

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITETURA
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

**"ILUSTRACIÓN Y DIAGRAMACIÓN DE CINCO CUENTOS
Y GUÍA DIDÁCTICA DEL PROYECTO MORRAL DE CUENTOS"**

TOMO 1

**"El Caracol", "Pulgarcito",
"El Conejo y El Coyote", "Los Patitos",
"El Tesoro de Shepel" y Guía Didáctica.**

*Asesor D.G. Marco Antonio Morales
Asesora Lic. Marcia Claudina Dardón de Rendón*

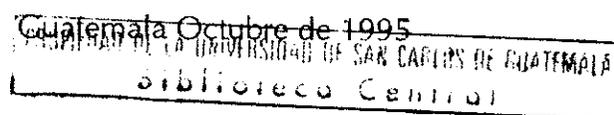
JUNTA DIRECTIVA

*Decano Arq. Julio René Corea y Reyna
Vocal I Arq. José Jorge Uclés Chávez
Vocal II Arq. Víctor Hugo Jáuregui García
Vocal III Arq. Silvia Evangelina Morales Castañeda
Vocal IV Br. Marco Vinicio Barrios
Vocal V Br. César Mauricio Meléndez
Secretario Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón*

JURADO EVALUADOR

*Arq. Julio Roberto Tórtola Navarro
Arq. Salvador Gálvez
D.G. María Emperatriz Pérez*

*Rosaines Carrera Barrientos
Karla Valeska Hernández Morataya*



UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITETURA
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO

**"ILUSTRACIÓN Y DIAGRAMACIÓN DE CINCO CUENTOS
Y GUÍA DIDÁCTICA DEL PROYECTO MORRAL DE CUENTOS"**

TOMO 1

**"El Caracol", "Pulgarcito",
"El Conejo y El Coyote", "Los Patitos",
"El Tesoro de Shepel" y Guía Didáctica.**

Rosaines Carrera Barrientos

Karla Valeska Hernández Morataya

Guatemala Octubre de 1995

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

02
7 (709)
c 4

Acto que dedicamos

A Dios:

Supremo creador que con su gracia iluminó nuestro camino.

A nuestros familiares:

Que nuestro triunfo sea una pequeña recompensa a sus múltiples sacrificios.

A nuestros amigos:

Por su apoyo incondicional.

A nuestros asesores:

Por su apoyo y comprensión.

CAPÍTULO 6

Cuento "El Caracol".....	27-28-29
Cuento "Pulgarcito".....	30-31-32-33-34
Cuento "EL Conejo y El Coyote"	35-36-37-38
Cuento "Los Patitos".....	39-40-41-42-43
Cuento "El Tesoro de Shepel".....	44-45-46-47
Guía Didáctica.....	48
1. Mini-títeres.....	49
2. Titeres.....	49
¿Cómo son los teatrinos?	50
Teatrino improvisado	51
3. Franelografía	52
4. Dominó (para jugar los cuentos)	53
5. Televisión de cartón	53
6. Dramatización	54
Títeres de sombra	54-55

CAPÍTULO 7

Conclusiones	57
Recomendaciones	58
Bibliografía	59-60

Anexos

Glosario	62-63
Cuestionarios	64
Gráficas 1	65-66-67
Gráficas 2	68-69

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de graduación titulado "Diagramación e ilustraciones de cinco cuentos y Guía Didáctica del "Proyecto Morral de Cuentos", pretende incorporar diagramación e ilustración a diez cuentos y guía didáctica. Para la realización de esta propuesta se llevaron a cabo varios viajes al departamento de El Quiché, Municipio de Nebaj.

El primero de ellos tuvo como objetivo visitar los distintos jardines infantiles del área ixil, conocer sus alrededores y las inquietudes de los educadores con respecto del "Proyecto Morral de Cuentos" y presentar un cuestionario a los educadores.

Luego de ese viaje se realizó una serie de bocetos para cada cuento, los cuales fueron presentados a nuestro asesor gráfico D.G. Marco Antonio Morales. Esos bocetos se validaron en un segundo viaje como resultado hubo cambios en las ilustraciones. Estos bocetos fueron enviados a la Señora Nicole Dagnino, Representante de la Institución Niños Refugiados del Mundo en París, Francia. Ella sugirió nuevos cambios. Se crearon con estas dos críticas nuevos bocetos, los cuales fueron depurados nuevamente por personal de la Institución Niños Refugiados del Mundo con sede en Guatemala y creándose con ello las ilustraciones finales.

El texto del relato de los cuentos y la guía didáctica fueron dados por la Institución Niños Refugiados del Mundo, de tal manera que hubo que respetar estilo, vocabulario y construcción.

El tipo de ilustración de los cuentos fue diseñado en dibujo a línea blanco y negro por sugerencia del grupo de ilustradores para que con ello, los niños puedan colorear los dibujos de cada episodio. Eceptuándose uno de los cuentos que sería impreso en color, pues se usaría en un juego de dominó.

Para el diseño de los dibujos blanco y negro; según las necesidades de cada cuento, se tomaron fotografías: de personas de la región ixil, casas, calles, paisajes. Se consultó bibliografía que contiene figuras zoomórficas diferentes, y referencias distintas de animales, vegetación y figura humana.

No hay precedente alguno de un trabajo de graduación de este tipo en ninguna otra universidad del país. Es de mencionar la importancia que contiene este trabajo para la educación en el medio rural.



CAPÍTULO *1*



PRESENTACIÓN

El analfabetismo en el área rural de Guatemala, especialmente entre la población indígena, es bastante grande. Los niños del área ixil no pueden disfrutar de la oportunidad de leer y escribir.

No obstante, se han realizado campañas de alfabetización para adultos y niños, pero con la limitante de la falta de materiales didácticos adecuados para que ellos continúen con el aprendizaje y la práctica de la lectura. De ahí por lo que sigan siendo analfabetos.

En muchas comunidades, el aprendizaje se realiza en forma oral, por ello parte de las entretenimientos de las comunidades es contar cuentos, lo cual permitió que las costumbres, creencias y leyendas permanecieran vivas hasta las generaciones actuales. Es necesario registrar el contenido de estos relatos a formas de expresión gráfica y tipográfica que permitan una mayor comunicación con estas poblaciones y otras del país.

La presente propuesta pretende incorporar diagramación e ilustración a los textos de los cuentos recopilados de la tradición oral y preparar material gráfico que sirva de ayuda didáctica hacia los educadores, para que así los niños guatemaltecos aprendan en forma gráfica, lo que los antepasados y otras culturas legaron.

TEMA

"Diagramación e ilustración de diez Cuentos y Guía Didáctica del Proyecto Morral de cuentos"

OBJETIVOS

El presente trabajo, tiene los siguientes objetivos: tanto generales como específicos.

Generales:

Ilustrar los relatos recopilados por el "Proyecto Morral de Cuentos" para facilitar a los lectores la comprensión de los cuentos desarrollados en ellos.

Ilustrar una Guía didáctica para los educadores del Proyecto Jardines Infantiles Nebaj, Quiché, que contenga ilustraciones de: uso de materiales, procedimientos de relato de cuentos, mímica y gesticulación.

Específicos:

Crear personajes con las características de los pobladores del área Ixil.

Adecuar los personajes creados, a los cuentos.

Diagramar diez cuentos.

Diagramar la guía didáctica.

Diseñar las ilustraciones exigidas por la guía didáctica.

La técnica de ilustración a tinta china, puntillismo, ashurados con líneas, alto contraste, para el dibujo a color acuarela, aerógrafo, tinta china y marcador.

El tipo de ilustración es a línea en blanco y negro, seis fondos en color.

JUSTIFICACIÓN

El analfabetismo, en Guatemala cada día se acrecienta más. En el área rural, específicamente en el área ixil, el 75% de personas no sabe leer ni escribir. En El Quiché el problema del analfabetismo reviste caracteres graves. El promedio en la tasa de analfabetismo estimada para 1993 fue del 63.21%. También en orden descendente, los municipios con tasa de analfabetismo más elevada son: San Bartolomé Jocotenango, 75.88%; San Juan Cotzal, 74.83%; San Andrés Sajcabajá, 74.63%; Ixcán, 74.50%; Chajul, 74.46% y Nebaj, 72.68%.¹

Los programas de alfabetización, en Guatemala, son pobres y a veces no cuenta con ningún apoyo.

Algunas de las causas que influyen en el analfabetismo en el área ixil son:

Falta de relevancia de los contenidos educativos que no llenan los requisitos indispensables de educación.

La carencia de un buen entrenamiento de educadores para el área rural.

La escasa vinculación entre la escuela y la comunidad, entre la educación y la familia.

El ausentismo de estudiantes y maestros.

La falta de interés de los padres de familia.

El reducido tiempo asignado a las actividades educativas además de factores socioeconómicos.

Existe la necesidad de crear material de ayuda didáctica para los educadores:

"Por todos es conocida la situación de analfabetismo que priva en el campo guatemalteco, seres humanos cuyas vidas transcurren sin poder disfrutar, de poder expresar sus sentimientos a través de la lectura y escritura. Aunque en los últimos años, han existido esfuerzos por mejorar esta situación, incluso esfuerzos de la iniciativa privada, los resultados han sido pobres, pues en la mayoría de los casos los alfabetizados, por falta de materiales y oportunidades para la lectura se convierten en lo que se ha dado en llamar 'analfabetos por desuso'.

Es por eso que la tradición oral se convierte en una especie de refugio que permite que las comunidades no solo se entretengan contando cuentos, sino que posibilita que muchas costumbres, creencias y leyendas permanezcan vivas para las generaciones posteriores. Hay regiones que han sido tradicionalmente "contadoras de cuentos", entre las cuales podemos contar: el sur y el oriente del país. Esto ha sido debido a que los estudios de la tradición oral, por razones de idioma, se les ha facilitado el recopilar los cuentos en español".²

Este proyecto de graduación pretende incorporó diagramación e ilustración a diez cuentos que recopilan el rico caudal de tradición oral guatemalteca, los que podrán ser empleados como ayuda didáctica por los educadores.

1. Asociación de Investigación y Estudios Sociales y Fundación Centroamericana para el Desarrollo FUNDECE, "Caracterización del Departamento de El Quiché" (folleto), p.13,29,30.

2. Nicole Dagnino, "Proyecto morral de Cuentos", p. 1-12

FORMULACIÓN PRELIMINAR DEL PROBLEMA

Para la educación preescolar de niños del área ixil de 3 a 6 años se hace necesario un material didáctico adecuado a sus necesidades, para uso de los educadores ixiles.

Las ilustraciones que utilizan los educadores para relatar los cuentos no son las adecuadas para los mensajes que desean comunicar.

La falta de una diagramación adecuada de los libros de cuentos, hace que la enseñanza de la lectura sea difícil.

La falta de material adecuado para la lectura provoca que las personas recientemente alfabetizadas se conviertan nuevamente en analfabetas.

LIMITACIONES Y DELIMITACIONES DEL TEMA

LIMITACIONES:

Tiempo y distancia. Debido a la distancia de 240km que existen de la capital de la República al municipio de Nebaj, departamento de El Quiché, se complicó el traslado de los estudiantes realizadores de este proyecto, al área Ixil, ya que por motivos de trabajo personal no se podía estar visitando el lugar con la suficiente frecuencia. Esta dificultad creo falta de comunicación directa con los educadores y niños Ixiles.

LIMITES GEOGRÁFICOS:

Triángulo Ixil departamento de El Quiché.

GRUPO OBJETIVO:

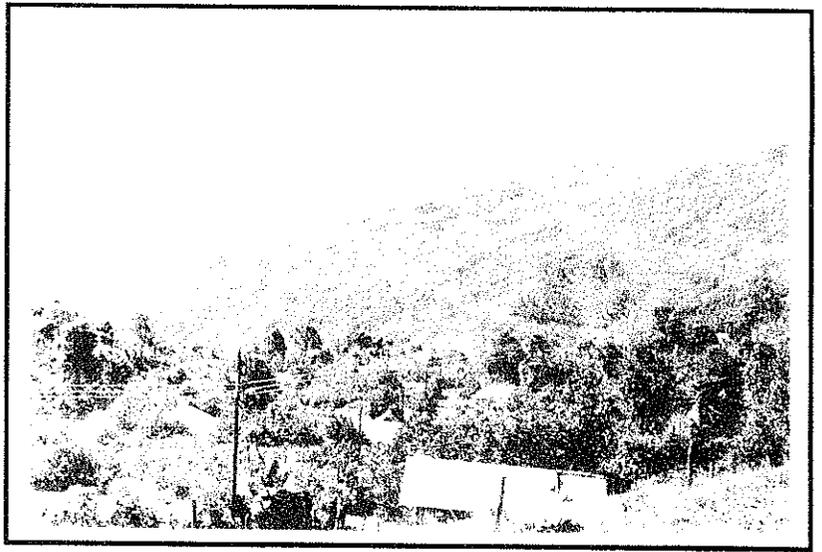
Niños indígenas.

RANGO DE EDAD:

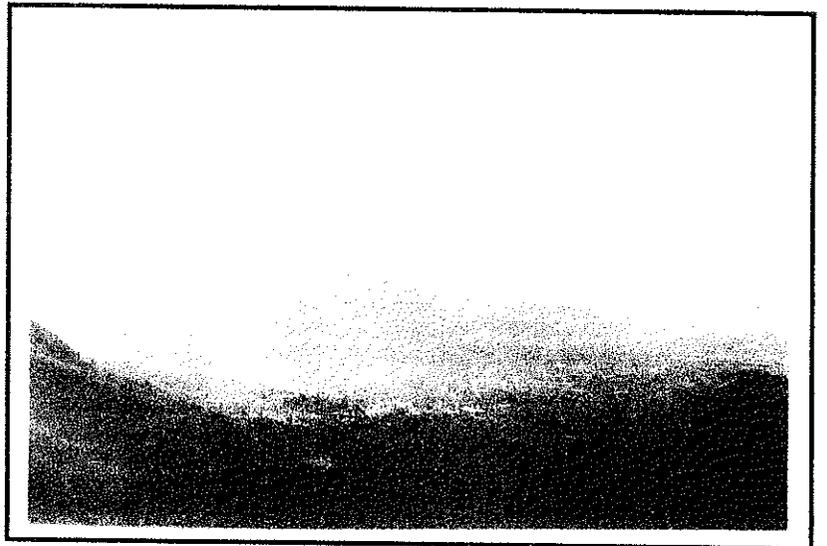
Primario, en jardines infantiles, niños de 3 a 4 años.

Secundario, medianos, niños de 5 a 6 años.

Terciario, educadores.



CAPÍTULO 2



EL ÁREA IXIL³

Guatemala es uno de los países más heterogéneos del hemisferio occidental.

La población indígena de Guatemala está concentrada en los altiplanos oeste y central, de gran densidad demográfica, con la más alta elevación sobre el nivel del mar, y donde la tierra es la más pobre y difícil de cultivar, excepto algunas áreas al sur del territorio Ixil, enriquecidas por ceniza volcánica.

Casi tres cuartos de la población indígena del país, 74.3%, viven en ocho de los veintidós departamentos en que éste se divide.



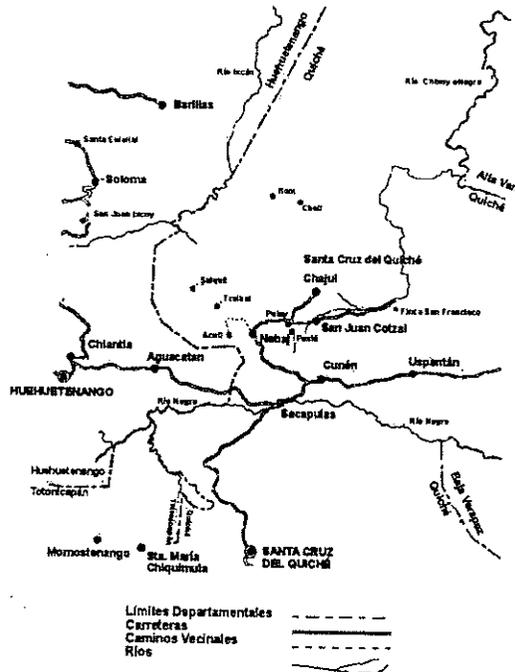
MAPA 1

UBICACIÓN DE LOS TRES MUNICIPIOS DEL TERRITORIO IXIL

El departamento de El Quiché, donde radican los ixiles, ocupa el segundo lugar entre los de mayor población. En esta área predominante indígena existe una asombrosa variedad de patrones locales en lo que respecta a la adaptación entre indígenas y ladinos: desde el conflicto abierto ocasionalmente violento, hasta las relaciones pacíficas y desde la inequívoca supremacía ladina hasta la dominación indígena local, en la esferas tanto política como económica.

Esta monografía trata de la región Ixil, situada en los Altos Cuchumatanes, en la parte centro - occidental de Guatemala. El área comprende la sección media del Estado de Chiapas, se extiende hacia el sur, para entrar en la parte central de Guatemala y continúa hacia el este, descendiendo, finalmente, en la zona caribe. Los ixiles habitan las faldas del norte de la cordillera en una sección intermedia entre la sierra de los Cuchumatanes y la montaña más baja de Chamá, al filo de los bosques pluviosos tropicales de la región situada más al norte. El territorio tiene altitudes que varían entre los 700 y 3,000 msnm; El terreno es quebrado, con desfiladeros, valles y serranías, con muestras de material calizo. Más hacia el norte, estas montañas descienden de modo gradual, hasta convertirse en serranías bajas y colinas de casi 100 metros o menos, en el borde de las tierras bajas de El Petén y Chiapas.

3. Colby N. Benjamín *Ixiles y ladinos*, p. 43-55



MAPA 2
PUEBLOS PRINCIPALES Y COMUNIDADES
ALEDAÑAS EN EL TERRITORIO IXIL

Los ixiles, uno de los grupos mayas más pequeños de Guatemala, viven en los municipios de Nebaj, Cotzal y Chajul, del departamento de El Quiché. En estos municipios viven también unos cuantos hablantes de quiché, pero las fronteras políticas de los mismos coinciden con las de carácter étnico. Los Ixiles suman unas 45,000 a 50,000 personas que viven en un área de 2.314 kilómetros cuadrados, en la cual constituyen cerca del 92% de la población total. El 8% restante consta de ladinos hablantes de español, que pertenecen a la cultura dominante en Guatemala. La interacción de ixiles y ladinos se produce principalmente en las esferas políticas, religiosa y económica, y conjuntamente, los dos grupos constituyen una pequeña subsociedad plural dentro de la república.

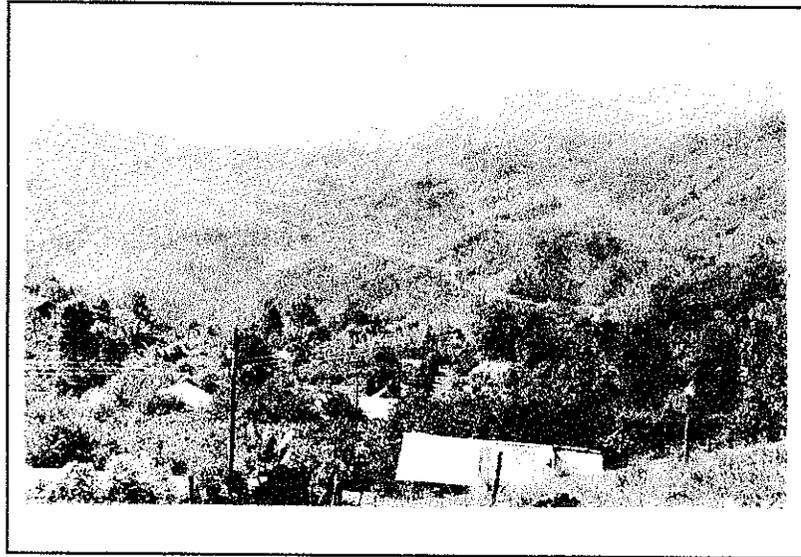
Los tres municipios, que llevan el nombre de sus cabeceras o pueblos principales con otros quince más, constituyen el departamento de El Quiché, cuya cabecera departamental es Santa Cruz de El Quiché. Ésta dista de Nebaj a sólo 85 kilómetros, pero, para cubrir tal distancia, se requieren casi tres horas de viaje en una carretera de tierra, angosta y con muchas curvas. La misma ciudad cabecera de El Quiché dista unos 155 kilómetros de la ciudad de Guatemala, o a unas cuatro horas de viaje en automóvil. De las cuales las dos horas últimas se transitan sobre la moderna Carretera Panamericana.

Los pueblos de Nebaj y Chajul están a una altura de 1900 msnm, y Cotzal lo está a 1700 msnm. Nebaj es en la actualidad el pueblo principal y el más grande, con una población urbana de 33,063 habitantes: 16,114 hombres y 16,949 mujeres. Chajul 19,082 habitantes y Cotzal 14,070 habitantes según el censo de población de 1994.

