

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

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

TOMO 2

**"Los Dioses y el Maíz", "El Cerro de San Andrés",
"El Juego de Pelota", "Aventuras de una recién casada",
"La ardilla y la culebra"**

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*

María de Los Angeles Solano Carballo

Alvaro Enrique Colaj Ramírez

Guatemala Octubre de 1995

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

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

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

TOMO 2

*"Los Dioses y el Maíz", "El Cerro de San Andrés",
"El Juego de Pelota", "Aventuras de una recién casada",
"La ardilla y la culebra"*

María de Los Angeles Solano Carballo

Alvaro Enrique Colaj Ramírez

Guatemala Octubre de 1995

02
T(710)
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.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

INDICE

CAPÍTULO 1

Presentación	2
Tema	3
Objetivos	3
Generales	3
Específicos	3
Justificación	4
Formulación Preliminar del Problema	5
Limitaciones y Delimitaciones del Tema	5
Límites Geográficos	5
Grupo Objetivo	5
Rango de Edad	5

CAPÍTULO 2

El área ixil	7-8-9
--------------------	-------

CAPÍTULO 3

Los Cuentos	11
La Ilustración	12-13

CAPÍTULO 4

Creación de Personajes	15
Objetivos propuestos para este viaje fueron	15
Los resultados del anterior cuestionario	15-16-17

CAPÍTULO 5

Componentes de los Diseños	19-20-21-22-23
Diagramación de los Cuentos y Guía Didáctica	24
Ejemplo de diagramación	25

CAPÍTULO 6

Cuento "Los Dioses y el Maíz"	27-28-29
Cuento "El Cerro de San Andrés"	30-31-32
Cuento "El Juego de Pelota"	33-34-35-36
Cuento "Aventuras de una recién casada"	37-38-39-40-41-42
Cuento "La Ardilla y la Culebra"	43-44-45-46-47-48
	49-50-51-52

CAPÍTULO 7

Conclusiones	54
Recomendaciones	55
Bibliografía	56-57

Anexos

Glosario	59-60
Cuestionarios	61
Gráficas 1	62-63-64
Gráficas 2	65-66

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto de graduación titulado "Diagramación e ilustraciones de cinco cuentos "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 posibilitó 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 incorporar 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.

A detailed pencil sketch of a woman's face and hair. The drawing is rendered in a fine, stippled style, giving it a textured appearance. The woman has long, wavy hair that frames her face. Her eyes are looking slightly to the right, and her expression is neutral. The text 'Capítulo 2' is overlaid in the center of the image in a bold, black, serif font. The number '2' is positioned directly below the word 'Capítulo'.

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.



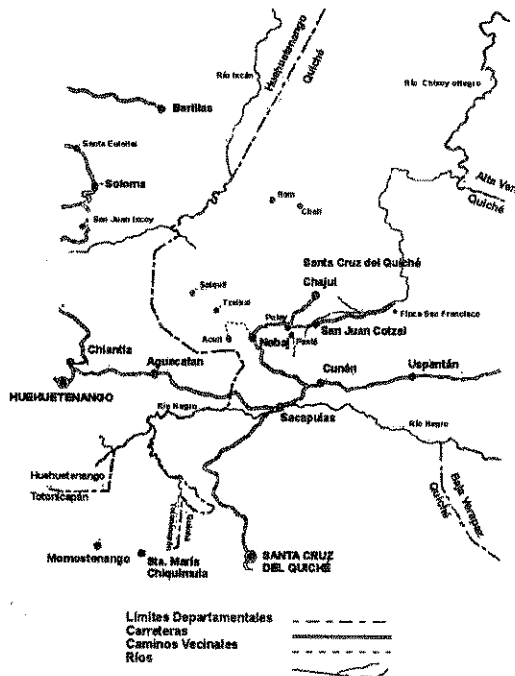
MAPA 1

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.

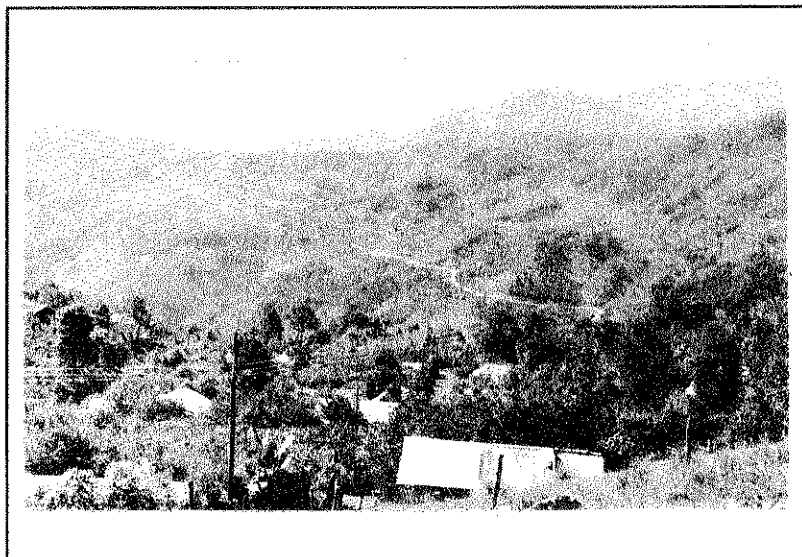
Los pueblos de Nebaj y Chajul están a una altura de 1900 msnm, y Cotzal lo está a 1700 msnm. Nebaj es en la actualidad el pueblo principal y el más grande, con una población urbana de 33,063 habitantes: 16,114 hombres y 16,949 mujeres. Chajul 19,082 habitantes y Cotzal 14,070 habitantes según el censo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

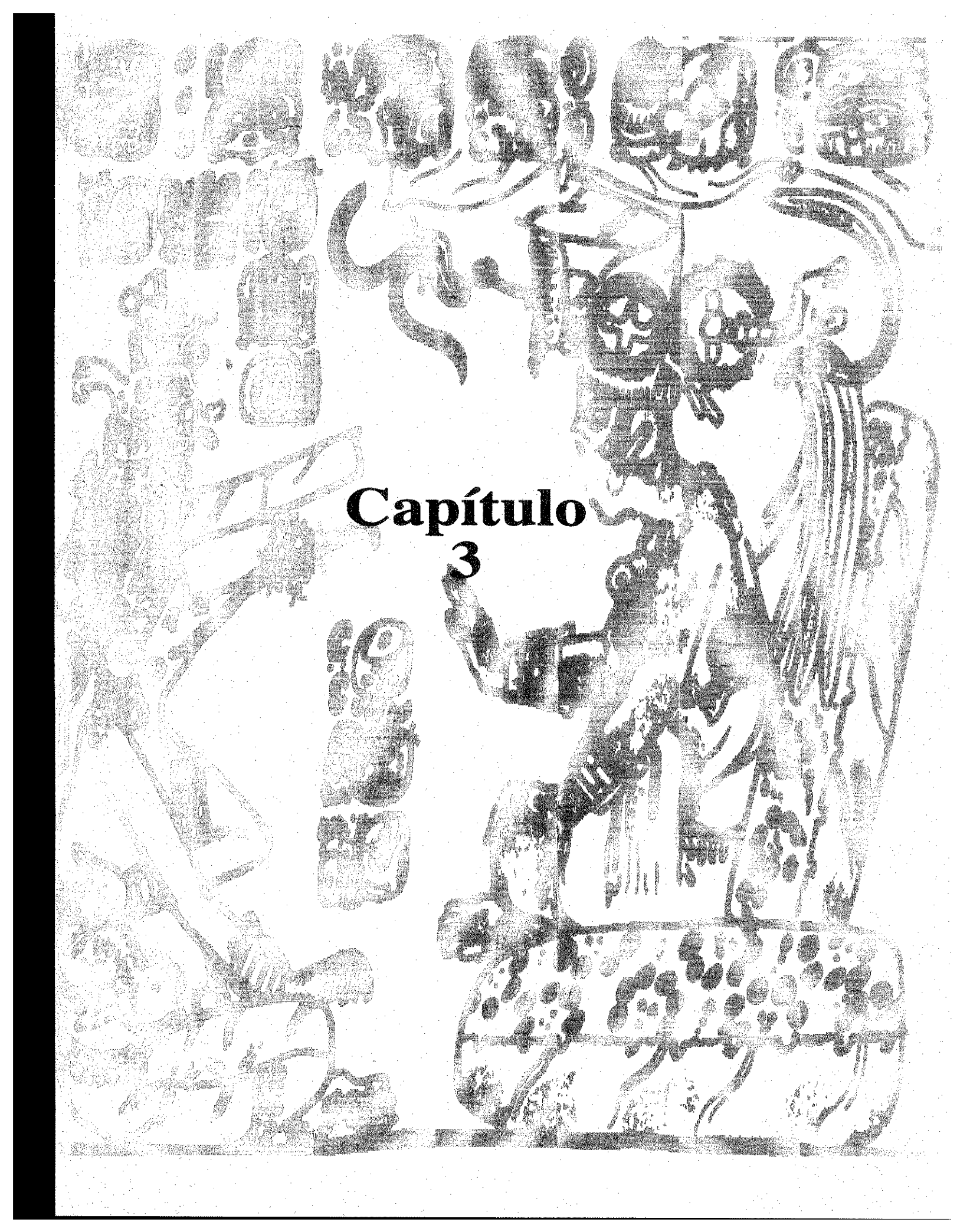
y el aumento en los índices de pobreza ocasiona el fenómeno de la migración con destino hacia la costa sur donde se concentra la mayoría de las fincas de café, algodón, citronela y otros productos que requieren de mano de obra masiva y barata. Este fenómeno de migración se marca en mayor medida en la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

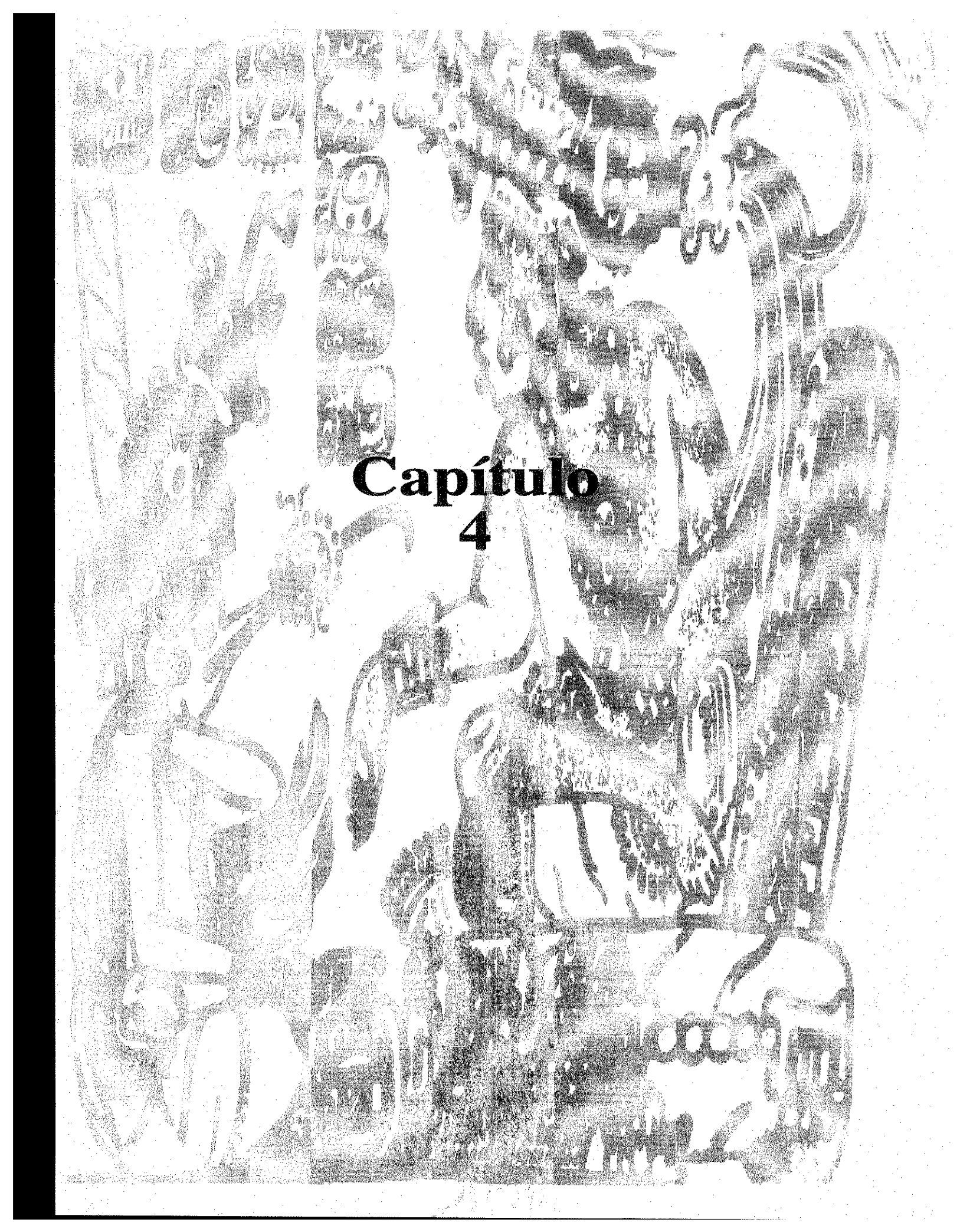
La mayor parte de las obras de las más gloriosas épocas del arte fueron encargadas por la iglesia, el estado o las corporaciones y resueltas por los grandes maestros como instrumentos de difusión para transmitir hechos o ideas en beneficio de la humanidad y en la evolución de ésta hacia el progreso.

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

temas infantiles, de animales, paisajes, exteriores, retocadores al aerógrafo, dibujantes de maquinaria y otras diversas especializaciones. Muchos de éstos últimos sólo cultivan un determinado campo o trabajo.



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 recíproco, 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.



*Una de las madres ixiles repartiendo la merienda.
Propiedad del autor.*

A través de las entrevistas con los profesores tuvimos información acerca de la colaboración que prestan los padres de familia. Estos contribuyen con un quetzal mensual para los gastos.

Principalmente los ocasionados por la merienda escolar; por turnos una madre al día prepara y sirve la refacción a los niños. Y otra realiza la limpieza.

Dijeron que los niños antes de entrar al jardín infantil se lavan la cara y manos y se peinan; y después de comer se cepillan los dientes, lavan el pocillo y lo colocan en su lugar.

Para identificarse a cada niño le corresponde una figurita, la que utilizan en todos los materiales que usan.

El rasgo anterior le da a todo el trabajo carácter de orden y disciplina.

Pudimos percatarnos de que hay cierta rivalidad entre los habitantes de los 3 municipios. Cada grupo tiende a ser superior del otro.

Esta primera visita se extendió al barrio las violetas en las afueras de Nebaj, a la aldea de Salquil y a los pueblos de Chajul y Cotzal. Tuvimos la oportunidad de observar los 3 jardines infantiles de Salquil, fue similar el de Chajul. Se realizó una visita a la oficina de Niños Refugiados del Mundo (NRM) donde pudimos observar la gran diversidad de libros de cuentos que poseen, los cuales nos sirvieron posteriormente, como referencia, sobre todo en relación a técnicas de ilustración, dibujo y diagramación.



