anécdotas, poblaciones, paisajes y colores. Lo importante es su característica de carta diaria de eventos que excluyen a los datos técnicos del viaje para dar cabida a las experiencias humanas del viaje.

Julio 15 (viernes)

Salida de Puerto Itaya.- El viaje inició con un acto protocolario en el cual intervino el presidente Rafael Correa.

El presidente se embarcó en la embarcación hasta Puerto Providencia

Emplayada en la población de Pilchi.- Luego de dejar al presidente y su comitiva en Puerto Providencia la embarcación llegó hasta un punto muy bajo en el río. El calado del barco es de 7 pies y la altura del río en el centro era de 2 pies.

Julio 16 (sábado)

Explayada.- Con el río bajo, el barco quedó atrapado hasta la media mañana en medio de la arena. Los intentos de moverla fueron insuficientes. Hasta que una embarcación nos empujó y pudimos liberarnos e ir a agua profunda en donde por seguridad, y hasta que suba el río decidimos quedarnos amarrados cerca de la población de Pilchi.

Julio 17 (domingo)

Emplayada.- Seguimos atados con el río que baja cada día más. No obstante hemos ingresado al pueblo y lo hemos conocido. Carmita, una pobladora del lugar, nos cambia plátano y yuca por azúcar y arroz. Sin embargo el pueblo está consumido por la fiesta y el alcohol. Así que decidimos permanecer dentro del barco.

Julio 18 (lunes)

Emplayada.- El lunes llega, a orden de la capitanía del puerto, una brigada de tres militares que tendrán que resguardar a la embarcación y sus tripulantes. El cabo Gallo es el más divertido, proviene de la provincia de Manabí. Hemos salido con ellos en búsqueda de señal de teléfono.

Julio 19 (martes)

Emplayada.- Ya que no teníamos más que hacer, y filmar el encallado era inútil; decidimos ir a ver que había cerca. Así que fuimos a una comunidad vecina a Pilchi en compañía de los militares. La comunidad es muy interesante, tiene paneles solares, educación, internet, etc. Es una comunidad muy favorable.

Julio 20 (miércoles)

Regreso a Quito.- La gente nos decía que el río en verano no sube, así que perdimos la esperanza. El miércoles el grupo de militares era relevado, así que decidimos regresar al Coca con ellos y tomar el vuelo, en el que por fortuna tuve cupo, y regresamos a Quito. Dormimos bajo las estrellas de la selva y sobre las montañas.



Julio 21-23

Quito.

Julio 23 (sábado)

Quito.- El guía que también había regresado al Coca nos contó que el río subió y que teníamos que regresar. El problema fue que la llamada se hizo a las 11 pm.

Julio 24 (domingo)

Quito y regreso al barco.- A las 12 del día tomamos el vuelo disponible. Sin embargo, el bote que suponíamos que nos esperaba nunca estuvo allí. Decidimos alquilar un bote rápido para alcanzar río abajo a la barcaza. A las 6 de la noche el chofer nos dice que el jefe le dijo que sólo llegábamos hasta Pilchi. No obstante, el barco no estaba allí. Tuvimos que alquilar la canoa auxiliar de una gabarra que estaba amarrada a la orilla. Sin embargo, no sabíamos con seguridad donde estaba la gabarra. A las 9 de la noche con mucho miedo llegamos a la barcaza que se convirtió en nuestro hogar.

Avanzamos hasta Teteré antes de Pañacoca

Julio 25 (lunes)

Llegamos antes de Rocafuerte al Yasuní.- Avanzamos a lo largo de la más bella selva existente. El bosque sonaba a fiesta. Hay una gran cantidad de insectos y aves. Dormimos junto al Yasuní.

Julio 26 (martes)

Rocafuerte.- Llegamos a la 9 am a Rocafuerte, la última población del Ecuador. Allí realizan controles de Aduana, Migración y Policía. Es el último punto donde tendremos señal de teléfono y víveres con moneda dólar.

Pantoja.- Cruzamos la frontera y llegamos a un mundo diferente. Pantoja es un poblado y puesto de control militar del Perú. Allí comí un bollo, una bola de arroz rellena de pollo y aceitunas.

La tripulación bajo al media día, nos quedamos allí y no avanzamos.

Julio 27 (miércoles)

Emplayada cerca de Tempestad.- La siguiente tragedia llegó. La lluvia hace que nos detengamos porque la visibilidad no permite el viaje. El guía, que no conocía el río hace que giremos sobre una playa y nos quedamos atrapados en un punto sin comunicación, sin embarcaciones que bajen, sin un poblado, en medio de la nada.

Julio 28 (jueves)

Emplayada.- He despertado y veo que la arena es visible, el río ha bajado.

Baja el río.- El cielo está más azul que nunca y no hay nubes de lluvia, no nos queda más que esperar.

Julio 29 (viernes)

Emplayada.- El río ha bajado tanto que uno puede saltar del barco y caer sobre arena firme

Baja más el río.

Julio 30 (sábado)

Emplayada.- Parece que a lo lejos hay nubes de lluvia.

Comienza a subir el río.

Julio 31 (domingo)

Emplayada.- En la noche ha llovido y el nivel de agua ha subido.

Se libera en la mañana la primera plataforma.- La nueva agua ha permitido que la playa y la arena queden bajo nuevamente. La plataforma adjunta se libera y es llevada hasta aguas profundas.



En la tarde se libera la barcaza.

En la tarde estamos atados y en profundo.

Avanzamos hasta Angosteros.

Agosto 1 (lunes)

Pasamos el río Curaray.- La travesía es normal, bajamos a paso lento porque el río es casi desconocido y no sabemos si podremos quedarnos parados una vez más.

Agosto 2 (martes)

Dormimos en Santa Clotilde.- Este es el primer poblado grande que hemos visto en semanas. Aquí hemos llamado por teléfono nuestros hogares.

Fiesta: La alegría es grande y tenemos razones por las cuales salir de fiesta. La gente es muy amable.

Agosto 3 (miércoles)

Dormimos hasta antes de Mazán.- Hemos avanzando con tranquilidad pero a paso lento, la noche nos obliga a detenernos antes de Mazán.

Agosto 4 (jueves)

Salimos a las 5 am y llegamos a Mazan al encuentro con la secretaria de la Compañía.

En la tarde llegamos a la bocana del Amazonas.

Dormimos en la bocana.

Agosto 5 (viernes)

Salimos de la bocana.

Dormimos en San Nicolás.

Agosto 6 (sábado)

Salimos de San Nicolás.

Pasamos por Caballococha.

Dormimos en San Patricio.

Agosto 7 (domingo)

Salimos a las 5 am y llegamos a Leticia a las 9h30.

Agosto 8 (lunes)

Grabación en Leticia-Colombia.- Hemos conocido al lado colombiano de la triple frontera.

Agosto 9 (martes)

Grabación en Tabatinga y Sta. Rosa.- Hemos conocido al lado brasileño de la triple frontera.

Agosto 10 (miércoles)

Despedida

Regreso por Bogotá a Quito.



DATOS TÉCNICOS DE LA RUTA

Como parte del planteamiento de metodologías de desarrollo de la investigación se propuso la de recolección de información, que en este caso nos brindará una noción importante sobre los aspectos técnicos del viaje en cuanto sus características técnicas.