En cuanto a la distancia en carretera y del tiempo que se emplea para el viaje, los tres pueblos están casi equidistantes entre sí a unos 17 ó 23 kilómetros, o sea algo así como una hora de viaje en carro. Chajul y Cotzal se hallan más cerca entre sí, a unos 10 kilómetros, que ambos con respecto de Nebaj.

El departamento de El Quiché está conformado por los grupos Man y Quiché mayoritariamente y otros pequeños grupos de diferentes lenguas. Los habitantes del Triángulo Ixil se dedican a la agricultura como actividad principal. El cultivo de maíz y frijol constituyen la base de subsistencia de los pobladores del área. La poca posibilidad de incursión en otros campos económicos

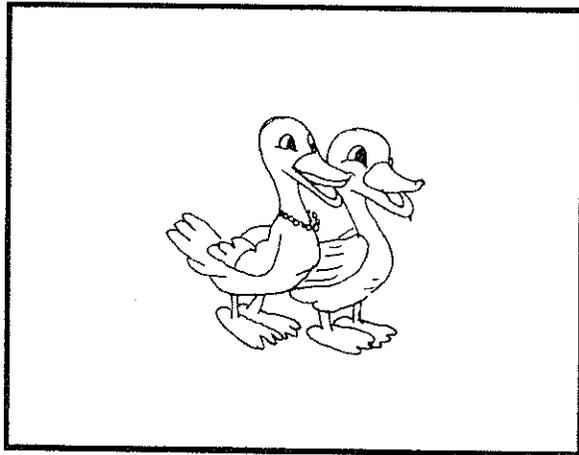
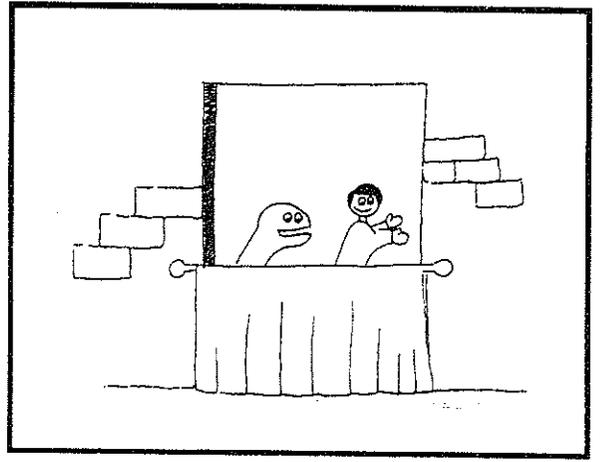
y el aumento en los índices de pobreza ocasiona el fenómeno de la migración con destino hacia la costa sur donde se concentra la mayoría de las fincas de café, algodón, citronela y otros productos que requieren de mano de obra masiva y barata. Este fenómeno de migración se marca en mayor medida en la población de Nebaj y la causa principal lo constituye el alto índice de desempleo en la región.



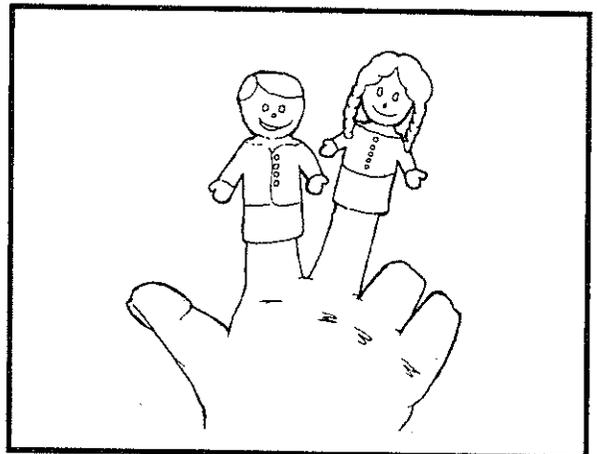
*Caserio del pueblo de Saquil en Nebaj.
Propiedad del autor.*

El proceso de pacificación en el área ha permitido la presencia de instituciones y programas de desarrollo, internacionales. Un ejemplo de ellos es la organización Niños Refugiados del Mundo, a través de sus Jardines Infantiles como proyecto preescolar para los niños de 3 a 6 años. Éste y otras Instituciones han despertado en la población un sentimiento de seguridad y ofrecen una posibilidad para la solución de los multifacéticos problemas que como secuela, ha dejado el conflicto armado que aún persiste en el área. El grupo étnico ixil, descendiente directo de la civilización maya, ha sabido resistir una serie de acontecimientos históricos que, desde la conquista, los han marcado con el estigma del abandono institucional, el marginamiento y el etnocidio. Esta característica resistente les abre hoy una esperanza de superar todos los traumas para elevar su nivel de vida y buscar su desarrollo social, económico, político y la educación de los futuros pobladores del área Ixil. 4

4. Programa de las Naciones Unidas, Programa de desarrollo para desplazados, refugiados y repatriados C. A., PRODERE "Características Socioeconómicas del Triángulo Ixil", p. 1.



CAPÍTULO **3**



LOS CUENTOS

El cuento es la narración breve de un hecho ficticio, en el cual impera el elemento imaginativo. Es célebre desde la antigüedad. Al cuento se le ha llamado "novela en miniatura".⁵

Cuento es un relato de narraciones de hechos o eventos pasados que al transmitirse de generación en generación ha dado origen a la tradición oral.

La importancia de la tradición oral, a diferencia de un cuento leído o grabado es que este posee mayores beneficios ya que tiene espontaneidad y viveza, y contacto humano y directo con el niño.

La finalidad del cuento para la formación preescolar de los niños ixiles, posibilita, en algunos casos, el enseñar a hablar; en otros, el enriquecimiento y fluidez de nuevas palabras y de las que ya conocen, pero usadas de distinta forma.

La fantasía que poseen los cuentos le permite al niño desarrollar su imaginación de cosas abstractas y aprender por imitación y repetición.

Los cuentos intentan transmitir a los niños consuelo y confianza, puesto que si el relato se torna en escenas desagradables y crueles provocan una descarga de ansias que ellos experimentan y, a la vez, que el final feliz, el triunfo del bien sobre el mal, marca la esperanza en que todas las dificultades acabarán, siendo vencidas.

Incluso algunos psicólogos consideran que los cuentos de hadas son buenos ahuyentadores de pesadillas y temores.

Para contar un cuento a niños de edad preescolar se deben tomar en cuenta los siguientes principios básicos:⁶

Que el relato sea como una aventura vivida personalmente.

Que el tono de voz adoptado tenga los matices requeridos para cada personaje.

Que el lenguaje sea exacto, expresivo y bien articulado.

Que la narración se dedique sólo al relato del mismo y no a otros asuntos.

Beneficios que los niños obtienen de los cuentos:

A través de la expresión oral el niño se afirma a sí mismo y adquiere capacidad de imaginación y memorización; relaciona simbolismos; aprende reglas sociales, valores morales y prácticas higiénicas; valoriza sus principios culturales y reconoce los de otros pueblos.

Cuando los cuentos se aprovechan en actividades manuales, como dibujos, juegos y dramatizaciones, contribuyen al desarrollo de la psicomotricidad.

IMPORTANCIA DE LAS ILUSTRACIONES Y EL TEXTO

Las ilustraciones deben utilizarse como complemento del texto, no como sustituto de la palabra. El beneficio que se obtiene de ello es iniciar al niño en la lectura o provocar sus deseos de leer.

5. Francisco Herrarte Lemús, *Idioma Castellano Primer Curso*, p. 2186.

6. Ministerio de Educación y Ciencia de Panamá, "*La educación en el medio Rural*", Colección Documentos y propuestas de trabajo, p. 108-118.

LA ILUSTRACIÓN⁷

El dibujo, el más antiguo de los medios de expresión, porque ya fue utilizado por el hombre de los tiempos primitivos, es el idioma simple y universal que lo dice todo y que todos entienden. Unos cuantos trazos simples hablan más rápido y claramente que centenares de palabras. Cuando la palabra es complementada por la imagen, aumenta su potencia de expresión y puede exponer, de manera concreta y positiva, cuando el cerebro concibe. El lenguaje gráfico tiene un valor enorme en la vida actual y es el factor más importante para la difusión y conocimiento de ideas y mensajes que, por su forma gráfica, llegan fácilmente y son comprendidos, al instante, por todas las mentes.

Entre los diferentes medios visuales y de expresión gráfica conocidos, éste es el más común y difundido y de las diversas artes, la más viva y dinámica. Habla a todos en un lenguaje del momento, despierta emociones en niños, jóvenes adultos y ancianos.

Se desarrolla por todos los lugares de la tierra, visualiza las ideas, expresa lo ridículo. Lo vulgar o lo sublime, cómico o dinámico y es la voz más potente que llega a millones de personas en servicio de un ideal religioso, progresivo, espiritual o político o en beneficio de la colectividad para ilustrar sobre un servicio, dar a conocer una novedad, estimular el comercio y la industria y para ilustrar o recrear el espíritu. La ilustración es la expresión más vital del arte moderno porque concreta su función de manera rápida y con un fin consciente y objetivo, y es un arte que no es para coleccionistas ni museos, sino que se desenvuelve como una forma activa y como la potencia de mayor reacción en la mente humana.

La mayor parte de las obras de las más gloriosas épocas del arte fueron encargadas por la iglesia, el estado o las corporaciones y resueltas por los grandes maestros como instrumentos de difusión para transmitir hechos o ideas en beneficio de la humanidad y en la evolución de ésta hacia el progreso.

Por la ilustración editorial, se educa, recrea y enseña, son creadas las costumbres y orientadas las masas en cultura, creencias y direcciones políticas. Ambos aspectos de la ilustración actúan como una de las fuerzas de mayor magnitud para el progreso del mundo y la vida del Hombre. La ilustración, la más joven y potente de las artes, es un arte de multitud que habla el lenguaje del pueblo; de éste extrae su gran calor humano, sus sucesos, historias y fantasías y a él los devuelve transformados, por la magia del arte, para su deleite, saber, mejoramiento y beneficio.

Es infinita la variedad de aspectos en este arte y son así mismo innumerables las especializaciones. La profesión del ilustrador de figuras ha llegado a ser tan compleja que son pocos los artistas que puedan ser eficientes en todas las ramas de esta modalidad pictórica. Entre ellas se encuentran los ilustradores de figuras femeninas o masculinas, de

7. Arnold Eugene, *Técnicas de la Ilustración*, p. 5-11



CAPÍTULO **4**



CREACIÓN DE PERSONAJES

Como primer paso para la creación de los personajes, se realizó el 22 de junio de 1994 un viaje al Departamento de Quiché para conocer los municipios de Nebaj, Chajul y Cotzal, y así poder evaluar el área para la cual realizaríamos las ilustraciones.

Los objetivos propuestos para este viaje fueron:

- Visitar los distintos jardines infantiles del área ixil en Nebaj.
- Conocer los alrededores de los jardines.
- Conocer las inquietudes de los educadores con respecto de los libros de cuentos.
- Presentar un cuestionario.

Estos objetivos se alcanzaron a través de varias actividades. Una de ellas fue conocer el área ixil y los jardines infantiles que se encuentran en Nebaj. Otra, el contacto con los niños y educadores y observar el trato que entre ellos conllevan a diario. También el visitar los alrededores de cada jardín para observar qué tipo de materiales pueden utilizar de su entorno. Entrevistar a los educadores, pasarles el cuestionario e involucrarse con sus inquietudes y expectativas con respecto del Proyecto Morral de Cuentos.

El propósito del cuestionario era conocer el punto de vista de los educadores, respecto del tipo de ilustración que prefieren o que atrae más a los niños.

Como apoyo para el cuestionario se preparó material visual, consistente en ilustraciones, para que los educadores comprendieran bien lo que les estábamos preguntando. Cada ilustración pertenecía a una pregunta en especial.

Los resultados del anterior cuestionario son:

Pregunta No.1 qué método de enseñanza utilizan para la educación de los niños: - da una explicación general a todo el grupo - da una explicación individual a cada niño - ambas. El 100% de los educadores respondieron que ambas.

Pregunta No.2 Qué motiva a trabajar más a los niños: actividades motrices finas - actividades motrices gruesas. Como los profesores no pudieron interpretar la diferencia entre uno y otro movimiento enumeraron las actividades, que de acuerdo con sus criterios, motivaban más a los niños de los Jardines Infantiles. En la lista aparecen en el orden de frecuencia:

Expresión artística 12

Construcción 5

Música 5

Experimentación 4

Expresión oral 4

Pre-matemática 3

Escritura 2

Actividades libres 2

Observación 1

Pintura 1

Barro 1

Grafismo 1

Pregunta No.3 Qué tipo de letra en los libros les atrae más a los niños: grande - mediana - pequeña. El 100% respondió que la letra grande.

Pregunta No.4 En los libros de cuentos, qué tipo de dibujo les gusta más a los niños: dibujo a línea blanco y negro - dibujo a color - dibujo a línea en el cual el pueda colorear - no le gusta ninguno. Respondieron de la siguiente forma:

Color 13

Línea 11

Para pintar 1

Pregunta No.5 Cómo trabaja el collage: que la maestra les de el material para que ellos realicen el collage - que la maestra sugiera que ellos busquen el material fuera del aula. El 100% respondió que ambas.

Pregunta No.6 Qué colores son los preferidos de los niños: colores básicos - colores no básicos - ambos. El 100% respondió que ambas.

Pregunta No.7 A los niños, qué les gusta más en los cuentos: dibujo realista - dibujo estilizado (un animal con características humanas) - dibujo caricaturizado. Respondieron de la siguiente forma:

Dibujo realista 12

Dibujo caricaturizado 1

Dibujo Estilizado 1

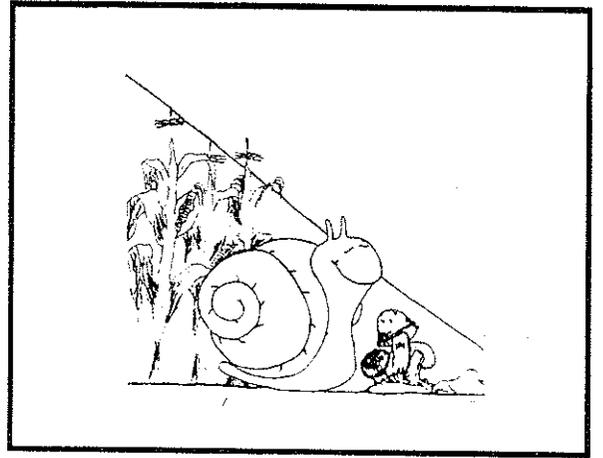
Pregunta No.8 Qué tipo de historias les gusta más a los niños: reales - inventadas. El 50% dijo que reales y el otro 50%, las inventadas.

Pregunta No.9 En los cuentos qué tipo de personajes les gusta más a los niños: animales - personas - donde interviene la naturaleza - las 3 anteriores. El 100% respondieron que las 3 anteriores.

(ver el anexo No. 1 y gráfica No. 1)

Se completó, la recolección de datos con lo que observamos el ambiente de cada jardín: relación de educador y educandos, la convivencia diaria, nos pareció que era reciproco, los niños actuaban con naturalidad sin inhibiciones, se les veía alegres, colaboradores, hospitalarios y se preocuparon de atraer nuestra atención. De acuerdo con los materiales que tienen a su alcance en su entorno pudimos observar que hay facilidad de que recolectan papeles de todos tipos, revistas, periódicos, piedras, palitos, arena, flores, hierba, hojas y corcholatas.

Aunque tengan posibilidad de utilizar semillas y granos comestibles no las utilizan para elaboración de manualidades, debido a que son alimentos y muchos niños no los tienen. Algo similar sucede con los tejidos típicos puesto que muchos niños carecen de ropa.



CAPÍTULO 5



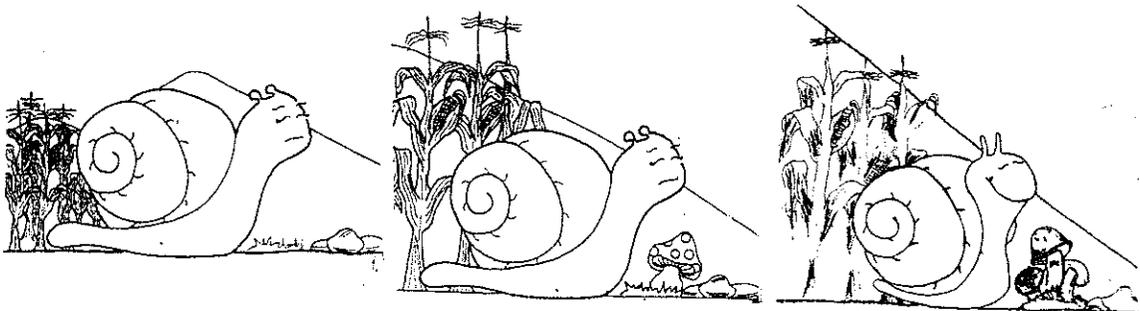
Componentes de los diseños

Para la creación de los personajes y diferentes situaciones de los cuentos, se realizaron varios bocetos, los cuales fueron sometidos a muchas críticas. Varias veces fueron corregidos todos los dibujos de un cuento para mejorarlos y adaptarlos cada vez más a las necesidades del contenido.

Para el cuento "El Caracol" se crearon tres personajes: caracol, verano e invierno. Se buscaron varios ejemplos de caracoles de patio. El carácter del personaje es el de un animalito amistoso y alegre. Fue necesario caricaturizarlo para extraerlo un poco del realismo debido a que es un animal que a algunos da repugnancia. Además este cuento lo presentan con los niños más pequeños (3 a 4 años).

Como este cuento le enseña al niño la importancia de las estaciones del año en Guatemala: invierno y verano. De ahí es de donde nace la necesidad de crear el personaje del verano. Para ello se realizó un sol sonriente y amable que brinda calor a todos y energía a las plantas para que desarrollen y den su fruto, entre ellos el maíz; cultivo que está muy familiarizado con la región ixil. El invierno fue caracterizado por el uso de una nube llena de gotas de agua.

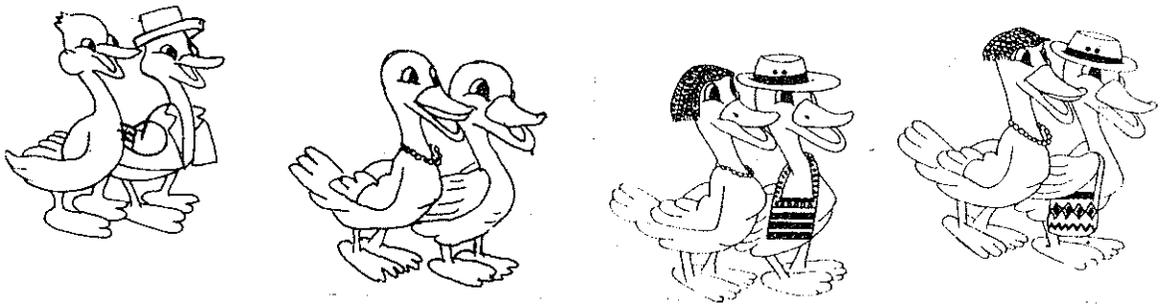
En su entorno un fondo de la región rodeado de milpas, hongos y piedras características de un patio.



Para el cuento "Pulgarcito" le enseña a los niños los nombres de los dedos de la mano. La primera ilustración presenta a un niño ixil con sus manos levantadas. Las cinco siguientes demuestran el movimiento de los dedos del pulgar al meñique. Para finalizar se diseñó una mano en la que cada dedo es un niño de raza diferente en el orden de pulgar a meñique: blanco, chino, negro, indígena y ladino. El propósito de crear estos personajes fue el despertar en los niños el interés en otras razas. Todos los dibujos fueron caricaturizados.



Para el cuento "Los patitos" se incluyeron varios personajes: una pareja de patos y sus crías, un chompipe y otros animales. La función de la pata es hacer presente la madre de familia. Ala figura de ésta se le puso un collar en el cuello, una servilleta típica en la cabeza sus gestos son siempre de una madre cariñosa y solícita. El pato a su vez, tiene la misión de hacer presente el padre de familia. Se le caracterizó como varonil y corpulento se le colocó sombrero y se le hizo portar un morral de adulto. Los patitos fueron a semejanza de sus padres. El chompipe fue vestido con saco típico algodón y sombrero. Para su entorno en el primer episodio, 2do. y 3er. episodio, se utilizó un patio con cerca de caña de milpa, una casa ixil con techo de teja, con paredes de adobe y un corredor. Se incluyeron una vaca, un cerdo, un perro y un gato, cuya función es observar a los otros personajes.