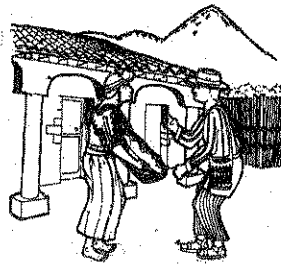
Capítulo 5

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

El cuento "Cerro de San Andrés" es originario de la región ixil, específicamente de Chajul, por esta razón se hizo necesario ir a Chajul para tomar fotografías del pueblo y ver los alrededores del cerro, del pueblo, de la iglesia, del mercado, de los habitantes. De éstos necesitábamos conocer formas de saludarse, gesticular, caminar; sentarse y sus actividades al entrar en la iglesia. Los personajes humanos poseen características físicas de los habitantes de esta región. El personaje femenino que aparece en este cuento fue vestido con un güipil de los más antiguos; de fondo blanco, bordado con figuras zoomórficas y geométricas, y con el refajo de la región rojo con líneas amarillas delgadas. El güipil se seleccionó, entre varios diseños, para lo cual se les tomaron fotografías a muchos de ellos. Finalmente en la cabeza se le dibujo una cinta o tocoyal simulando el peinado de la cabeza de las mujeres del lugar.

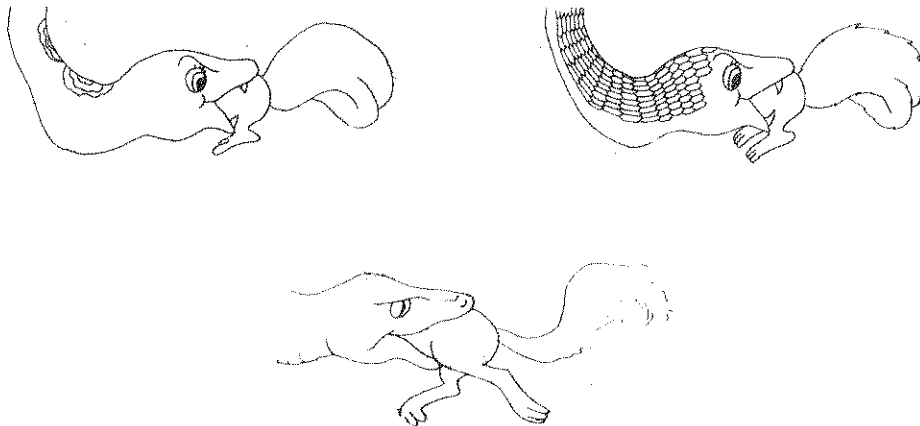
Los hombres fueron vestidos con trajes diferentes: uno con el de Chajul y el otro el de Todos Santos, Huehuetenango. Se dibujaron la iglesia de Chajul, el Cerro de San Andrés y una casa de la región.



Para el cuento de "La Ardilla y la Culebra" se dibujaron una ardilla, una culebra chichicuís de la región selvática ixil y dos hombres campesinos con rasgos ixiles. La culebra es el personaje maligno de la historia. Tenía que ser de grandes dimensiones: larga y pesada, el nombre común es chichicuís. La ardilla fue dibujada con bastante realismo y se le dio carácter juguetón e inocente.

Los dos hombres llevan botas de hule y ropas sencillas de trabajo.

Los fondos fueron tomados de fotos de selvas de El Petén y de bosques selváticos ixiles.



Para el cuento "Juego de Pelota" por ser éste un fragmento libro Popol Vuh, su realización fue basada en características mayas tomadas de glifos, detalles de estelas, de códices y de la información bibliográfica proporcionada por el Centro de Estudios Mexicanos y Centro América CEMCA ¹ además del apoyo del vídeo del libro Popol Vuh. ²

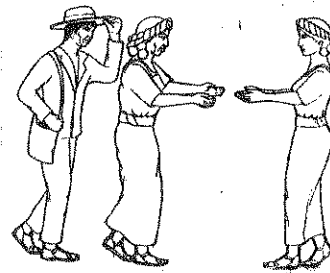
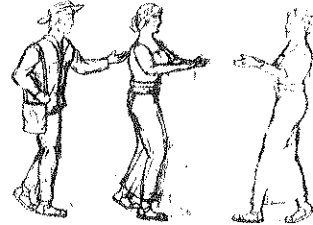
Los gemelos Hunahpú e Ixbalamqué, son jóvenes. Sus vestidos, simples taparrabos, rodilleras, tobilleras y coderas. Los personajes mayas se dibujaron de acuerdo con las clases sociales marcada a través de la vestimenta: dioses, sacerdotes. Los personajes del búho, piojo, la culebra, el sapo y el águila, se dibujaron con base en figuras zoomorfas muy mayas.



1. Centro de estudios Mexicanos y Centro America CEMCA

2. Video Popol Vuh

Para el cuento "Aventuras de una recién casada", se tomaron como referencia fotos de personas del área ixil, de la arquitectura, de los interiores de la casa y portales del mercado. Los personajes se dibujaron respetando los rasgos físicos, sus prácticas religiosas y sus costumbres. Se uso el mismo traje para el personaje femenino descrito en el cuento "Cerro de San Andrés".



Para el cuento "Los Dioses y el Maíz", basado en un fragmento del Popol Vuh (génesis de la civilización Maya) debido a esto los rasgos de los personajes fueron extraídos de códices y fragmentos de glifos mayas: tres dioses y la abuela Ixmucané. Los tres primeros hombres de la creación uno de barro, otro de madera y el último de cibaque. Para lograr el efecto en cada uno se utilizaron líneas que representaran las texturas. Los fondos se realizaron según lo necesitaba cada episodio.



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 lo 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

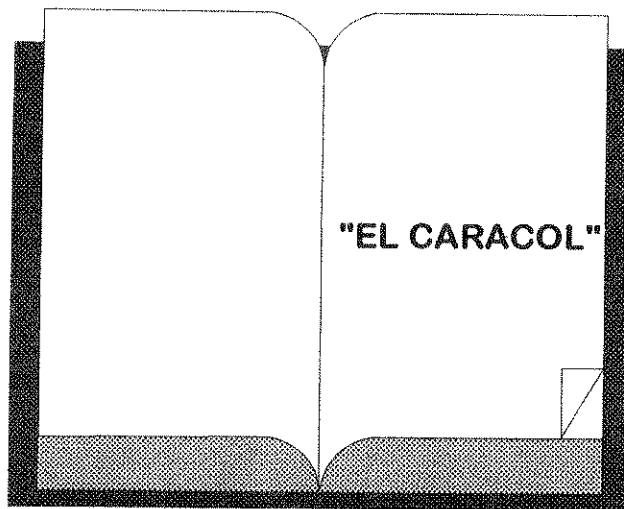
Arial

Arial bold de 16 puntos

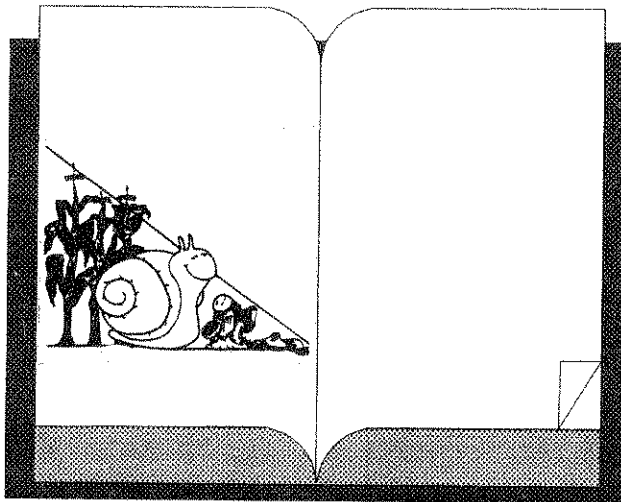
**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz
1234567890 ;!#" \$%&/()=¿?|' +{-.,;:_**

Arial normal de 12 puntos

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



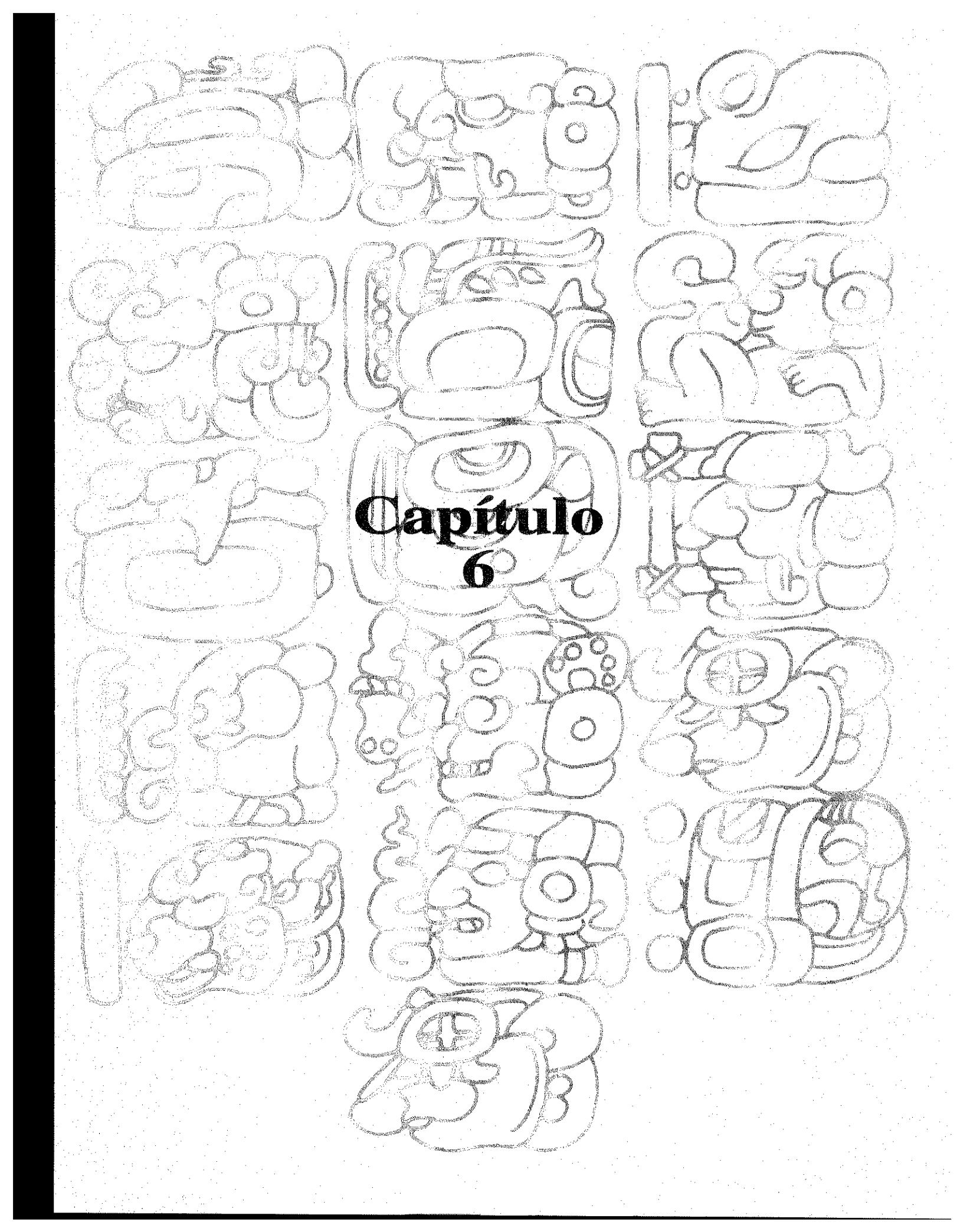
Primera página para el título del cuento en Arial bold de 16 puntos.



Segunda página para la ilustración.



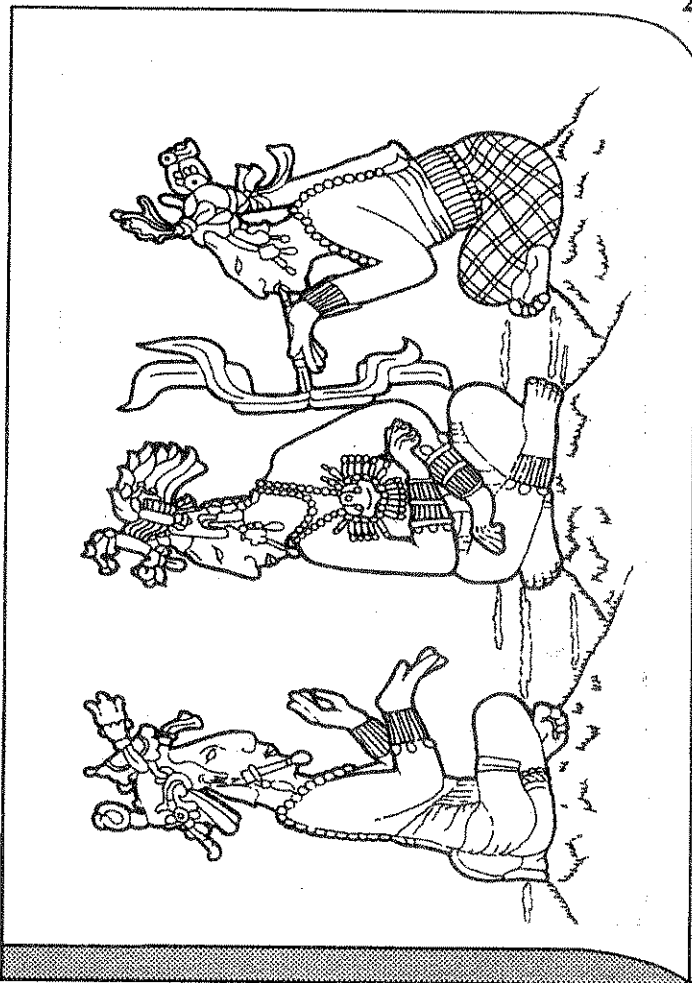
Tercera página para cuerpo o relato del cuento.



**Capítulo
6**



***Cuento
Los Dioses
y el Maíz***



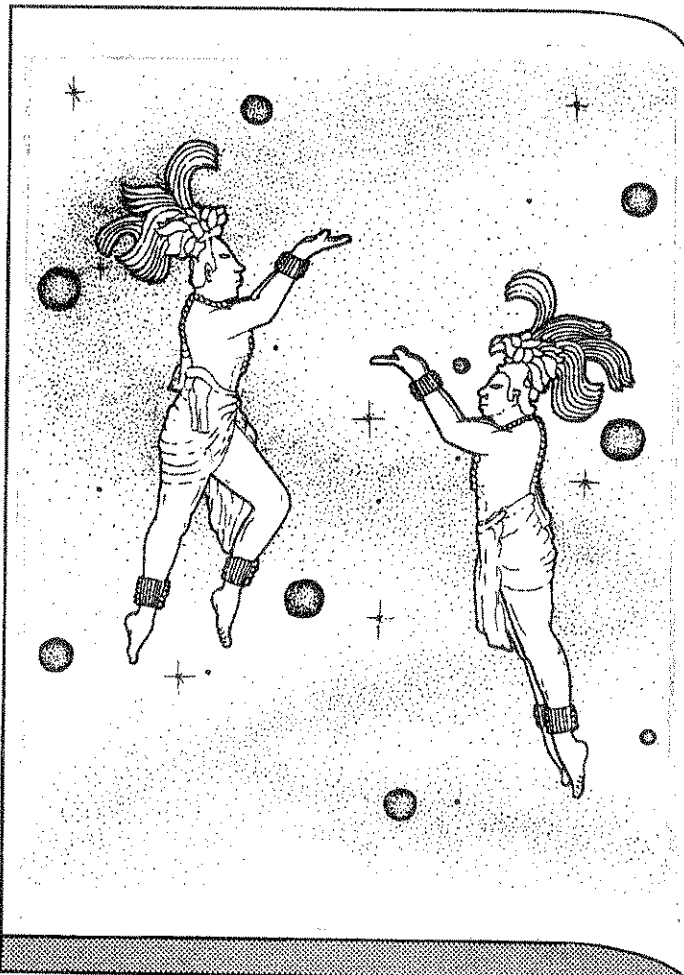
LOS DIOS Y EL MAÍZ

Antiguamente la tierra era muy oscura, y el agua cubría casi todo. Sólo las cumbres de las montañas más altas se libraban del agua.