Ministerio Encargado:

Ministerio de la Producción e Inclusión Económica y Social

Ministra:

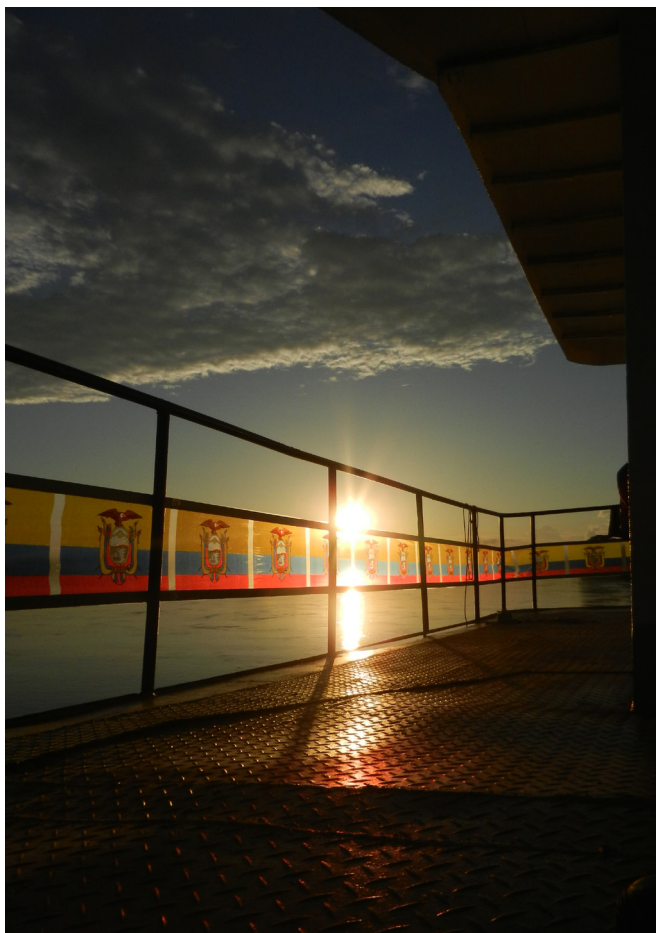
Nathalie Cely

Nombre de la Ruta:

Eje de Transporte Manta Manaos. Yaku Ñan.

Origen:

Puerto de Manta-Manabí



Destino:

Manaos Brasil

Tipo de Rutas:

Terrestre y Fluvial

Ríos Usados:

Napo (Ecuador), Napo (Perú), Amazonas (Perú), Amazonas (Colombia), y Amazonas (Brasil)

Países de recorrido:

Ecuador, Perú, Colombia y Brasil

Localidades importantes en el viaje:

Ecuador: Coca, Rocafuerte

Perú: Cabo Pantoja, Santa Clotilde, Mazán, Santa Rosa.

Colombia: Leticia

Brasil: Tabatinga, Manaos.

Moneda:

Dólar (Ecuador), Nuevo Sol (Perú), Colombia (Peso), Real (Brasil)



Tipo de Embarcaciones:

Gabarras de tres pisos (motor, área social y cabina de manejo) con plataformas

Tripulación:

Capitán, maquinista, dos timoneles, dos ayudantes y un/a cocinero/a.

Hospedaje:

Camerino individual o doble de 1 m por 2 m.

Embarcación de Apoyo:

Lancha con motor a diesel.

Carga por Embarcación:

Hasta 10 000 toneladas por plataforma

Carga de Invierno:

10 000 toneladas por plataforma

Carga de Verano:

Hasta 7000 toneladas

Tipo de Carga:

Cualquiera de tipo legal (construcción, víveres, tecnología)

Víveres a bordo que se deben tener:

Arroz, carne roja y blanca, verduras, azúcar, sal, aceite, mantequilla, cloro, jabón, artículos de cuidado personal.

Víveres de abasto en viaje:

Pescado, yuca, plátano, agua, carne de monte, frutas.

Comunicación:

Radio de comunicación con bandas de Ecuador y Perú.

Requerimientos de Navegación:

Carta de Navegación avalada por la Marina del Ecuador (aún inexistente), Carta de Navegación avalada por la Marina del Perú, Carta de Navegación avalada por la Marina del Brasil, bitácora, permisos de aduana, tarjeta andina, documentos de identificación.



EL PÚBLICO DEL PROYECTO:

LOS NIÑOS Y SUS CARACTERÍSTICAS

La comunicación es clave para el niño. Y por lo tanto es importante considerar las características generales de su desarrollo a los 10 años:

Planificar con el ejemplo

El niño mira en el ejemplo de planificación de su entorno el cómo hacerlo en su vida diaria. Es importante que el niño desarrolle un sentido de planificación ya que de esta manera podrá enfrentar de manera organizada los dilemas que se le presenten en el futuro.

Juegos de estrategia, no siempre se gana, pero se aprende a controlar la ira.

En esta fase el niño tiene que aprender que su ego no siempre es el factor para conseguir lo que desea; muchas veces se tiene que

aprender que el perder también es una opción, de la cual siempre hay como aprender.

Coleccionar objetos

Para el niño es importante sentir que posee objetos, ya que puede aprender así a valorar el esfuerzo para conseguirlos.

Se crea confianza por la gente o amigos

En esta fase el niño aprende a reconocer la confianza en los otros con el fin de crear lazos de amistad significativos.

Interés por las historias

El niño puede estar interesado por leer y conocer historias nuevas cada vez.

No se distingue el bien y el mal

Los conceptos de bueno y malo aún no son asimilados del todo.

Se aprende a ser justo

En base a la experiencia el niño aprende a diferenciar las actitudes de justicia en diferentes circunstancias.

Aprenden a pedir ayuda pese a ser independientes.

Pese a ser independiente, el niño sabe que muchas veces no podrá realizar algún tipo de actividad por lo cual es importante el saber pedir ayuda como método futuro de sociabilización y trabajo en grupo.

Fuente:

PBS Parents, "Etapas de desarrollo: 10 años de edad".
PBS Parents.



CONCLUSIÓN

Finalmente, podemos englobar que esta investigación nos ha llevado por medio de un mundo de mercancías y comercio que le hace bien al país, ya que incrementa las posibilidades competitivas con todo el mundo.

Asimismo, es importante resaltar que esta experiencia es además de índole humana y cultural, la gente que viaja con la mercancía permite que estos viajes se den. Ellos son los principales actores de una dinámica de comercio que lleva cultura.

La embarcación es su casa y es símbolo del intercambio simbólico, natural, social y económico que se pueda dar a través de estas rutas de comercio; las mismas que nacen en un momento histórico globalizado que permite que la comunidad se expanda a un sistema global autorregulado y de procesos orgánicos al desarrollo de los pueblos que evolucionan a diario.



LA PROPUESTA

La Gabarrita

LA GABARRITA

La Gabarrita es un juguete armable para niñas y niños cuyo objetivo es enseñar de manera didáctica y motriz sobre la vida de la gente de las riveras, la tripulación, así como de la vida natural que existe a través de esta vía.

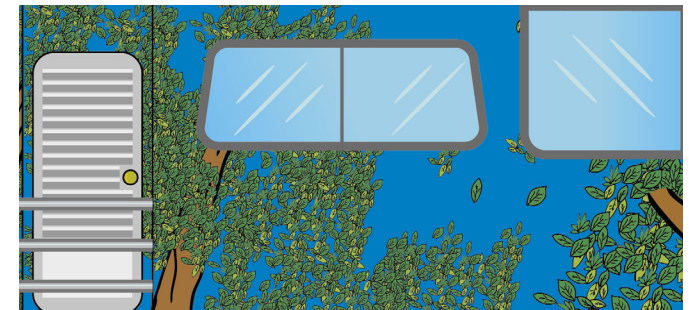
Son 5 personajes quienes habitan esta embarcación. Cada uno presenta una amigable imagen, lo que le permite al niño entender que la razón de ser de estas embarcaciones puede darse gracias a la existencia de su personal. El capitán, el maquinista, los timoneles y la cocinera son las personas que acompañan al niño en toda su aventura de armar la embarcación.

