



**UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
FACULTAD DE ARQUITECTURA
PROGRAMA DE DISEÑO GRÁFICO**

**ILUSTRACIÓN Y DIAGRAMACIÓN
DE UN LIBRO DE TEXTO
PARA PRE-PRIMARIA CON
CONTENIDOS DEL FOLCLOR
GUATEMALTECO**

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS DE GUATEMALA
Biblioteca Central

**PROYECTO DE GRADUACIÓN PRESENTADO POR
CECILIA ALEJANDRA OROZCO OROZCO
Y DASIA LORENA CORADO ARANA**

**PREVIO A OPTAR EL TÍTULO DE
TÉCNICO PROFESIONAL EN DISEÑO GRÁFICO**

GUATEMALA, MAYO DE 1997

62
7(2008)
64

PROTOCOLO

JUNTA DIRECTIVA FACULTAD DE ARQUITECTURA

Decano	Arq. Julio René Corea y Reyna
Vocal I	
Vocal II	Arq. Víctor Hugo Jáuregui García
Vocal III	Aqta. Silvia Evangelina Morales C
Vocal IV	Br. Alberto Sarazua Gali
Vocal V	Br. Edgad Barrientos Girón
Secretario	Arq. Byron Alfredo Rabé Rendón

TERNA EXAMINADORA

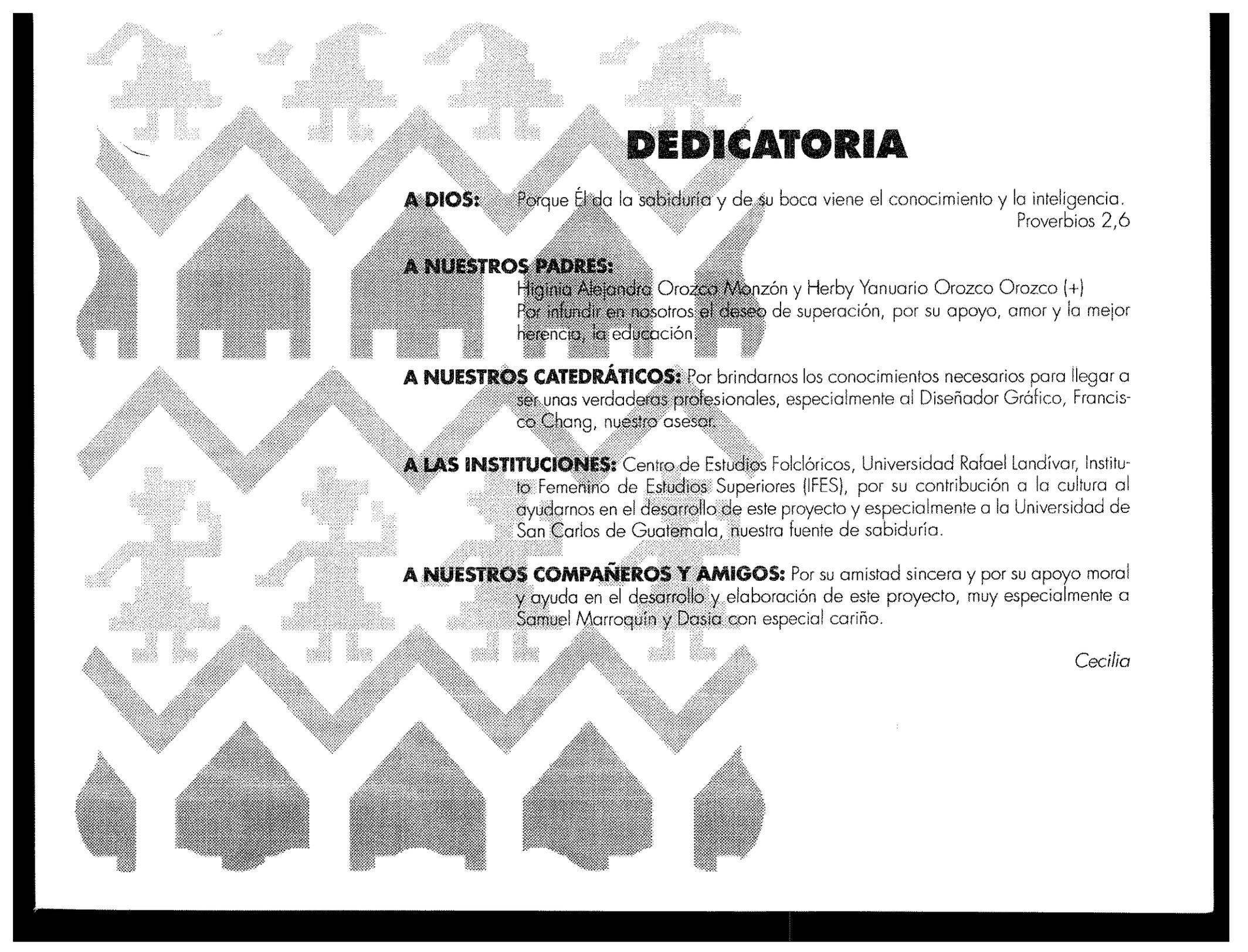
Lic. Carlos Eugenio Barnéond
Lic. César Jonathan Padilla G.
D.G. César Alberto Sosa

ASESOR

D.G. José Francisco Chang Meneses

SUSTENTANTES

Cecilia Alejandra Orozco Orozco
Dasia Lorena Corado Arana



DEDICATORIA

A DIOS: Porque Él da la sabiduría y de su boca viene el conocimiento y la inteligencia.
Proverbios 2,6

A NUESTROS PADRES:
Higinia Alejandra Orozco Monzón y Herby Yanuario Orozco Orozco (+)
Por infundir en nosotros el deseo de superación, por su apoyo, amor y la mejor herencia, la educación.

A NUESTROS CATEDRÁTICOS: Por brindarnos los conocimientos necesarios para llegar a ser unas verdaderas profesionales, especialmente al Diseñador Gráfico, Francisco Chang, nuestro asesor.

A LAS INSTITUCIONES: Centro de Estudios Folclóricos, Universidad Rafael Landívar, Instituto Femenino de Estudios Superiores (IFES), por su contribución a la cultura al ayudarnos en el desarrollo de este proyecto y especialmente a la Universidad de San Carlos de Guatemala, nuestra fuente de sabiduría.

A NUESTROS COMPAÑEROS Y AMIGOS: Por su amistad sincera y por su apoyo moral y ayuda en el desarrollo y elaboración de este proyecto, muy especialmente a Samuel Marroquín y Dasia con especial cariño.

Cecilia



DEDICATORIA

A DIOS:

Porque el esfuerzo valió la pena para hacer realidad este sueño. Pues de su boca brota la sabiduría y el principio de la sabiduría es el trabajo por adquirirla.
Proverbios 4,7.

A MIS PADRES:

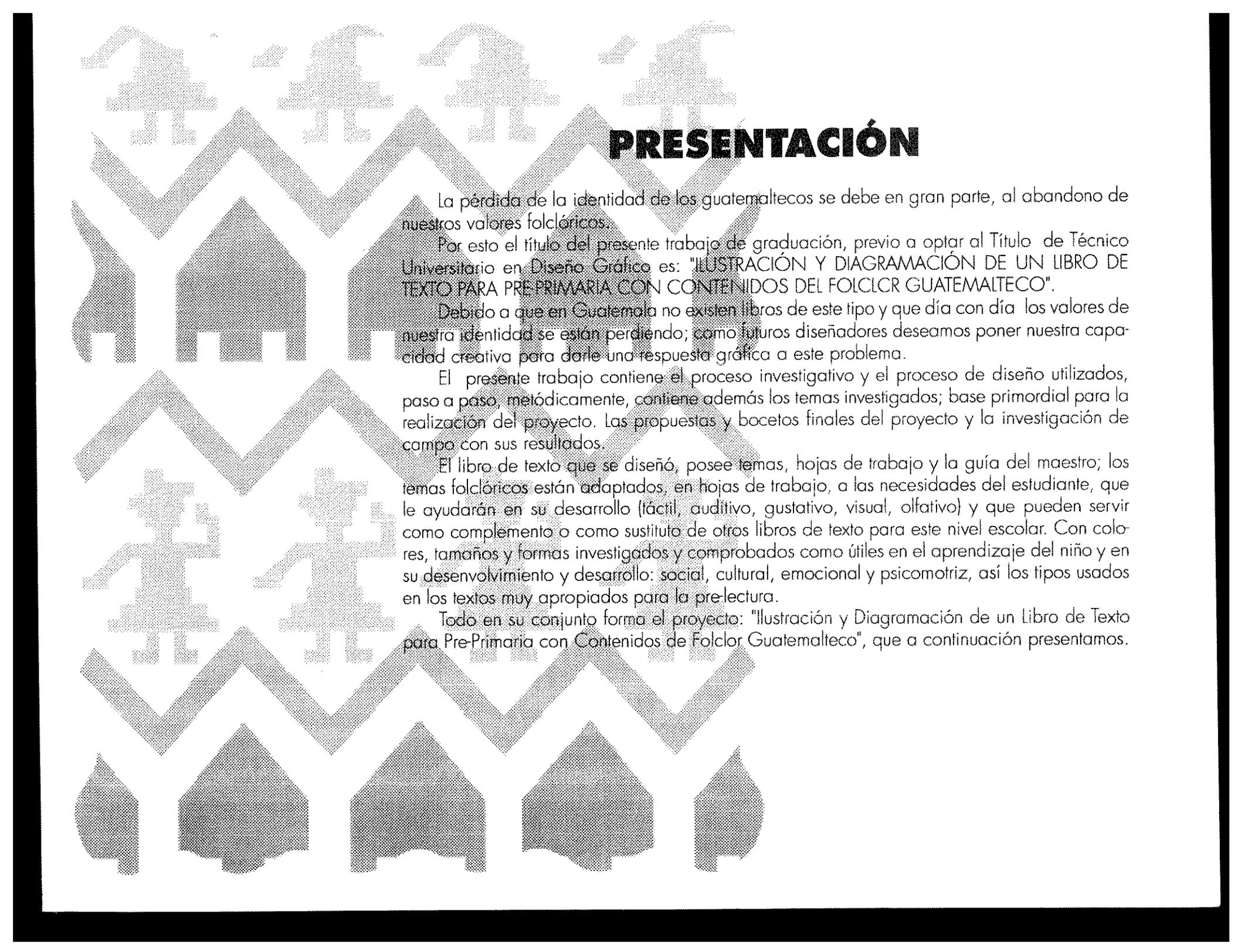
Maria Rosario Arana Paredes y Juan Francisco Corado Hernández
Por su esfuerzo y apoyo incondicional, por su confianza que hoy se ve recompensada.