El Xcanul, el Xabaj, el Mamaj y sus otros hermosos cerros era lo único que se veía sobre la faz de la tierra.

Los formadores, los creadores, platicaban encima de los cerros, las nubes corobanan sus cabezas. Se les veía tristes, porque no había ni planta, ni animal, ni gente en todo el mundo.

Estaban pensando como crearlos, consultándose unos con otros, y decidieron que iban a crear un mundo luminoso y único.



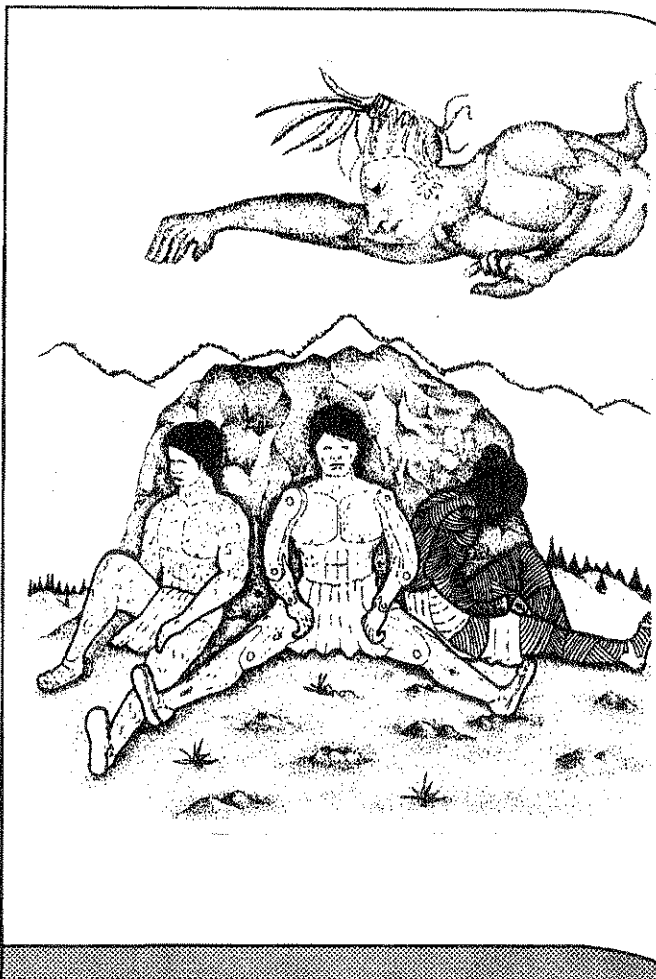
Lo primero que hicieron fue separar el agua de la tierra y del aire, crearon los bosques, los rios, el agua azul con su espuma blanca.

Uno de los creadores decidió subir para el cielo, como su tocado era muy brillante, fue el sol - con mi calor, dijo, brotará la vida en la tierra, los árboles crecerán y habrá flores y frutos.

Otro decidió también acompañar al sol en el cielo. Pero el brillaría en la noche. Así fue como se formó la luna - con mi luz, dijo, acompañaré siempre a los caminantes para que no se extravién.

Crearon todo tipo de animales y plantas. Relucían las brillantes plumas del quetzal, la dorada piel de jaguar, el blanco de las garzas. Aves y mariposas llenaron bosques, selvas y campos de color.

Pusieron los animales sobre las montañas, los peces en el fondo del mar, las palomas y águilas eran dueñas de las nubes y los cielos.

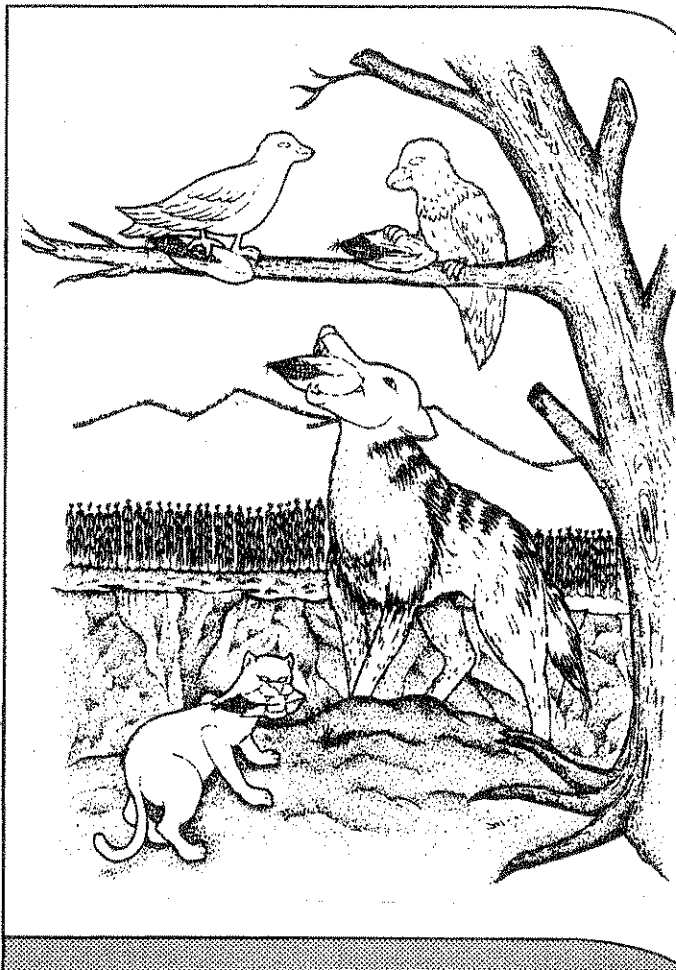


Finalmente, la abuela le dijo al abuelo:
vamos a probar hacerlo de masa de maíz
amarillo y blanco.

Enviaron a:

Yac el gato de monte, a
Utiú el coyote, a
Quel la perica y a
Hoh el cuervo.

Caminaron días, los animales llegaron a
Paxil que es de Cyalás, allí encontraron las
mazorcas que necesitaba la abuela para
formar la carne de los primeros hombres y
mujeres.



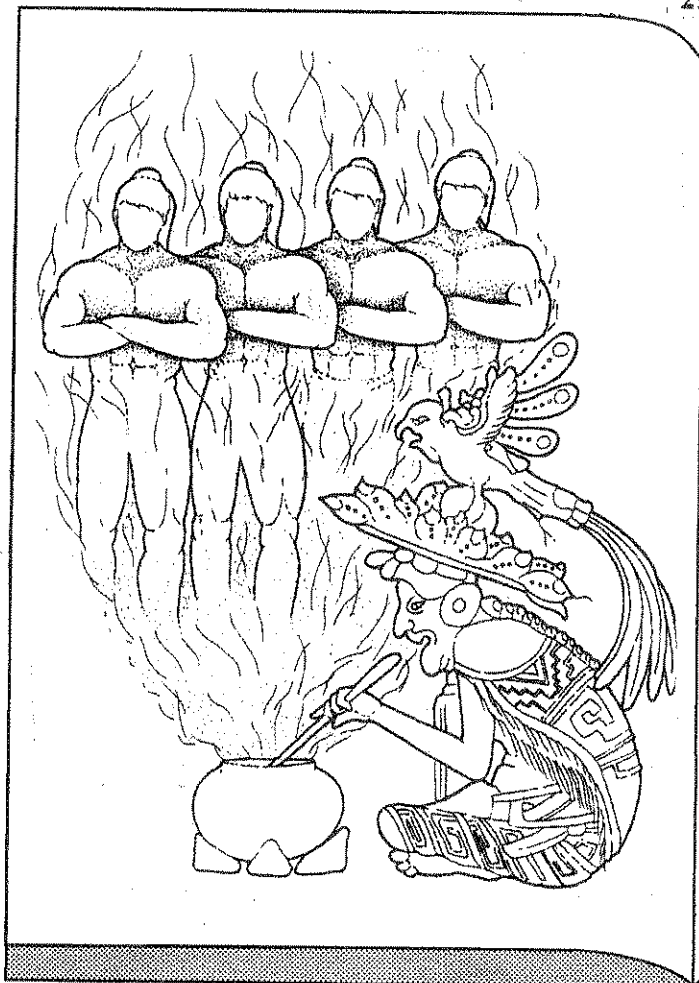
Pero nuestros primeros padres aún no
estaban contentos. Querían crear un ser que
los amara y reverenciara y al que llamarían
hombre.

Buscaron entonces de qué material
hacerlo.

Unos fueron y construyeron un muñeco de
barro, pero se deshacía cuando le caía el
agua, no movía la cabeza, se le iba de lado.

Otros lo tallaron en madera, podía hablar
pero era muy tieso y se le dificultaba
caminar. Y sobre todo no reverenciaba a sus
formadores.

También construyeron un hombre de tzité
y una mujer de cibaque, podían caminar,
hablaban, miraba, pero no pensaba, por eso
fueron exterminados.

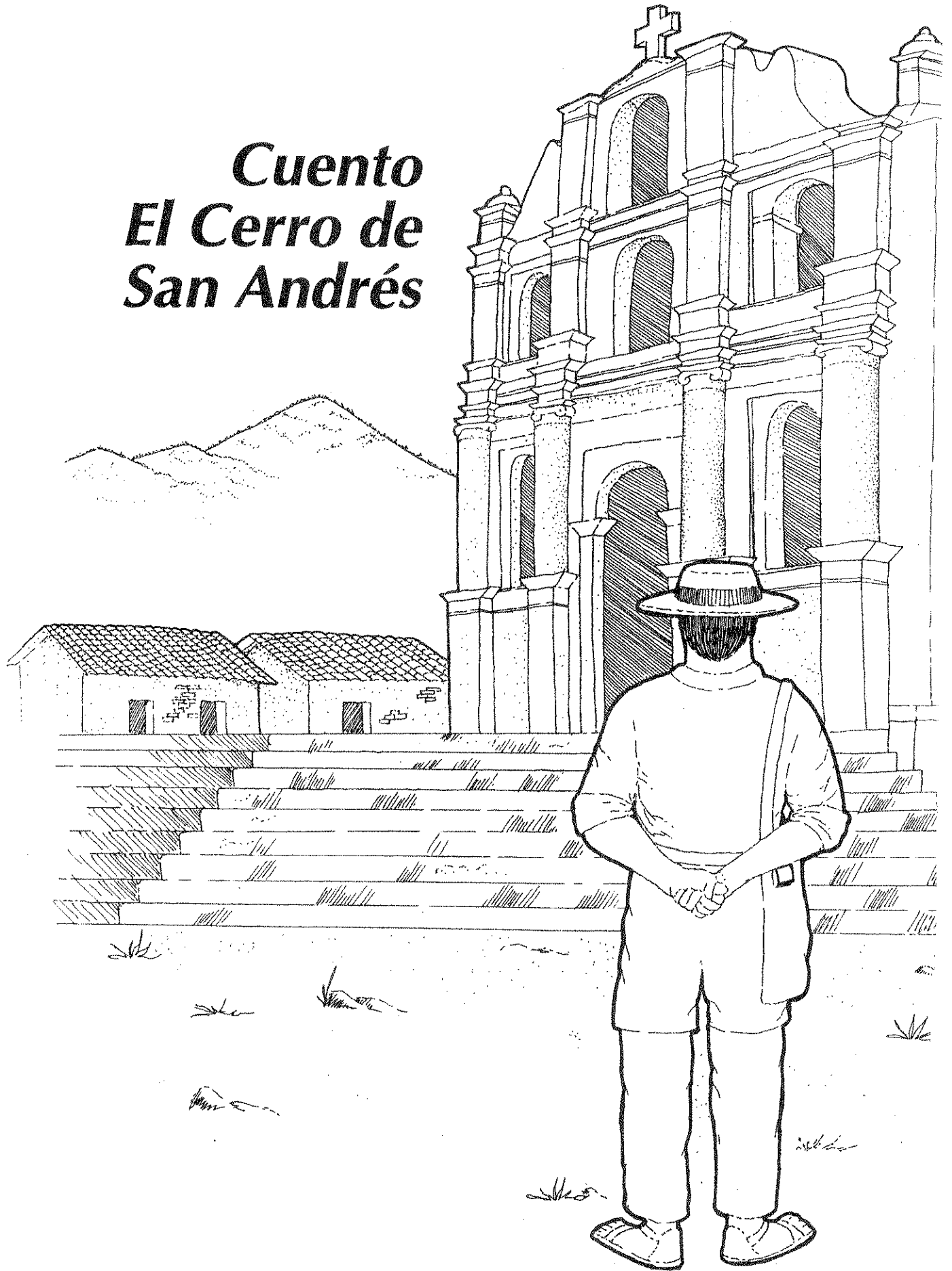


Con los elotes blancos y amarillos que los animales llevaron , hizo la abuela nueve bebidas, éstas formarían la sangre y los músculos del hombre.

Luego con la masa formó los brazos, la cabeza y las piernas de los cuatro primeros hombres; éstos eran hermosos, altos y vigorosos.

Únicamente masa de maíz entró en la carne de nuestro padre. Por eso nosotros como hombres y mujeres de maíz.

***Cuento
El Cerro de
San Andrés***



EL CERRO DE SAN ANDRÉS

Hace mucho tiempo, durante la fiesta patronal de Huehuetenango, llegó a la ciudad un hombre que venía montado en un hermoso caballo.