La embarcación viene en dos versiones: una sobre la vida natural de la zona y otra sobre sus habitantes. Cada una se encuentra compuesta por una plataforma principal sobre la cual se colocarán los tres pisos que conforman el cuerpo de la gabarra. Además de accesorios: como lo son la lancha de apoyo, barandas y muchas cajas de carga.

Además, La Gabarrita viene con planchas de stickers con diferentes temáticas: animales, plantas, insectos, etc., que pueden ser colocados por el niño en cualquier zona de la embarcación. Esto como una manera de apoderar al niño con el proyecto y también de personificación de su trabajo.

Las ilustraciones son llenas en detalle por su toque manual, pero asimismo su sencillo trazo le permite al niño identificar los diversos elementos que se encuentran en su densa composición. Miles de hojas cubren los cielos de estas bellas embarcaciones, muchas plantas adornan los suelos y los hogares de las personas invitan a conocer su vida.

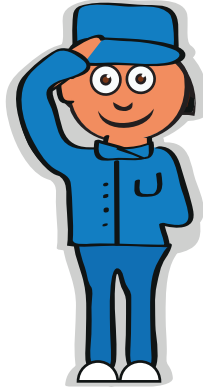
El proyecto de armar la gabarra es un interesante reto para cualquier niño porque lo mantiene atento y despierta en su capacidad motriz fina al cortar, doblar y pegar las partes de la gabarra. Además que es un interesante reto de paciencia y orden cuyo resultado es un bello juguete diferente a los acostumbrados en el mercado.







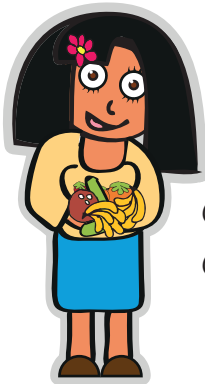
DON FELIPE
Capitán



Vicente
Maquinista



Roberto
Timonel



Clarita
Cocinera



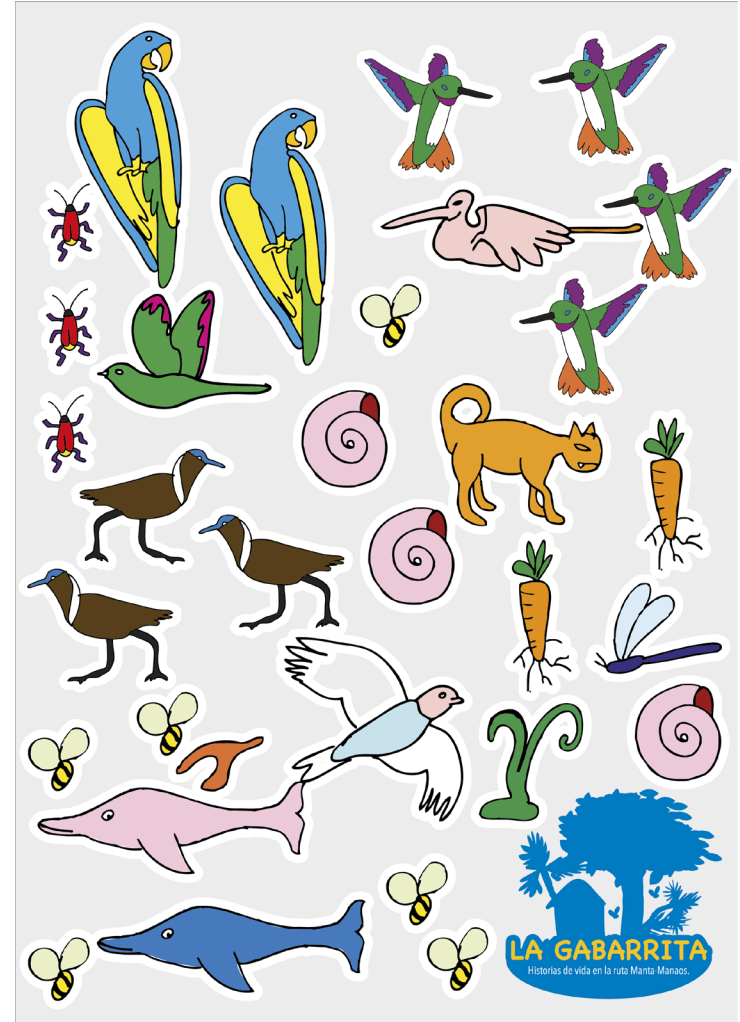
Gerardo
Timonel

PERSONAJES

Los personajes de la embarcación son cinco: Don Felipe, el capitán; Vicente, el maquinista; Gerardo y Roberto como timoneles y Clarita, la cocinera. Cada uno cumple una importante función en el barco, la misma que se explica en el librito que viene adjunto a las plantillas para recortar. Éstos personajes pueden quedarse en pie por lo que se los coloca sobre la superficie de la gabarra sin dificultad.



STICKERS



ÁRMALO

LA GABARRA

Corta los pisos de la gabarra por las marcas punteadas. Corta por los bordes negros de las figuras. ¡Sencillo!

Dobla las pestañas grises y arma cada piso de la gabarra, cajas de carga y lancha de apoyo. Los stickers los puedes pegar donde quieras.

Pega un piso sobre otro uniendo las letras iguales.

PERSONAJES

Corta los personajes, dóblalos y pégalos; también corta el cuadrado. Haz un corte pequeño por la línea punteada.

Une el cuadrado con el personaje por el corte de la línea punteada para que pueda mantenerse en pie.

DIVIÉRTETE Y APRENDE

EL JUGUETE

“La Gabarrita” es un juguete armable con personajes y un muchísimos stickers que te enseñan sobre la vida de las embarcaciones que recorren los ríos a través de la Ruta Manta-Manaos en la selva de Ecuador, Colombia, Perú y Brasil.

CONTENIDO

- 4 plantillas
- 5 personajes
- 1 plantilla de stickers

Concepto y diseño: MUVA Studio: Rodrigo Muñoz
www.muvastudio.com / [facebook: muvastudio](https://www.facebook.com/muvastudio)



LIBRO

El librito de La Gabarrita explica cómo armar la embarcación y los personajes. Así como la función de la tripulación.

PERSONAJES



DON FELIPE
capitán

El capitán es quien comanda todas las operaciones en la gabarra por su experiencia.



VICENTE
maquinista

El maquinista es quien se encarga de controlar los motores y manejar la lancha de apoyo.



CLARITA
cocinera

La cocinera tiene una de las funciones más importantes dentro de la gabarra: cocinar los alimentos y mantener las provisiones al día.



GERARDO
timonel uno

El timonel puede ayudar al maquinista cuando hay que ir a algún sitio sobre la lancha de apoyo.



ROBERTO
timonel dos

El timonel es un ayudante en la gabarra. Ayuda a medir la profundidad del río y limpia la gabarra.

¿TE GUSTÓ?