Para el cuento de "Don Conejo y Don Coyote", los personajes: un conejo y un coyote se dibujaron humanado y caricaturizados. Ambos desempeñan el rol de campesinos, uno es precavido y el otro holgazán. Se les vistió con patalón, camisa y sombrero, la diferencia consistió en el aspecto de la ropa y el material de los sombreros, al coyote se le calzó con botas y al conejo con caites. Los paisajes fueron realizados con algunos elementos del paisaje de la región: una cueva y algunas montañas, la flora: matas de frijol y pajonales; la fauna: zopilotes.



Para el cuento "Tesoro de Shepel" al principio se había acordado que los dibujos fueran de carácter universal. Así se habían diseñado; pero las autoridades de Niños Refugiados del Mundo recomendaron que se les dieran características ixiles. Los personajes son una niña la princesa Shepel, un niño, un hombre gigante y varios animales. La niña no tiene rasgos indígenas, viste blusa, falda y zapatos, ésta peinada con dos trenzas. El niño está vestido como un niño ixil y lleva sombrero y morral. El gigante también es ladino y aparece vestido como campesino. Los animales son realistas. Entre ellos un venado, tres ardillas y dos conejos. Los fondos son paisajes de la región ixil.



Se realizaron varias series de bocetos de cada cuento, las dos primeras series se sometieron a la crítica del asesor de diseño D.G. Marco Antonio Morales, el resultado fue una tercera serie de bocetos que se llevó hasta Nebaj para su validación. Ese viaje se realizó del 27 al 30 de noviembre de 1994. El resultado fue satisfactorio, pues se entrevistó a los docentes, a veinticinco niños y a cuatro padres de familia. Los niños se identificaron con las ilustraciones y reconocieron los diferentes tipos de personajes. No sugirieron ningún cambio, pero sí dijeron que les faltaba color. Los educadores sugirieron varios cambios se anotaron todas las propuestas para tomarlas en cuenta, los padres de familia coincidieron con los educadores. Algunas de las modificaciones son las siguientes: vestir a cada uno de los dedos de la mano con un traje típico de la región en el cuento de "Pulgarcito".

En Chajul se pidió que el niño que aparece al principio se le vistiera con el traje de la región y se le pusiera el algodón de Chajul.

En el episodio donde los dioses de Xibalba, en el cuento "Juego de pelota" pidieron que se le situara en una cueva para que estuvieran bajo una cúpula de tierra.

De igual forma, que el cuento de "Aventuras de una recién casada", a la muchacha se le vistiera con el traje de las muchachas de Chajul, que varía un poco con respecto al de Nebaj y Cotzal.

Después de realizada la crítica por los lugareños, antes de realizar la versión definitiva se enviaron los bocetos a la directora general de Niños Refugiados del Mundo, Nicole Dagnino, a París en Francia, para revalidación. Cuatro meses después, volvieron con

las observaciones de esa institución. Sumadas las dos revalidaciones, se realizó la serie de bocetos. Ésta se llevó para la crítica de las autoridades de Niños Refugiados del Mundo de Guatemala. Presentadas las observaciones de ellos, se realizó la cuarta versión definitiva que es la que se presenta aquí. En las ilustraciones de algunos cuentos se hicieron ligeras variaciones y en otros, se transformaron los personajes o los fondos.

Se les pasó, a los educadores, la nueva versión el 8 de octubre de 1995, con ella un cuestionario para validar los dibujos finales. Los resultados fueron:

Para la pregunta No. 1 En los cuentos del "Caracol" y "Pulgarcito" ¿le causan alguna confusión los dibujos? sí o no. Los 12 educadores contestaron que no.

Pregunta No. 2 ¿Cree usted que un niño de 3 a 4 años pueda aprender los nombres de los dedos de la mano con el cuento "Pulgarcito"? sí o no. Los 12 respondieron que sí porque oyen los nombres y los cantan.

Pregunta No. 3 ¿Cree usted que un niño de 3 a 4 años pueda aprender los nombres de las estaciones con los personajes del sol y la nube, en el cuento "Caracol"? sí o no. Los 12 respondieron que sí, porque son las únicas que hay en el país.

Pregunta No. 4 ¿Le parece agradable que los personajes animales del cuento de "Los patitos" estén vestidos con trajes de la región ixil? sí o no. Los 12 respondieron que sí porque son los trajes que usan a diario.

Pregunta No. 5 ¿Cree que los niños de la región ixil identifican como propios los personajes del cuento "Los patitos"? sí o no. Los 12 respondieron que sí, porque son los que miran todos los días.

Pregunta No. 6 ¿En el cuento "El tesoro de Shepel", qué impresión les causará a los niños la figura del gigante? miedo - tristeza - enojo - ninguno. Respondieron de la siguiente manera: 6 miedo, 2 tristeza, 4 enojo.

Pregunta No. 7 ¿Tendrán características ixiles los personajes infantiles del cuento "El tesoro de Shepel"? sí o no. Los 12 respondieron que sí con la observación de que la niña no lleva traje indígena.

Pregunta No. 8 En el cuento de "Don Conejo y Don Coyote", ¿qué calificativo le daría usted a Don Coyote? gracioso - enojado - envidioso - egoísta. Respondieron de la siguiente manera: 6 enojado, 4 envidioso, 2 egoísta.

Pregunta No. 9 En el cuento de la "Recién casada", las casas, los muebles, y alrededores, ¿tienen semejanza a los que se usan en la región ixil? sí o no. Los 12 respondieron que sí se parecen.

Pregunta No. 10 A través de la serie de dibujos del cuento de la "Recién Casada" ¿comprende usted el problema al cual se enfrenta la muchacha? sí o no. Los 12 respondieron que sí.

Pregunta No. 11 En el cuento "Los Dioses y el maíz" ¿comprende el proceso de la creación del hombre en la tradición maya a través de los dibujos? sí o no. Respondieron 12 que sí.

Pregunta No. 12 En el cuento "Juego de pelota" ¿le agrada que se convine el dibujo real con dibujo de figuras humanas y zoomorfas con el estilo de la cultura maya u otros con diferente estilo? sí o no. Los 12 respondieron que sí.

Pregunta No. 13 En el cuento de "La ardilla y la culebra" se adaptarán al relato los dibujos de los personajes? sí o no Respondieron los 12 que sí.

Pregunta No. 14 El personaje de la culebra. ¿qué impresión le causa? miedo - sorpresa - enojo - nada. Respondieron de la siguiente manera: 8 miedo, 2 sorpresa, 2 enojo.

Pregunta No. 15 Los fondos en los que se relata el cuento de "La ardilla y la culebra" ¿son semejantes al territorio del área ixil? sí o no. Respondieron 12 que sí.

(Ver anexo No. 2 y gráfica No. 2).

DIAGRAMACIÓN DE CUENTOS Y GUÍA DIDÁCTICA

El libro Morral de Cuentos estará constituido por formatos verticales de 8 1/2" x 11". El texto será diagramado con una justificación de izquierda a derecha en bloques de 5 1/2" a 6 1/2" de ancho. El tipo de letra elegido es Arial bold de 16 puntos para los títulos y de Arial de 12 puntos para el relato. El tipo de letra fue escogido porque es el que más se asemeja a los primeros trazos con los que el niño aprende a leer y escribir.

La diagramación de la primera página fue para el título de cada cuento en Avalon bold de 16 puntos. La segunda página corresponde a la ilustración de cada bloque de texto. La tercera página para el cuerpo o relato del cuento en Arial de 12 puntos.

Cada página se diseñó de manera que el texto coincidiera con la ilustración y de que aquél y ésta puedan ser leídos y vistos simultáneamente. Ésto con el propósito de que la lectura sea interesante.

Tipo de letra

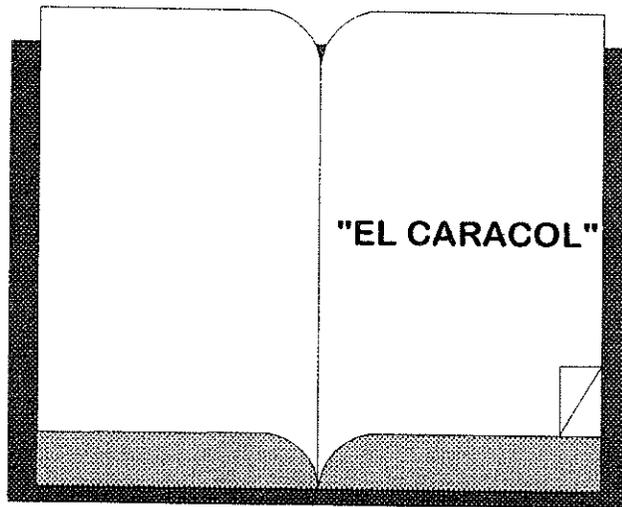
Arial

Arial bold de 16 puntos

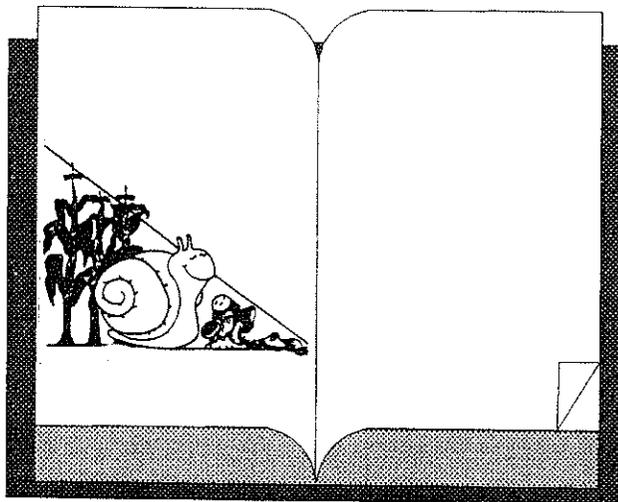
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ;!'"#\$%&/()=¿?|' +{-.,;:_**

Arial normal de 12 puntos

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ;!'"#\$%&/()=¿?|' +{-.,;:_**



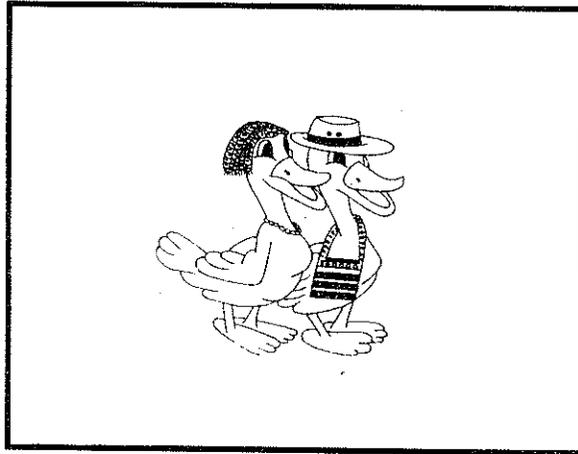
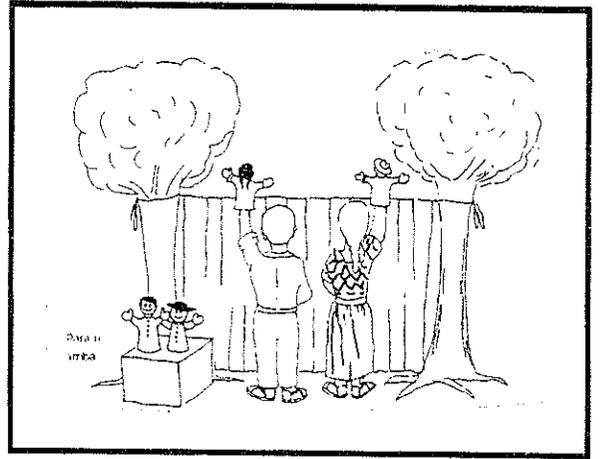
Primera página para el título del cuento en Arial bold de 16 puntos.



Segunda página para la ilustración.



Tercera página para cuerpo o relato del cuento.



CAPÍTULO 6



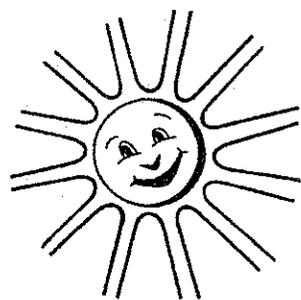
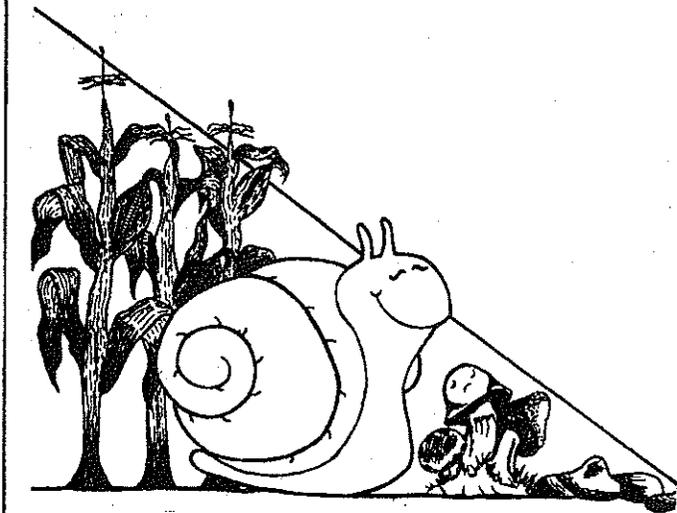
Cuento El Caracol



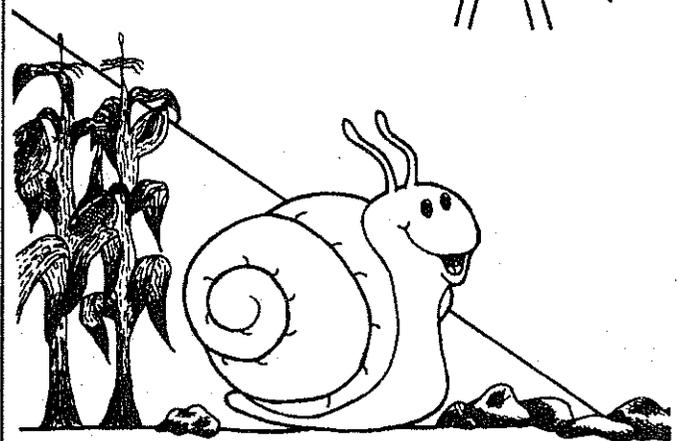
PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

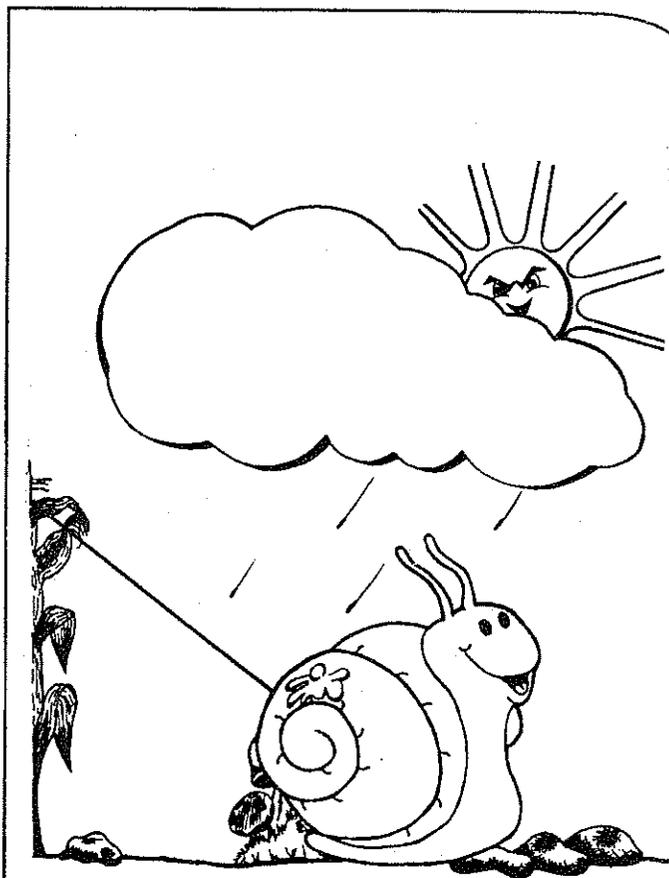
EL CARACOL

El caracol duerme.

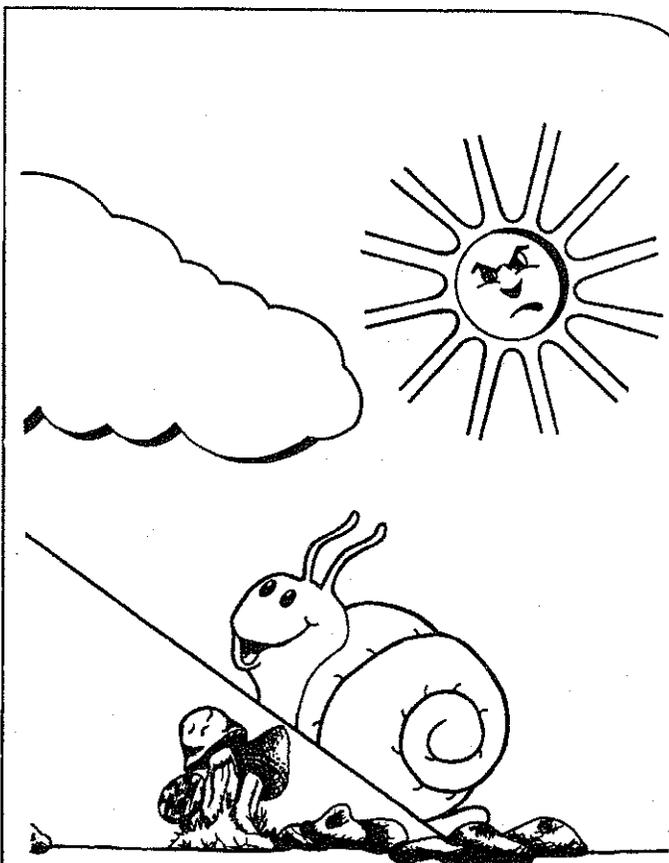


El tiempo está rico,
¡Hay calor!

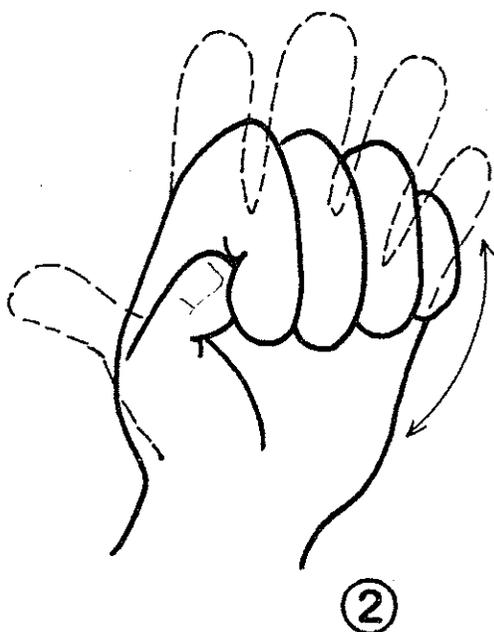
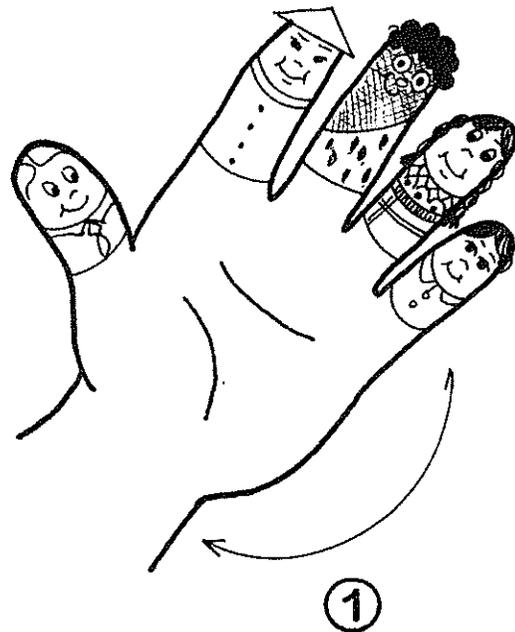




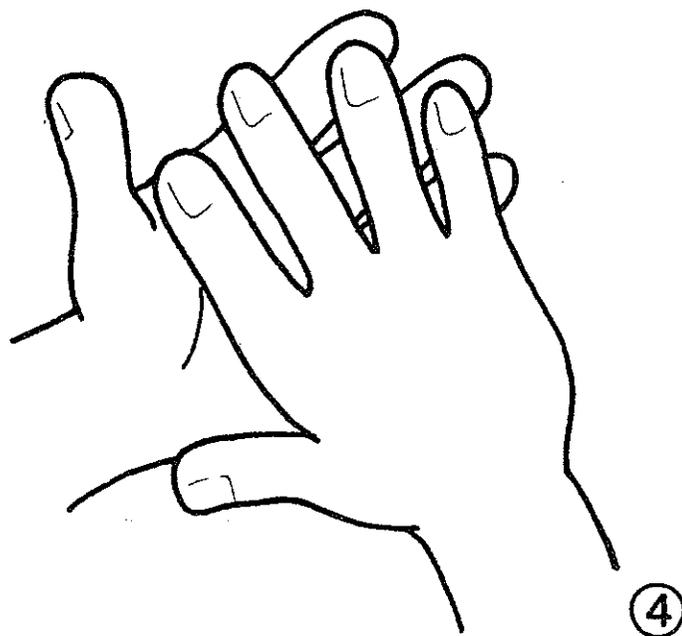
Pero una nubecita pasa
y hace caer la lluvia
y se va trás de la montaña.