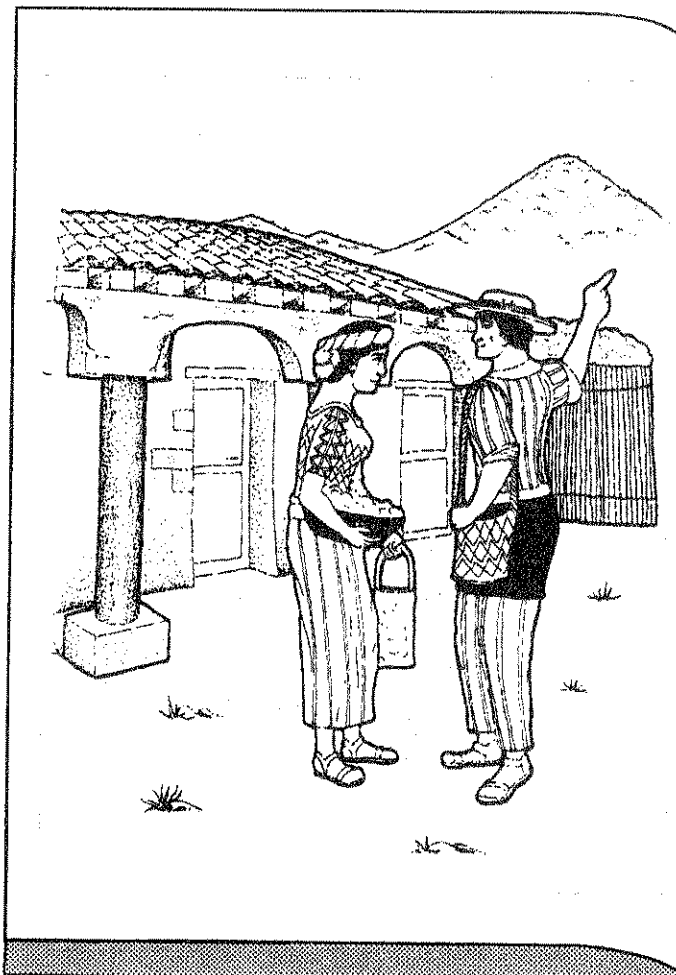
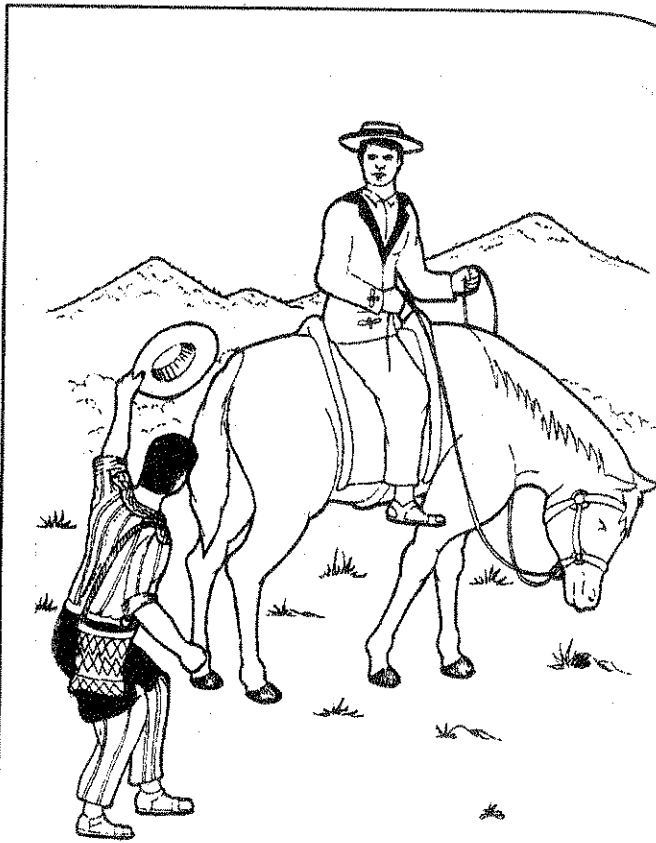
Era alto, de semblante amable, e iba elegantemente vestido. Impresionando por su presencia, un habitante del lugar se le acercó y le preguntó:

¿De dónde viene? ¿De qué pueblo es usted?

Yo vengo de un lugar llamado San Gaspar Chajul y mi casa queda arriba del pueblo - le contestó el jinete -

Mi casa tiene doce puertas. Cuando lo desee, puede ir a visitarme - añadió, después de una pausa.

Dicho ésto, el jinete que en realidad era el cerro San Andrés, montó su caballo, se marchó de la fiesta y se alejó del pueblo.



Al cabo del tiempo, el huehueteco fue a San Gaspar Chajul y se acordó de aquel extraño jinete que había conocido en la fiesta patronal de su pueblo.

Entonces, empezó a preguntar a cuanta persona encontraba si sabía en dónde quedaba la casa de las doce puertas.

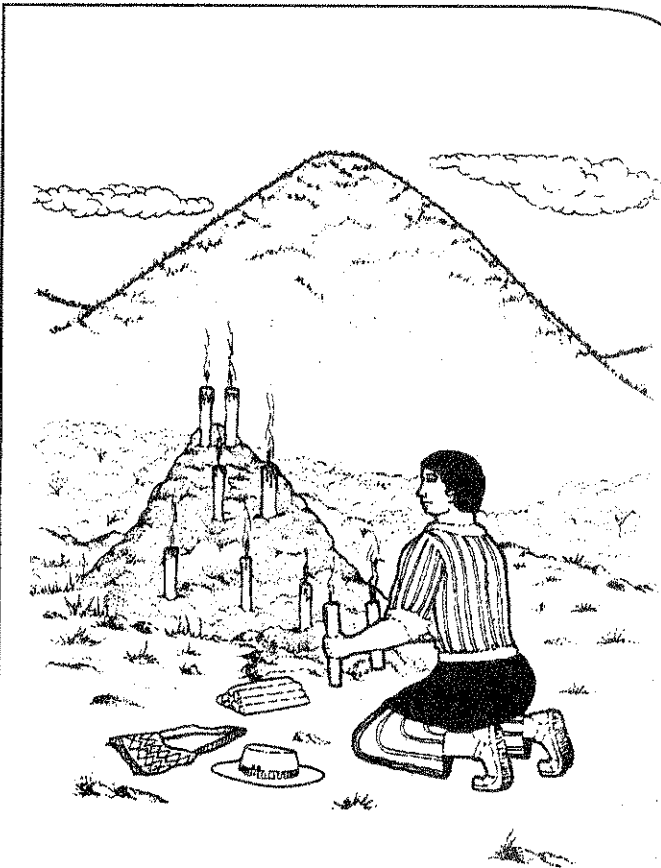
Pero nadie supo responder. Todos le contestaban que en el pueblo no había ninguna casa con tales características.



Después de pensar largo rato sobre el misterioso hecho, el huehueteco pensó que tal vez aquel jinete era en realidad el cerro San Andrés.

Que se habría transformado en hombre para darse a conocer y para que las personas lo veneraran y pusieran candelas en su falda.

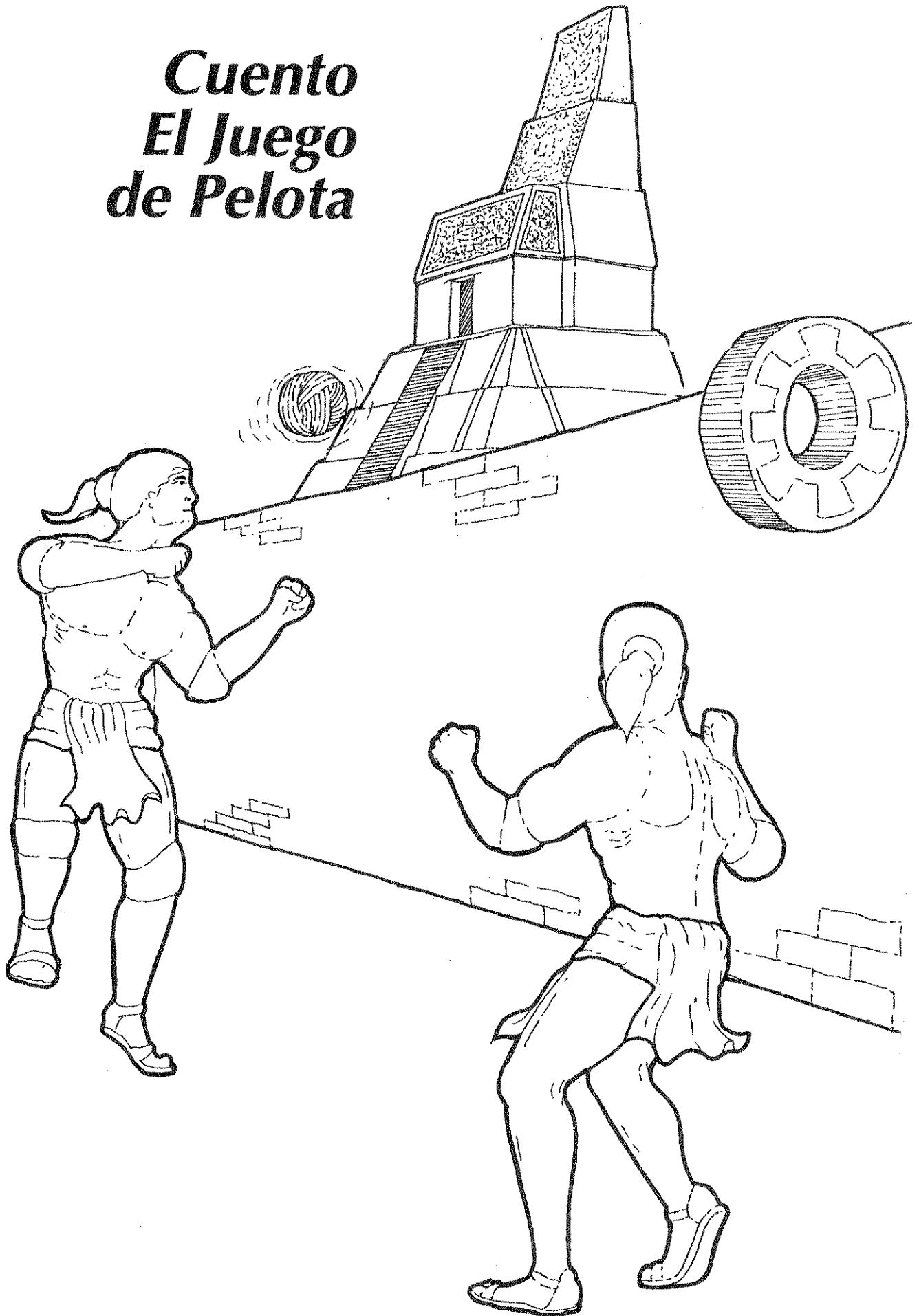
El cerro estaba situado en lo alto del pueblo y doce eran sus entradas.



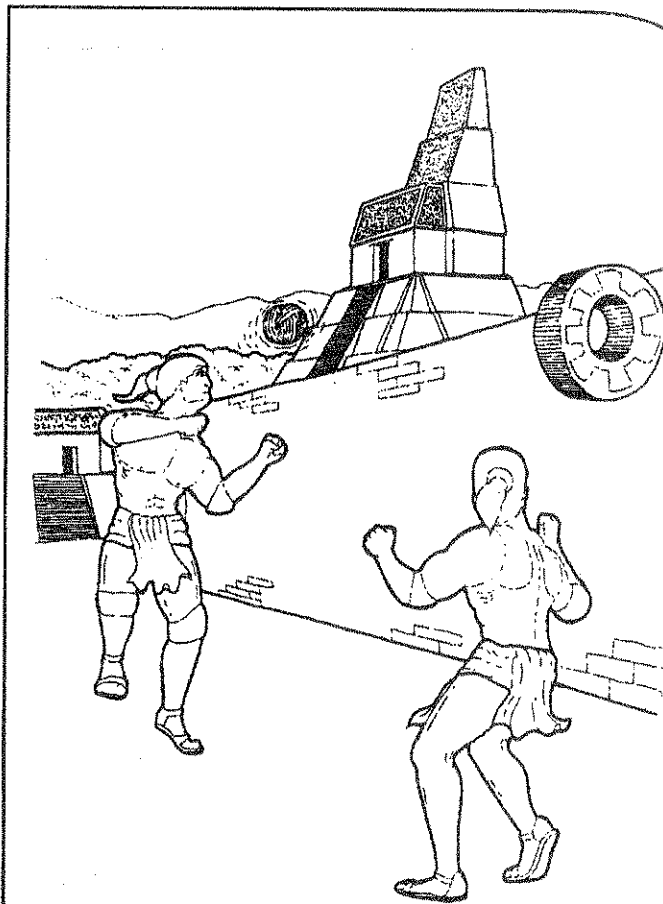
Entonces se dirigió prontamente al lugar, y encendió candelas al pie de la ladera.

Lo que pasa, y lo que descubrió el huehueteco, es que a los cerros les gusta que los quieran y veneren.

Cuento El Juego de Pelota



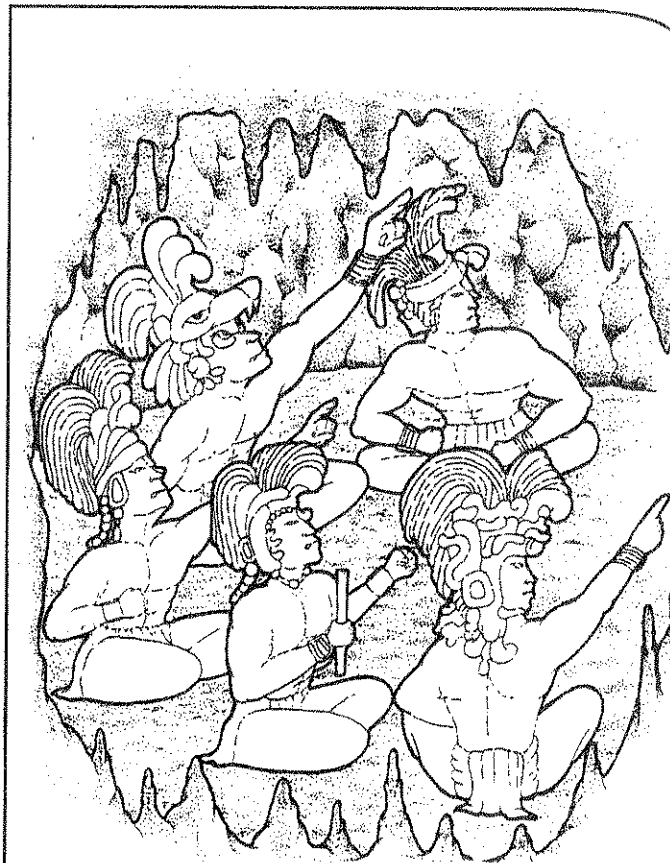
EL JUEGO DE PELOTA



Hunahpú e Ixbalanque se fueron al patio de juego de pelota.

Allí habían jugado sus padres con la misma pelota que ellos tenían ahora.

Quitaron el monte del patio de juego y estuvieron jugando un largo rato.



Los oyeron jugar los señores de Xibalba y dijeron:

¿Quiénes son esos que juegan sobre nuestras cabezas?

¿Acaso no han muerto ya Huna-hunahpú y Vukub-Hunahpú?

Y Hun-Camé y Ykub-Camé ordenaron que fueran a llamar a los que estaban en el patio del juego de pelota haciendo ruido y alboroto. Así les dijeron a los mensajeros:

Dicen los Señores que vayan a verlos, les habrán de decir. Ellos quieren jugar con ustedes dentro de seis días.