A MIS CATEDRÁTICOS: Por el don de enseñanza que han sabido aprovechar de Dios y que compartieron conmigo para que llegara a ser una profesional y con especial cariño al D.G. Francisco Chang, mi asesor.

A MIS COMPAÑEROS Y AMIGOS: Por su amistad y apoyo moral en el desarrollo de este proyecto. Gracias especiales a Samuel Marroquín y a Cecy con especial cariño.

A LAS INSTITUCIONES: Centro de Estudios Folclóricos, Universidad Rafael Landívar, Instituto Femenino de Estudios Superiores (IFES), por su contribución a la cultura al ayudarnos en el desarrollo de este proyecto y especialmente a la Universidad de San Carlos de Guatemala, nuestra fuente de sabiduría.

A ALGUIEN MUY ESPECIAL: Byron... por regalarme el mejor obsequio del mundo, el don de ser madre y a un angelito mi hijo Rayan Aarón.

The background of the page features a repeating pattern of stylized, geometric shapes. At the top, there are four house-like silhouettes. Below them is a row of five zigzag lines. Underneath that are five more house-like silhouettes. In the middle section, there are two stylized human figures, possibly dancers or performers, with their arms raised. Below them is another row of five zigzag lines. At the bottom, there are five more house-like silhouettes. The entire pattern is rendered in a light gray, dotted or halftone style.

PRESENTACIÓN

La pérdida de la identidad de los guatemaltecos se debe en gran parte, al abandono de nuestros valores folclóricos.

Por esto el título del presente trabajo de graduación, previo a optar al Título de Técnico Universitario en Diseño Gráfico es: "ILUSTRACIÓN Y DIAGRAMACIÓN DE UN LIBRO DE TEXTO PARA PRE-PRIMARIA CON CONTENIDOS DEL FOLCLOR GUATEMALTECO".

Debido a que en Guatemala no existen libros de este tipo y que día con día los valores de nuestra identidad se están perdiendo; como futuros diseñadores deseamos poner nuestra capacidad creativa para darle una respuesta gráfica a este problema.

El presente trabajo contiene el proceso investigativo y el proceso de diseño utilizados, paso a paso, metódicamente, contiene además los temas investigados; base primordial para la realización del proyecto. Las propuestas y bocetos finales del proyecto y la investigación de campo con sus resultados.

El libro de texto que se diseñó, posee temas, hojas de trabajo y la guía del maestro; los temas folclóricos están adaptados, en hojas de trabajo, a las necesidades del estudiante, que le ayudarán en su desarrollo (táctil, auditivo, gustativo, visual, olfativo) y que pueden servir como complemento o como sustituto de otros libros de texto para este nivel escolar. Con colores, tamaños y formas investigados y comprobados como útiles en el aprendizaje del niño y en su desenvolvimiento y desarrollo: social, cultural, emocional y psicomotriz, así los tipos usados en los textos muy apropiados para la pre-lectura.

Todo en su conjunto forma el proyecto: "Ilustración y Diagramación de un Libro de Texto para Pre-Primaria con Contenidos de Folclor Guatemalteco", que a continuación presentamos.

ÍNDICE:

INTRODUCCIÓN	I
JUSTIFICACIÓN	II
OBJETIVOS	III
METODOLOGÍA	IV

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO CONCEPTUAL

EL FOLCLOR

1.1 Clasificación de los hechos folclóricos	6
1.2 Cuento Folclórico o Cuento Popular Tradicional	7
1.3 Poesía Popular	7
1.4 Refranes Populares	7
1.5 Adivinanzas Populares	7
1.6 Artes y Artesanías Populares	7
1.7 Artes Populares	7
1.8 Artesanías Populares	7
1.9 Juegos Populares Tradicionales	8
1.10 Danzas y Bailes Tradicionales	8
1.11 Fiestas y Ferias Populares	9
1.12 Generalidades de La Medicina Tradicional	12
1.13 Medicina Tradicional	12
1.14 Medicina Popular Tradicional	12
1.15 Inclusión del folclor dentro del sistema educativo del país	12
1.16 Tradición	14
1.17 Cultura	15

CAPÍTULO II

MARCO TEÓRICO CONTEXTUAL

CARACTERÍSTICAS DEL GRADO DE PREPRIMARIA

2.1 Perfil Terminal del Alumno	17
2.2 Habilidades y Destrezas	18

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DEL NIÑO DE CINCO A SIETE AÑOS

2.3 Segunda Infancia	19
2.4 Tercera Infancia	19

2.5 Aspectos Específicos a los seis años	20
2.6 Aspectos Específicos a los siete años	21

CAPÍTULO III

La ilustración como medio de enseñanza	24
--	----

CAPÍTULO IV

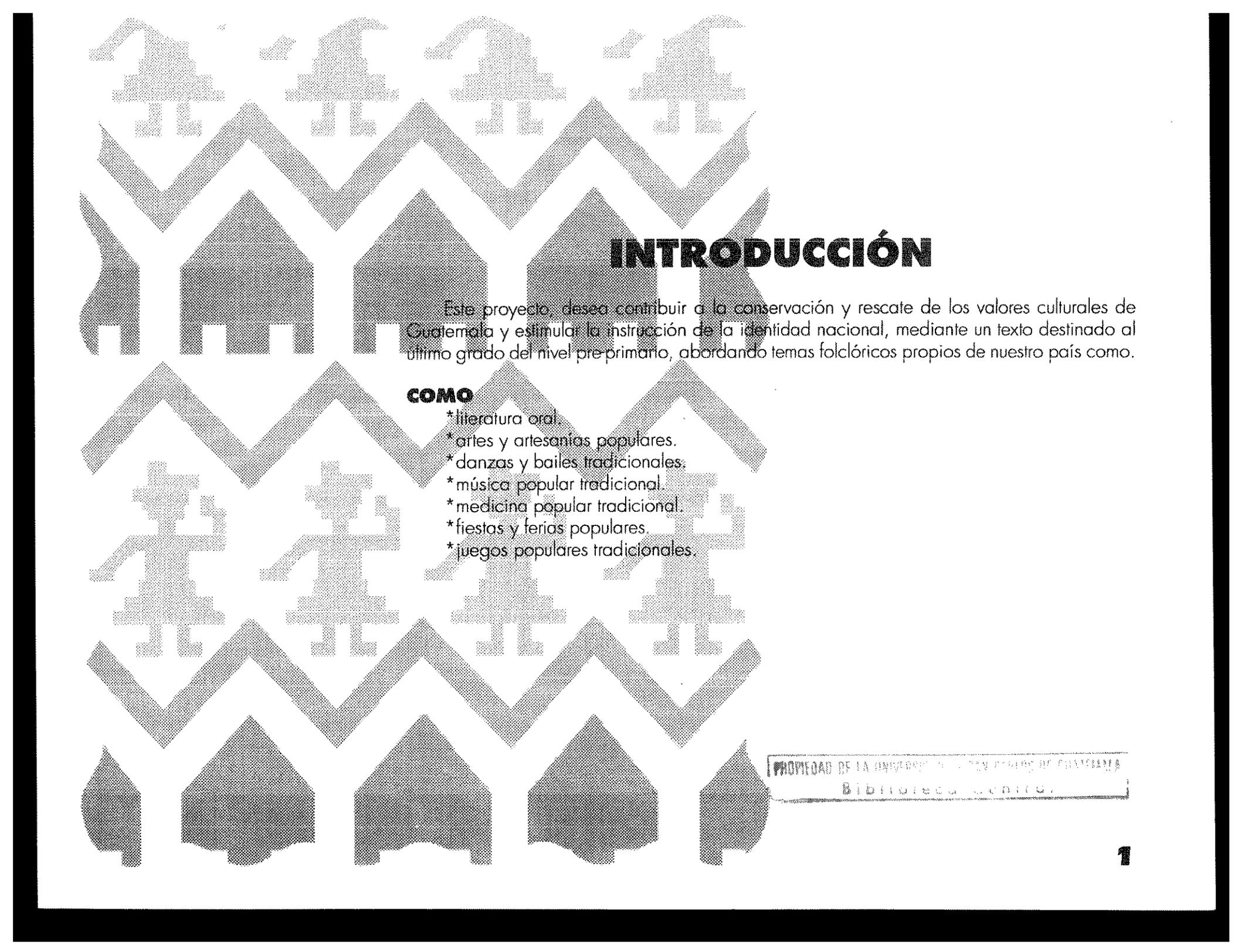
DISCUSIÓN

EL LIBRO

Qué es el Libro de Texto	27
3.1 Los Libros Infantiles	28
3.1.1 La Interpretación	28
3.1.2 Las Cubiertas	28
3.1.3 Los Libros Ilustrados	29
3.1.4 La Ilustración Narrativa	29
3.1.5 Libros Informativos Infantiles	29
3.1.6 El Trabajo con Títulos de Información	29
3.2 Diagramación e Ilustración del Libro	30
3.2.1 Composición	30
3.2.2 Leyes de Composición	30
3.2.3 Elementos de Composición	30
3.2.4 Los Textos	30
3.2.5 El Color	32
3.2.6 El Papel	32
3.2.7 Ilustración	33
PROPUESTA DE DISEÑO	35
CONCLUSIONES	37
RECOMENDACIONES	38