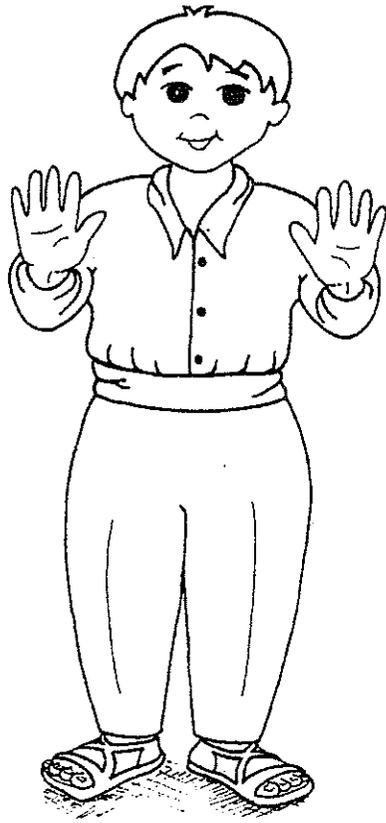
El caracolito saca un
cuerno...
y el otro...
y se va...
del otro lado de la
montaña.



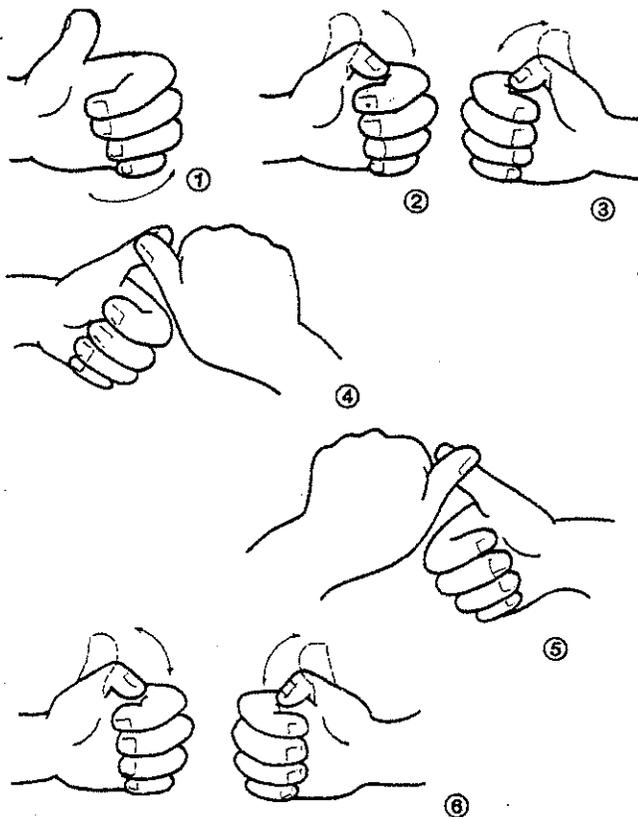
Cuento Pulgarcito



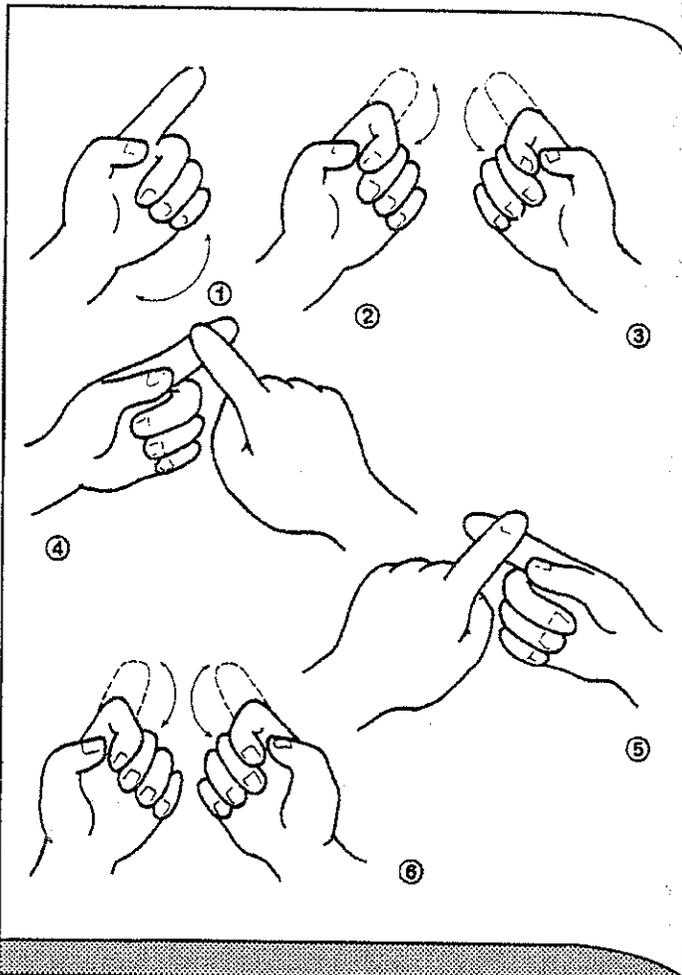
4



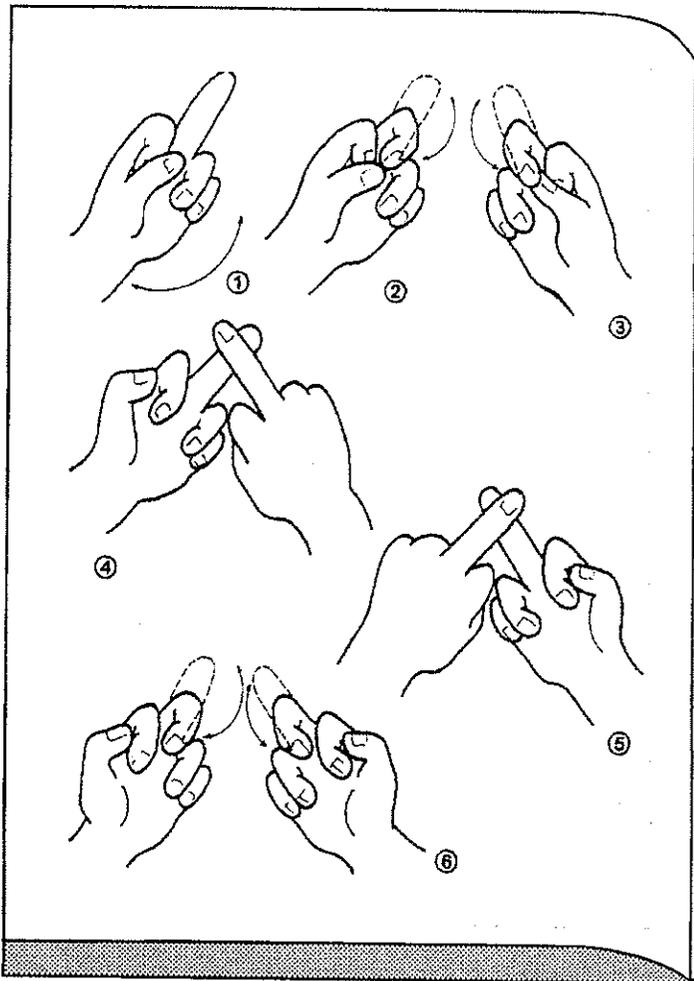
PULGARCITO



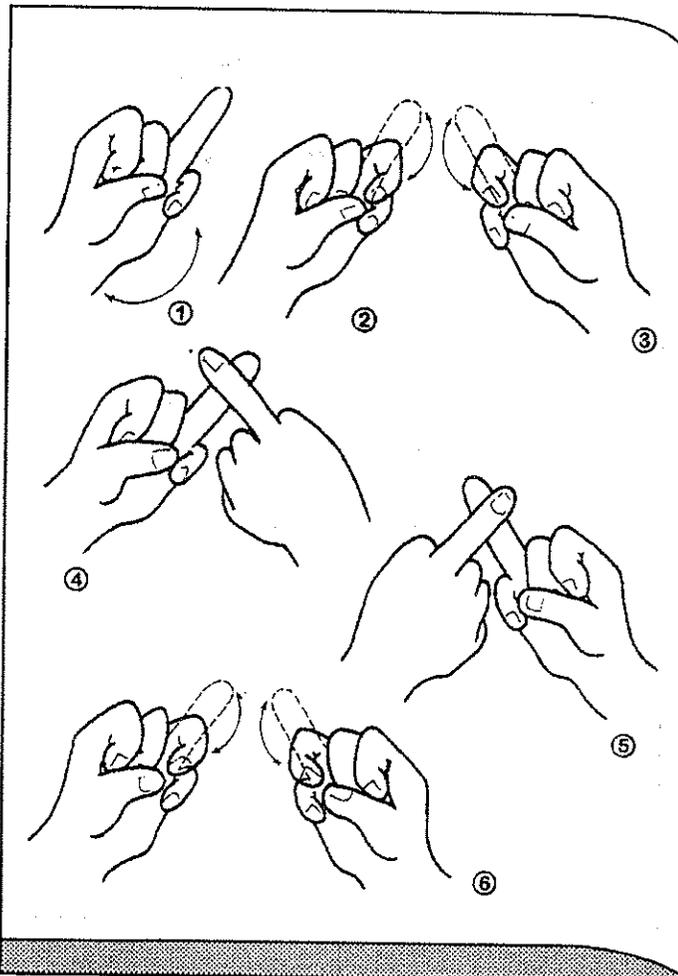
Pulgarcito, pulgarcito
 ¿Dónde estás?
 ¡Aquí estoy!
 Gusto en saludarte,
 gusto en saludarte,
 ¡Ya me voy!
 ¡Yo también!



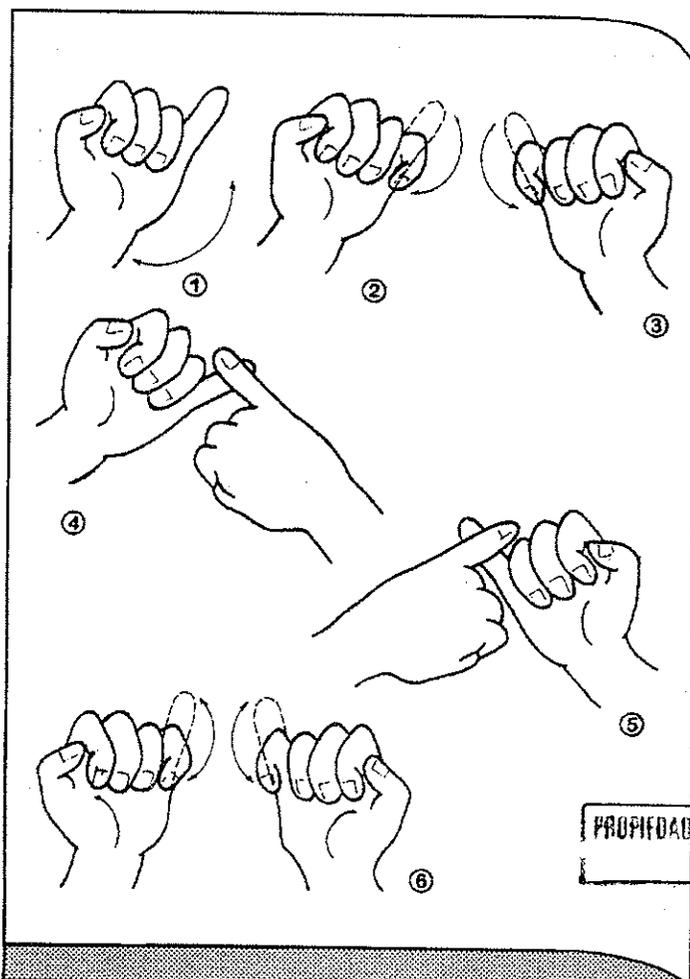
El que indica, el que indica
 ¿Dónde estás?
 ¡Aquí estoy!
 Gusto en saludarte,
 gusto en saludarte,
 ¡Ya me voy!
 ¡Yo también!



El de enmedio, el de enmedio
 ¿Dónde estás?
 ¡Aquí estoy!
 Gusto en saludarte,
 gusto en saludarte,
 ¡Ya me voy!
 ¡Yo también!

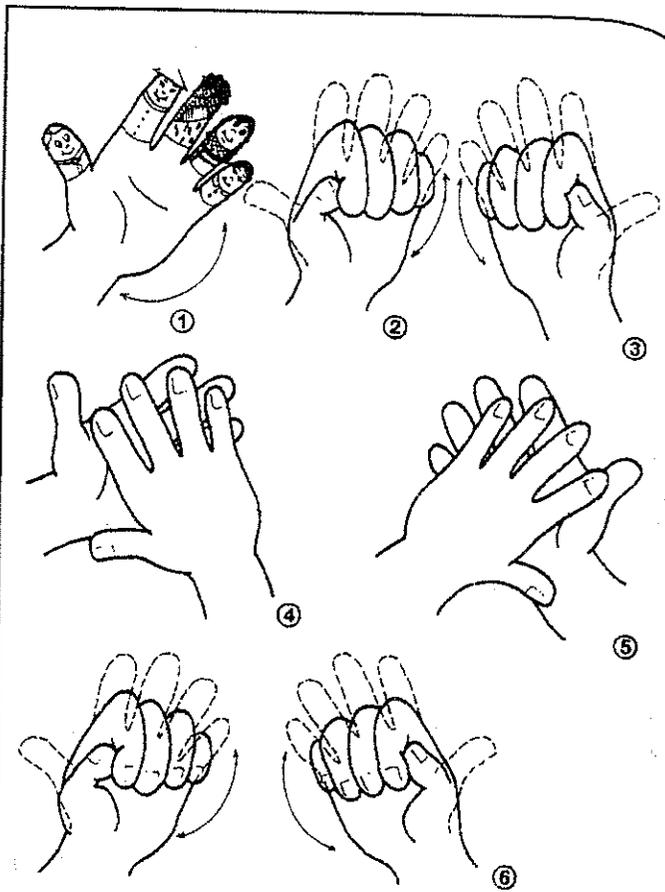


El del anillo, el del anillo
 ¿Dónde estás?
 ¡Aquí estoy!
 Gusto en saludarte,
 gusto en saludarte,
 ¡Ya me voy!
 ¡Yo también!

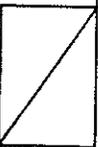


El meñique, el meñique
 ¿Dónde estás?
 ¡Aquí estoy!
 Gusto en saludarte,
 gusto en saludarte,
 ¡Ya me voy!
 ¡Yo también!

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 Biblioteca Central



La manita, la manita
¿Dónde estás?
¡Aquí estoy!
Gusto en saludarte,
gusto en saludarte,
¡Ya me voy!
¡Yo también!



Cuento El Conejo y El Coyote



EL CONEJO Y EL COYOTE

Una vez se encontraron en el monte, Don Conejo y Don Coyote.

Los dos estaban buscando su comida.

El coyote era bastante trabajador, pues tenía su cuerda de tierra sembrada de frijol negro, y además salía al monte porque completaba su comida con cualquier animal que lograba cazar.

Don Coyote saludó amablemente a Don conejo y le preguntó que andaba haciendo. Don Conejo le contó que había salido a conseguir comida.

Don Coyote le aconsejó que guardara un poco de lo que hallara, como hacía él que siempre tenía una reserva en casa.

Mmh, Mmh,... pensó Don conejo, y este mal amigo ve que tengo hambre y no me da nada...

Pero ya va a ver...!



Salió corriendo y fué a buscar a los zopilotes. tapanándose la nariz les dijo: Yo se donde hay bastante carne...!

Los zopilotes se alegraron y lo siguieron, Don Conejo les llevó a la cueva de Don Coyote, y se comieron la carne que él había estado guardando por varios días.

Cuando llegó a su cueva bastante cansado Don Coyote, porque ese día no había cazado nada, se encontró con que ya no había nada de carne de la que él había guardado.

Preguntando, logró averiguar que había sido maldad de Don Conejo, pues él les había avisado a los zopilotes.

Salió corriendo a su siembra de frijol... ¡Y que si ya Don Conejo se había comido todo el frijol que tenía sembrado!.

Don Coyote lo persigió, pero Don Conejo era más pequeño, se metió por donde había unas espinas y logró escaparse de nuevo.



Previendo una nueva maldad de Don Conejo, Don coyote le puso una trampa: se trataba de un gran canasto que estaba levantado a medias por medio de un palito, a este palito iba amarrada una pita y del otro lado de la pita Coyotín, el hermanito de Don Coyote la jalaría cuando Don Conejo se metiera a la trampa.

Para lograr eso habían puesto una hermosa zanahoria abajo del canasto. Don Conejo continuaba con hambre, los frijollitos tiernos no lo habían satisfecho. En eso llegó el olor de la zanahoria, metió una pata y luego la otra y a gran velocidad se comió la zanahoria, la tampa le cayó encima.

Coyotín le dijo que él era el que se había estado comiendo los frijoles de su hermano, y él le contestó que no, que él solo estaba vigilando las propiedades de su hermano Don Coyote. Que le dejara salir de allí porque ya no tardarían en venir los verdaderos ladrones y el coyotín joven le hizo caso.

Una vez fuera de la trampa le dijo que él se metiera dentro de la trampa así los ladrones no le verían, Coyotín aceptó. Poco después llegó Don Coyote a ver la trampa, se extrañó mucho de ver a su hermano metido en la trampa y lo regañó.



Don Coyote salió otra vez a buscar a Don Conejo, y lo vio deteniendo una piedra enorme.

Venga Don Coyote, usted sí tiene fuerza... ayúdeme con esta piedra, ya no se enoje conmigo, mire que si se cae para abajo va a caer a todos los animales que vivimos allá.

Don Coyote dijo: este animal tiene razón, mejor lo ayudo, no vaya a ser que de verdad nos caiga esta gran piedra, cuando estemos durmiendo...!

Don Coyote hacía fuerzas para sostenerla, cuando se dio cuenta que Don Conejo había salido corriendo hacia los pajonales y allí se había ocultado.

Don Coyote, comenzó a intentar mover la enorme piedra, primero echando fuerzas, luego empujones, luego soplándola, pero la roca no se movía, pues estaba enterrada en la tierra.

¡Ah, conejo pícaro, otra vez me volviste a engañar, gritaba!

Y salió corriendo detrás del conejo.



Allí en los pajonales el conejo le dijo:
Silencio Don Coyote, no haga ruido, mira que
vienen los cazadores, y nos quieren cazar.

Y han dicho que primero usted y después
yo.

Mejor saltemos bien alto entre la paja y
luego nos corremos para que no nos maten.

Está bien, si eso han dicho, pues hagamos
lo que dices, y así no nos morimos los dos,
dijo Don Coyote.