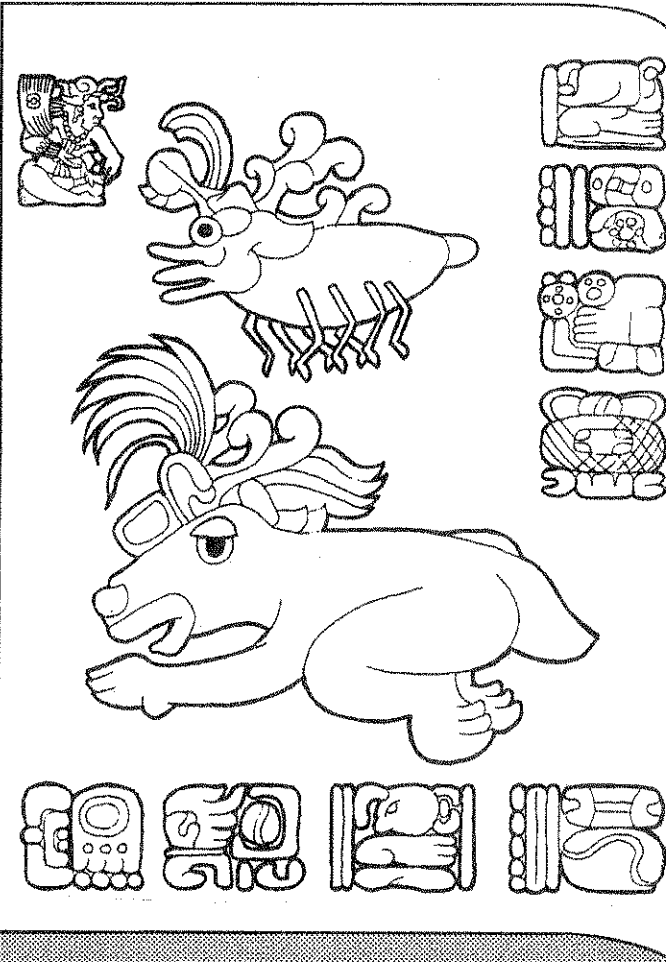


Los buhos Mensajeros se fueron derecho a la casa de Hunahpú e Ixbalanqué. Allí encontraron a la abuela Ixmucané.

A esos muchachos los esperan dentro de siete días, le dijeron a la abuela. Está bien, les respondió la abuela.

Pero la abuela se puso a llorar, su corazón se entristeció porque de la misma manera habían llamado a sus hijos cuando se fueron a Xibalbá y ya nunca regresaron.

Llorosa se preguntaba cómo haría para mandarlos a llamar.

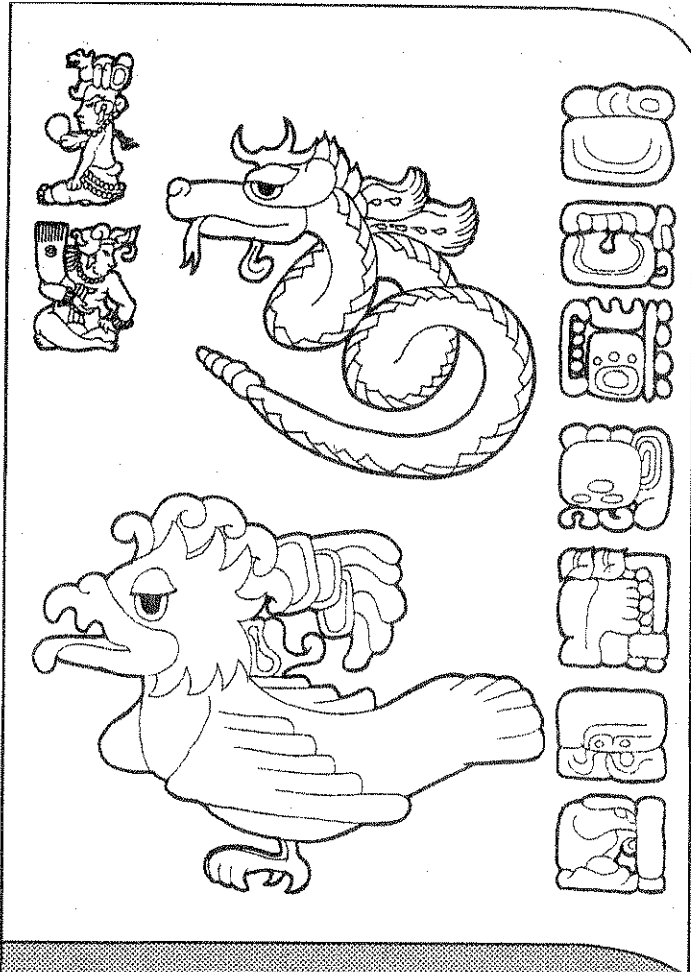


En ese momento le cayó un piojo de la cabeza. Lo tomó y lo puso sobre la palma de su mano, y el piojo empezó a caminar. Viéndolo tan activo la abuela le dijo al piojo.

¿Puedes ir a llamar a mis nietos al patio de pelota para darles el mensaje de los buhos de Xibalbá?

Y el piojo fue rápido meneando su cuerpo. En el camino se encontró al sapo Tamazul. ¿A dónde vas?, le preguntó el sapo

Llevo un recado a los muchachos que están en el patio del juego de pelota. Yo camino más rápido que tú, yo te llevaré más rápido, y se trago al piojo.

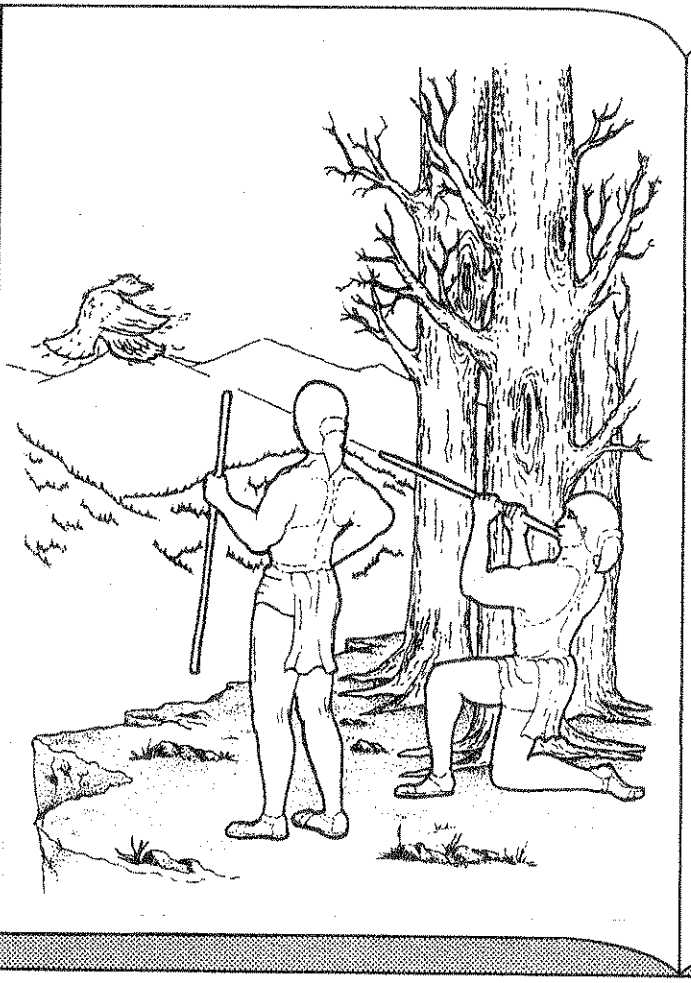


Pronto llegó el gavilán Vac donde estaban los muchachos, los cuales le dispararon con la cerbatana y cayó rápidamente al suelo, vomitando a la culebra, ésta vomitó al sapo y el sapo vomitó al piojo, el cual les dijo:

La abuela Ixmucané les manda decir: "Han venido mensajeros de Xibalabá diciendo: Que vengan a jugar a la pelota con nosotros dentro de siete días". La abuela Ixmucané llora y se lamenta. Para darles ese mensaje hemos venido hasta aquí.

¿Será cierto?, se dijeron los muchachos mientras se ponían en camino de regreso a casa. Solamente llegaron a despedirse de su abuela.

Nos vamos, abuela, aquí plantamos señal de nuestra suerte: cada uno de nosotros sembraremos una caña en medio de nuestra casa; si las cañas se secan es señal que morimos; si retoñan es señal de que estamos vivos. Así dijeron.



Luego encontraron a la culebra Zaquicaz y le dijo:

¿A dónde vas?, sapo Tamazul, dentro de mi vientre llevo un recado para los muchachos que están jugando la pelota.

Pero no caminas rápido, si quieres te puedo tragar, pues yo me muevo más rápido que tú, esta bien le contestó el sapo.

Ya iba cansada la culebra, cuando encontró al gavilán Vacei, cual se tragó al instante a la culebra sin darle oportunidad de huir.



**Cuento
Aventuras de
una recién casada**

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

AVENTURAS DE UNA RECIÉN CASADA



En una hermosa aldea de la zona ixil, había una bella joven que se acaba de casar, vivía lamentándose por lo duro de los trabajos de la casa, a pesar de que su esposo y suegros la querían muchísimo.

Se decía así misma - dichoso perro, sólo se mantiene durmiendo. Nunca trabaja, nunca hace su comida, ni se baña. Siempre espera que se le de la comida.

A todo ésto, ya el tiempo le había ganado y cuando llegaron su esposo y suegros del campo, nunca tenía la comida a tiempo.



Un día estaba lamentándose en voz alta, cuando para sorpresa de ella el perro le habló y le dijo: - si quieres nos cambiamos, tú serás el perro y yo seré la mujer.

La joven aceptó encantada. El perro dió siete vueltas junto con ella y fue cuando se dió el cambio.

El perro o sea la joven se echó en el corredor de la casa y se dispuso a dormir, mientras que la joven o sea el perro convertida en mujer se dispuso a elaborar un sabroso almuerzo para su familia.



Cuando llegaron su esposo y sus suegros todo estaba listo y limpio, la suegra admirada de lo bien que se veía su casa se puso muy contenta y le dijo: - que bueno hija, ya veo que se te quito tu enfermedad, hoy si hiciste tu oficio como debe de ser.

La joven la oyo pero no pudo decir ni una palabra, solo sip, sip, sip, con al cabeza de lado como la ponen los perros. El esposo y los suegros la veían extrañados, pués pensaron que se sentía mal o tenía algo malo.

Luego se sentaron a comer y la llamaron, la muchacha se acercó a tratar de comer, pero no pudo probar un bocado, solo decia sip, sip, sip, con la cabeza de lado.



Los suegros se preocuparon aún más al verla tan mal, que ni había podido comer.

Su esposo trató de animarla, pero todo fue envano pués ella no respondía a nada que él le dijera o hiciera.

Y así cayó la tarde. La muchacha nada dijo, nada explicó. Eso sí, fue muy hacendosa y terminó prontamente y con eficiencia todas sus labores. Los suegros, que la observaban se alegraron de que por fin ya se ponía a trabajar bastante.



Quando anocheció y todos estaban ya acostados, se saludaron dándose las buenas noches, excepto la muchacha, que no hizo sino decir sip, sip, sip...

Vamos a dormir le mandó el esposo, mirándola con recelo. La muchacha abrió mucho los ojos, verdaderamente sorprendida de lo que veía, todos se acostaron en sus camas y se taparon con ponchos.

Que extrañas costumbres tienen los hombres pensó y lo peor es que yo tengo que hacer lo mismo.

Pasó una noche fatal, pues no pudo dormir, los ponchos le hacían mucho calor, ella deseaba estar afuera al aire libre, sin tanta cosa encima.

Al día siguiente se levantó y comenzó hacer sus que haceres.

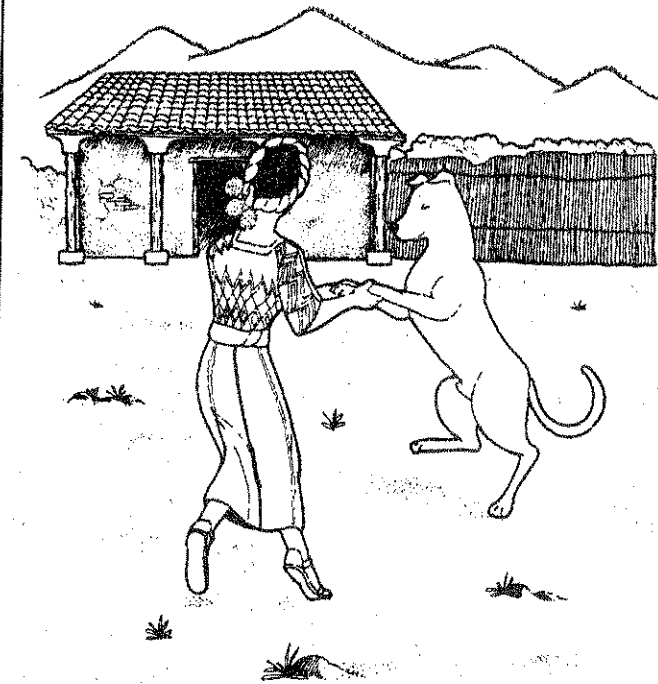


Al día siguiente se encontraron por casualidad, y se preguntaron el uno al otro cómo habían pasado la noche.

Muy mal dijo ella tristemente, no te imaginas como sufrí, ustedes los hombres tienen costumbres muy raras. No pude dormir con esa ropa encima y los ponchos son muy caliente.

Tampoco he podido comer, porque no sé usar todos esos trastes que ustedes utilizan, me hablan y no puedo decir nada, sólo me sale un sip, sip, sip, no me gusta éste para nada.

Pues yo también estoy sufriendo mucho esta vida de perro, es muy mala, en la noche siento mucho frío, el suelo es muy duro, no me dan de comer más que unas tortillas frías y tiesas.

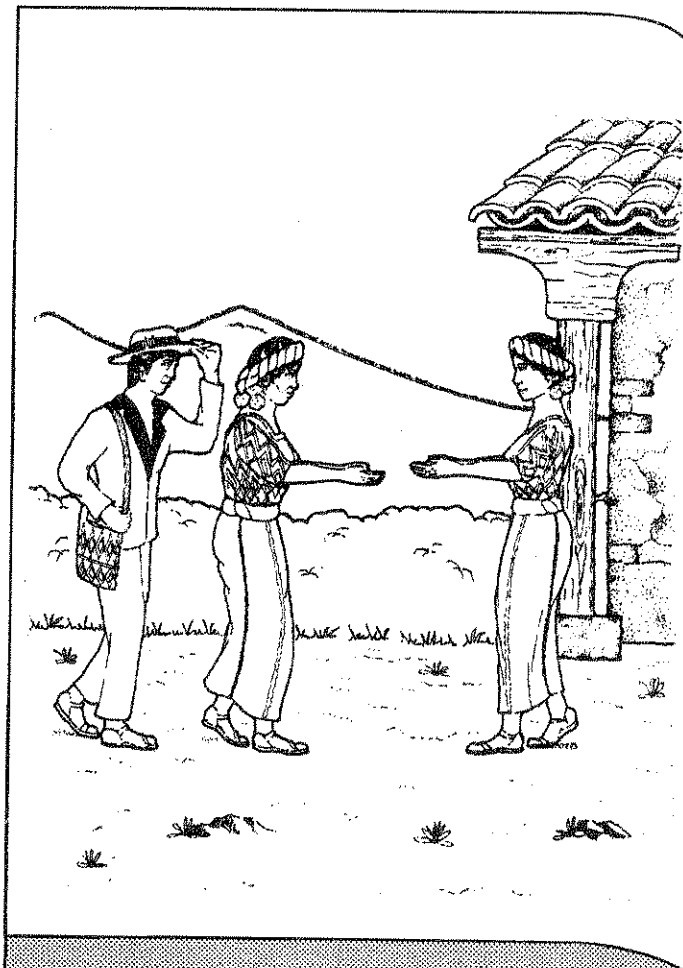


¿Qué podemos hacer? dijo la muchacha, yo ya no aguanto más, si sigo así me voy a morir de miedo, hambre, frío y aburrimiento.