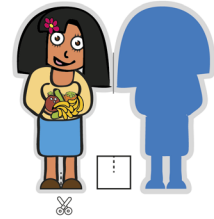
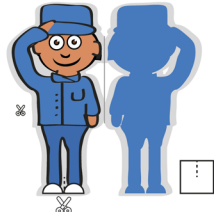
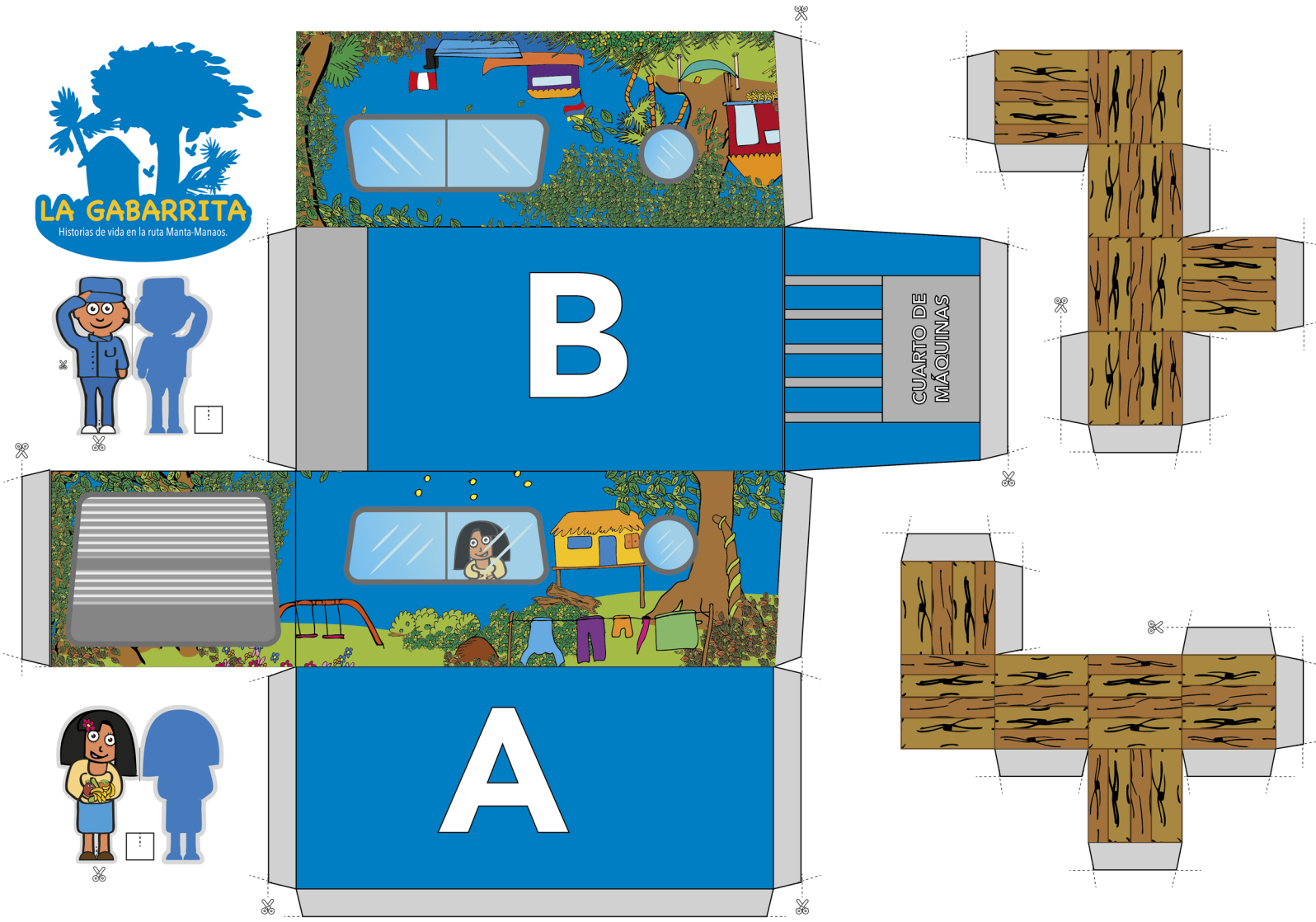
Entra al fan page de MUVA Studio en Facebook y sube la foto de tu gabarra.

Puedes enterarte de nuevos modelos, conocer amigos y compartir tu trabajo.