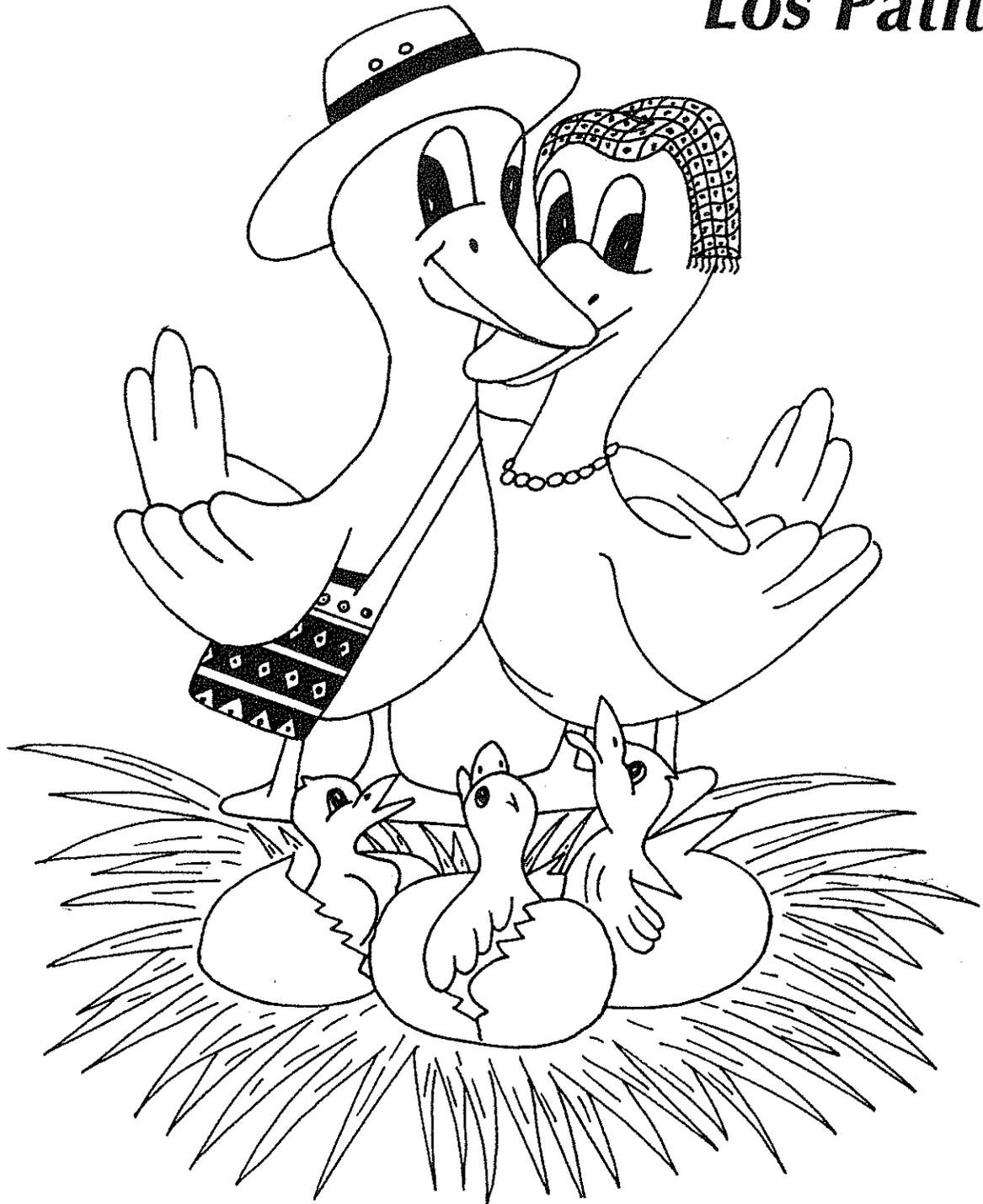
Y el coyote empezó a saltar bien alto sobre
el conejo, y el conejo también saltaba.

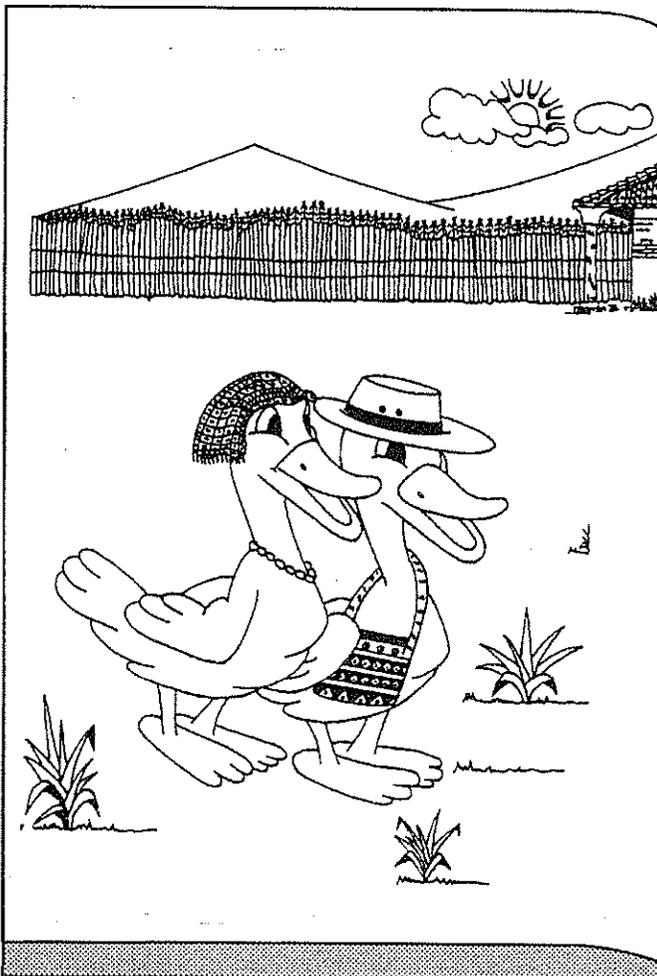
El coyote saltó al mismo tiempo que el
conejo y éste le golpeó con la cabeza en el
estómago y el coyote murió.

Fue así como el conejo se salvó del coyote
y éste nunca venció al conejo.

Según han dicho no hay animal que venza
al conejo.

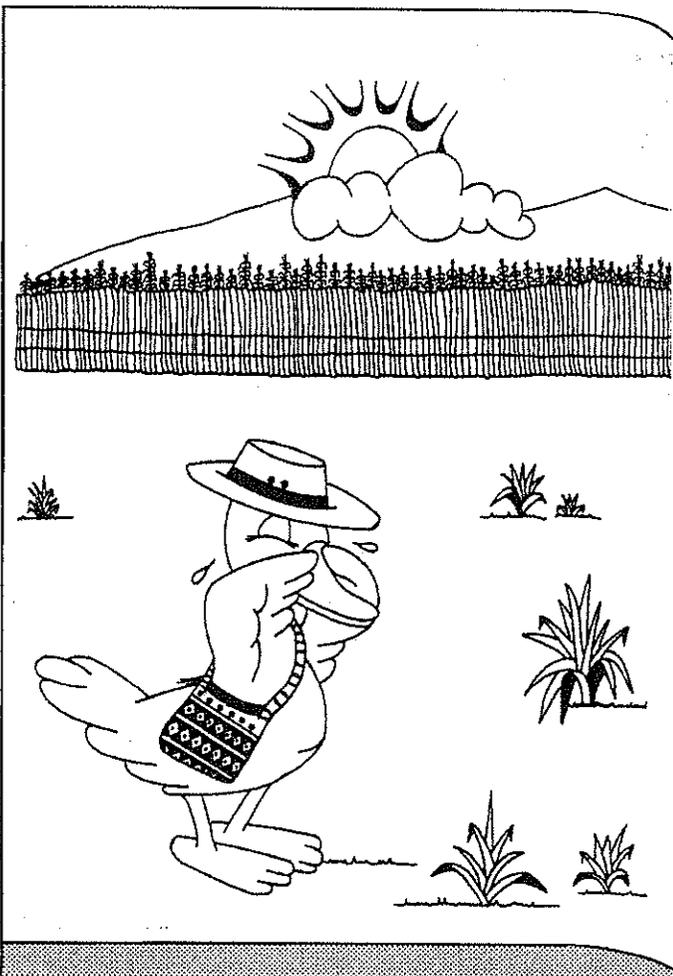
Cuento Los Patitos





LOS PATITOS

Había una vez dos patitos
que vivían en una granja
y eran muy felices.



Un día la patita se perdió,
el patito se puso muy triste
y se puso a llorar.

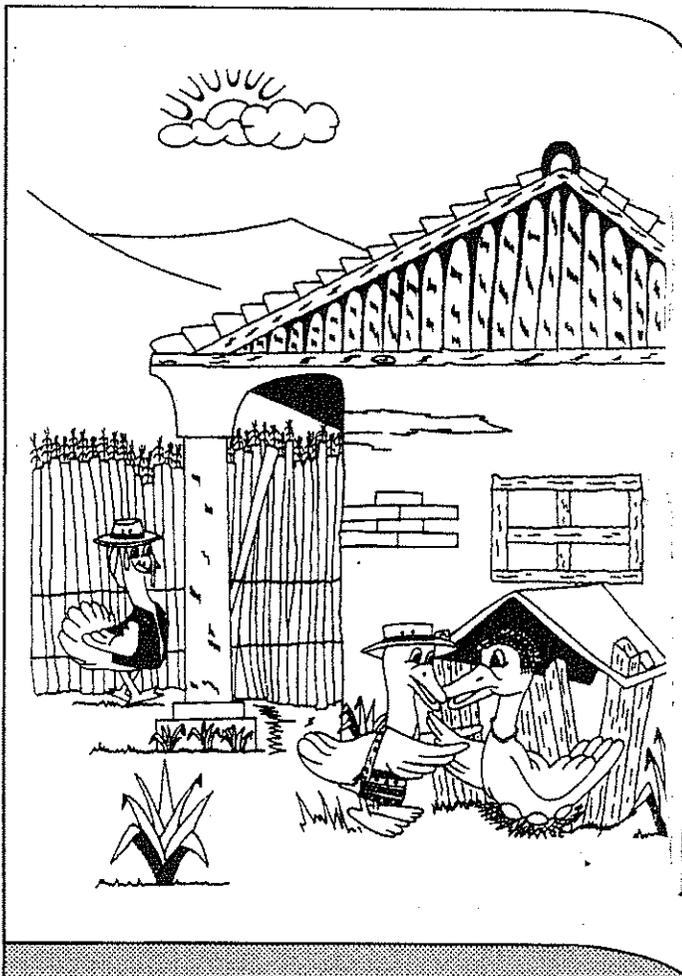


Un chompipe ya viejo, que también vivía en la granja le preguntó:

¿Oye patito, porqué estás triste?

Éste le contestó:

¡Estoy triste porque mi patita se ha perdido, no la volví a ver más!

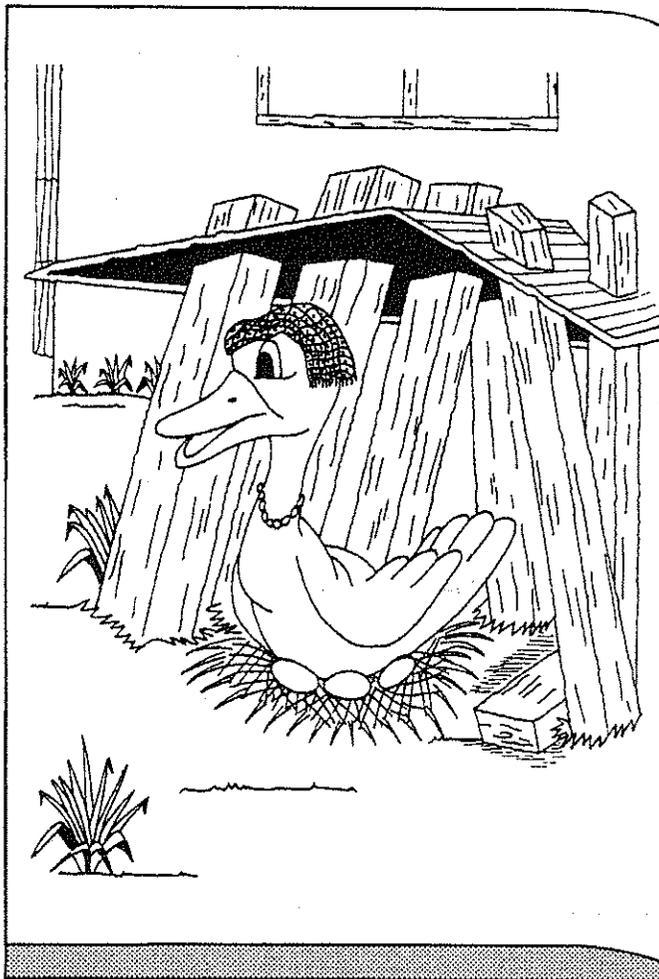


Entonces el amigo chompipe le dijo:

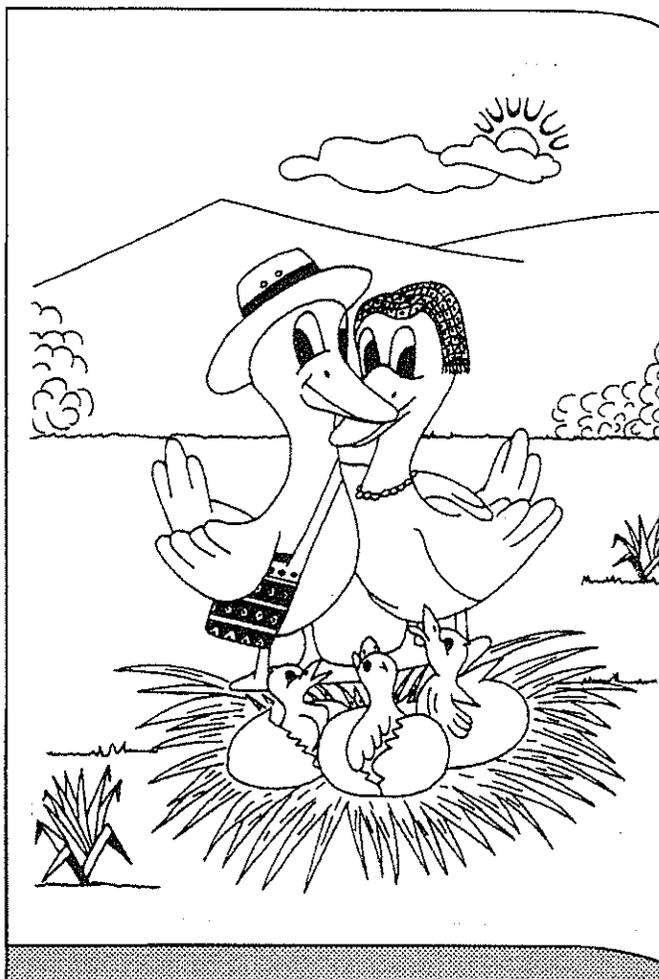
No te pongas triste, tu patita no se ha perdido.

Yo sé donde está. Ven y te la enseñaré.

Caminaron los dos hacia un corral que estaba cerca.

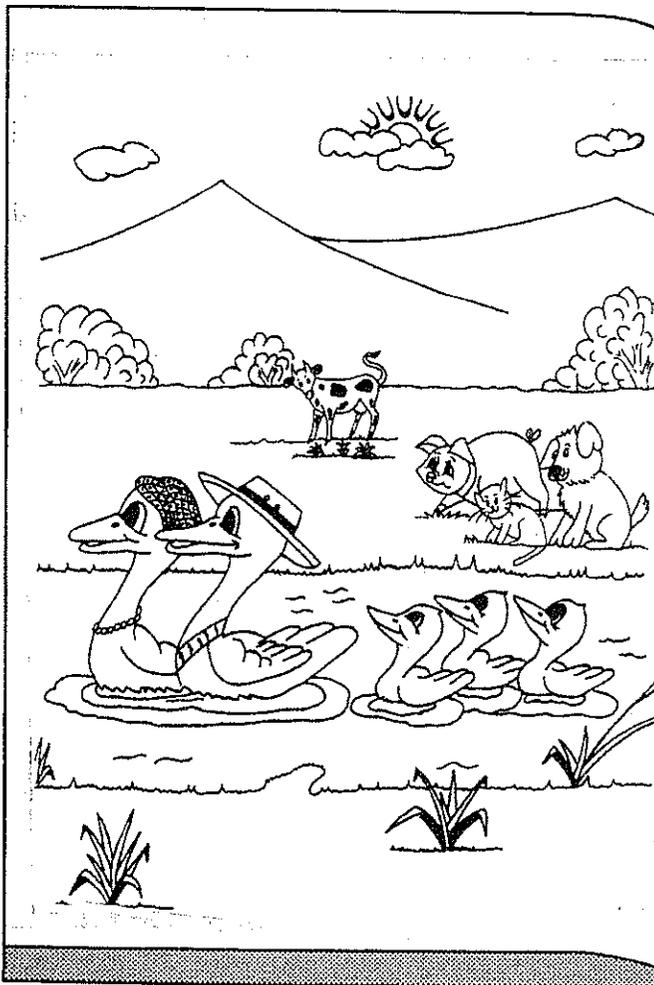


Y allí bajo de unas maderas,
se encontraba la patita
muy feliz, empollando
3 hermosos huevos.



Pasaron los días, y
con el calor de su mamá,
los huevos reventaron.

Cuando nacieron los patitos,
su mamá y su papá
delicadamente les quitaron
las últimas cascaritas
de su nacimiento.



Y formados en fila se
fueron a nadar en familia.

Todos los demás animales de la
granja los vieron muy
orgullosos y felices a
los nuevos padres.

Cuento El Tesoro de Shepel



EL TESORO DE SHEPEL



Shepel es el nombre de mi pueblo, así como el de la princesa que vivía en el valle cuando yo aún era un niño de diez años.

Ella fue una niña amable de largas trenzas y hermosos ojos negros, quien encontró una mina de piedras preciosas, las cuales nos obsequiaba a los habitantes del pueblo.

Eran tan bellas y valiosas que llegaban personas desde muy lejos a comprarlos y otras a admirarlos por su singular belleza.



El pueblo era próspero y feliz, hasta que un día infortunado, bajó de la montaña un malvado gigante quien se llevó a la princesa.

La gente del pueblo se entristeció, ya no hicieron más collares, pues la princesa Shepel era la única que conocía donde estaba la cueva.

El gigante era muy ambicioso, quería apoderarse del tesoro de la cueva y por eso raptó a la princesa.

Así pasó mucho tiempo y cada vez el pueblo se ponía más pobre y más triste, pues ya nadie quería visitar Shepel, ya que no había más collares que admirar y comprar.



Fue entonces cuando decidí subir a la montaña. Tuve miedo, tal vez porque era más pequeño que todos los muchachos que antes habían ido a buscar a Shepel.

Esperé hasta el amanecer, tomé unas tortillas y queso, los metí en mi morral y me marché.

Me acompañaban en mi camino un venado, dos conejos y tres curiosas ardillitas. Luego de caminar como una hora me dio apetito. Saqué las tortillas y el queso y comencé a comer.

Fue entonces cuando vi a lo lejos una luz muy tenue y caminé hacia donde brillaba. Gran sorpresa la que llevé...



Descubrí entonces una gran cueva donde estaba la princesa Shepel, era la mina de piedras preciosas, ella estaba llorando tristemente mientras hacía collares de muchas piedras preciosas.

Pero los animalitos se asustaron y comenzaron a correr, haciéndo ruido, el gigante que se encontraba cerca los oyó y dijo con voz ronca y muy fuerte:

¿Quién está aquí?

¿Acaso será otro tonto muchacho que viene a salvar a Shepel?

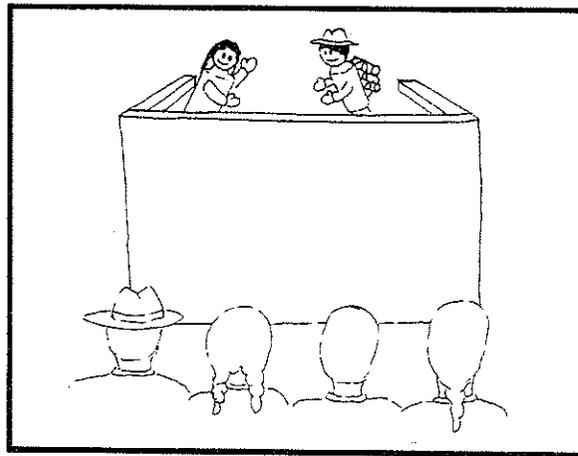
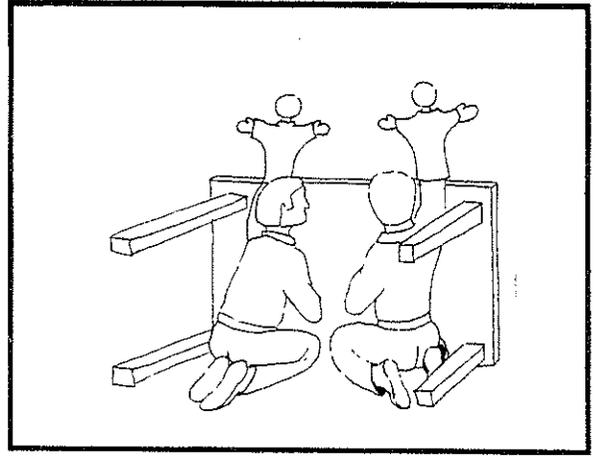
Yo temblaba, pues creía que él me había descubierto....