Pués yo tampoco aguanto más aseguro el perro. Si seguimos asíno sólo tú vas a morir, sino los dos y nunca más podremos disfrutar de nuestras vidas.

Así que lo mejor es que nos transformemos nuevamente y seamos los mismos de siempre y volvieron a dar de vueltas y el hechizo terminó, la muchacha estaba otra vez en su cuerpo y el perro volvió a su estado normal.

Felices los dos se fueron a sus que -
haceres cada uno por su lado.

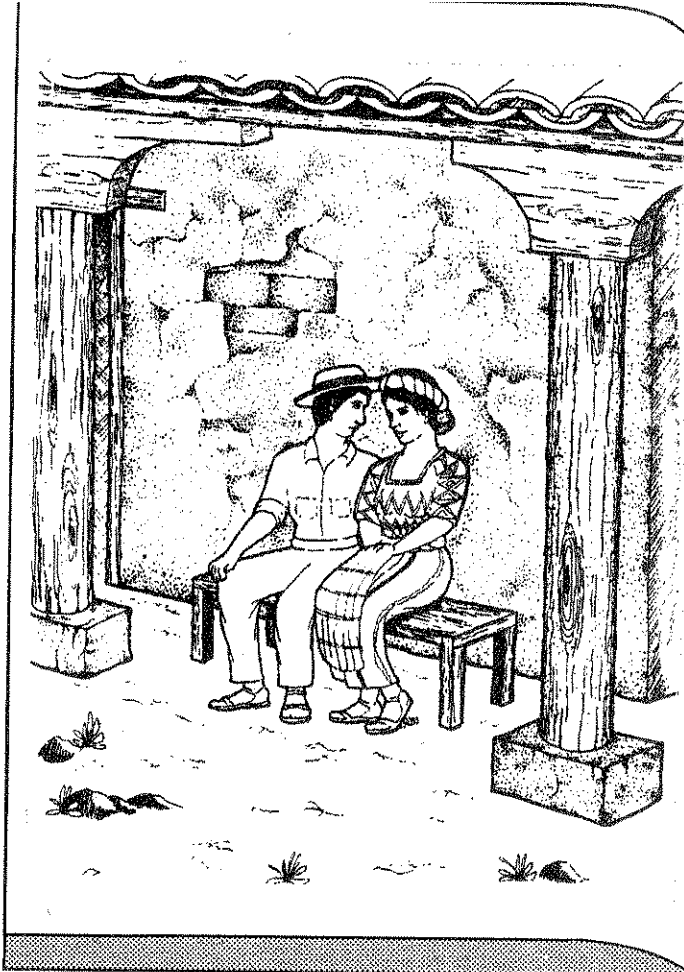


Cuando llegaron lo suegros, la muchacha, la encontraron trabajando alegremente en sus oficios.

Buenos días, papá y mamá, los saludó cariñosa.

Naturalmente, ellos se asuataron, ¿qué iba a suceder ahora? ¿Qué le pasa a esta muchacha que cambiaba tanto de un rato a otro?

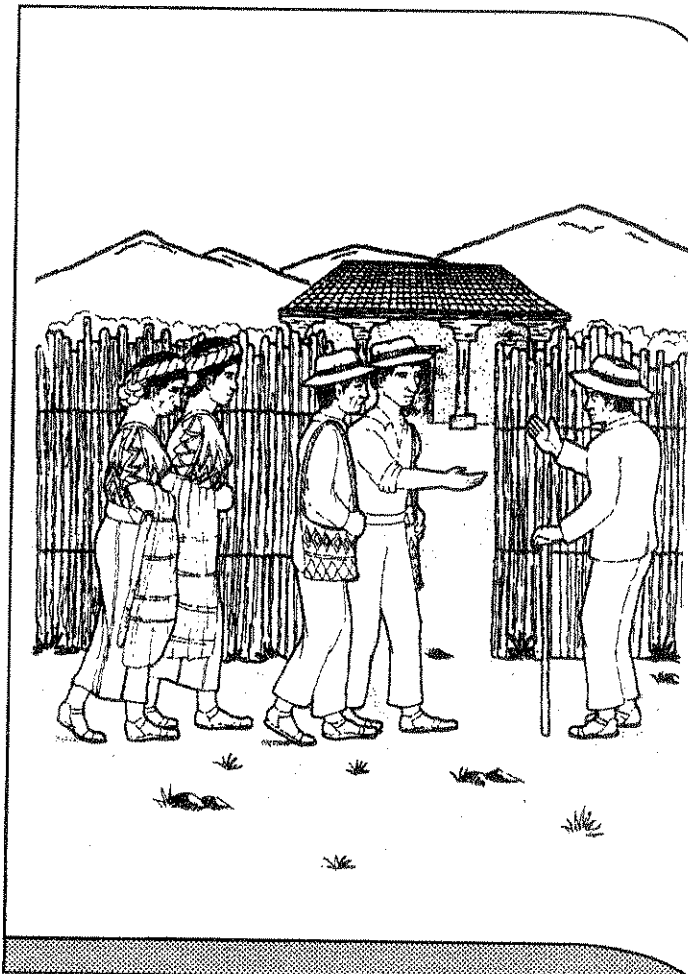
¿Qué te había pasado que ya no hablabas? le preguntaron. Pero ella no hizo más que bajar la cabeza.



Poco después llegó el esposo del trabajo, y se encontró con la novedad de que su mujer ya hablaba de nuevo. Aunque al principio sintió temor, su alegría fue tanta que abrazó y la besó con cariño.

Con mucha bondad le pidió que le contara qué le había estado pasando. La muchacha le contó toda la aventura que había vivido con el perro.

Cuando el muchacho oyó la asombrosa historia, fue a contarlo a sus padres.



Todo esto que ya sucedido es muy extraño dijeron ellos, vamos a pedir a un sacerdote que venga a rezar con nosotros.

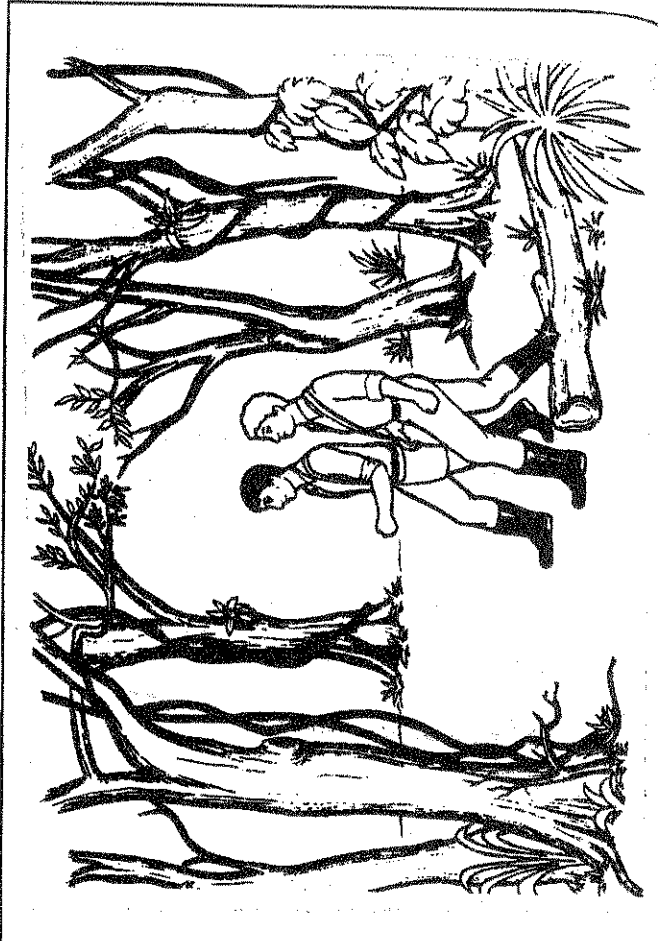
Lo que acaba de sucederle a tu esposa es muy duro, dijeron pero gracias a Dios ya pasó.

Tal como convinieron los padres del muchacho, la familia entera se congregó en torno de un basaltish y juntos rezaron para que el joven matrimonio fuera feliz.

Ésta es una historia que nos han dejado nuestros abuelos, para que apreciemos las bondades de nuestra propia vida, para que no reneguemos de nuestro trabajo, y no nos abandonemos a pensamientos poco recomendables.

Cuento
La ardilla y
la culebra





LA ARDILLA Y LA CULEBRA

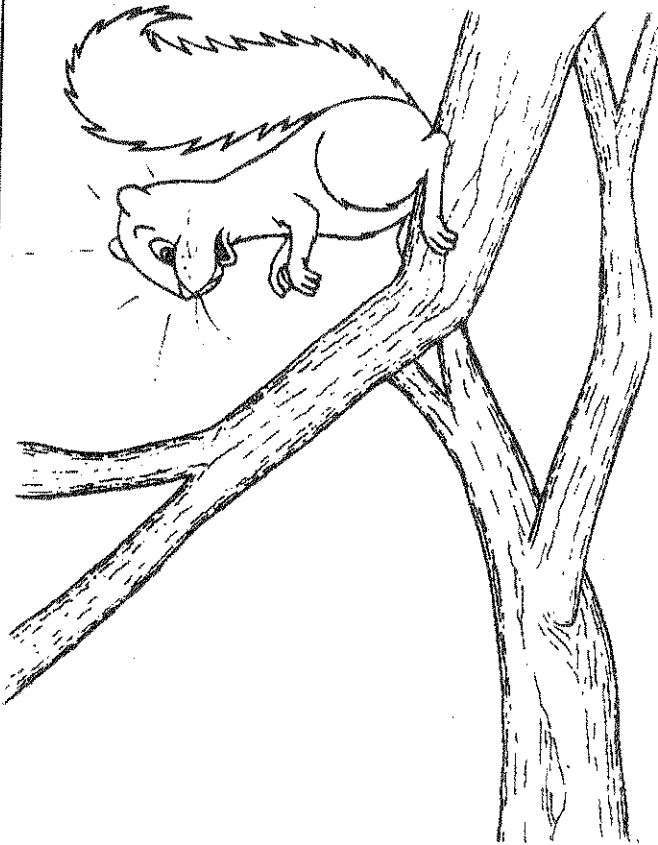
Dos campesinos caminaban por la selva.



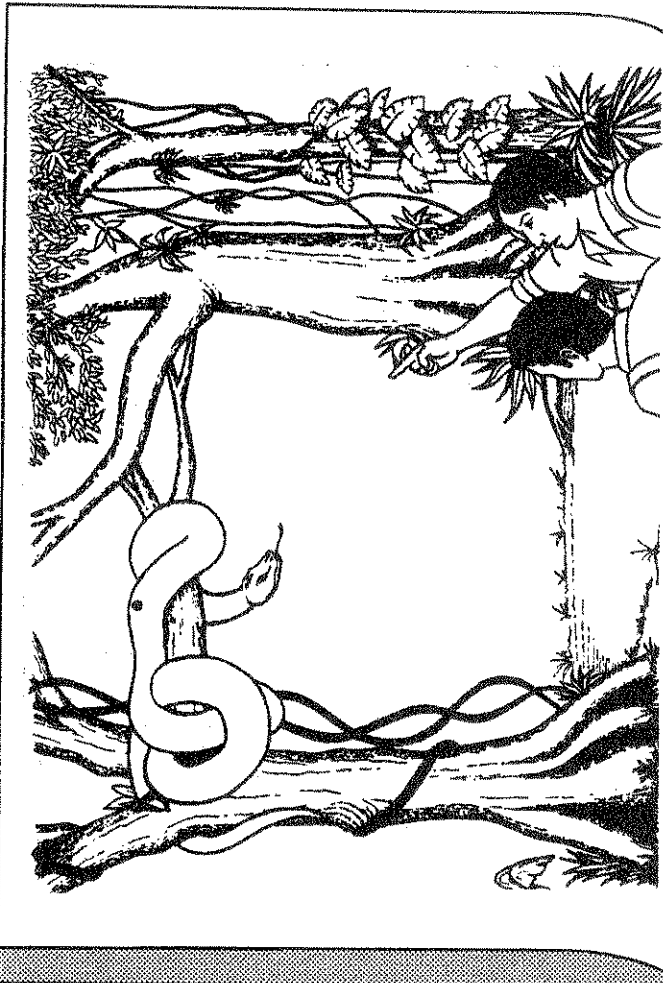
En una rama de un árbol vieron a una ardilla.



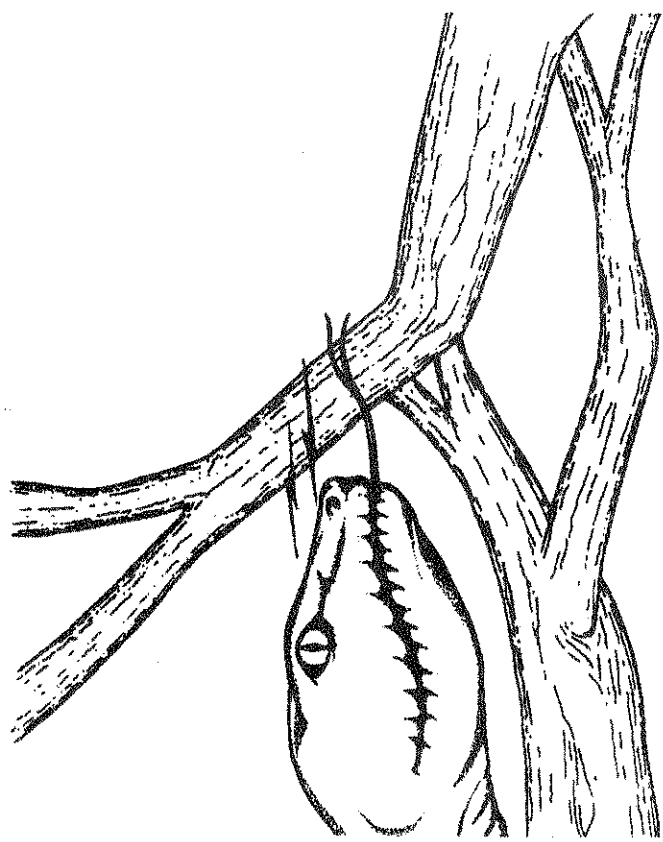
La ardilla saltaba y jugaba entre las ramas del árbol.