REFERENCIAS APÉNDICES

Boleta de Entrevista	40
Boleta de Encuesta	41
Estadísticas	42
Análisis e interpretación de resultados de la encuesta realizada a maestros de preparatoria en observación a sus alumnos	48
Glosario	50
Bibliografía	53



INTRODUCCIÓN

Este proyecto, desea contribuir a la conservación y rescate de los valores culturales de Guatemala y estimular la instrucción de la identidad nacional, mediante un texto destinado al último grado del nivel pre-primario, abordando temas folclóricos propios de nuestro país como.

COMO

- * literatura oral.
- * artes y artesanías populares.
- * danzas y bailes tradicionales.
- * música popular tradicional.
- * medicina popular tradicional.
- * fiestas y ferias populares.
- * juegos populares tradicionales.

PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DON PEDRO DE CAYANGA
Biblioteca Central.

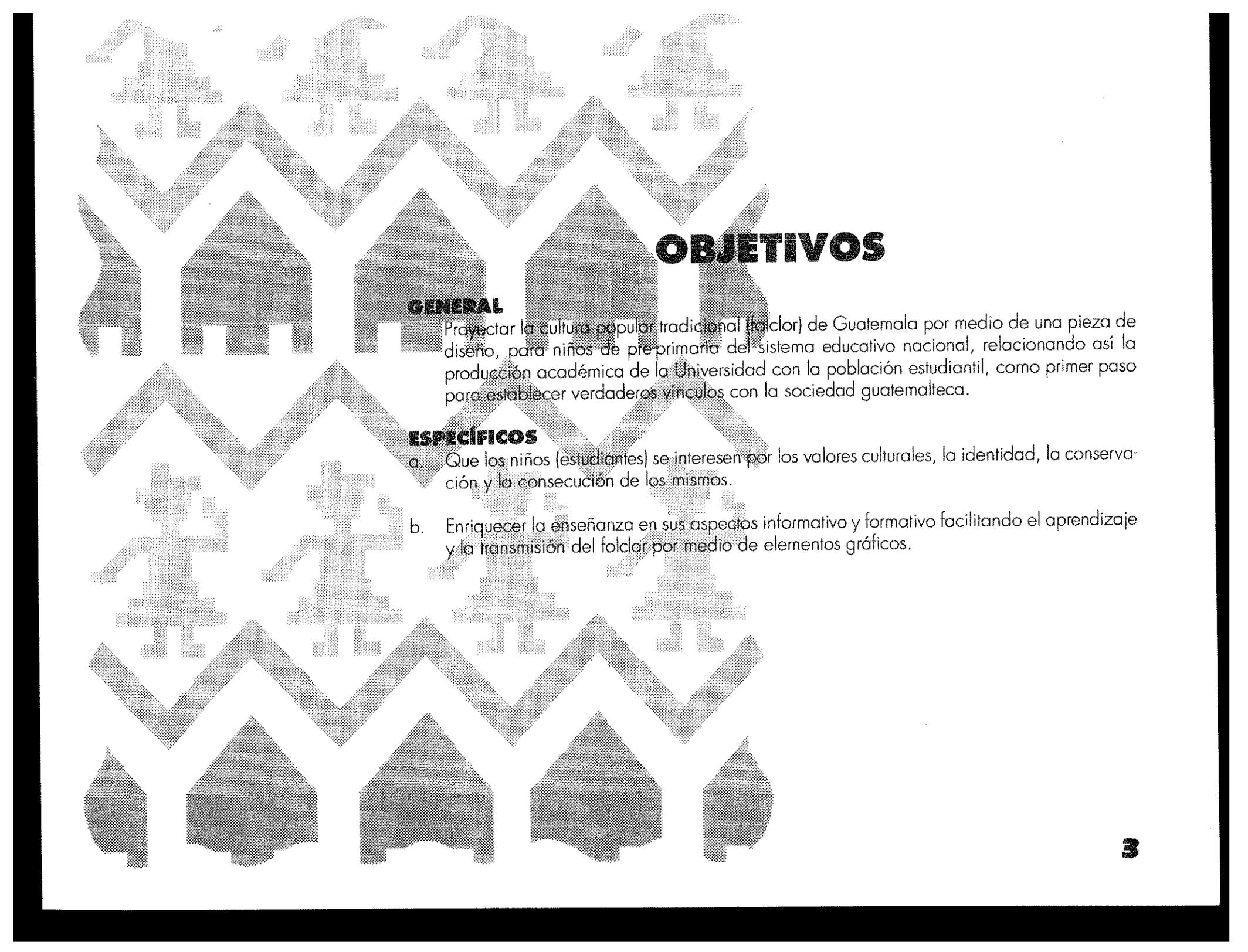


JUSTIFICACIÓN

Se hace necesaria la ilustración y diagramación de dicho libro, ya que se considera que el folclor guatemalteco posee una riqueza estética (diseños, formas y colores) que la dotan de grandes significados visuales.

Esto se hace más evidente, en los libros de texto, en los cuales el niño, por medio del color y las formas logra un mejor aprendizaje.

Por medio de este proyecto de diseño, la Universidad de San Carlos de Guatemala brindará un aporte que contribuirá al desarrollo de la educación guatemalteca y se proyectará a la sociedad, cumpliendo de esta manera el precepto universitario de "Id y enseñad a todos".



OBJETIVOS

GENERAL

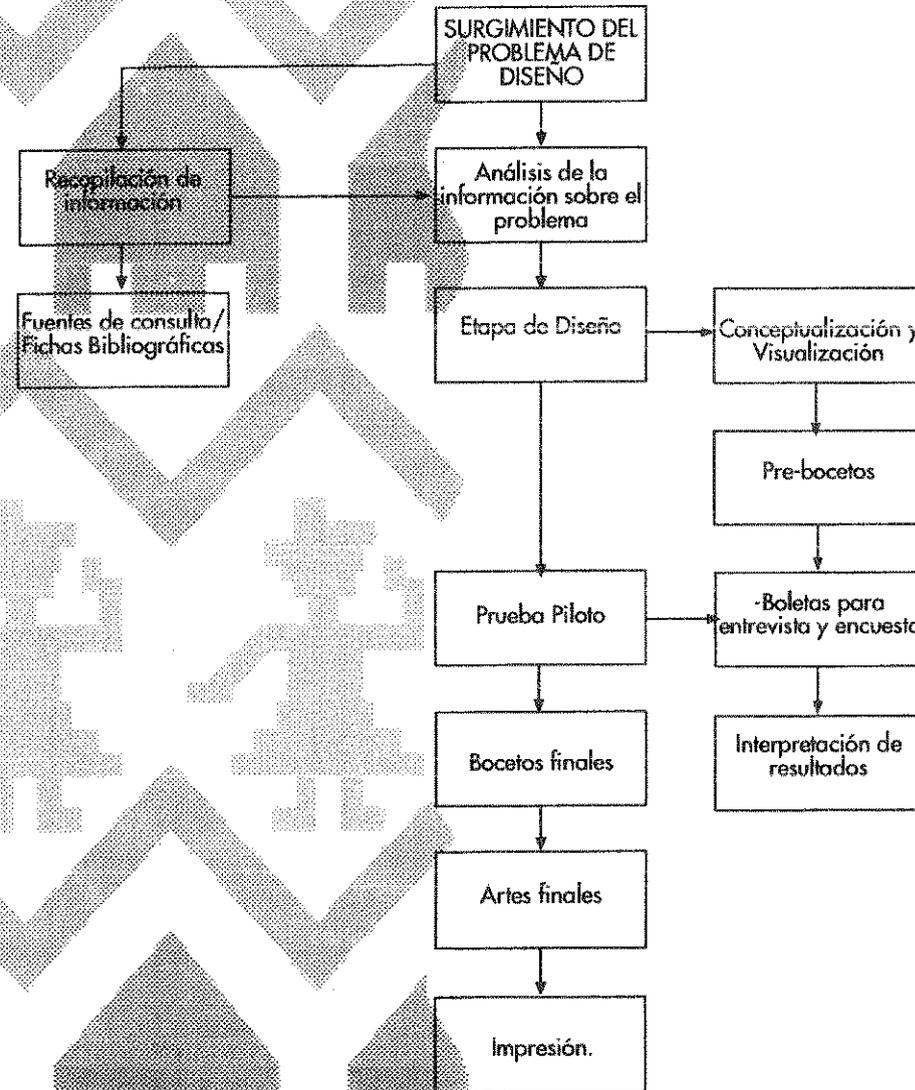
Proyectar la cultura popular tradicional (folclor) de Guatemala por medio de una pieza de diseño, para niños de pre-primaria del sistema educativo nacional, relacionando así la producción académica de la Universidad con la población estudiantil, como primer paso para establecer verdaderos vínculos con la sociedad guatemalteca.