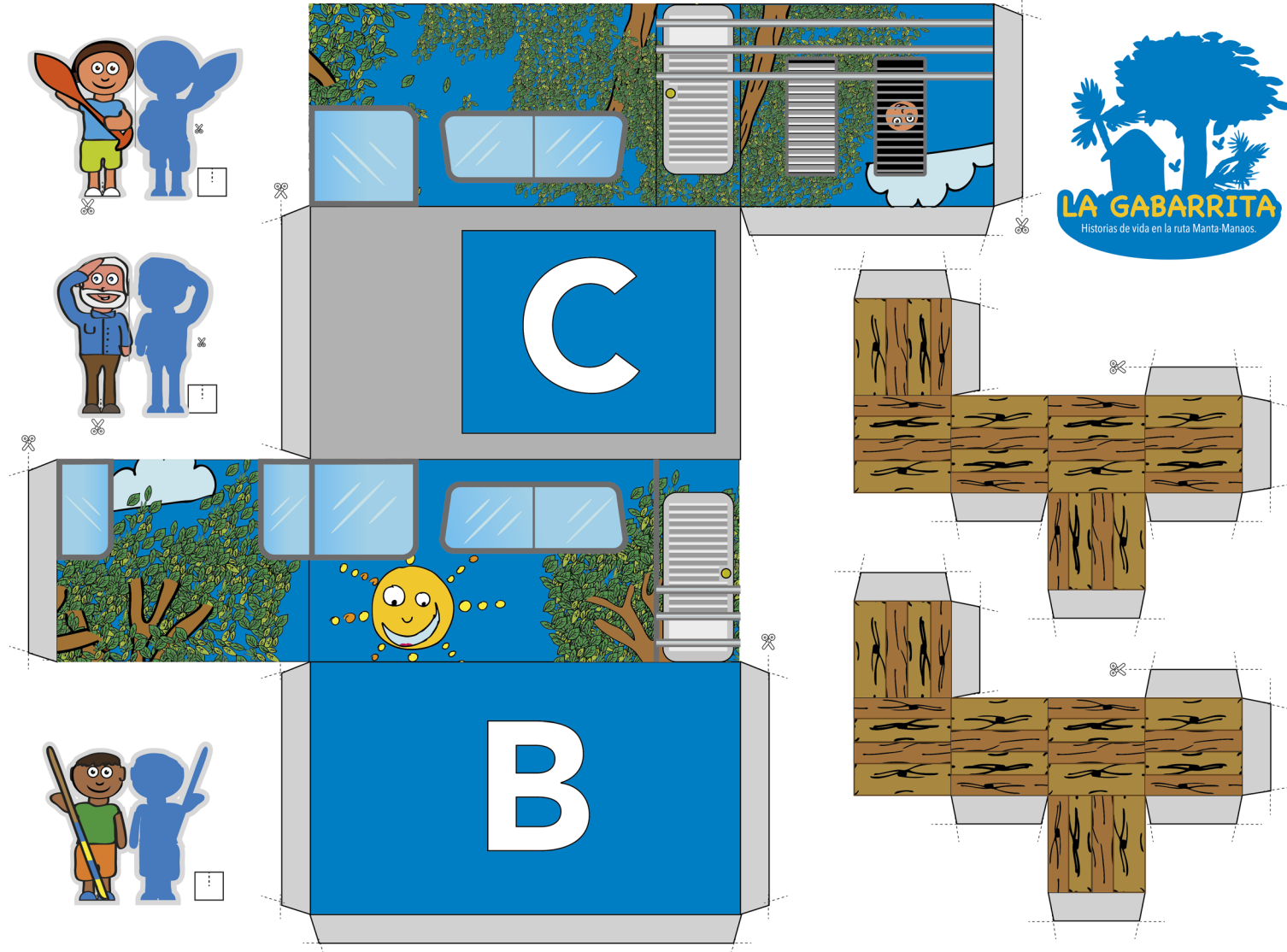


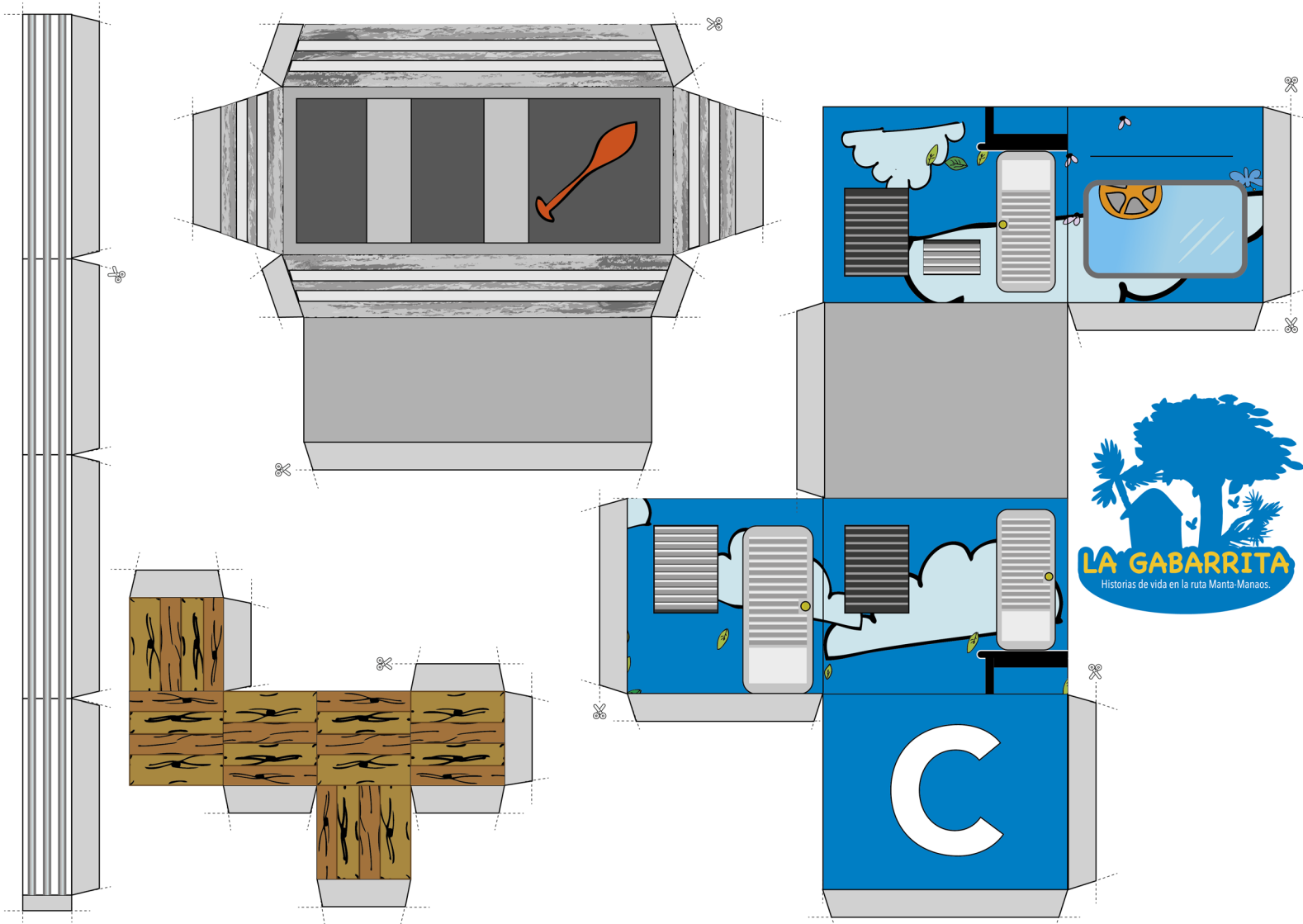
muvastudio



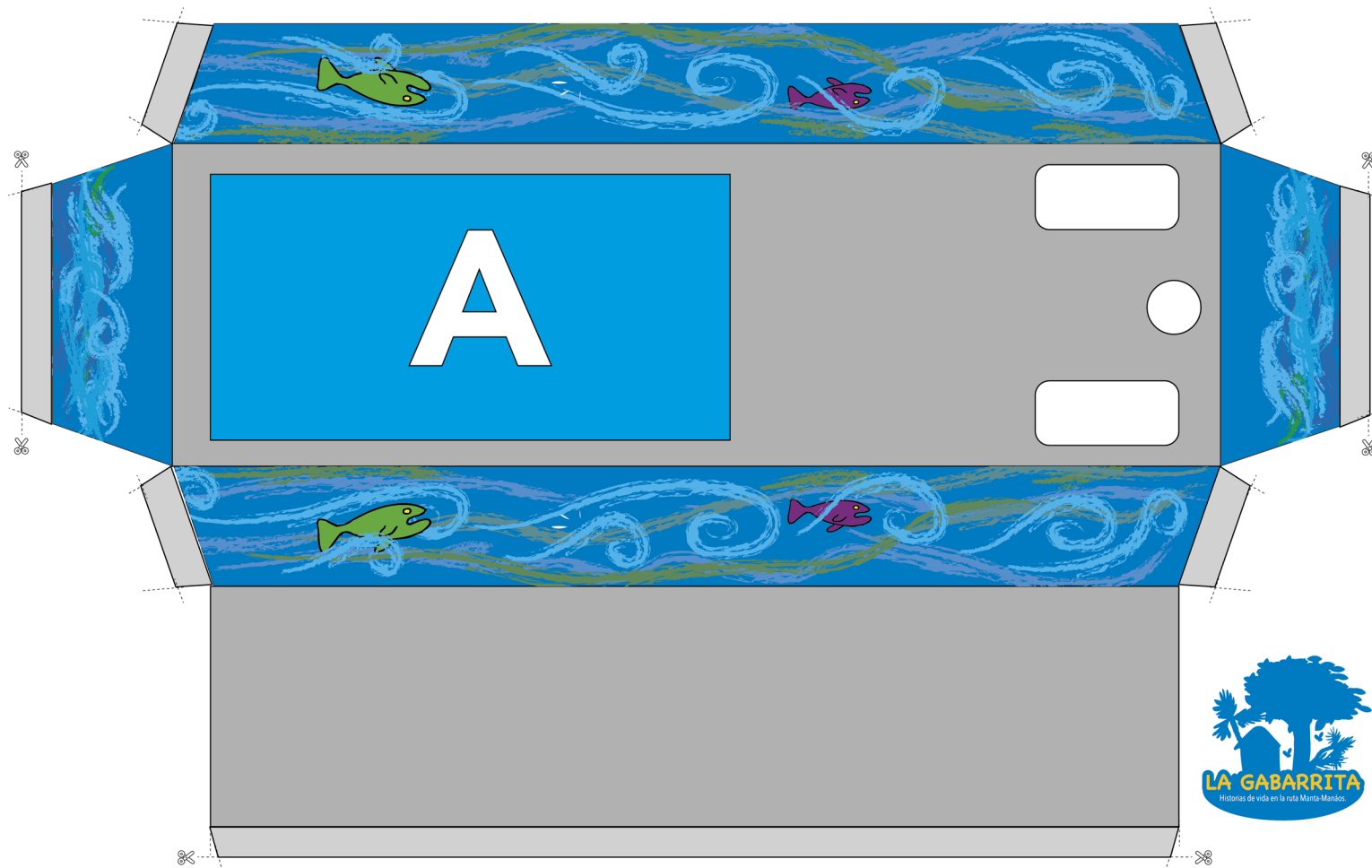