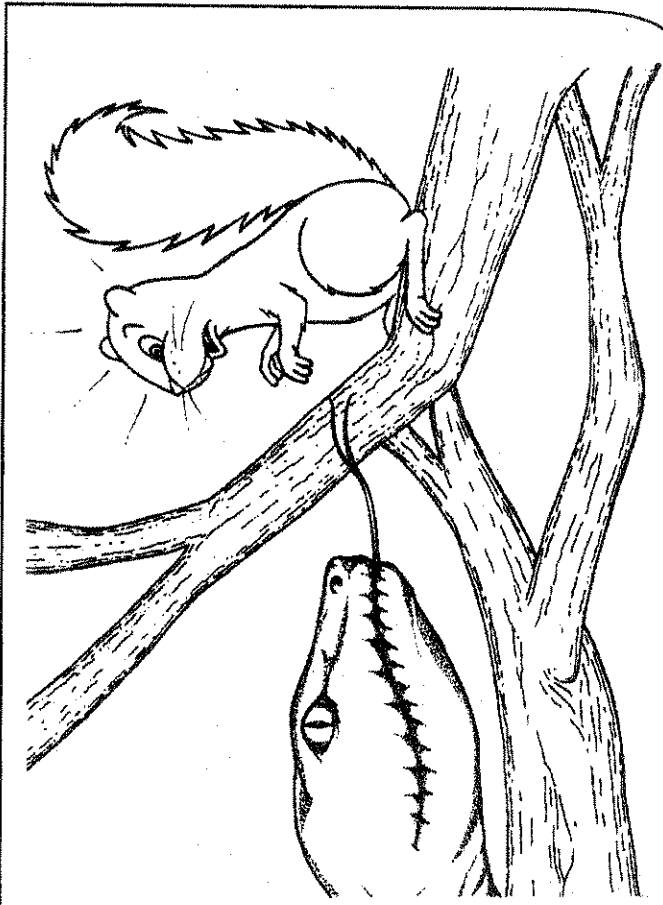
La ardilla dejó de jugar y se quedó quieta con una expresión de asustada.



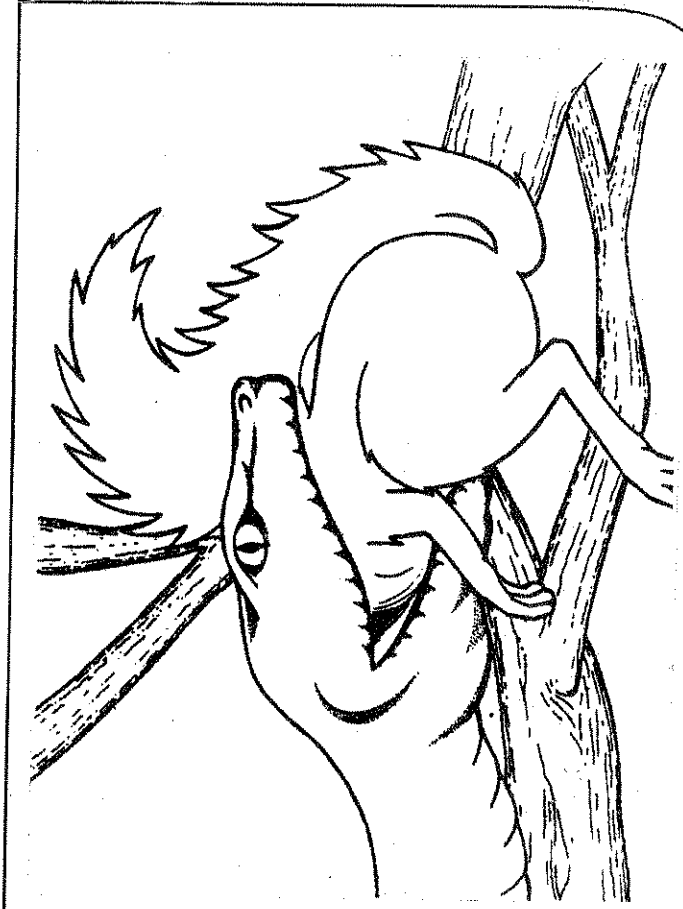
En otra rama, pronto vieron a una gran culebra que se arrastraba hacia la ardilla.



La culebra comenzó a innotizar a la ardilla,

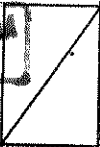


la ardilla se quedó paralizada sin moverse.



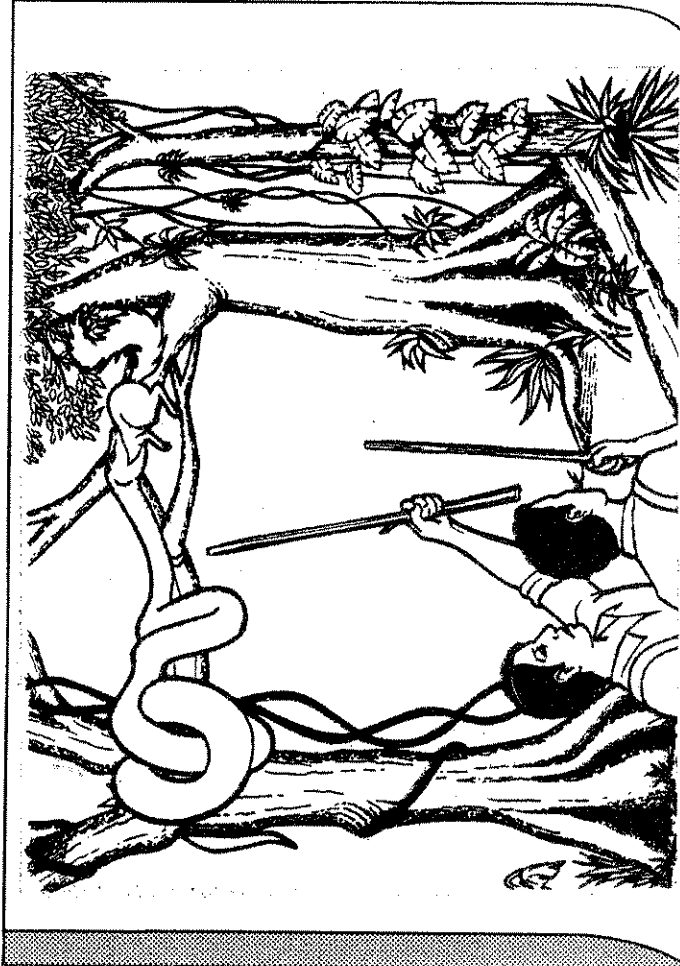
La culebra de un sólo movimiento se comenzó a tragar a la ardilla.

BIBLIOTECA DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central





Los dos campesinos se quedaron por un momento parados observando lo que sucedía.



Los hombres decidieron tomar unos palos...



y comenzaron a pegarle con los
patos a la culebra,



la culebra no pudo resistir los
golpes y cayó hacia el suelo.



Una vez en el suelo, los campesinos
 continuaron pegándole hasta que
 la culebra soltó a la ardilla.



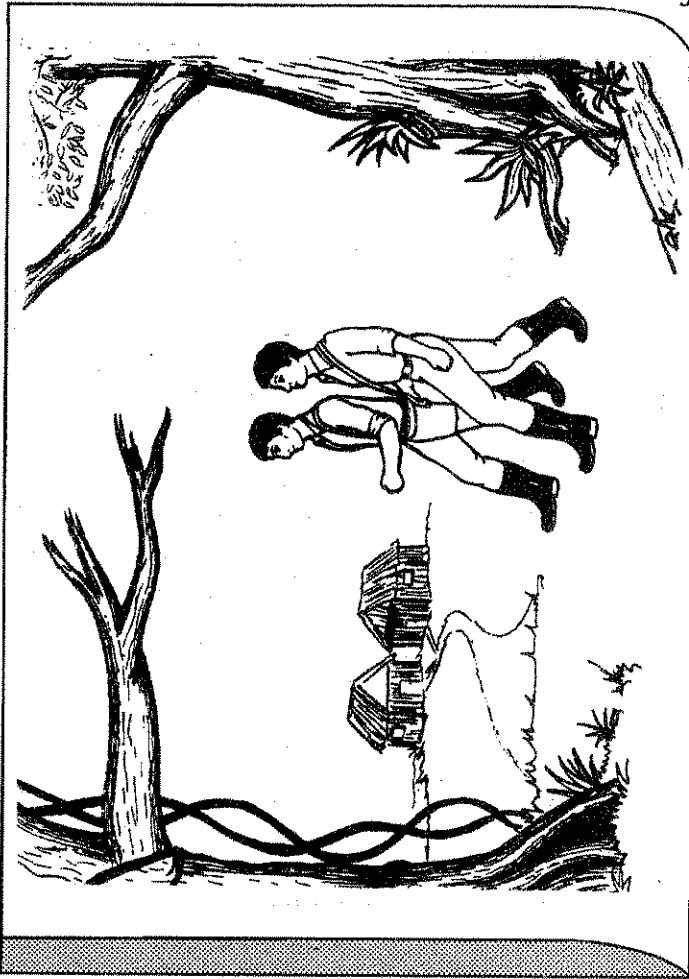
Una vez en el suelo la ardilla quedó
 toda atontada llena de saliva



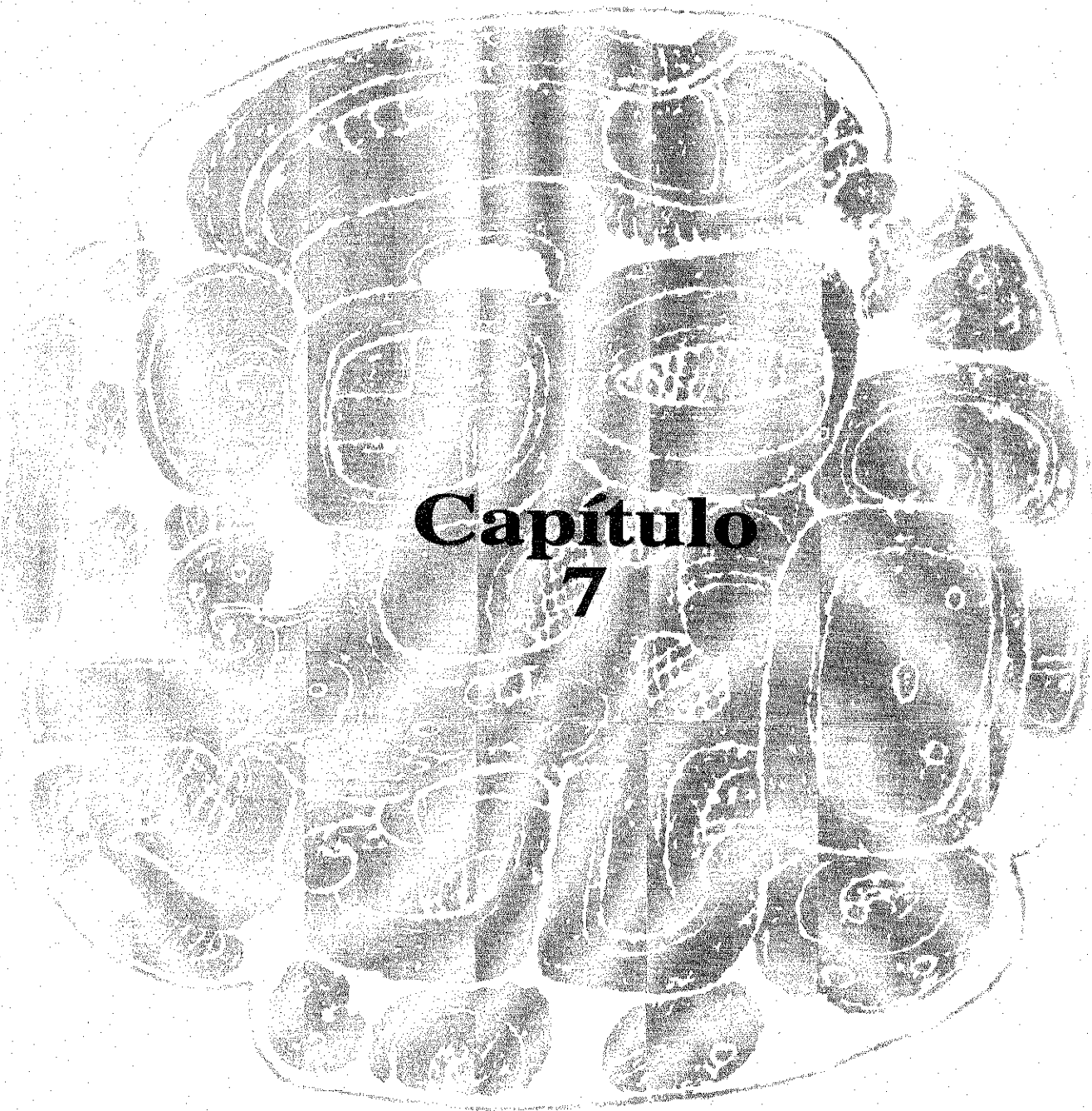
Los dos campesinos la observaban de lejos
felices de haber ayudado, a que la
culebra no se la comiera.



La ardilla una vez repuesta por lo
sucedido salió saltando hacia los arboles.



Ellos caminaron hacia sus casas
satisfechos de su obra.



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 42 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.

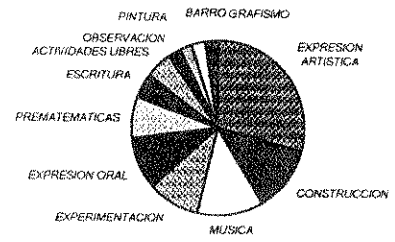
Programa de las Naciones Unidas, Programa de desarrollo para desplazados, refugiados y repatriados C. A., -PRODERE-. "Características Socieconómicas del Triángulo ixil".

REVISTAS

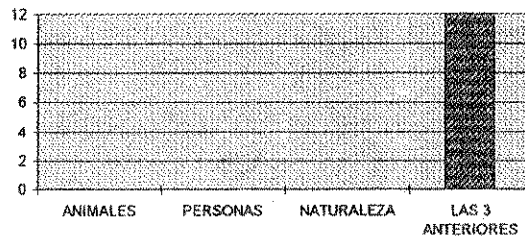
Memoria 12 comunicación Social y Supervivencia Infantil. "Análisis de Mensajes para y sobre los niños". Antigua Guatemala: 1988.