ESPECÍFICOS

- a. Que los niños (estudiantes) se interesen por los valores culturales, la identidad, la conservación y la consecución de los mismos.
- b. Enriquecer la enseñanza en sus aspectos informativo y formativo facilitando el aprendizaje y la transmisión del folclor por medio de elementos gráficos.

METODOLOGIA

Entre los muchos métodos de investigación y específicamente métodos de diseño utilizaremos el método de caja de cristal o caja transparente, ya que por medio de éste, se posee la capacidad de operar con pleno conocimiento de lo que se hace con base de información siguiendo la secuencia planteada.





CAPÍTULO I

EL FOLCLOR, TRADICIONES Y COSTUMBRES

EL FOLCLOR

El folclor es sinónimo de la cultura popular tradicional o bien de "antigüedades populares", nombre aparecido en 1795, sustituido en 1846 por folclor, término creado por el anticuario William John Thoms.

Proviene de dos palabras inglesas:

- Folc: Pueblo, gente. - Lore: saber, tradición, creencia popular.

Paulo de Carvalho-Neto hace la diferencia entre los términos Folclore (con F mayúscula) y folclor (con f minúscula)

Folclore: Ciencia que estudia los hechos folclóricos.

Folclor: Objeto de estudio.

Aunque actualmente se utiliza el término folclorología que fue aprobada a propuesta de Raúl Guerrero y Jesús C. Romero, en el congreso de Historia celebrado en México 1945.

Sin embargo son utilizados también los nombres folclore, folclorología y ciencia del folclore, siendo folclorología la más aceptada para mencionar a la ciencia.

1.1 CLASIFICACIÓN DE LOS HECHOS FOLCLÓRICOS ELABORADA POR CARVALHO-NETO

Folclor poético: comprende cancioneros, refraneros, romanceros, adivinanzas.

Folclor narrativo: Incluye mitos, leyendas, cuentos, casos y chistes.

Folclor Lingüístico: Abarca los vicios gramaticales, la sílaba (errores de acentuación) la cacopeia (mala emisión de voces o defectuosa articulación de consonantes) el cruzamiento (cambio de palabras parecidas) la deformación (error en la forma de las palabras) los barbarismos (error de morfología) la redundancia (repetición de aspectos, episodios, opiniones), Toponimias, los vocabularios, apodos y pregones la mímica.

Folclor mágico: Que estudia la magia propiamente dicha: medicinal y no medicinal. El animismo*, la religión, el totemismo*, fetichismo*, tabuismo*, las creencias.

Folclor social: Se refiere a las fiestas, la música, los bailes independientes, los juegos y trajes, las máscaras y los tipos populares, las ferias, la familia.

Folclor ergológico: Investiga la cocina, la cerámica, la cestería, los trenzados, la escultura, los grabados e instrumentos musicales, la pintura, los trabajos en oro y plata, en otros metales, en piedras, en cuero, en cuernos y huesos, y en el papel, los banderines y trajes

* VER GLOSARIO

PAULO DE CARVALHO-NETO, OP. Cit., PP 139-148

amatorias, la pirotécnica, los tejidos, encajes y bordados, las muñecas de trapo, la sitoplástica (figuras comestibles) la habitación y el transporte.

1.2 CUENTO FOLCLÓRICO O CUENTO POPULAR TRADICIONAL

Su finalidad es entretener, consta de un comienzo, un climax y un fin casi siempre feliz, en los cuales por lo general intervienen varios personajes, se ubica dentro de la literatura en prosa y la narrativa.

1.3 POESÍA POPULAR

Abarcar todas las formas poéticas, sean las que fueran por su origen, categoría, forma o valor que hayan encontrado, acogida en el pueblo grado suficiente para ser recordadas, cantadas o recitadas sin ayuda de escritura o imprenta.

1.4 REFRANES POPULARES

Es una oración corta, concisa, típicamente filosófica o didáctica que encierre un consejo o una advertencia, para guiar prácticamente en los problemas de la vida diaria, deducida programáticamente de los hechos.

1.5 ADIVINANZAS POPULARES

Es el cuento alegórico, breve y generalmente rimado de una idea, ser, cosa o acontecimiento, donde el sentido de orientación mental sea puesto en dura prueba, cayendo en riesgo de equivocarse totalmente la solución.

1.6 ARTES Y ARTESANÍAS POPULARES

Son las actividades que constituyen esencialmente hechos estéticos, imaginativos, motivadores, confraternizadores y motrices.

1.7 ARTES POPULARES

Son expresiones dotadas de atributos estéticos cuyas raíces se hunden en el pasado y cuya vida se explica en virtud de la función que cumplen dentro de la comunidad que los hace posible.

1.8 ARTESANÍAS POPULARES

Estas deben su existencia al taller colectivo, organizado jerárquicamente en donde el

salario es fijo y el trabajador está sujeto a un tiempo determinado de trabajo, en donde la producción de artesanía se elabora en un lugar destinado a producir en pequeñas o grandes cantidades.

1.9 JUEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

Carmen Aída Pérez de Cantor, "considera que el juego infantil está vinculado con la creatividad, el aprendizaje del lenguaje, la solución de los problemas y el desarrollo de los papeles sociales. Además opina que por medio del juego, el niño expresa sus emociones, adquiere nuevas experiencias y aprende a ser miembro de un grupo".

Las tareas de subsistencia que los niños de las clases populares se ven obligados a llevar a cabo, obedecen a que se encuentran inmersos dentro de una cultura de explotación colmada de una serie de frustraciones, necesidades insatisfechas, enfermedades, analfabetismo, etc. Pero a pesar de todo los niños al igual que todos los niños poseen un "mundo infantil" creado por su imaginación, plétórico de belleza y alegría en el cual transcurre su infancia.

En este mundo se alejan momentáneamente de la realidad llena de limitaciones y penas, lo cual podría explicarse como "la tendencia a pensar en un mundo irreal en contraposición dialéctica con el mundo real".

Los niños de las clases populares no tienen acceso a los productos "impuesto" pero poseen juegos y juguetes propios de su cultura "auténticos y creados por la imaginación del pueblo" que "cumplen una función educativa de mucha importancia", estos juegos pueden ser producto de la naturaleza, cosas elementales y objetos producidos expresamente para el juego.

Isabel Aretz distingue varios tipos de juego infantiles populares así:

- Juegos que se realizan con juguetes elaborados por los niños.
- Juegos de correr
- Cantos y rondas
- Juegos dialogados

1.10 DANZAS Y BAILES TRADICIONALES

La danza es, en esencia un fenómeno espiritual, no físico. Este atributo espiritual engendra una necesidad dentro del hombre, de manifestar, de compartir, de engrandecerse, de elevarse de su plano terrenal. Esta necesidad es lo que hace que movamos nuestro cuerpo para dar salida a esa energía interna.

Danzar es de necesidad gregaria, de atracción colectiva.

La danza en su forma primera es libre y espontánea, por lo que ha servido en las civiliza-

ciones para manifestar eventos importantes de la vida de muchos pueblos.

Carlos René García Escobar, dice que: "La danza en sí es un producto de las necesidades kinestésicas y artísticas de toda la humanidad; pero su forma, el contenido y la función específica que tienen en la sociedad, están determinadas por las situaciones históricas concretas de cada grupo social".

Para una mejor comprensión del fenómeno danzario en Guatemala, es preciso dilucidar algunos conceptos que a nivel general se manejan en forma confusa, con el objeto de que su aclaración ejerza un mejor acercamiento cognoscitivo a la cultura popular danzaria de Guatemala.

Por ejemplo, las danzas tradicionales guatemaltecas son conocidas como "bailes de moros" o "bailes folclóricos". Aquí haremos un primer acercamiento para establecer las diferencias y similitudes que existen entre los llamados "bailes" y las "danzas". Una segunda cuestión sería lo relativo al calificativo de "moros".

En las danzas existe cierta coreología y coreografía, propias. Es decir que a lo largo del tiempo y en forma tradicional, la coreología (estudio de la danza) va adquiriendo características específicas que van de acuerdo con las connotaciones y necesidades que cada cultura les induce.

En cambio los bailes carecen de tales complejidades coreológicas.

Aunque se aprenden por imitación y tradicionalmente no necesitan de largas preparaciones y menos de rituales sagrados específicos. Se caracterizan por ser espontáneos en su ejecución y por formar parte del contexto de una fiesta x, ya sea sagrada (de cofradía) o simplemente social (casamiento, bautizo, etc.). El son es el mejor ejemplo.

El "baile de moros" que califica a las danzas tradicionales guatemaltecas desde épocas coloniales que se remontan a las últimas décadas del siglo XVI y primeras del XVII.

Esto se debe a que una de las danzas que el coloniaje español trasladó de la lejana España a tierras americanas es la de moros y cristianos en sus muchas variantes medievalmente nutridas por el romance Español, imponiendo cierta coreología sobre las danzas prehispánicas aún presentes con más pureza que en la actualidad.