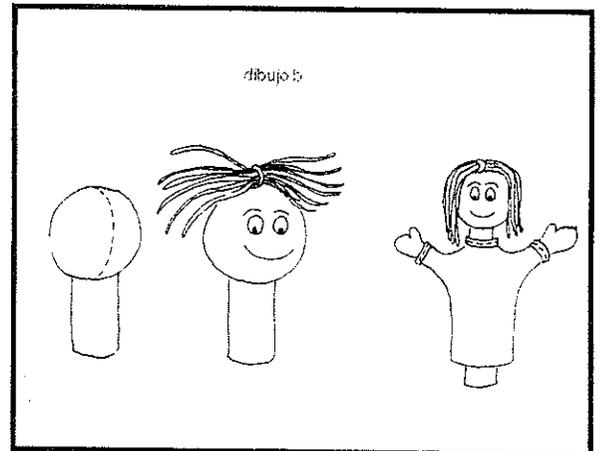
Luego se enojó mucho, pues se dio cuenta que ya tenía en mi poder a Shepel, y comenzamos a correr hacia la cima de la montaña. Dejé a Shepel escondida detrás de unos árboles y comencé a correr yo sólo, así podría distraerlo y que Shepel regresara al pueblo.

El gigante gritaba que no nos dejaría escapar, pues no teníamos a donde ir, recorde que las ardillitas me habían llevado algunas nueces así que las deje caer y el gigante resbaló por la montaña y cayó en un profundo precipicio, siendo ésta la última vez que supimos de él.

Regresamos Shepel y yo al pueblo que nos esperaban con una gran fiesta, pues el gigante había sido vencido.



GUÍA DIDÁCTICA

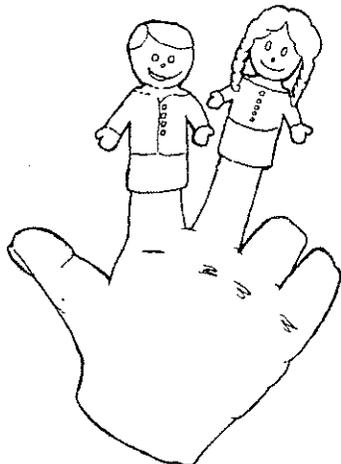


GUÍA DIDÁCTICA

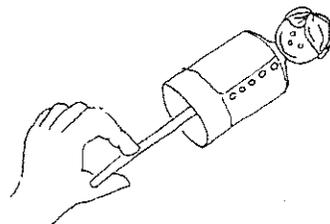
ALGUNAS TÉCNICAS DE ANIMACIÓN

1. MINI-TITERES:

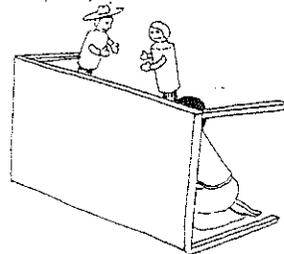
Los mini-titeres son un recurso de fácil elaboración. Con unos pedazos de tela de colores bonitos, aguja e hilo, o simplemente con cartulina, goma de pegar y un poco de imaginación se pueden hacer divertidos personajes. También se pueden hacer con trocitos de bambú o caña de castilla. Se manejan metiéndolos cada uno en un dedo. De preferencia se usan los dedos índice y meñique. Se pueden hacer minititeres solo de cara o con cara y traje. Miden unos 10 cms aproximadamente.



También se pueden construir con los tubos que traen en medio los rollos de papel de baño, los cuales se pueden pintar y forrar con suma facilidad, incluso resulta fácil hacerles cola, orejas, bigotes y hasta ponerle sombrero; para su manejo, en la parte inferior se les pega un palito largo para poderlos manejar por dentro del teatrino. (Fig. N° 2)



El éxito de los mini-titeres, como el de todo títere en general, consiste no sólo en su elaboración, sino en que se mueva y tenga una voz que corresponda al personaje que representa. Para que tenga un buen efecto, siempre se recomienda que el mini-títere disponga de un teatrino funcional, que vaya de acuerdo a su tamaño y a la distancia que esté del público. Este puede ser desde la orilla de una mesa o escritorio hasta una puerta donde se atraviese un palo, encima de éste se coloque un perraje y por donde se aparezcan uno o dos minititeres que representen escenas del cuento. (Fig. N° 3)



2. TITERES:

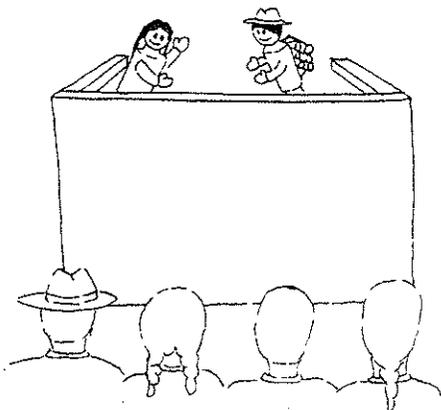
¿Qué es un títere?:

El **títere** es un muñeco. Pero no es un muñeco común y corriente, porque a los títeres los podemos hacer hablar, moverse, cantar. Frente a los niños el **títere** cobra vida. Se vuelve un actor en un escenario. Les recuerda a una persona o a un animal pero más pequeño, tiene una cara más exagerada y hace movimientos diferentes a los nuestros.

El único secreto para que tengamos éxito con nuestros títeres, es que nosotros los educadores los aprendamos a manejar bien y que los enseñemos correctamente a los niños mayores a manejarlos.

Los títeres nos ayudan a contar historias y cuentos, además nos permiten enseñar cosas de manera divertida y que a los niños no se les olvida.

DIBUJO A



La fabricación de títeres:

Los títeres son parte importante de la dimensión mágica que les encanta a los niños. Es por eso que nos debemos esmerar en la fabricación de los mismos. Utilizando los recursos más a la mano, podemos crear verdaderos personajes para nuestros cuentos.

Un procedimiento fácil para la fabricación de títeres es el que sugerimos a continuación.

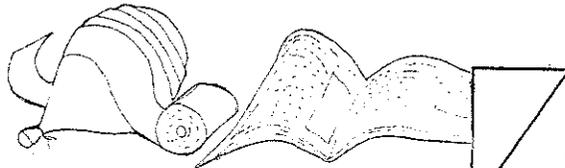
Para hacer un títere de guante: UNA DE LAS MUCHAS MANERAS PARA FABRICAR LA CABEZA Y LA FUNDA.

Materiales:

1. Vejigas pequeñas.
2. Periódicos viejos cortados en tiras de 2 cms.
3. Engrudo o resistol (éste es un poco más caro)
4. Tijeras.
5. Sobras de lana o lustrina, pelo de elote, paxte o lazo desenredado, pedazos de pieles de animales.
6. Retazos de tela o papel crepe
7. Hilos y aguja.

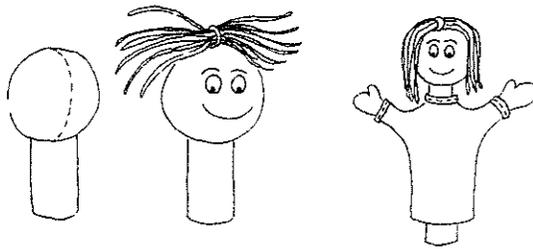
Procedimiento:

1. Se infla la vejiga o globo del tamaño de una mano cerrada.
2. Se van colocando tiras de papel periódico, o de papel de baño, unas sobre otras hasta envolver completamente la vejiga. En el lugar donde se le ha hecho el nudo a la vejiga para que no se le salga el aire, no se pone papel, se deja un espacio sin poner papel para que cuando ésta se desinfla, se pueda sacar con facilidad. Debe secarse de ser posible al sol para que se ponga dura. (Ver dibujo)

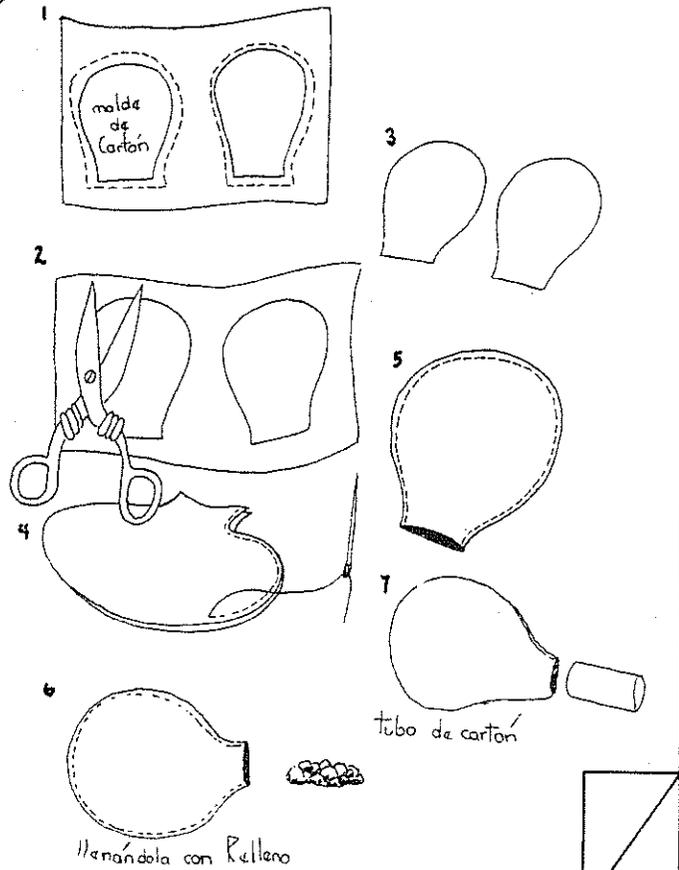


3. Mientras se seca la cabeza, se elabora el cuerpo siguiendo este modelo:

dibujo b

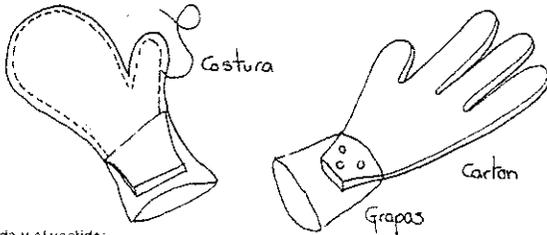


4. También se pueden hacer las cabezas con tela. Se hacen con moldes que se apoyan en la tela, se marca con un lápiz la tela para luego recortar; se recorta un poco más ancha que el perfil dibujado en la tela porque después se coserá y rellenará para darle volumen. Para el relleno se usa viruta de madera, o retazos de tela. Al rellenar la cabeza, se deja en el interior espacio para colocar un tubo de cartón, se mete al cuello de la funda, asegurándolo con unas vueltas de hilo tejido o fuerte.



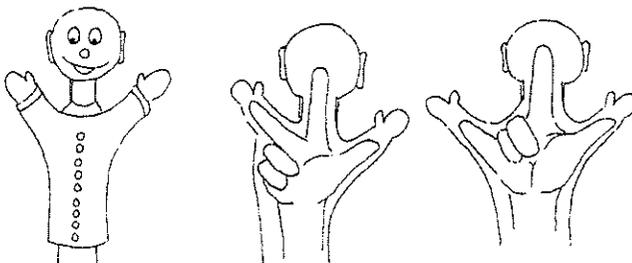
5. Brazos y manos:

Las manos se pueden hacer de cartón y coserse en la funda del traje del títere, pueden hacerse más simplificadas, marcándoles únicamente el pulgar y los otros cuatro dedos juntos. Ver el dibujo.



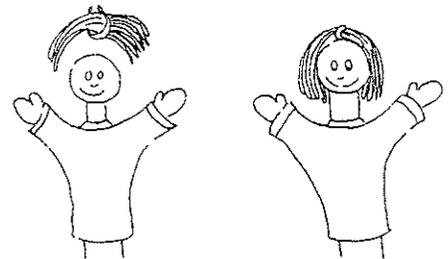
6. La funda y el vestido:

La funda es lo que da cuerpo al títere. Por eso, es tan importante como la cabeza. Una funda mal hecha va a dificultar el manejo del títere. En cambio, una funda bien hecha, permite el movimiento libre de la mano y de los dedos. La funda debe llegar hasta el codo de la persona que va a manejar el títere y no ha de estar muy apretada para no quitar gracia al movimiento, ni muy amplia para que los movimientos de la mano se pierdan entre los pliegues de la tela. Si la funda se va a emplear como traje, se le agregan elementos como por ejemplo: un delantal, una capa o un cinturón.



7. Pelos y bigotes:

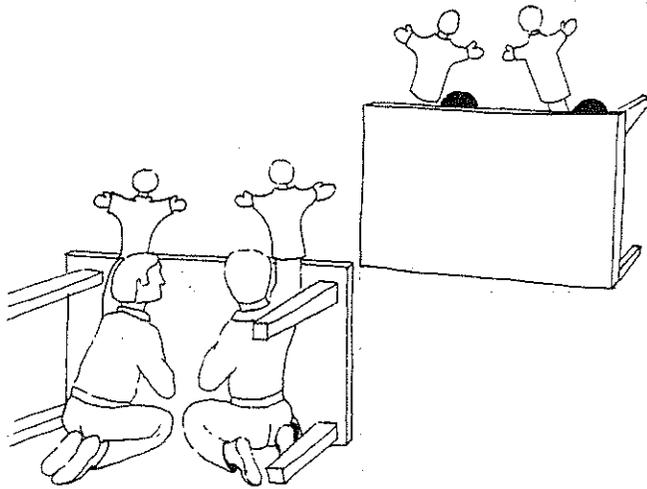
Para ponerle cabello a nuestros títeres se puede usar: lana, tiras de tela, algodón, crin de caballo, paxte, cerdas de cepillo, entre otros. Cuando hayamos escogido el material para la peluca, lo pegamos directamente en la cabeza. Cuando las cabezas sean de tela rellena, se les coserán las caras y las pelucas. Los ojos pueden ponerse con botones, remaches, semillas de frijol, etc, pero deberán verse bien a distancia. Se les deben exagerar las acciones. La boca no siempre es indispensable, pero los ojos y las cejas sí. Por lo tanto hay que ponerlos bien, no muy altos, para que miren al público. Los ojos pueden tener diferentes formas, cuadrada, circular, redonda, etc.



¿COMO SON LOS TEATRINOS?:

El escenario o teatrino es el lugar o espacio donde se realiza el espectáculo de títeres. Hay dos clases de teatrinos: el teatrino improvisado y el teatrino desarmable.

El teatrino improvisado es el más sencillo, ya que consiste en habilitar cualquier lugar para dar una función de títeres.

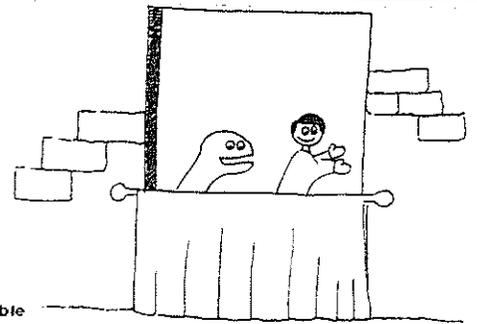


El teatrino desarmable es fácil de llevar a cualquier parte, y de armar y desarmar en poco tiempo.

Teatrino improvisado

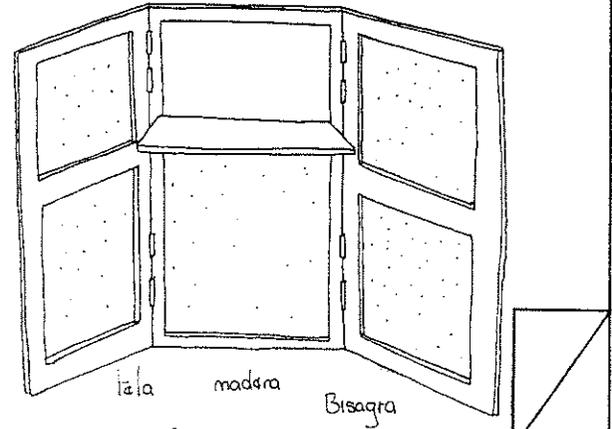
Para hacerlo basta un trozo de tela, un mantel o una cobija, y aprovechar ciertos lugares de un local o de una casa.

Se puede colocar **en una puerta**, como se puede observar en la figura, sólo necesitamos un cordón o pita que atraviese por la mitad el umbral de la puerta de todo a lado. Luego colgaremos del cordón una tela. Y colgados del techo pondremos la decoración hecha con papel o tela. Al terminar guardaremos nuestros utensilios en una caja de cartón.



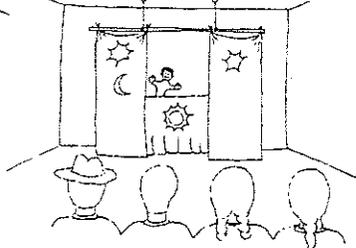
Teatrino desarmable

Este se arma y se desarma con facilidad, no es pesado y se transporta con facilidad. Es el que usan los títeres profesionales. Este teatrino tiene la forma de un cubo recubierto de tela en tres de sus lados, y se forma con una armazón hecha de tiras de madera, bambú o caña de castilla. La armazón consta de dos cubos: uno que sirve como base, y otro que se levanta sobre el primero. El cubo base está formado por tres lados: el frente o tijera, y los laterales o cuadros. (Ver dibujo)



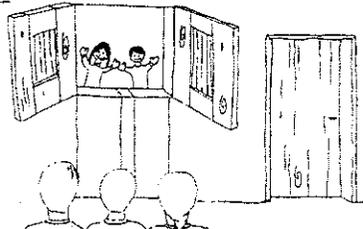
Otra opción: Si damos una función en un salón de clases, atornillaremos una armellas al techo. Las armellas deberán estar alejadas de la pared del fondo aproximadamente dos metros.

De las armellas situadas a los extremos bajaremos dos cordones o pitas pequeñas que sostendrán el primer telón. Este telón ha de estar a la altura que necesitemos para manejar los muñecos, y deberá llegar hasta el piso. A continuación, colgaremos una tela unida a toda la serie de armellas; el ancho de la tela nos dará la parte alta de la boca de la escena. Finalmente, a los dos lados del teatrino bajaremos dos cortinas que tendrán la anchura necesaria para enmarcar la boca del escenario. Este escenario es fácil de poner y quitar. Cuando se desocupa el material solo se enrolla y se amarra con pitas (Ver dibujo)

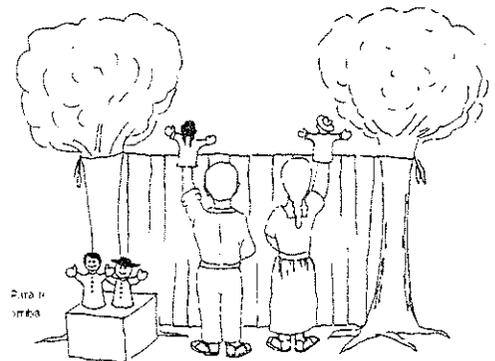


Si se desea colocar un fondo decorado para el teatrino, se puede pintar un paisaje con árboles, un río, un sol y grama sobre una cartulina. Y se pega a la pared de atrás. O si se puede conseguir, también queda muy bonito y vistoso un paisaje de los que se usan en Navidad para fondo del Nacimiento.

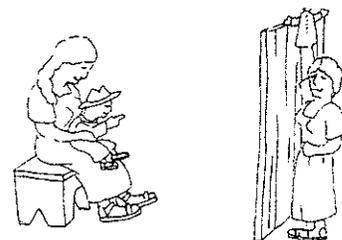
También se puede aprovechar una ventana del Jardín infantil, y el público puede acomodarse en el comedor, cómodamente sentados. (Ver dibujo)



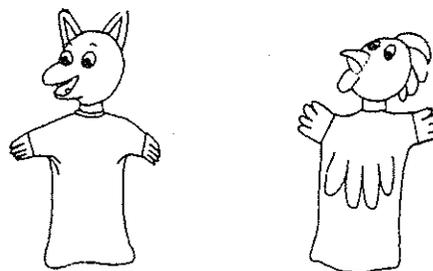
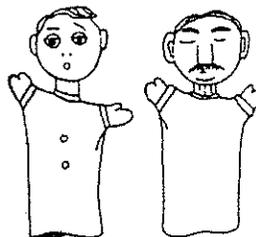
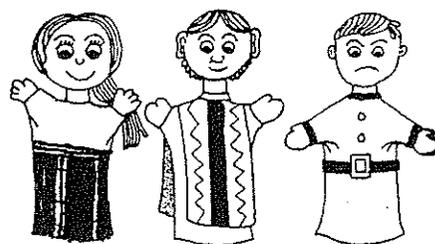
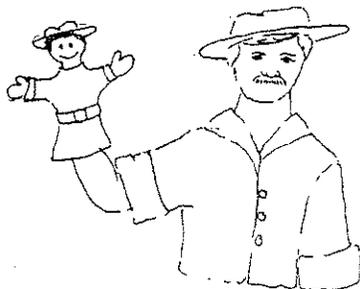
También se puede hacer un teatrino al aire libre, aprovechando dos árboles que estén cerca uno del otro. (Ver dibujo)



Para manejar los títeres y que el público los vea cómodamente, hay que elevarlos arriba de nuestras cabezas, tal como se ve en el dibujo.



Forma correcta de manejar un títere.