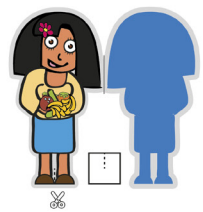
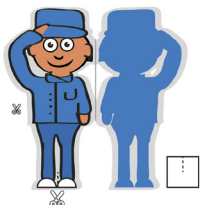
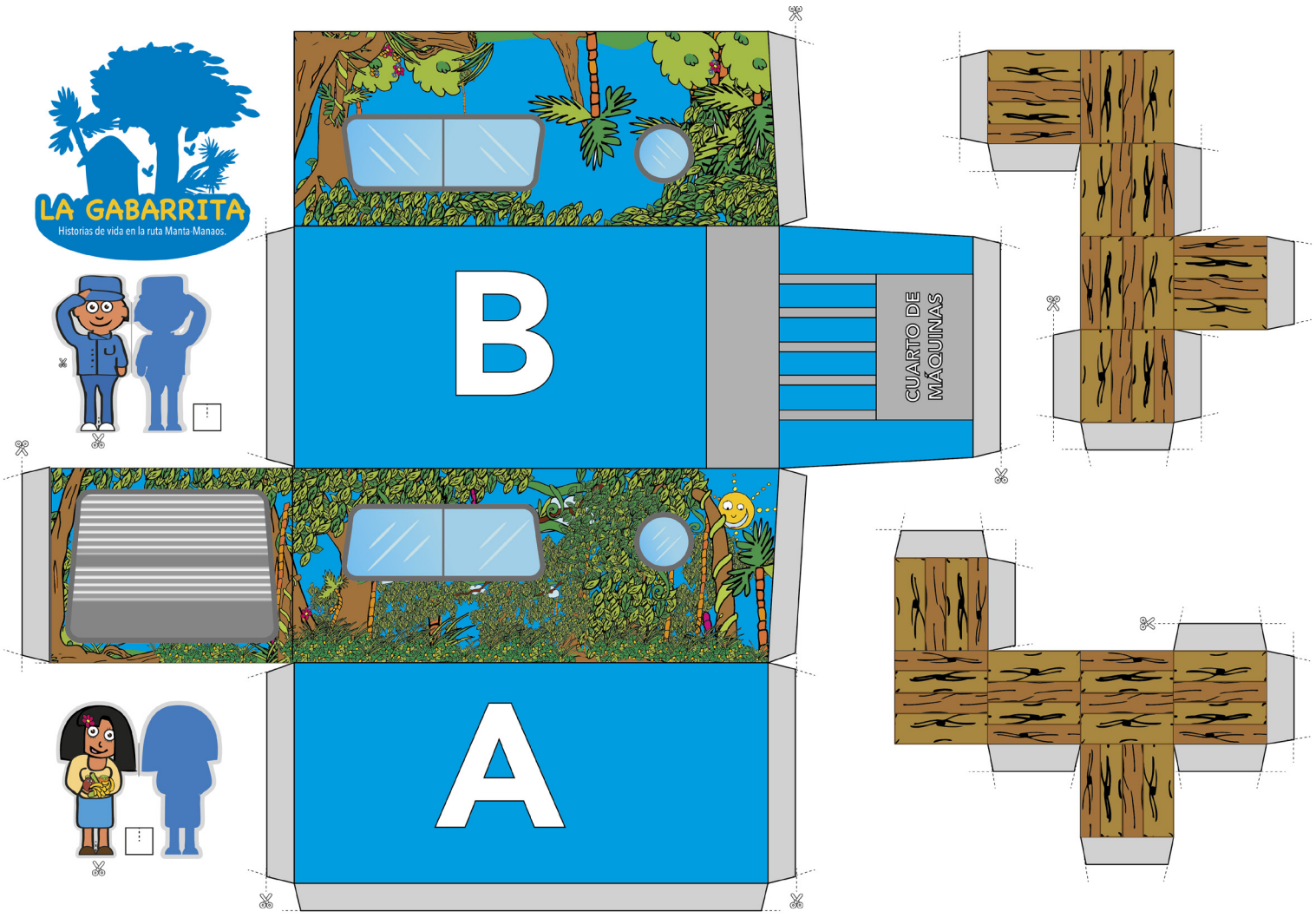
Gabarra de la Gente: Piso 1