1.11 FIESTAS Y FERIAS POPULARES

Según Ofelia Deleon, "las fiestas populares de carácter tradicional se ubican dentro de la cultura social, la cual abarca la conducta humana de relación con todas las actividades del grupo, que condicional su estructura y funcionamiento".

En la fiesta "se ponen de manifiesto actividades económicas y sociales básicas para las

clases populares y se refleja el orden social prevaleciente en las comunidades en que se llevan a cabo”.

La autora nos dice que el estudio de las mismas, es importante, ya que por medio del conocimiento de la cultura social es posible obtener una mejor comprensión de las clases populares, concretamente de su conducta y comportamiento social”.

Por otro lado afirma que las fiestas populares de tipo religiosos constituyen un conjunto de actividades económicas, sociales y culturales (particularmente espirituales) que las clases populares llevan a cabo con motivo de una celebración religiosa.

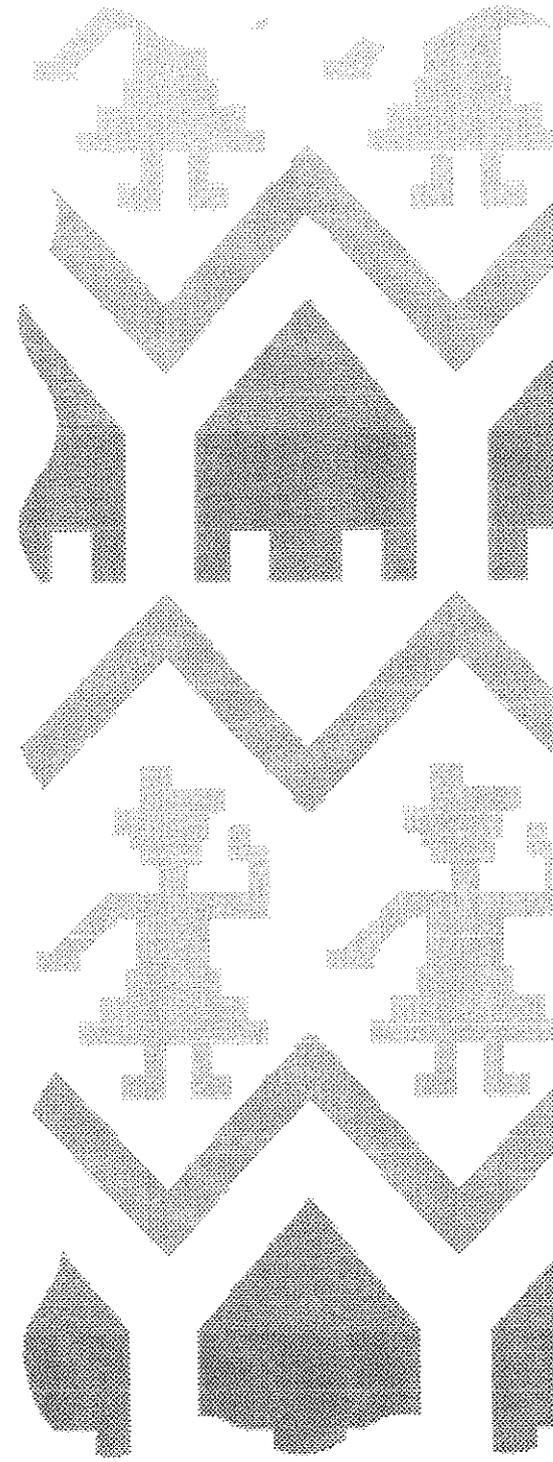
Una de las constantes de las fiestas y ferias populares es que giran alrededor de santos, imágenes o ciclos de la iglesia católica, que a nivel formal tienen como fin “obtener o agradecer favores y/o complacer a la persona sacra en honor a la cual se celebra, mediante la observancia del Ritual”. Pero en la práctica tienen como propósito la satisfacción de necesidades económicas, sociales y espirituales del pueblo. “Además constituyen una forma de expresión del sentimiento popular.” La autora afirma que en las fiestas populares de carácter religioso es manifiesto el sincretismo religioso, en el que se conjugan elementos de las religiones prehispánicas con los de la religión católica, impuesto por los conquistadores. La celebración de las fiestas populares de tipo religiosos fue impuesto en Hispanoamérica por los conquistadores, durante el período colonial.

Pese a la imposición, las clases populares incorporaron las fiestas a su cultura de tal forma que en la actualidad aquellas que fueron impuestas hasta hoy, reelaborados por el pueblo, “incorporados a su vida espiritual y por lo tanto vigentes y cumpliendo una función determinada.”

La autora comparte con Antonio Gramsci la afirmación de que “existe religión del pueblo, especialmente en los países católicos y ortodoxos, muy distinta a lo orgánicamente sistematizado por la jerarquía eclesiástica...”

De acuerdo con Déleon las fiestas populares de carácter religioso que se realizan en Guatemala pueden dividirse en:

- Ciclo de Navidad, se inicia el 7 de diciembre con “la quema del diablo” y se concluye el 2 de febrero, “día de la Virgen de Candelaria”
- Ciclo de Semana Santa, da principio el miércoles de ceniza y concluye el Domingo de Resurrección
- Fiestas del Corpus, se inicia en el mes de junio, un domingo después del domingo de la Santísima Trinidad y concluye en el mes de noviembre, antes del primer domingo de adviento.
- Fiestas patronales, celebración de la fiesta del santo patrono de cada una de las diferen-



tes comunidades por lo regular cada municipio cuenta con un Santo Patrono, para el caso de la ciudad capital se celebra a la Virgen de la Asunción, el 15 de Agosto.

-Otras fiestas religiosas, aquellas que por sus características particulares no se incluyen en los rubros anteriores. Como el carnaval, la fiesta de Maximón en Santiago Atitlán y otras.

El estudio de las fiestas populares es muy importante debido a que estas se encuentran respuestas a sufrir transformaciones o a ser sustituidas por la cultura de masas impuesta por la sociedad de consumo.

Una de las características de las ferias es que son mercados no permanentes en los cuales se venden diversos artículos; generalmente se encuentran ubicadas en una plaza pública o en los atrios de los templos. Las ferias se encuentran formadas por "champas" y exposiciones de los artículos en el suelo. "La mayoría de los vendedores se trasladan de feria en feria por medio de los barrios de la ciudad y de los municipios".

Respecto a la fiesta seleccionada para este libro, se puede apuntar que el carnaval es una festividad que se celebra desde la edad media, dura aproximadamente los tres días anteriores al inicio de la cuaresma, siendo el día martes, denominado "martes de carnaval", antes del "miércoles de ceniza", el día principal.

El significado del carnaval es la "carnalidad" opuesta a la idea de "espiritualidad" propia de la cuaresma; e implica no sólo efectuar actos opuestos al espíritu cristiano, sino también irracionales y locos. El autor español Caro Baroja señala que, el cristiano tiende a la tristeza y aún más en el período de cuaresma y en la Semana de Pasión. En contraste a período anterior, el carnaval, que es de alegría y, muchas veces, de inconsciencia.

En la ciudad de Guatemala, las clases populares celebran el carnaval de una manera sencilla, no como en otros países, en los cuales la celebración del carnaval adquiere características muy especiales, vergibracia, Brasil y Panamá.

Las clases populares de la ciudad de Guatemala, generalmente celebran el carnaval el domingo anterior al martes respectivo y dicha celebración consiste en "quebrar cascarones"—romperlos en la cabeza; arrojar confeti y "picapica", harina y agua. En la ciudad de Guatemala, los sitios de reunión para estas fiestas son los parques capitalinos, como el central, el centenario, el Morazán y el parque zoológico.

Varios días antes del martes de carnaval se inicia la confección de los "cascarones", los cuales están hechos con cáscaras de huevo, de manera que éste conserve su forma, pintada con añilinas de colores y rellenas de confeti o "pica

Según la tradición los "cascarones" no deben quebrarse más allá del Miércoles de Ceniza o después, esta acción constituye un "pecado", porque se inicia este día el ciclo de cuaresma.

1.12 GENERALIDADES DE LA MEDICINA TRADICIONAL

El plan decenal para las Américas de 1971 al 80, suscrito en Washington D.C. En 1976 entiende por salud la prerrogativa de todo ser humano de disfrutar de oportunidades y recursos para lograr su bienestar físico, mental, social, en un ambiente saludable, seguro, culturalmente satisfactorio.

1.13 MEDICINA TRADICIONAL

La suma de todos los conocimientos teóricos prácticos, explicables o no, utilizados para el diagnóstico, prevención y supresión de trastornos físicos, mentales o sociales, basados en la experiencia o por escrito de una generación a otra. La medicina Tradicional puede considerarse como una firme amalgama de la práctica médica activa y experiencia ancestral (material proporcionado por la Licda. Elba Villatoro)

1.14 MEDICINA POPULAR TRADICIONAL

Una herencia histórica que constituye un recurso invaluable en la explicación, tratamiento y prevención de las enfermedades y que dentro de la dinámica de su propio desarrollo es de significativa importancia para el abordaje de la salud-enfermedad de los grupos subalternos de una sociedad concretamente determinada así como la valoración y recuperación de la cultura (material proporcionado por la Licda. Elba Villatoro).