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

PREGUNTA No.2

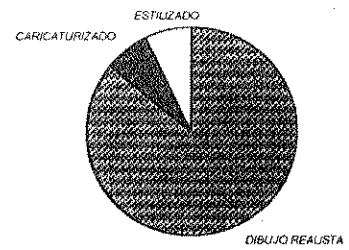


PREGUNTA No. 9



ANEXOS

PREGUNTA No. 7



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



COLORES NO BÁSICOS



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"?

si 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 ixites 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 de Don Coyote?

gracioso enojado envidioso egoista

Cuentos de Tradición

9. En el cuento de la "Recién 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 "Recién 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. 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 le 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

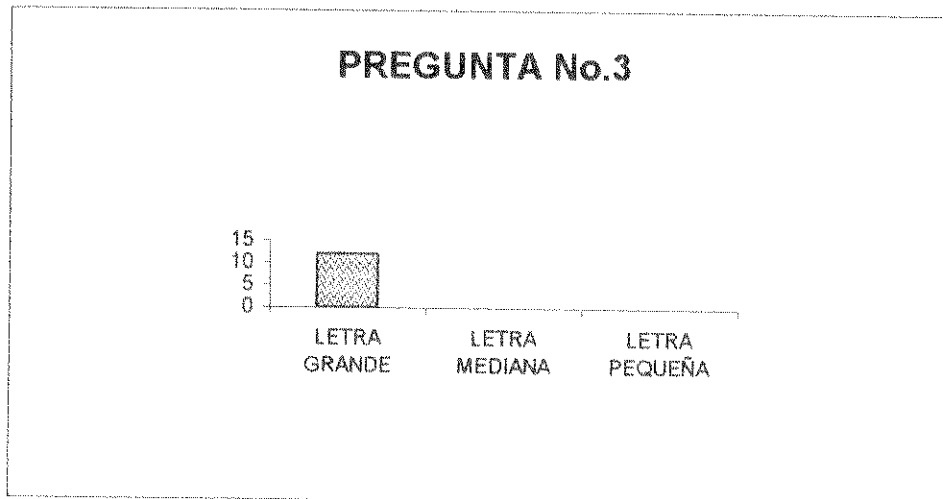
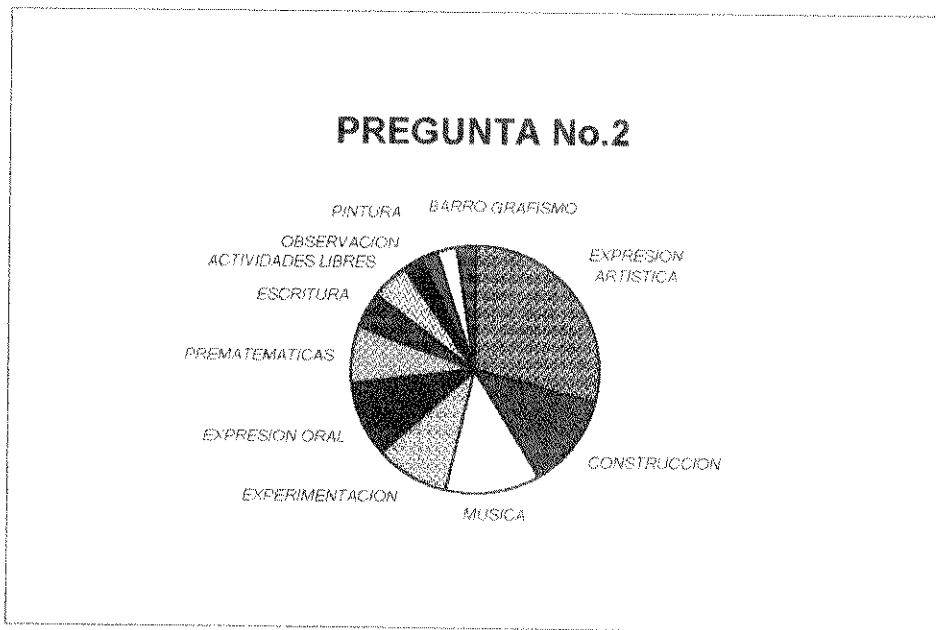
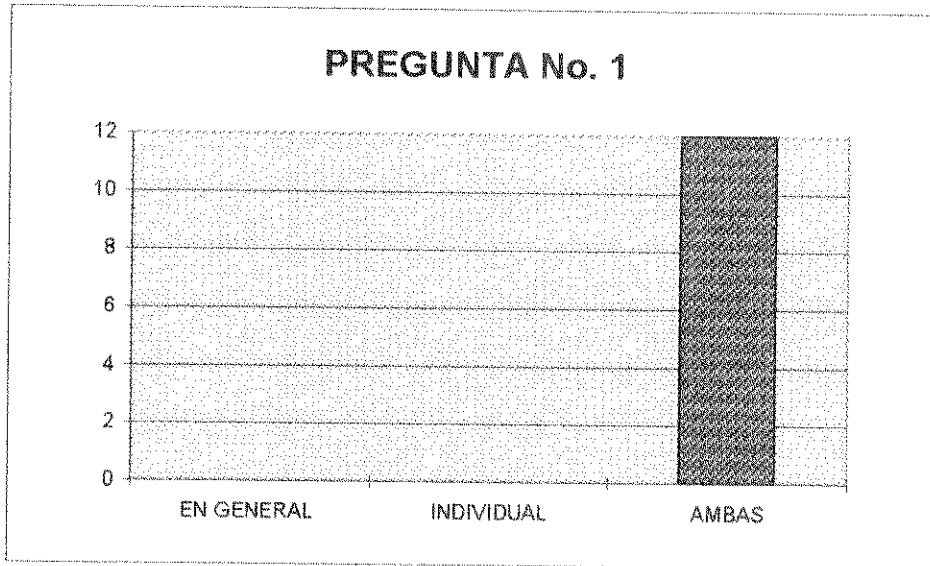


CUESTIONARIO DE LOS DIBUJOS PARA EL "PROYECTO MORRAL DE CUENTOS"
REALIZADA EL 8 DE OCTUBRE DE 1995.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

2.

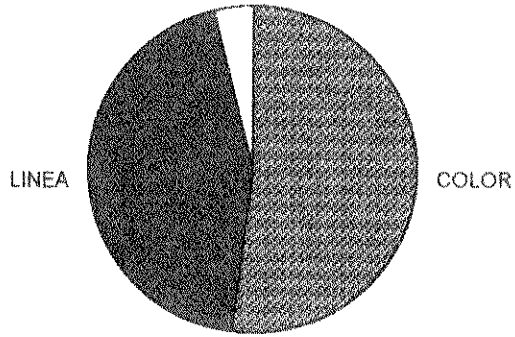
GRAFICAS 1



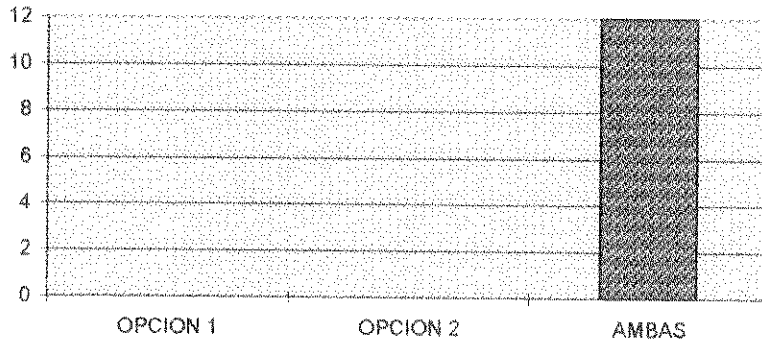
ENCUESTA No.1

PREGUNTA No.4

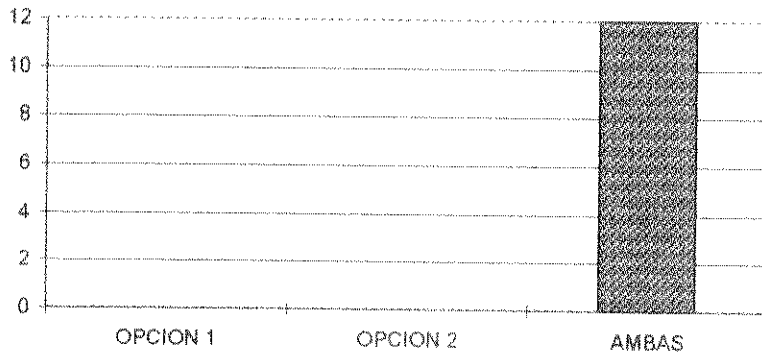
PARA PINTAR



PREGUNTA No. 5

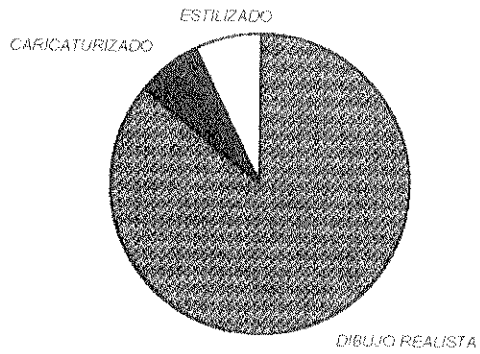


PREGUNTA No. 6

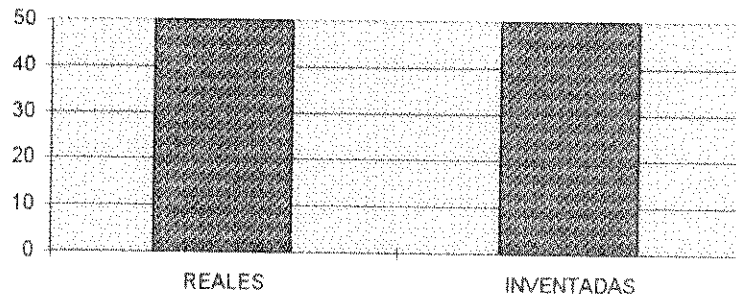


ENCUESTA No.1

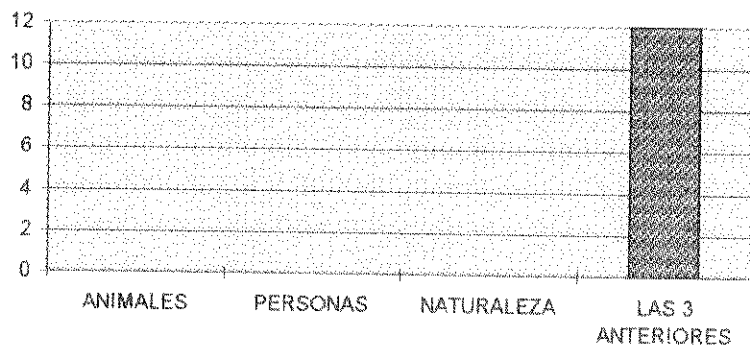
PREGUNTA No. 7



PREGUNTA No. 8

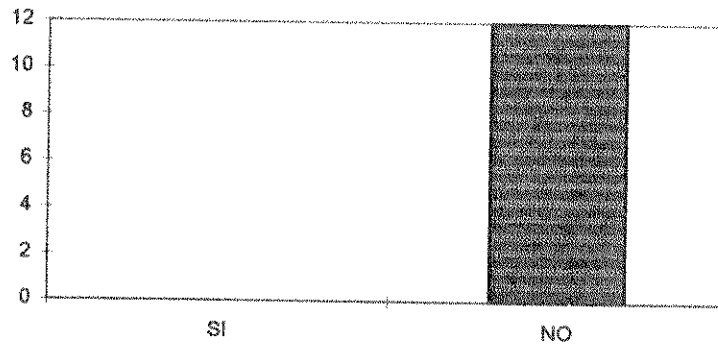


PREGUNTA No. 9

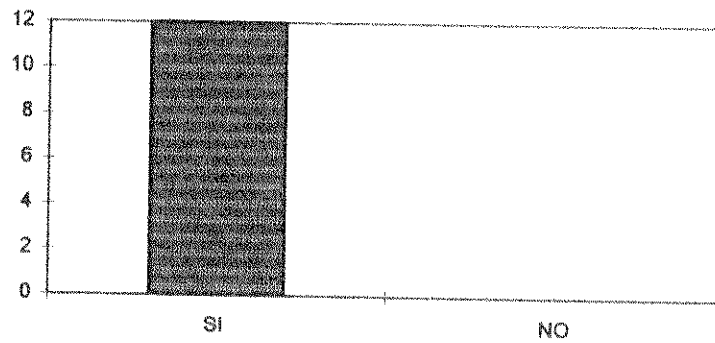


GRAFICAS 2

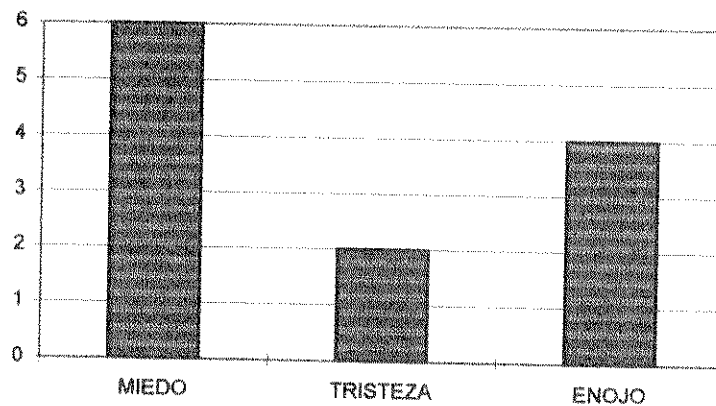
PREGUNTA No. 1



PREGUNTAS No. 2,3,4,5,7,15

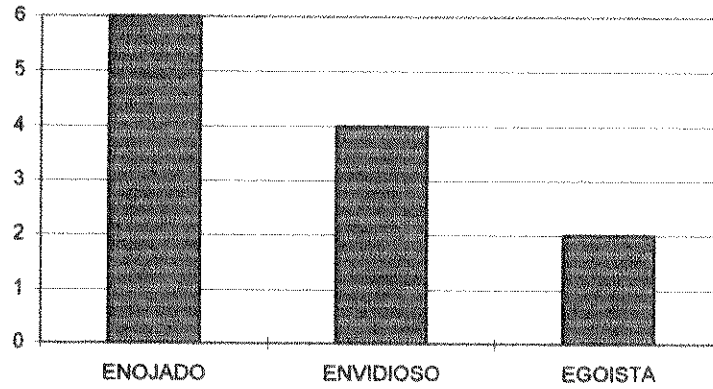


PREGUNTA No. 6

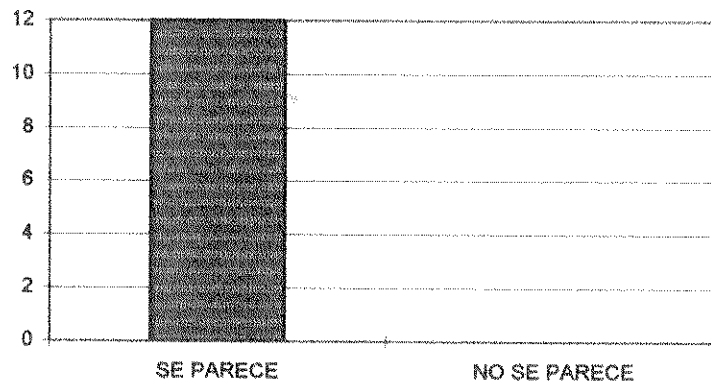


RESPUESTA DE VALIDACION

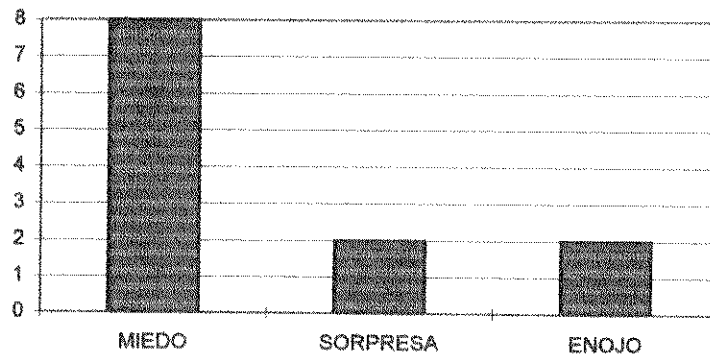
PREGUNTA No. 8



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



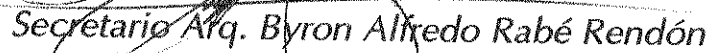
PREGUNTA No. 14



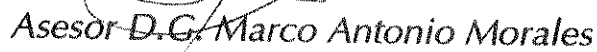
IMPRIMASE



Decano Arq. Julio René Corea y Reyna




Secretario Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón



Asesor D.G. Marco Antonio Morales



Asesora Lic. Marcia Claudina Dardón de Rendón



María de Los Angeles Solano Carballo



Alvaro Enrique Colaj Ramírez