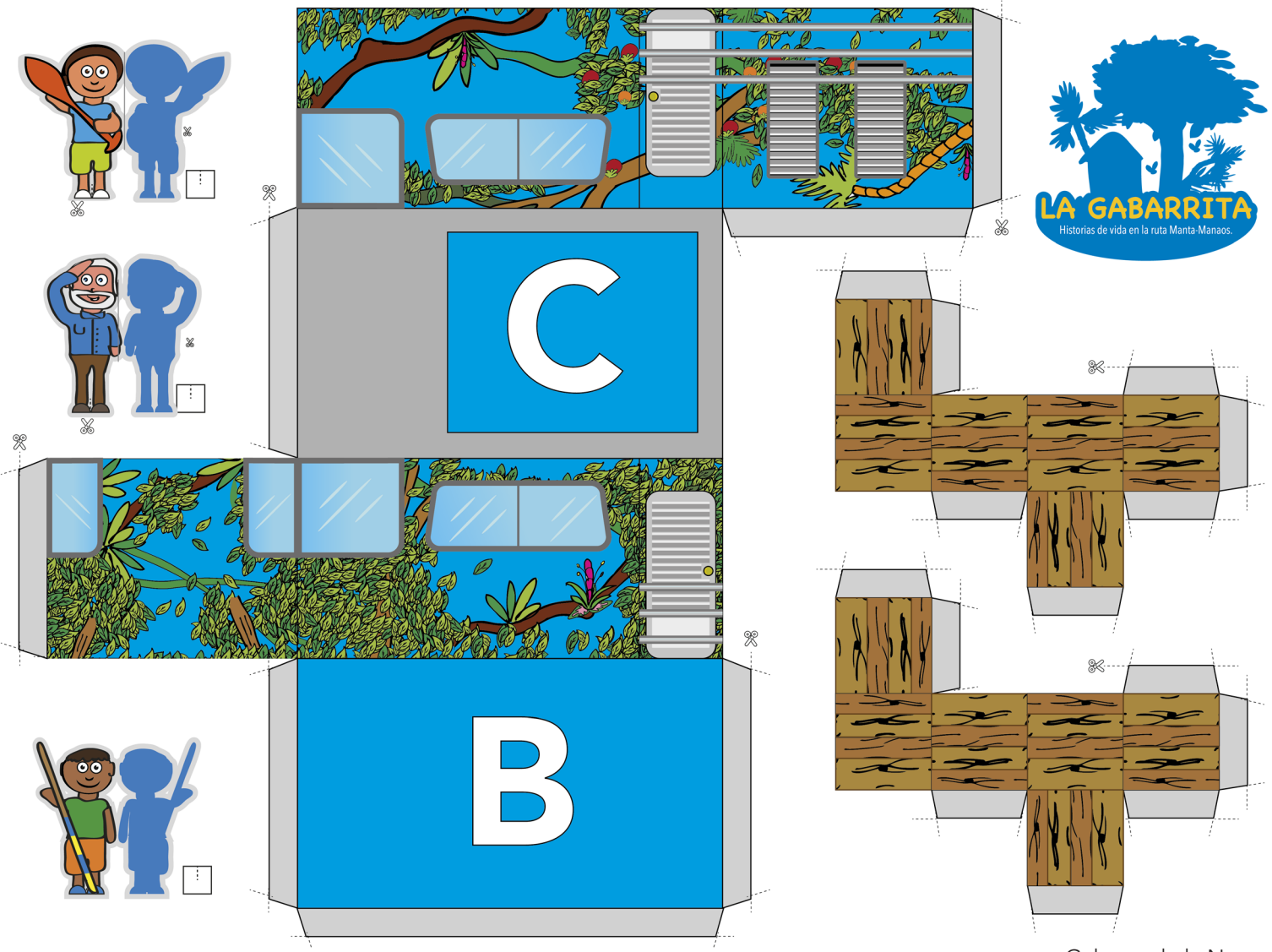


Gabarra de la Gente: Piso 3

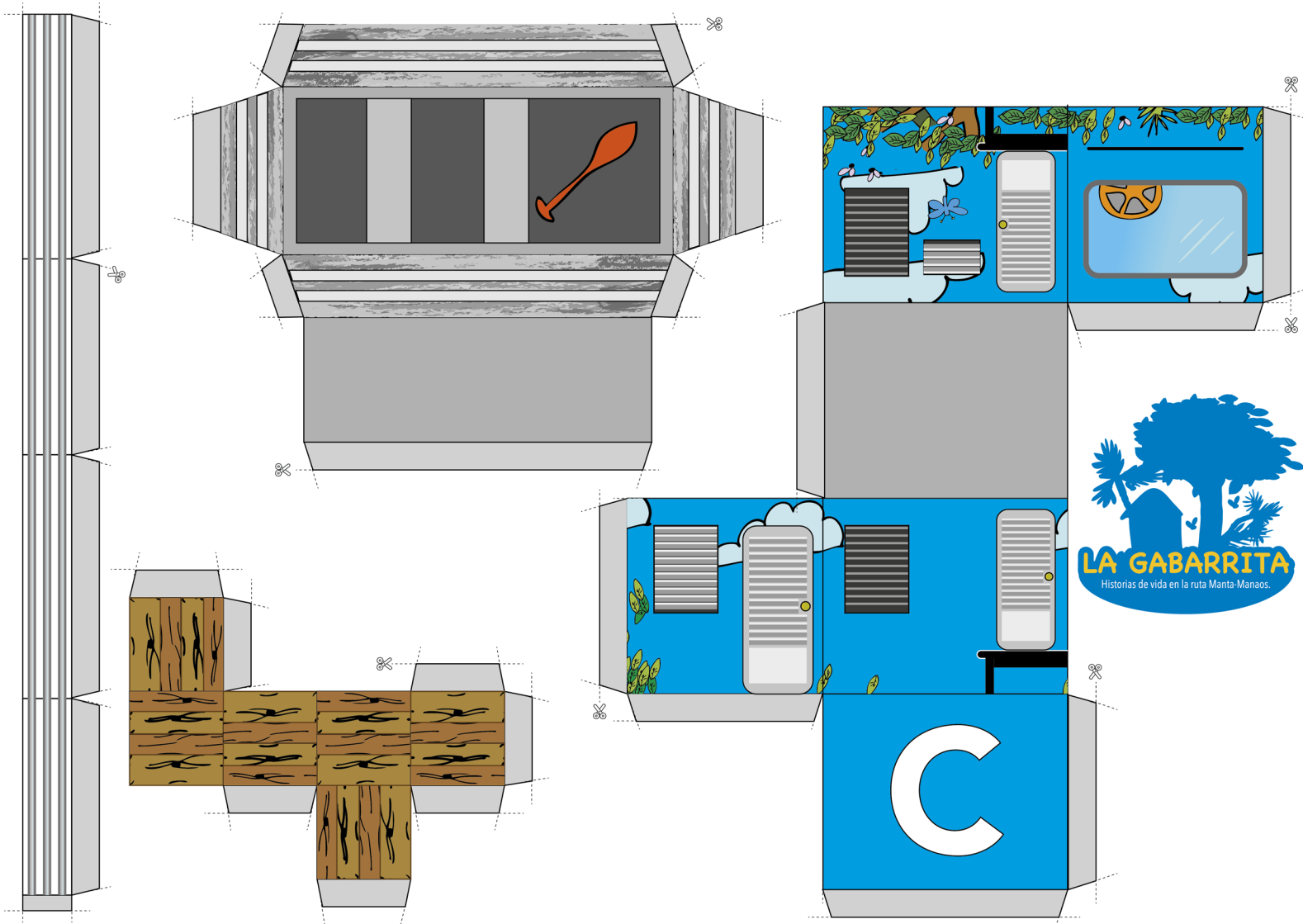




Gabarra de la Naturaleza: Piso 1



Gabarra de la Naturaleza: Piso 2



Gabarra de la Naturaleza: Piso 3









EXPERIENCIA CON EL PÚBLICO

Público: Niños o niñas de entre 10 a 12 años.

Individuos para la muestra: 1

Nombre: Camila

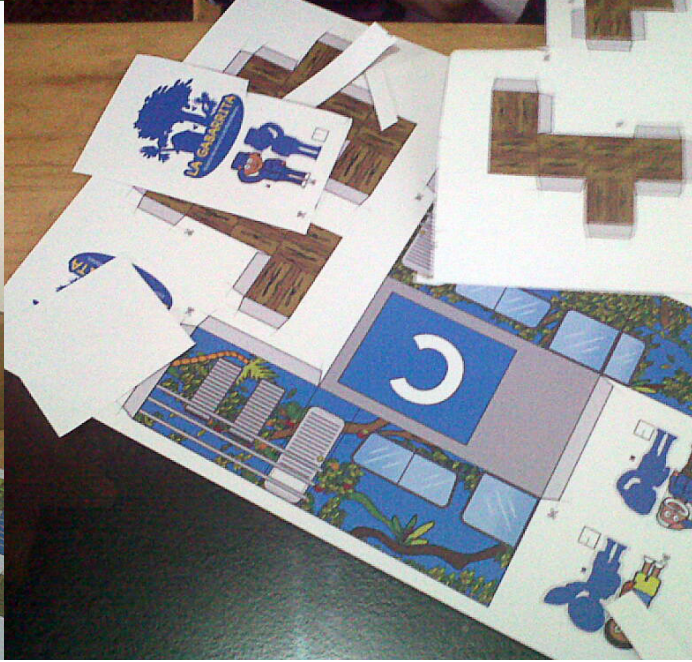
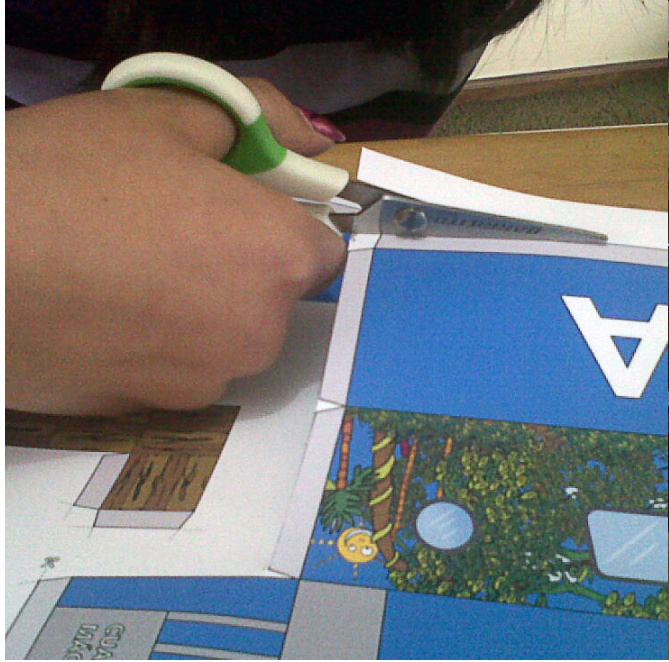
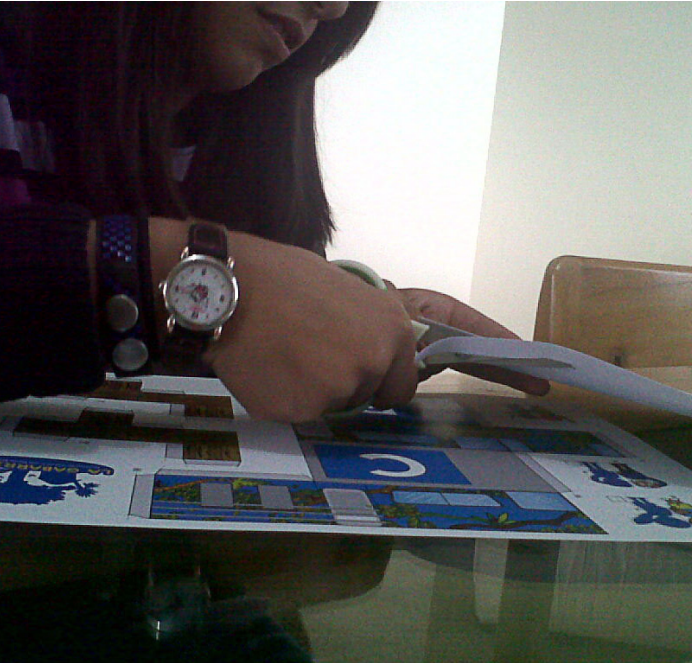
Fecha de experiencia: Sábado 27 de noviembre de 2011.