¿Por qué debe incluirse el folclor en el grado de preprimaria?

Passafari, sugiere: En la enseñanza pre-primaria el folclor literario es perfectamente utilizable como literatura para niños pequeños, los cuentos son muy valiosos, la mayoría de los cuales tienen representaciones siderales, símbolos astronómicos, relatos míticos. El folclor literario crea un mundo poético, ingenuo, auténtico. Estas creaciones tratan de explicar al mundo sus misterios, el juego estético, la distracción, la proyección, la liberación de motivaciones profundas. En este nivel debe utilizarse recursos expresivos y plásticos para que los niños revelen su mundo exterior. La música folclórica o sus proyecciones debe enseñarse, tanto como la que se utiliza como acompañamiento del folclor poético, como lo que acompaña a juegos y la que se interpreta sola. (Déleon 1,985.1)

1.15 INCLUSIÓN DEL FOLCLOR DENTRO DEL SISTEMA EDUCATIVO DEL PAIS

Los autores Carvalho Neto, Déleon Meléndez, afirman que el folclor debe incluirse dentro

de la enseñanza de todos los niveles.

La aplicación del folclor en la educación consiste en utilizar hechos folclóricos en el proceso educativo, con el propósito de que estos enriquezcan la enseñanza; y además que sea a través de la escuela que se difunda el patrimonio folclórico.

Segun Carvalho-Neto el folclor en la educación comprende dos aspectos:

1. La información, es decir la ilustración o fuente de conocimientos ; y
2. la formación, o sea, el material que conduce a la integración de la personalidad.

En el primer caso su objetivo es presentar el hecho por el hecho mismo, como acervo de conocimientos. Su técnica de enseñanza es descriptiva, los materiales deben seleccionarse de acuerdo a la edad del educando. Contemplado como formación, el folclor es un medio y como información es un fin.

El mismo folclórico brasileño hace la distinción de dos tipos de folclor: El aprovechable o positivo, que está formado por todos aquellos hechos que contribuyen a la formación del alumno y el desechable o negativo, constituido por todos los hechos que no forman su personalidad sino por el contrario, pueden deformar su personalidad u orientarle de manera equivocada en relación a los fines que persigue la educación.

Dentro del folclor aprovechable incluye los siguientes hechos:

Éticos: tienen valor moral.

Estéticos: Su objetivo es formar ideales de belleza.

Tests: Comprenden los problemas que sirven para desarrollar la inteligencia.

Mnemónicos: constituyen a ejercitar y a desarrollar la memoria.

Imaginativos: estimulan la imaginación.

Motivadores: Contribuyen a despertar el interés de los alumnos por aprender ciertos temas.

Confraternizadores: tienen por objeto socializar, confraternizar, unir.

Alvaro Fernaud Palarea añade:

Motrices: que contribuyen a desarrollar la coordinación sensomotora así como las destrezas manuales.

Estructurales: permiten analizar estructuras literarias o musicales de la cultura académica.

DELLON (1981)

PAULO DE CARVALHO-NETO, OP. Cit., PP. 139-148

Según la opinión de la Licenciada Deleón, tomando en cuenta el valor de la cultura popular y su importancia para configurar la identidad del guatemalteco, así como el lugar preponderante que esta debería ocupar en la educación del país, debe considerarse que el folclor tendría que ser contemplado como fin en sí mismo, o sea que su enseñanza debería ser independiente de los fines, contenidos y actividades de otras asignaturas.

Objetivos generales de su enseñanza

Proporcionar el desarrollo de experiencias que permitan al estudiante:

1. Conocer las tradiciones populares de Guatemala;
2. Comprender que las tradiciones populares constituyen parte importante de la cultura nacional;
3. Lograr, a través del conocimiento de las tradiciones populares de Guatemala, la adquisición de conciencia y sentimientos de nacionalidad.

1.16 TRADICIÓN

Etimológicamente tradición es "transmisión", conceptualmente no toda "transmisión" es "tradición".

"Recordemos que este vocablo es el abstracto imperativo del verbo tradere; del mismo y con igual desinencia, se forman los vocablos hermanos TRADUCCIÓN, TRAICIÓN Y TRACCIÓN, los cuales, con sutiles diferencias semánticas, significan respectivamente, la translación de un idioma a otro, la "entrega" al enemigo y el acarreo material de un cuerpo pesado. De ahí se infiere que tradición no indica con propiedad un objeto sino la acción de su transferencia. De este modo, en nuestra materia, tradición indica el mecanismo por el cual heredamos los bienes que fueron propios de nuestros antepasados" (Imbelloni)

En Valbuena se lee: "Noticia u opinión antigua, derivada de unos a otros. TRADITIO, ONIS REI A MAJORIBUS AD POSTEROS TRANSLATIO; NUDI VERBI TESTIMONIO ACCEPTA RES. Entrega: TRADITIO". En Emanuel de Canto y Castro Mascarenhas Valdez: "Noticia de hecho transmitida de padres a hijos, de edad en edad. TRADITIO, ONIS. Tradición oral: la que se ha transmitido de viva voz, entrega"

En folclor (f), la voz tradición mantiene su acepción etimológica, pero enriquecida con metáforas. En efecto, involucra la idea de transmisión pero al mismo tiempo, las ideas de NO-INSTITUCIONALIZADO (N), ANÓNIMO (A) Y ANTÍGUO (V). En virtud de tal complejidad,

"tradición" se presta a confusiones.
Costumbre es sinónimo de tradición.

1.17 CULTURA

Segun Paulo de Carvalho-Neto en el Diccionario de Teoría Folclórica, cultura es objeto de estudio de la Antropología Cultural y, en consecuencia, del folclor. La palabra reviste tres sentidos: literal, corriente y científico o antropológico. Literalmente viene a ser cultivo, del latín; cultura de cereales, cultura física, agricultura, etc. Bajo el sentido corriente, expresa la idea de cúmulo de conocimientos, sapiencia, libros leídos, etc. Al folclor solo le interesa la acepción científica según la cual es la cultura la suma total de las creaciones humanas.



CAPÍTULO II

CARACTERÍSTICAS DEL GRADO DE PREPRIMARIA EL NIÑO DE 5 A 7 AÑOS

CARACTERÍSTICAS DEL GRADO DE PRE-PRIMARIA

La guía Metodológica de Educación fundamental apunta que: " Debido a que en el currículum tradicional se produce un cambio brusco en el modo natural de vida del niño al ingresar directamente al primer grado, en el ciclo de Educación Fundamental, se ejercitan y fortalecen progresivamente capacidades, destrezas y hábitos esenciales que faciliten el cambio al que se somete el niño y lo preparan para futuros aprendizajes."

Para tratarse de un período de transición el ingreso del niño al ambiente afectivamente positivo que permita la continuación de su desarrollo personal y la iniciación de su desarrollo social.

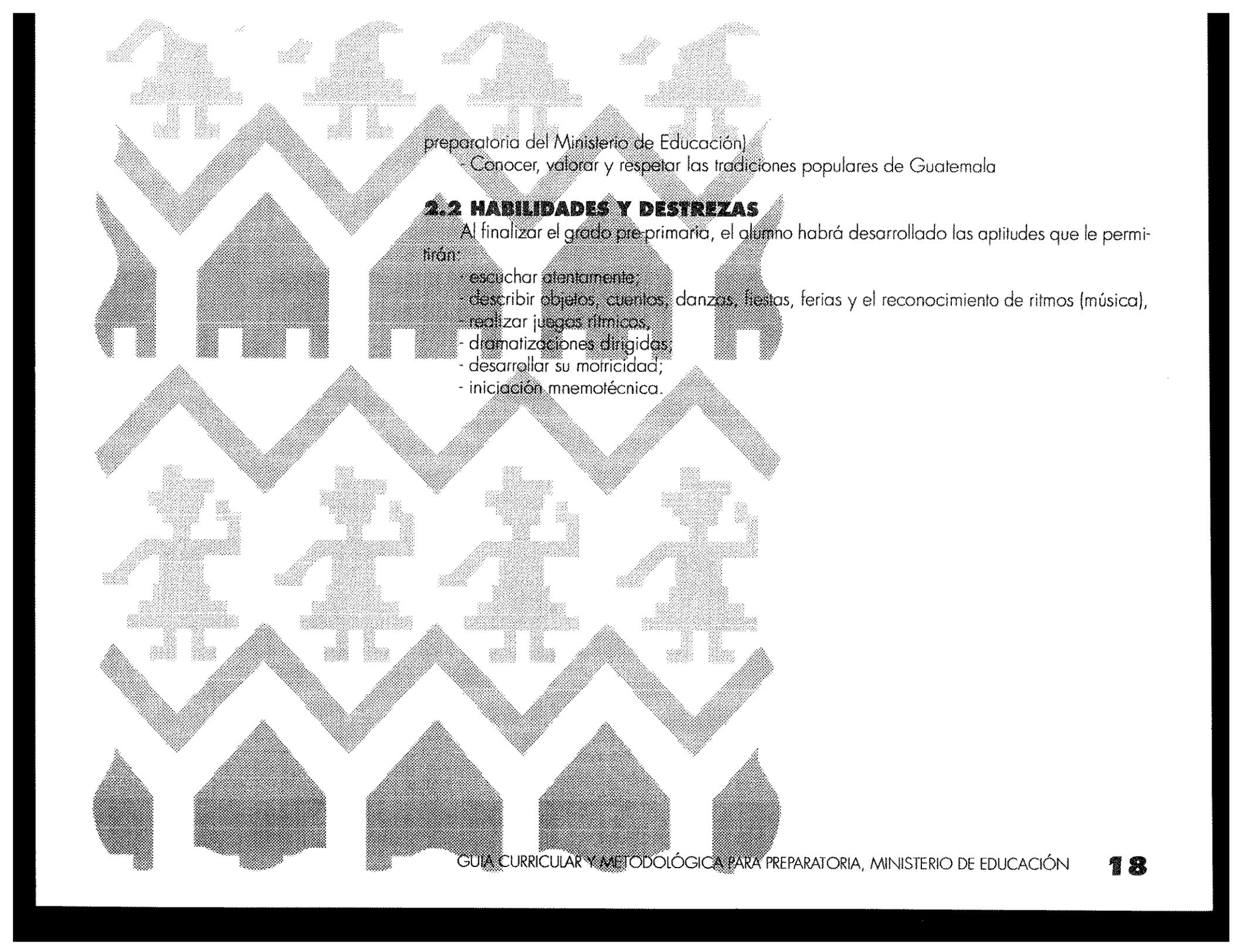
Además de incorporar las realizaciones expresivas con las que los niños llegan a la vida escolar, se pueden incorporar nuevas formas de lenguaje expresivo; corporal, dramático, gráfico, plástico y social verbal. Con esta introducción a los lenguajes expresivos se desarrolla el lenguaje oral y se da una preparación para la lectura, escritura y el aprestamiento matemático.