UTILIZAR TODOS NUESTROS RECURSOS ES PONER EN MOVIMIENTO NUESTRA IMAGINACIÓN:

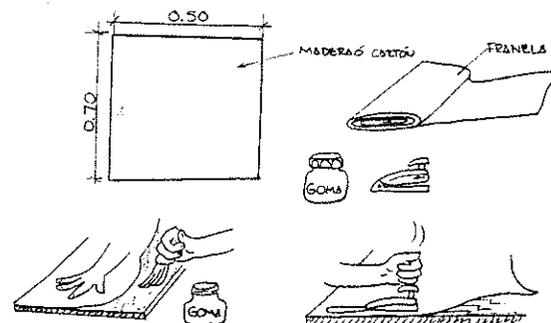


3. FRANELOGRAFIA:

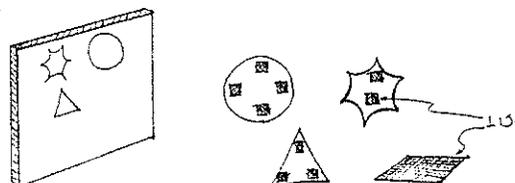
Materiales que se van a usar:

1. Un pliego de plywood o cartón grueso.
2. Una yarda de franela o franelón.
3. Chinchas o grapas.
4. Engrapadora.
5. Tijeras.
6. Cartulina.
7. Crayones, marcadores, papel lustre, materiales de desecho (pajitas, bombones, sobras de madera de lápices que sacan los sacapuntas, algodón, etc.)
8. Una tira de cinta adhesiva.

Básicamente se trabaja sobre un pliego de madera delgada, también puede servir una caja mediana de cartón ya extendida que tenga mas o menos las siguientes dimensiones: 0.70 cms. de largo por 0.50 cms. de ancho. el cual se forra por un lado de franela, fijándolo con pegamento o con grapas. Mientras el otro lado puede ser pintado o forrado con cartulina. (Ver dibujo)



Las figuras que se coloquen sobre el franelógrafo deberán tener pedacitos de lija en la parte posterior para que se puedan fijar en la franela y no se caigan. (Ver dibujo)



Lo interesante del franelógrafo, es que los niños pueden dibujar y pintar los personajes de los cuentos con colores muy vivos, según ellos se los imaginen, y el educador los poniendo en la secuencia del relato. Es mejor que el educador les indique aproximadamente de qué medidas hacer los dibujos, para que no los hagan muy pequeños y así se aprecien a distancia. (Ver dibujo)



4. DOMINO (para jugar los cuentos):

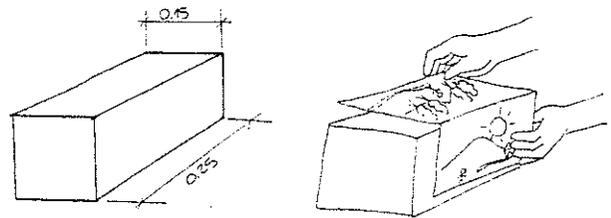
Dependiendo de los recursos con que se cuente en la comunidad se puede elaborar un juego de dominó que consta de 16 piezas.

Materiales:

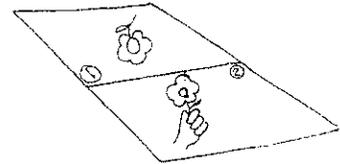
1. Cajas de zapatos, cartón grueso o madera delgada
2. Si se va a trabajar con cartón grueso (cajas de cartón ya usadas) o madera delgada cada pieza deberá medir:

0.25 cms. de largo por 0.15 cms. de ancho. **Esto con el objetivo de que los niños distingan bien la secuencia de las ilustraciones.**

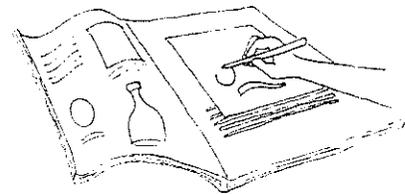
2. Si se van a pegar las ilustraciones sobre las cajas de zapatos, estas ya tienen más o menos una medida standard.



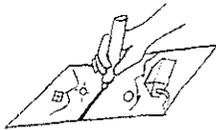
ilustraciones combinadas con números (Ver dibujo)



ilustraciones copiadas o pasadas (calcadas) de revistas o historietas, y que tengan relación con el cuento de que trate. (Ver dibujo)



Se debe tener el cuidado de pintar la raya negra que va indicada entre cada dibujo en cada pieza del dominó y que separa las dos acciones. (Ver dibujo)

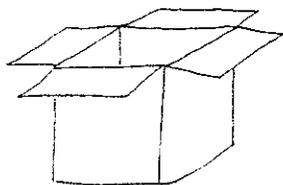


5. TELEVISION DE CARTON

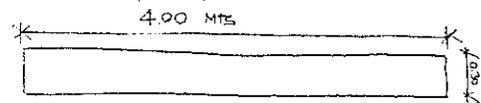
Esta ayuda pedagógica es muy fácil de hacer y sirve para infinidad de aplicaciones. Se puede utilizar muy bien para apreciar la secuencia de un relato.

Materiales:

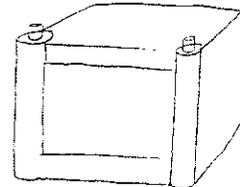
1. Una caja de cartón un poco grande. (Ver dibujo)



Una tira de papel blanco o cartulina de unos cuatro metros de largo por treinta centímetros de alto, dividida en pedazos que sean todos de igual tamaño con líneas hechas con marcador. (Ver dibujo)



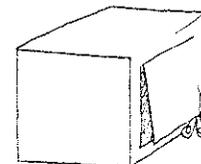
Dos rodillos de madera puestos por dentro de la caja que servirán para que pasen los dibujos donde están las escenas del cuento. (Ver dibujo)



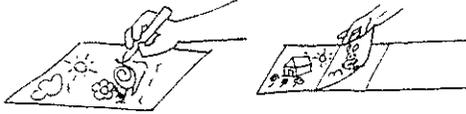
4. Crayones, acuarelas, marcadores.
5. Tijeras
6. Goma, engrudo o resistol.
7. Regla

Procedimiento:

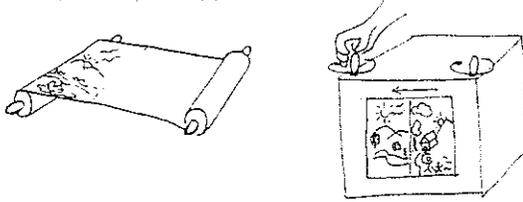
1. Se corta con tijeras la parte de la caja que va a servir de pantalla. (Ver dibujo)



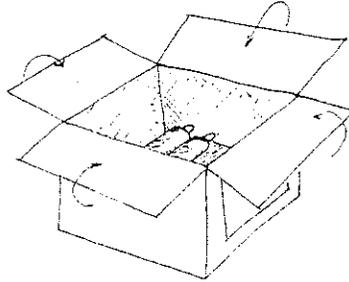
- Se dibuja y pinta cada una de las escenas (los dibujos) que van a llevar la secuencia del cuento. Una escena en cada pedazo de la tira de papel que va a presentar los dibujos.
- La que están hechos y pintados con colores vivos los dibujos se pegan en cada bloque de la tira de papel. (Ver dibujo)



- Esta tira se enrolla y la punta se pega a uno de los rodillos que van a tener las escenas girando por dentro. Estos rodillos salen por la parte de arriba de la caja para poder manejar la T.V. (Ver dibujo)

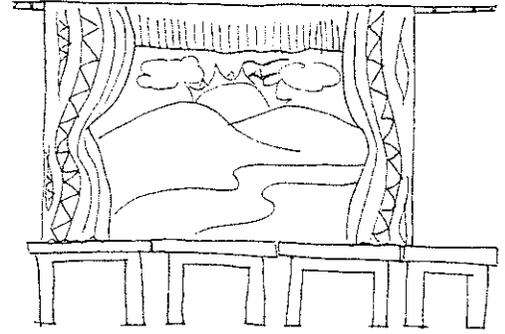


- La tira de las ilustraciones junto con los rodillos se guardan en la misma caja y esta se cierra.



6. DRAMATIZACION:

Utilizando la misma fórmula para la elaboración del teatrino se puede elaborar un escenario que no tendrá nada que envidiarle al de un teatro. (Ver dibujo)



Materiales:

- Vara de caña de una medida apropiada. (Mejor si mide unos tres metros).
 - Tres perrajes o cortes de la región.
 - Lazos.
 - Plástico en tras.
 - Paisaje para el fondo.
 - Piedra de moler, trastos, especie de cama, fuego simulado con papel rojo.
- Tratándose de la historia "Aventuras de una recién casada".

Teniendo en cuenta la historia que se trate de dramatizar, así se podrá usar de dos a cuatro (o hasta más) mesas poniéndolas juntas para que sirvan como **tarima** o **escenario**, así evitaremos que nuestros actorcitos se caigan.

Es muy importante que todos los niños que participen conozcan la

sepan el papel que están representando y se sientan seguros en él, porque sólo así de esa manera podrán inventar los diálogos, o sea, lo que tienen que decir, no es bueno memorizarlos porque luego los olvidan, pero sí es necesario que tengan estrecha relación con el cuento que están dramatizando.

Es muy importante que el educador escoja bien el cuento para ser dramatizado, debe de ser fácil memorización y que a los niños les guste y vean como un juego esa tarea. Un juego en el que van a representar personajes que tienen cosas muy importantes que comunicar al público.



TITERES DE SOMBRA

Para hacerlos lo primero que se debe tener es una **pantalla**. Una pantalla es donde van a poner sus títeres para representar alguno de nuestros cuentos del moral.

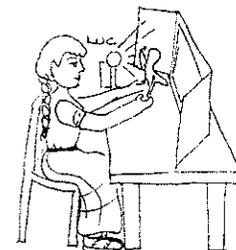
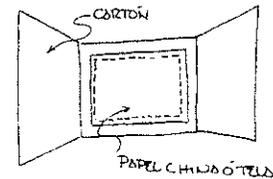
Se debe escoger bien el tamaño de la pantalla, el que resulte más cómodo y se harán los títeres del tamaño adecuado para que funcionen dentro de la pantalla. Una buena pantalla mide un metro de alto por 70 centímetros de ancho.

La **hecha** la **pantalla** y los **títeres de sombras**, se colocaran sobre una mesa como se ve en el dibujo.

Materiales:

- Cartón para hacer la pantalla.
- Papel de china o tela delgadita para hacer la parte de la pantalla donde aparecerán los títeres de sombras.
- Diferentes tipos de papel: bond, cartulina, cartón, de china, celofán, etc.
- Goma o resistol, tijeras, lápices, alambre, hilo grueso.

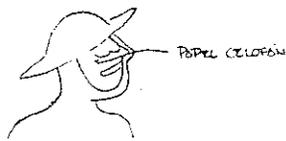
No se olviden que los títeres de sombra son planos. Y que para manejar los títeres de sombras se sostienen con un palito en su base y que se logrará una imagen más nitida si se presionan suavemente contra la pantalla.



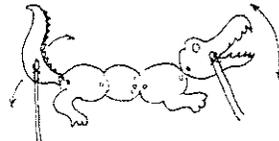
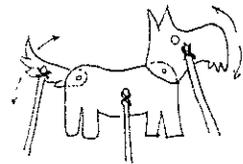
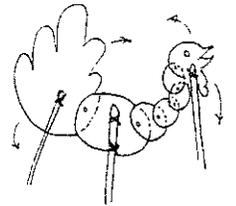
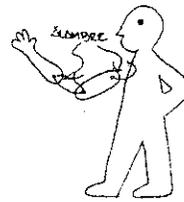
Sombras con color:

-Se pueden inventar títeres de sombra más bonitos, haciéndolos con papeles de colores, retazos de papel celofán, retazos de plástico, etc.)

-Una forma fácil de hacerlos es con una armazón de cartón poniéndoles celofán en áreas interiores. (Ver dibujo)

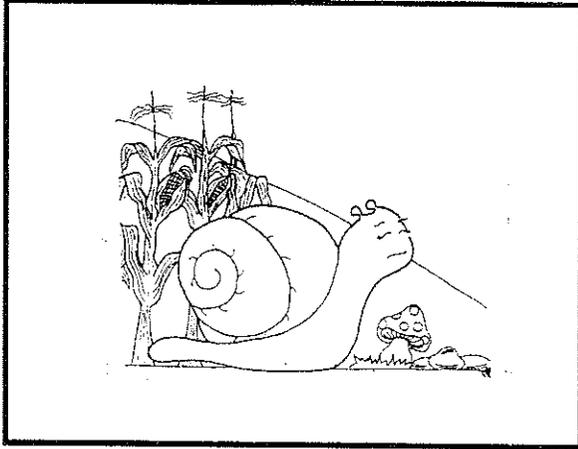
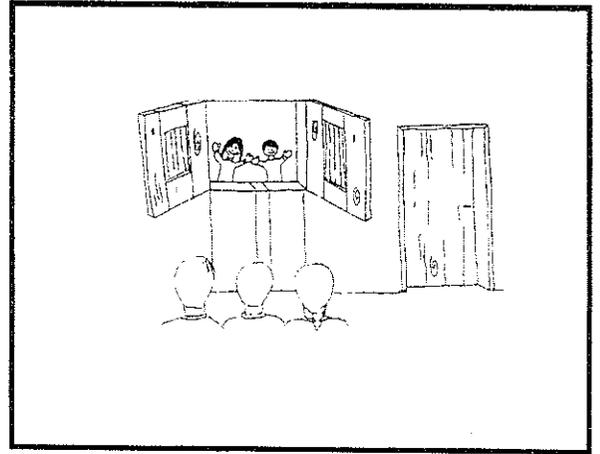
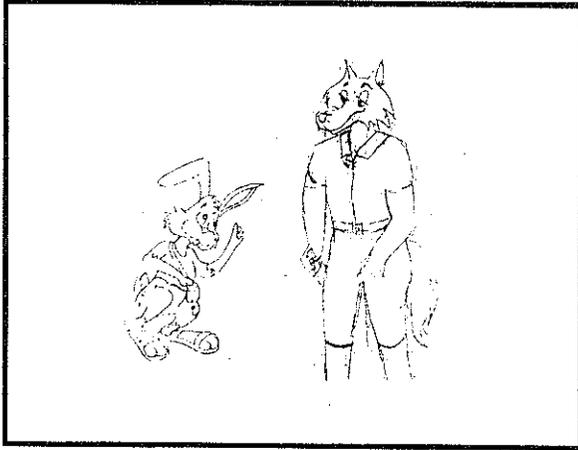


PAPEL CELOFÁN

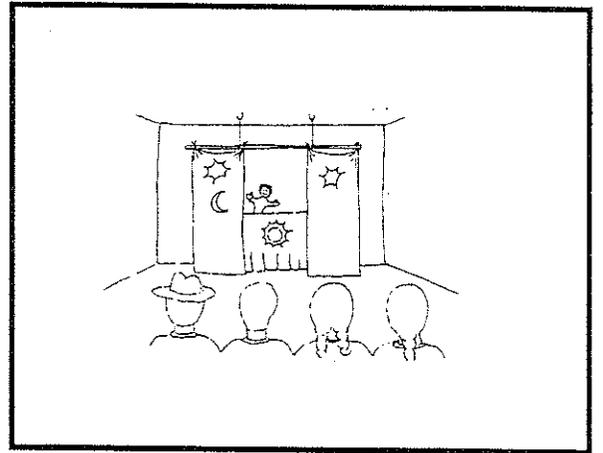


Para hacer las sombras en movimiento copia las piezas que te muestra este dibujo. Para que se muevan hay que amarrarlas con hilo grueso o alambre delgadito (como el que hay dentro de los radios viejos). Atraviese el hilo o el alambre en los sitios que se indican u dóblala sin apretar mucho. (Ver dibujo)





CAPÍTULO 7



CONCLUSIONES

1. Se ilustraron diez cuentos en series de episodios distintos para cada uno, para "El Proyecto Morral de Cuentos".
2. Se ilustró la Guía Didáctica con dibujos que contienen uso de materiales y procedimiento de relato de cuentos.
3. El objetivo de nuestro trabajo se llevo a cabo realizando 67 ilustraciones.
4. El diseño de las ilustraciones para el "Proyecto Morral de Cuentos" se fijó de acuerdo con la validación realizada a través de los niños del área ixil, los educadores de los Jardines Infantiles, el personal de Niños Refugiados del Mundo.
5. Los diseños donde aparecen personajes representativos de la población indígena y figuras zoomórficas con traje de la región ixil, tuvieron gran aceptación entre los niños y educadores del lugar.
6. Los cuentos del proyecto ya son conocidos por muchos niños de la región, que han estado en los Jardines Infantiles, la presentación de los mismos con ilustraciones facilitará el proceso de enseñanza-aprendizaje de las nuevas generaciones.
7. El diseño gráfico favorece el desarrollo de la educación en Guatemala, principalmente por la característica del polilingüismo.

RECOMENDACIONES

1. Que el programa de Diseño Gráfico inste a los estudiantes a realizar proyectos similares a éste.
2. Que los proyectos de graduación sean reales, con el apoyo de alguna institución y que se les de finalidad, con el propósito de contribuir al desarrollo de nuestra sociedad.
3. Que se ilustre más material de apoyo para los educadores del área rural.
4. Que para futuros proyectos se realicen validaciones para que los resultados sean verídicos y no ficticios.
5. Que se continúe ilustrando figuras zoomórficas y de estilo maya para que las siguientes generaciones indígenas conozcan la cultura maya.
6. Que otros cuentos conocidos por los niños del área rural sean ilustrados para que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea efectivo.

BIBLIOGRAFÍA

LIBROS

Arnold, Eugene. Técnicas de la Ilustración. Las Ediciones de Arte, Barcelona: 1982.
Continua...

Colby, Benjamín. Ixiles y Ladinos.

Herrarte Lemús, Francisco. Idioma Castellano Primer Curso. Guatemala: Editorial del Ejército, 1981.
Continua...

Parramón, José M. Como Dibujar Historietas. España: Editorial Jesús Blasco, 1962.
Continua...

Ramírez, Margarita. Hablemos sin Palabras ; 2 edición, Guatemala: URL Instituto de Lingüística PRODIPMA, 1992.

FOLLETOS

Asociación de Investigación y Estudios Sociales y Fundación Centroamericana para el Desarrollo -FUNDECE-. "Caracterización del Departamento de El Quiché". Guatemala: 1993.

Congreso Internacional de Educación Infantil 2. Potencias y Comunicaciones Fundamentos Psicopedagógicos, Metodológicos, Intervenciones y Recursos. España: Comunidad de Madrid, 1989.
Continua...

Dagnino, Nicole. "Proyecto Morral de Cuento". Guatemala: Niños Refugiados del Mundo. 1993.

Organización de Naciones Unidas para la educación -UNESCO-. Bases y Elementos para la educación Curricular. Editorial: PNUD Programa de las Naciones Unidas para el Desarrollo. 1988.

Programa de las Naciones Unidas, Programa de desarrollo para desplazados, refugiados y repatriados C. A., -PRODERE-. "Características Socioeconómicas del Triángulo ixil".

REVISTAS

Memoria 12 comunicación Social y Supervivencia Infantil. "Análisis de Mensajes para y sobre los niños". Antigua Guatemala: 1988.

Ministerio de Educación y Ciencia de Panamá. "La Educación infantil en el medio rural". Colección "Documentos y presupuestos de trabajo". 1992.

GLOSARIO

Armonía es la impresión que produce una buena selección y el arreglo de todos los elementos del dibujo en conveniente correspondencia. La armonía más simple consiste en la repetición de varias líneas elementales.

Destaque se basa en que la vista va, primero, a la cosa más importante de cualquier arreglo, y desde ella a todas las demás en orden de importancia. Para ello cada dibujo habrá de tener una sola parte dominante, a la que deben estar subordinadas las demás. El destaque se crea por la disposición de elementos, por el contraste de línea, valor o color o por los espacios o márgenes. Todos estos métodos pueden ser combinados en un solo dibujo, por uno o varios elementos.

Equilibrio es la compensación o contrapeso ponderado de las potencias de fuerza o atracción a ambos lados de un eje vertical. Un elemento u objeto tiene mayor potencia de atracción por el contraste que establece con él, otra cosa menos importante: un elemento pequeño atrae más la atención entre otros más grandes porque es diferente. El equilibrio está basado en los mismos principios que el balancín infantil (sube y baja). En éste se equilibran dos pesos iguales cuando tienen la misma distancia desde el centro. Cuando son desiguales, el elemento de mayor peso habrá de estar más cerca del centro, y el de menos peso más separado, para que ambos se equilibren.

Existen dos tipos de equilibrio:

Formal o simétrico es cuando dos objetos o formas son iguales o parecidos en aspectos y tienen el mismo peso: están situados a distancias iguales del centro.