Lugar: Departamento Colón

Descripción:

Se imprimirán dos juegos de plantillas de "La Gabarita" para las niñas, un libro y 4 plantillas de stickers. Además se proporcionarán los materiales necesarios como: tijeras, pegamento, marcadores, etc.

El propósito es ver la interacción del producto con las niñas con el fin de ver su receptibilidad al producto. Además se pretende identificar las mejoras al producto. Asimismo, se pretende determinar si la estética utilizada es la apropiada.



ANÁLISIS

Camila tiene 12 años y va a una escuela privada de la ciudad de Quito. Tiene varias amigas con las cuales le gusta salir al cine y en especial oír música de su cantante pop favorito. Dentro de sus juguetes favoritos aún se mantienen algunas muñecas, pero ahora el internet y su Facebook son sus mayores distracciones. Ella colecciona afiches y discos de Justin Bieber.

Decidimos que el mejor lugar para enseñarle sobre “La Gabarrita” es el departamento en la casa de su padre, ya que allí tiene los materiales para sus manualidades y deberes del colegio. El día fue el domingo 27 de noviembre ya que en ese día no tenían planes familiares. Así que luego de almuerzo le presenté el proyecto.

Al exponer el trabajo a Camila fue interesante su reacción, ya que ella desconocía por completo sobre esta ruta de transporte, para lo cual le explique sobre mi viaje y sobre lo que hay en la ruta. Ella me contó que en su escuela le han hablado sobre el transporte pero que nunca habían estudiado una ruta de la vida real.

Así que comenzamos a cortar las plantillas con las partes de la gabarra. Ella me preguntó si había sido yo quien diseño todo; le respondí que si. Además de preguntar, ¿cuánto tiempo demoró hacerlo?. Le pregunté si le era fácil cortar las partes de la gabarra y me dijo que si, ya que es bastante entretenido ver todos los colores y dibujos que hay en las plantillas.

Con un poco de ayuda de mi parte cortamos los detalles de las pestañas y las doblamos. Una vez cortadas las partes de una de las gabarras decidimos armar sus partes, tuve que ayudarla con las pestañas largas como la de la base, y en pegar las partes.

Una vez terminada la gabarra comenzamos a armar los personajes, que a Camila le parecieron muy bonitos. Camila me preguntó sobre ellos y me dijo que no sabía de este tipo de trabajos porque en la ciudad nunca se ven este tipo de actividades.

Una vez listas todas las partes de la gabarra Camila decidió ponerle el nombre de “Belieber”. Gracioso nombre referente al club de fans de su cantante favorito.

Dudas

Antes de presentarle el proyecto a Camila me preguntaba si sería sencillo armar tantas piezas o si le resultaría un trabajo tedioso. Pero todo lo contrario, se convirtió en un reto interesante para ella. Además de ser una

actividad sumamente interesante e integradora que fácilmente podría ser replicada con la familia de cualquier niño o niña.

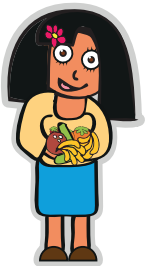
Finalmente, creía que la gabarra armada sería olvidada por Camila, pero el reto de armarla le importó mucho. Camila dijo que colocaría la gabarra en su habitación sobre la repisa de sus libros, porque se veía muy bonita.

Sugerencias

Camila me sugirió que debería producir a la Gabarrita de manera masiva ya que así se podría imprimir en impresoras grandes, en las cuales podrían venir las piezas ya cortadas, de tal manera que el cortar las piezas no fuera una actividad tan larga.

Por otro lado, Camila considera que el material podría mejorarse a plástico porque ese es un material mucho más resistente, además de poder usar la gabarra para jugar con ella sobre agua especialmente.

Finalmente, lo colores le han gustado bastante y considera que podrían hacerse muchas más versiones de las gabarras. Y que le gustaría que hayan versiones para niñas, con colores rosados y violetas.



REFLEXIÓN

“La Gabarrita” ha sido un proyecto sumamente importante para mi, ya que ha representado un reto distinto en cuanto al nuevo público al cual me he dirigido: los niños. La investigación me llevó a investigar sobre un público muy activo y muy cambiante.

El proyecto se desarrolló bastante bien gracias a que pude recordar las cosas y juegos que me gustaban en la niñez; además que fue una actividad bastante entretenida por la cantidad de ilustraciones y composiciones que se tuvieron que crear. Asimismo, el estilo que use para la ilustración me recordó los dibujos sencillos de la infancia, que en ese tiempo creía simples, pero que ahora han logrado crear un trabajo tan divertido.

Sin embargo, existen cosas que podrían mejorarse con el fin de perfeccionar a “La Gabarrita” al punto de ser un éxito. Las ilustraciones tienen que servir para crear mejores versiones de estas embarcaciones, en esta ocasión las gabarras con temáticas de los habitantes de la zona y los ambientes ecológicos son solo el

primer paso a la creación de un sinnúmero de nuevas versiones. Por otro lado, la sugerencia de Camila de hacer gabarras para niñas es muy valiosa, ya que por lo general se tiende a pensar que los barcos son un tema de niños, cuando en realidad a las niñas también les puede gustar bastante.

“La Gabarrita” es un proyecto dinámico que puede perfeccionarse. Es la aplicación de la pasión por el diseño y por el recuerdo del niño siempre presente en mí.

¿Deseas hacer algo similar?

Si alguna persona desea replicar este proyecto será muy importante que realice una investigación profunda, en el caso de no poder realizar un viaje como el que realicé. La recopilación de datos tiene que servir para recuperar el aspecto humano de la selva y de las rutas de transporte, ya que sin ello el proyecto no tendrá sentido.

Por otro lado, es importante recordar que lo más importante del proyecto es el público al cual se dirige la producción. Para lo cual, más allá de una investigación profunda debemos recordar al niño que tenemos dentro, y no como un hecho del pasado sino como un ente integrado en nuestras vidas con el fin de que la “experiencia” que nuestro producto pueda traernos sean igualmente interesante y maravillosa para el niño o niña.



BIBLIOGRAFÍA

Andrade Miguel, Sara Arguello y Rodrigo Muñoz. Notas de Canclini. 2011

En el Ojo Films, "Primer Viaje de la Ruta Manta Manaos - La Morochita 2": Documental. Canal Youtube: enelofilms. 19 de noviembre de 2011. 27 de noviembre de 2011. < <http://www.youtube.com/watch?v=Bx6bmigToBY>>

Friedman Thomas , "La tierra es plana: breve historia del mundo globalizado del siglo XXI" . Sexta Edición. Madrid: Ediciones Martínez Roca. 2007

"Identidades" Swad.ugr.es. 2011. 27 de noviembre de 2011. < iberoamericana.wikispaces.com/.../Estudios+cultur...>

Canclini, Nestor. "Hibridez Cultural y Globalización". México, 2002.

PBS Parents, "Etapas de desarrollo: 10 años de edad". PBS Parents. 2011. 27 de noviembre de 2011. < <http://www.pbs.org/parents/childrenandmedia/spanish/milestones-10.html>>