El desarrollo psicomotor se logra por medio de numerosas actividades vinculadas al juego, a la expresión y a la preparación para la vida del trabajo y el hogar.

2.1 PERFIL TERMINAL DEL ALUMNO CONOCIMIENTOS

Al finalizar el grado de pre-primaria, el alumno habrá desarrollado los procesos intelectuales que le permiten:

- El conocimiento y desarrollo de habilidades, destrezas y actividades que le favorecen al aprendizaje del medio que lo rodea, valorando las tradiciones populares.
- Contribuir a la construcción de la identidad cultural de Guatemala. (Guía Curricular para



preparatoria del Ministerio de Educación)

Conocer, valorar y respetar las tradiciones populares de Guatemala

2.2 HABILIDADES Y DESTREZAS

Al finalizar el grado pre-primaria, el alumno habrá desarrollado las aptitudes que le permitirán:

- escuchar atentamente;
- describir objetos, cuentos, danzas, fiestas, ferias y el reconocimiento de ritmos (música),
- realizar juegos rítmicos,
- dramatizaciones dirigidas;
- desarrollar su memoria;
- iniciación mnemotécnica.

CARACTERÍSTICAS PSICOLÓGICAS DEL NIÑO DE CINCO A SIETE AÑOS

El grupo comprende a niños que se encuentra entre la segunda y tercera infancia.

2.3 SEGUNDA INFANCIA (3-6 AÑOS)

Esta etapa se caracteriza porque el niño se encuentra en constante movimiento ya que poco a poco busca independizarse y va ampliando sus contactos sociales (especialmente si asiste al jardín de infantes).

Características principales:

- deseo de formar parte un círculo familiar y parvulario.
- predomina en todas sus actividades el "yo" el cual en la realidad es su poderoso interés.
- su satisfacción mayor, es el hacer ruido.
- en especial sus múltiples preguntas en las cuales necesita y busca respuestas concretas.

Cuando el niño cumple los seis años desarrolla percepciones relacionadas con el espacio cantidad y tiempo. Al principio de esta etapa escolar, se presenta un equilibrio de actitudes ej.: "cuando es dócil es rebelde, cuando es amable es agresivo".

2.4 TERCERA INFANCIA (7-11 AÑOS)

De esta etapa sólo lo haremos de los niños de 7 años.

Aspectos generales: En esta etapa el niño a madurado sus funciones vitales, ya es capaz de hacer frente a la realidad.

Dos de sus facultades que se relacionan entre sí son: La inteligencia y la memoria. La imaginación del escolar está ampliamente desarrollada, se despierta en él, el deseo de realizar grandes hazañas, que ocupan su mente.

Predominan tres características:

- adquisición de conocimientos que le permitan sistematizar un desarrollo lógico del pensamiento, un ejemplo es descubrir las causas de los hechos, utilizando su memoria por medio de un proceso lógico.
- el aspecto afectivo, le convertirá en una individuo moldeable y apto al ambiente que le rodea, tanto como la familia son factores que influyen en la vida del individuo, pues estos tratan de moldear su carácter.

el aspecto social determinará que forme o se integre a un grupo de amigos, es aquí donde forma grupos muy unidos y se entabla una relación con la sociedad por medio de la escuela.

2.5 EL NIÑO DE 6 AÑOS

En esta edad el niño deja de ser ordenado y cómodo, se convierte en un niño desordenado, es exigente y explosivo.

Este es un periodo de impulsos nuevos, nuevas emociones, sentimientos y se empieza a notar la herencia psicológica. Surgen conflictos al tener que tomar una decisión. Pone de manifiesto una inestabilidad polar bipolar: llora fácilmente y con esa misma facilidad ríe.

Tiene una propensa irregularidad en sus relaciones familiares, en un momento es bueno y generoso con sus hermanos y padres y en otro es egoísta.

Se presenta una conducta que se manifiesta con vacilación y falta de integración. La escuela, el tiempo y los aprendizajes, moderan más esas actitudes tan variables y características de la edad.

Al observar a un niño de 6 años considerado normal, se puede ver lo variable e inestable que es, tiene ataques de ira, pelea con otros niños, abraza a su madre, sale corriendo. Tiene una escasa modulación de su conducta, no distingue lo bueno de lo malo, no tiene dominio de sus impulsos ni de sus relaciones sociales.

A esta edad corresponde a la maestra tener actividades donde los niños puedan sacar toda esta energía, jugando, trabajando, danzando y realizando actividades.

A esta edad el niño gusta del dibujo, crea y copia, imagina y mueve sus manos al compás de sus pensamientos. También le gusta jugar con personas adultas, sus padres, demostrar su fuerza, saltar, jugar a la pelota, representar actividades adultas (como jugar al doctor) que demuestra la observación que tiene de la vida.

Quiere hacer de todo, le gusta recortar, pegar, construir. Tendrá muchos estados de tensión, tormentas emocionales, será la madre quien con suavidad, pero firmeza deberá corregir al niño para que esto no se repita con frecuencia. El castigo no es eficaz, pues el niño reaccionará con más furia o con arrepentimiento ficticio.

En esta etapa el niño empieza la escuela, se presentan perfectamente delineadas sus características:

- gran capacidad imaginativa.
- atracción por lo mágico
- atracción por los cuentos de hadas y duendes
- vivifica objetos para jugar

- corta y pega papeles
- reproduce ideas en una pintura
- le gusta el dibujo
- le gusta encarnar personajes de cuentos
- tiene una gran capacidad creativa
- es mentiroso y dramático
- canta, recita y lee

-comienza a conocerse y por medio de sus triunfos y fracasos, se empieza a valorar.
-es muy susceptible, le gusta que lo elogien y que aprueben sus trabajos, lo que le infunde seguridad y confianza.

En esta edad el niño debe adquirir normas y esquemas fijos de conducta. Como por ejemplo: orden, saludar, etc. Todas estas normas son saludables, pues crean un clima de organización.

En esta edad cuando el niño cumple con el proceso de socialización; aprende que en la vida hay derechos y obligaciones, consideraciones, relaciones y respeto mutuo. Es cuando aprende a convivir.

2.6 EL NIÑO DE 7 AÑOS

En esta edad el niño es más sereno y quieto, sabe escuchar y le gusta que le cuenten cuentos y le lean. Se debe respetar sus sentimientos, tiene actividad mental privada y es muy susceptible a las contradicciones.

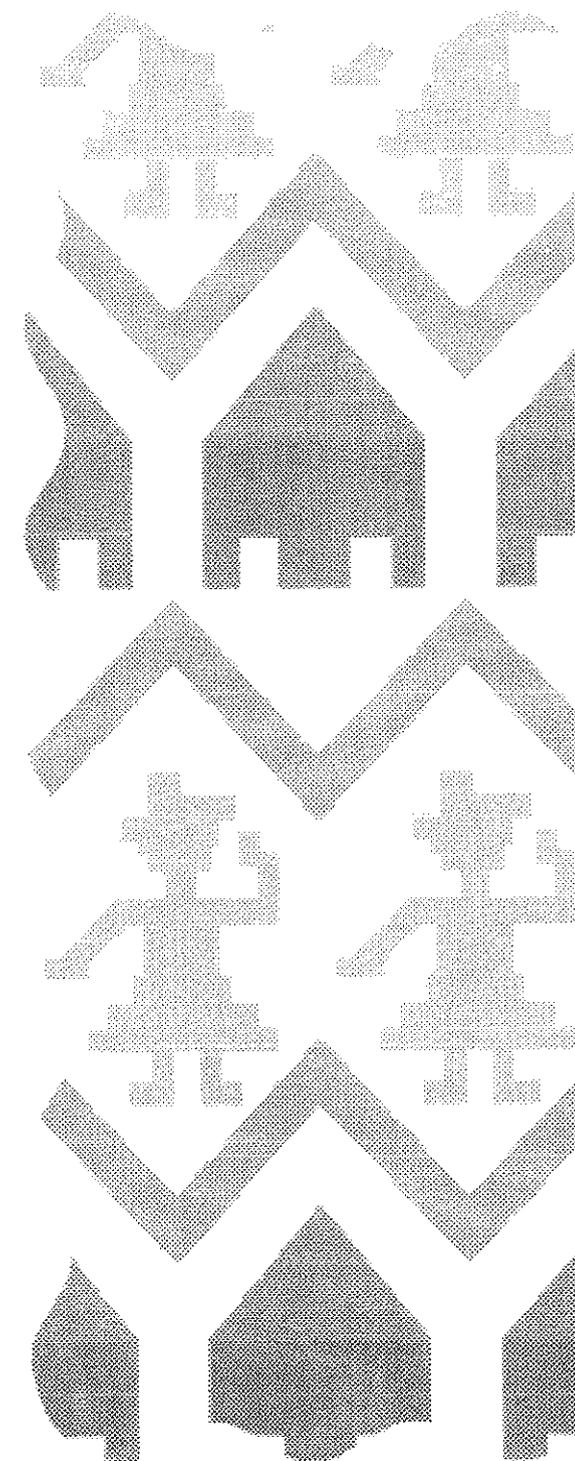
Sentirá mucho aprecio por su maestra, le gustará llevarle regalos. Comienza a ver a la madre desde otro punto de vista, se acerca más al padre y siente gran admiración por él y otros mayores.