Informal o asimétrico es cuando los objetos o formas tienen un peso distinto. Se les habrá de disponer a distancias diferentes del centro, para mantener el equilibrio.

Línea es una convención, ella forma parte de todos los dibujos y es la que sirve de estructura o esqueleto básico en todo trabajo pictórico.

De su uso dependen, en gran parte, el efecto compositivo y la impresión.

Las líneas se dividen en: rectas, quebradas y curvas.

Línea recta es una sucesión de puntos continuos que expresa rapidez, dirección, firmeza, fuerza y poder. Es esencial en la estructura y en el equilibrio de las curvas.

Las líneas quebradas son aquellas que expresan agitación y nerviosidad.

Las líneas curvas son las que expresan flexibilidad, elegancia, ritmo, voluptuosidad, energía, movimiento e intranquilidad.

Perspectiva tiene por objeto representar en una superficie una figura que ofrece el aspecto de un objeto de tres dimensiones. Da a los dibujos sensación de distancia y profundidad. Sirve para expresar la relación de una figura o forma con otra cuando ambas están en un plano diferente.

Proporción en el dibujo ésta formada por la introducción de un elemento que rompe la igualdad de tamaños.

Radiación es cuando los elementos del dibujo nacen de un punto central o eje, como el del ritmo. Tiende a producir unidad, porque las diferentes partes están comunicadas en un centro. La radiación puede ser circular, en forma de abanico o angular.

Ritmo es un orden acompasado o movimiento organizado que por la cualidad y dirección de las líneas y la disposición de los elementos del dibujo, conduce la vista de una a otra parte y de manera fácil y rítmica. Una composición rítmica se debe basar en una línea continua de movimiento por todo el conjunto que guíe la vista, de manera que ésta viaje por un camino organizado y sin la menor sensación de dificultad.

Tono es la diferencia de intensidad que existe entre el blanco y el negro, o sea entre la luz y sombras. El valor del tono es el fundamento básico de la sombra.

Los valores del tono se distribuyen en cuatro zonas importantes:

La de la luz, o sea aquella parte más iluminada directamente por la fuente lumínica; la de medio tono o penumbra, que son los valores intermedios entre la luz y la sombra; la de sombra o aquellas partes a las que no llega la luz; el reflejo es la parte de la sombra que recibe la luz directa que proyectan otros planos o cuerpos contiguos o el de sustentación.

Por medio del tono se destaca y da volumen a la forma; son sugeridos la distancia y el espacio. Por ello, el tono es de suma importancia para varios dibujos, como los muy iluminados, los de medio tono o penumbra y en los que se requiere la sombra y en algunos casos el uso del reflejo, siendo éste la parte de la sombra que recibe la luz indirecta que proyecta otros planos o cuerpos contiguos o el de sustentación.

La belleza del dibujo depende de la organización unitaria de armonía, proporción, equilibrio, ritmo, radiación y destaque.⁹

9. José M. Parramón, *Como Dibujar Historietas*, p. 13-26

CUESTIONARIOS

1.

1. **QUÉ METODO DE ENSEÑANZA UTILIZAN PARA LA EDUCACIÓN DE LOS NIÑOS**

- DA UNA EXPLICACION GENERAL A TODO EL GRUPO
 DA UNA EXPLICACION INDIVIDUAL A CADA NIÑO
 AMBAS

2. **QUÉ MOTIVA A TRABAJAR MÁS A LOS NIÑOS**

- ACTIVIDADES MOTRICES FINAS
 ACTIVIDADES MANUALES

3. **QUÉ TIPO DE LETRAS EN LOS LIBROS LES ATRAE MÁS A LOS NIÑOS**

GRANDE.



MEDIANA



PEQUEÑA



4. **EN LOS LIBROS DE CUENTOS, QUÉ TIPO DE DIBUJO LES GUSTA MÁS A LOS NIÑOS**

- DIBUJO A LÍNEA BLANCO Y NEGRO
 DIBUJO A COLOR
 DIBUJO A LÍNEA BLANCO Y NEGRO EN EL CUAL EL PUEDA COLOREAR
 NO LE GUSTA NINGUNO

5. **COMO TRABAJA EL COLLAGE**

- QUE LA MAESTRA LES DE EL MATERIAL PARA QUE ELLOS REALICEN EL COLLAGE
 QUE LA MAESTRA SUGIERA QUE ELLOS BUSQUEN EL MATERIAL-FUERA DEL AULA

6. **QUÉ COLORES SON LOS PREFERIDOS DE LOS NIÑOS ***

COLORES BÁSICOS



ROJO

AMARILLO

AZUL

COLORES NO BÁSICOS



ANARANJADO

VERDE

MORADO

AMBOS

7. **A LOS NIÑOS, QUÉ LES GUSTA MÁS EN LOS CUENTOS**

- DIBUJO REALISTA
 DIBUJO ESTILIZADO (UN ANIMAL CON CARACTERÍSTICAS HUMANAS)
 DIBUJO CARICATURIZADO

8. **QUÉ TIPO DE HISTORIAS LES GUSTA MÁS A LOS NIÑOS**

- REALES
 INVENTADAS

9. **EN LOS CUENTOS QUÉ TIPO DE PERSONAJES LES GUSTA MÁS A LOS NIÑOS**

- ANIMALES
 PERSONAS
 DONDE INTERVIENE LA NATURALEZA
 LAS 3 ANTERIORES

* Los educadores conocen los colores primarios y secundarios bajo los nombres de básicos y no básicos por ello se utilizan en el cuestionario

GRACIAS POR SU AMABLE COLABORACIÓN AL PRESENTE CUESTIONARIO

2.



CUESTIONARIO

UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
 FACULTAD DE ARQUITECTURA
 PROGRAMA DE DISEÑO GRAFICO

Cuentos gesticulares

1. En los cuentos del "Caracol" y "Pulgarcito" ¿Le causan alguna confusión los dibujos?
 si no
2. ¿Cree usted que un niño de 3 a 4 años pueda aprender los nombres de los dedos de la mano con el cuento "Pulgarcito"?
 si no
3. ¿Cree usted que un niño de 3 a 4 años pueda aprender los nombres de las estaciones con los personajes del sol y la nube en el cuento "Caracol"?
 sí no

Cuentos infantiles

4. ¿Le parece agradable que los personajes animales del cuento de "Los patitos" estén vestidos con trajes de la región ixil?
 si no
5. ¿Cree que los niños de la región ixil se identifican como propios los personajes del cuento "Los patitos"?
 si no
6. ¿En el cuento "Tesoro de shepel", que impresión le causa a los niños la figura el gigante?
 miedo tristeza enojo nada
7. ¿Tendrán características ixiles los personajes infantiles del cuento "El Tesoro de Shepel"?
 si no

8. En el cuento de "Don Conejo y Don Coyote". ¿Qué calificativo le daría usted a Don Coyote?

gracioso enojado envidioso egoista

Cuentos de Tradición

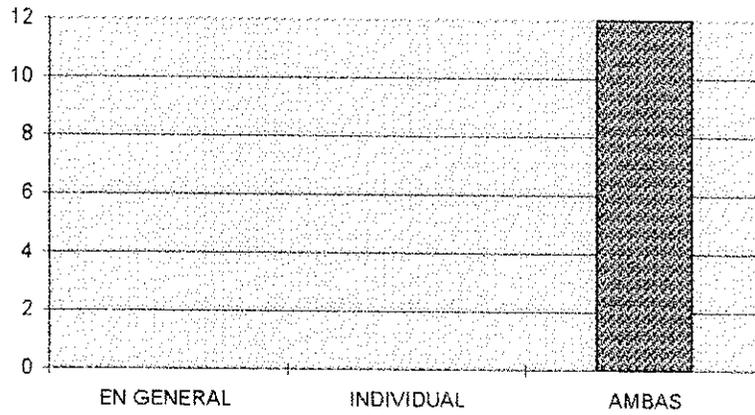
9. En el cuento de la "Rección Casada" la casa, los muebles y alrededores ¿Tienen semejanza a los que se usan en la región ixil?
 si no
10. A través de la serie de dibujos del cuento de la "Rección Casada" ¿Comprende usted el problema al cual se enfrenta la muchacha?
 si no
11. En el cuento "Los Dioses y el Maiz" ¿Comprende el proceso de la creación del hombre en la tradición Maya a través de los dibujos?
 si no
12. En el cuento del "Juego de pelota" ¿Qué impresión le da que se convinen dibujo real con dibujo Maya?
 me gusta no me gusta no sé me es indiferente
13. En el cuento de "La Ardilla y la Culebra" ¿Se adaptaron al relato los dibujos de los personajes?
 si no
14. El personaje de la culebra ¿Qué impresión la causa?
 miedo sorpresa enojo nada
15. Los fondos en los que se relata el cuento "La ardilla y la culebra" ¿Son semejantes al territorio del área ixil?
 si no



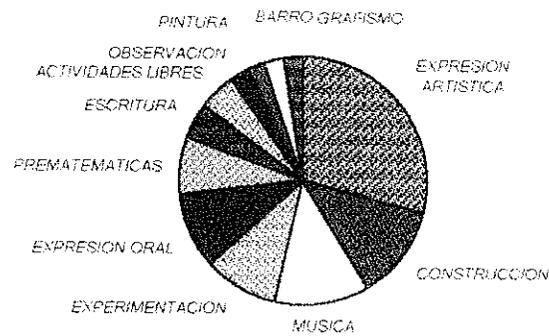
CUESTIONARIO DE LOS DIBUJOS PARA EL "PROYECTO MORRAL DE CUENTOS"
 REALIZADA EL 8 DE OCTUBRE DE 1995.

GRAFICAS 1

PREGUNTA No. 1



PREGUNTA No.2

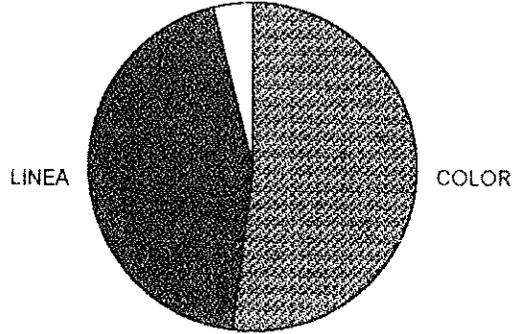


PREGUNTA No.3

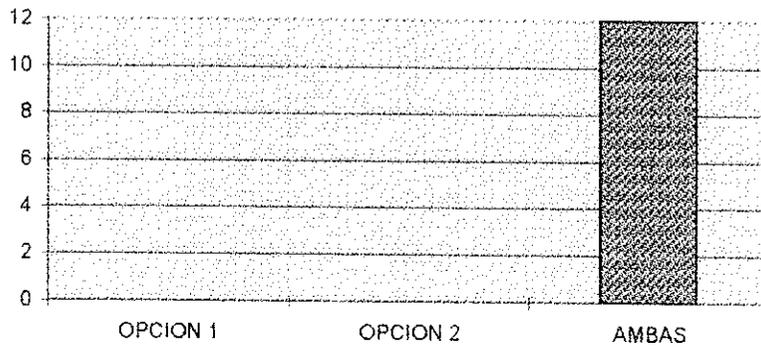


PREGUNTA No.4

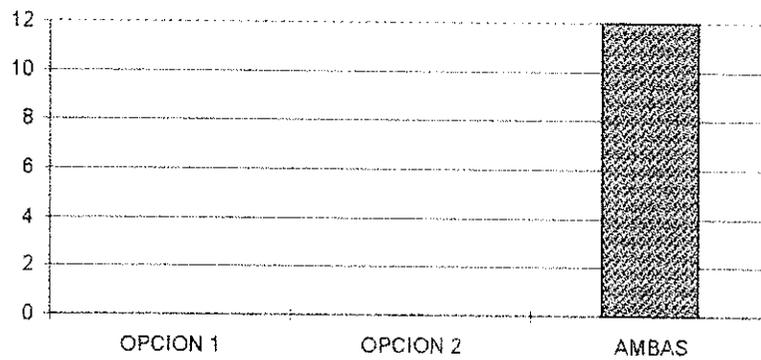
PARA PINTAR



PREGUNTA No. 5

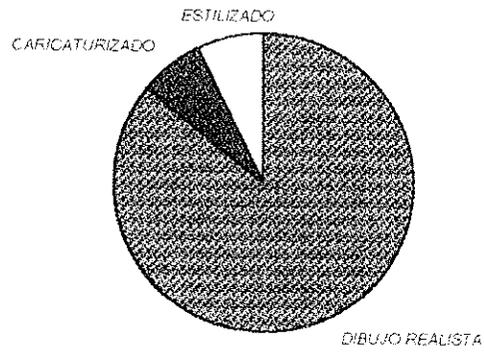


PREGUNTA No. 6

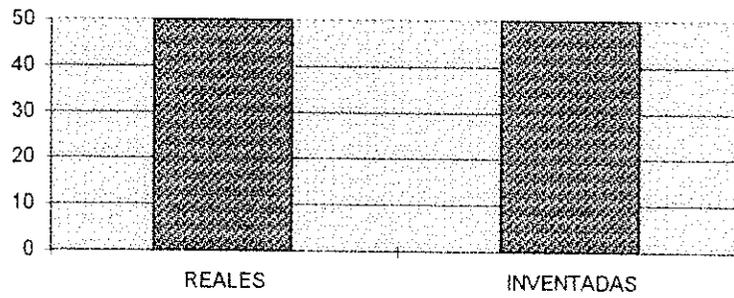


ENCUESTA No. 1

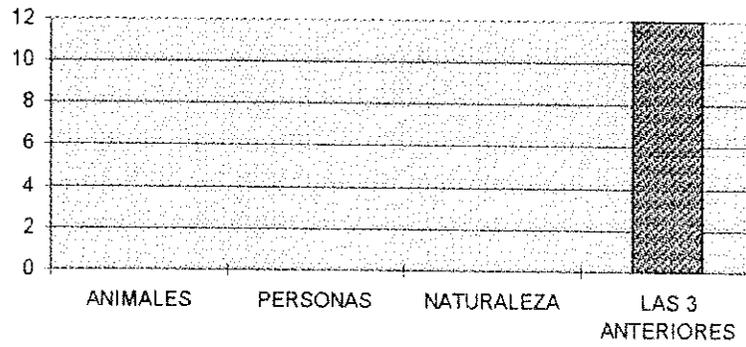
PREGUNTA No. 7



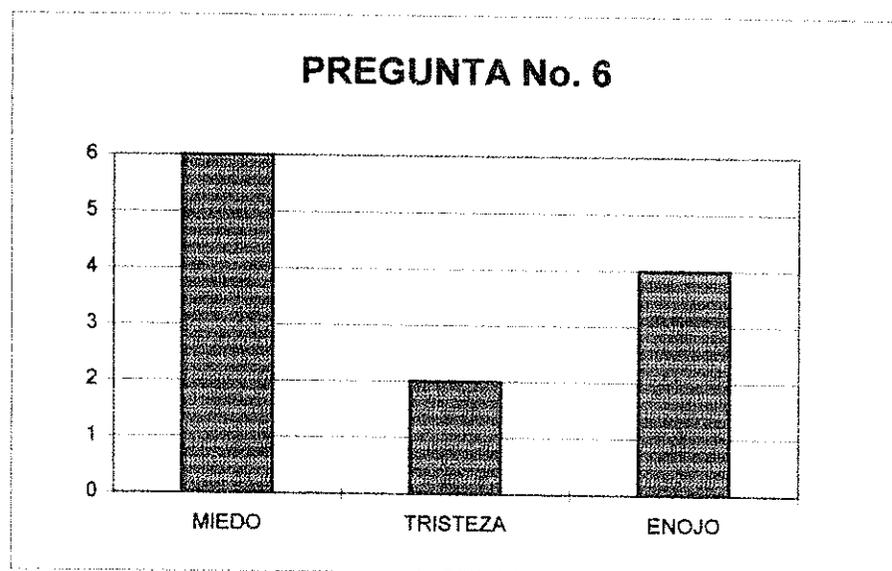
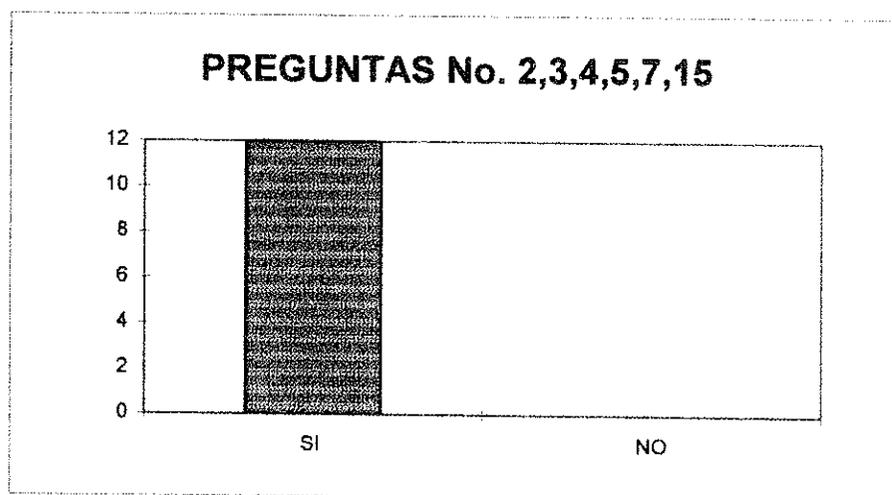
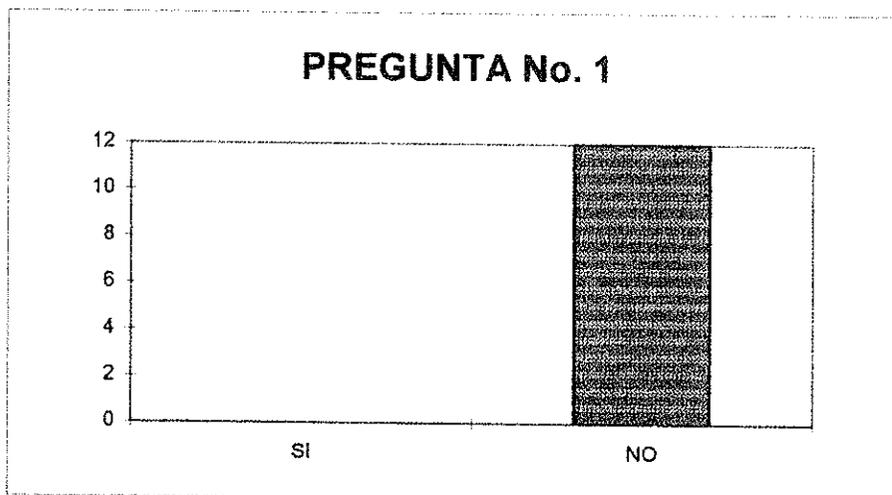
PREGUNTA No. 8



PREGUNTA No. 9

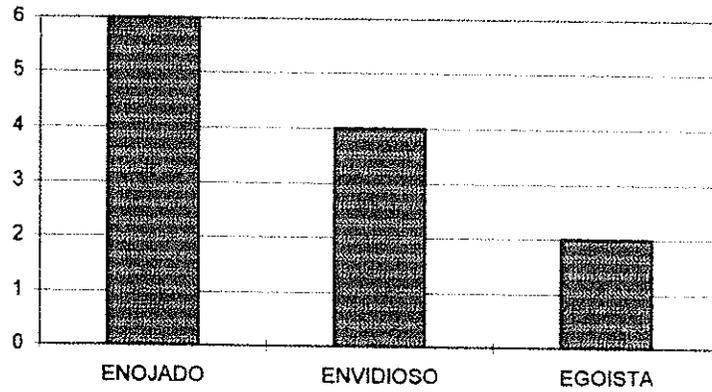


GRAFICAS 2

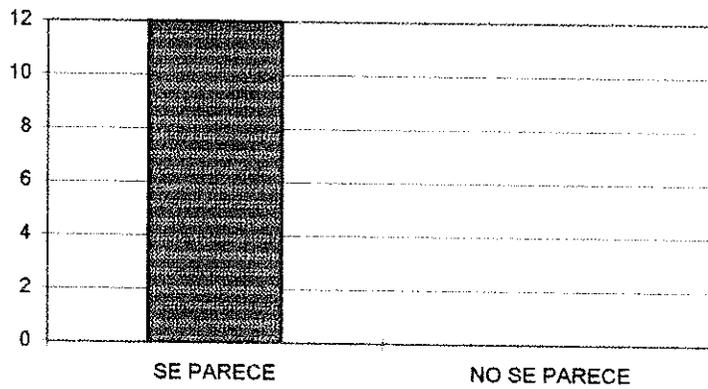


RESPUESTA DE VALIDACION

PREGUNTA No. 8



PREGUNTA No. 9,10,11,12,13



PREGUNTA No. 14