En esta edad el niño es muy sincero y no le gusta la mentira, cuando juega en grupo. No le gusta tolerar las trampas o las burlas, prefiere retirarse, no le gusta llorar frente a sus compañeros y los ataques de ira van desapareciendo. Su mundo que antes se centraba en la familia y en la escuela, se amplía ahora a la comunidad y al universo, tiene una noción del sol, la luna, de las tormentas, del frío y del calor.

Le gusta escuchar música y ver televisión, prefiere las caricaturas de super-héroes.

En la casa, empieza a aceptar responsabilidades domésticas, le gusta colaborar y se siente orgulloso de hacerlo, aunque se aburre al hacer la misma cosa.

Le gusta jugar a las armas y los objetos o elementos que ve en la televisión, sabe jugar solo y hace planes de lo que va a hacer. Recorta figuras, le gusta armar construcciones y colorear



en sus dibujos. Se interesa en las colecciones, le gustan los juegos al aire libre, volar barrilete, jugar bolitas y pelota. También le gusta subirse a los árboles, pasear en bicicleta o en carro.

En esta edad les gusta ir a la escuela, no les agrada que la madre los acompañe a ella.

La idea del bien y del mal comienzan a surgir en forma general y abstracta; comienza a darse cuenta que no debe delatar ni acusar a sus compañeros.

Cuida de sus cosas, le encantan sus lápices y borradores, le atrae tener su caja de útiles llena, tiene clara la idea de posesión: comienza a valorar el dinero.

Va adquiriendo cada vez más conciencia de sí mismo, elabora y asimila lo que oye, lo que lee y el ambiente que lo rodea.

Lo anterior son características generales, más, refiriéndose al grupo objetivo, podemos decir que son niños de 5 a 7 años estudiantes de párvulos en los colegio privados de la ciudad capital; de las clases sociales alta superior a la baja superior que se encuentran en la etapa fálica donde por instinto los niños se enamoran de la madre y las niñas del padre. Por lo que se ven necesitados de afecto, atención y comprensión, a lo que un libro de texto con cuentos, leyendas, canciones, bailes, juegos y entretenimientos puede muy bien contribuir a su desarrollo.



CAPÍTULO III

LA ANIMACIÓN COMO MEDIO VISUAL EN LA ENSEÑANZA

LA ANIMACION COMO MEDIO VISUAL EN LA ENSEÑANZA

Segun Mendizabal Y Monzón (1987), la enseñanza es una serie de métodos utilizados para instruir a las personas. Existe una "Primera Enseñanza", la cual se ocupa de capacitar a las personas para entender ciertas nociones elementales para la vida diaria y futura de las mismas. Más tarde se da la "Segunda Enseñanza", que es la responsable de todo lo comprendido como Cultura General que toda persona debe poseer. La primera enseñanza es impartida con más frecuencia a niños desde temprana edad porque tienen su capacidad receptiva más anuente a recibir estímulos externos por medio de los sentidos. Sin embargo, se debe considerar al sentido de la vista como el más importante de los cinco.

Esto es debido a la humana, se puede identificar siempre una marcada inclinación hacia todo lo que es información o estímulos visuales, ya que busca apoyo visible para comprobar todo lo que el resto de los sentidos perciben.

Para el niño todo lo que sea visual o gráfico tiene validez porque él piensa todo con base a imágenes y no por su posible razonamiento. Por ejemplo se le pide al niño que describa tal o cual cosa, él responde más fácilmente por medio de gráficos o dibujos, que por medio de palabras, pues es utilizado como un medio de comunicación, porque este es el vehículo por medio del cual ellos pueden expresar sus fantasías, sueños o situaciones que desean analizar. El dibujo entonces es el arma que el niño utiliza para desahogar sus sentimientos o emociones internas.

Uno de los cambios del niño en el aprendizaje es la observación, para luego poder imitar; de aquí, pues, que lo visual sea uno de los medios más adoptables e importantes para aprender.

Un medio de reforzar más aún este tipo de aprendizaje es el dibujo animado, que sin dejar de ser un dibujo aporta movimiento, textura, color, forma y línea, lo que hace posible que se capte mucho más el interés del niño.

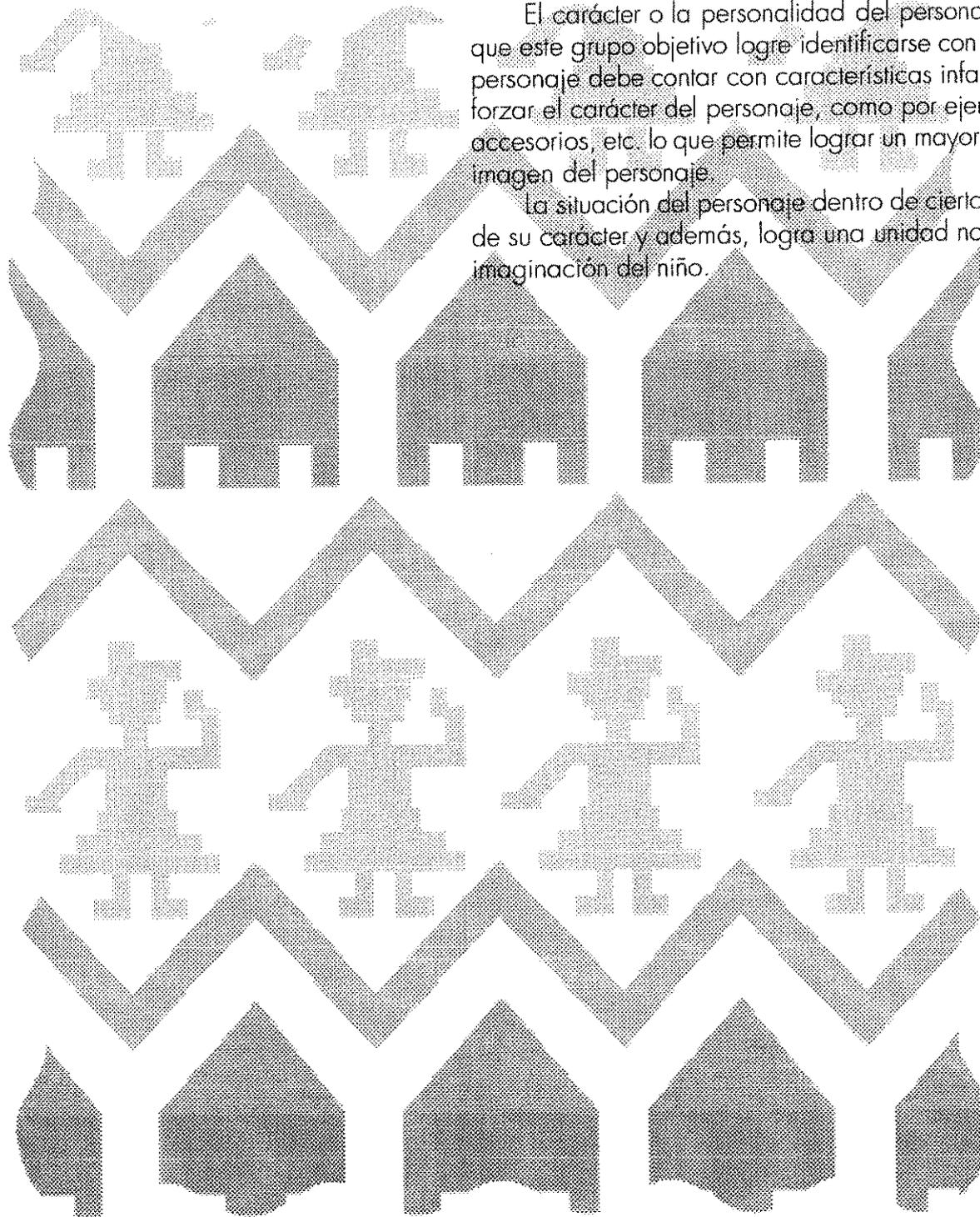
La función del dibujo animado en la enseñanza es la de presentar ideas de una manera simple y fácil de entender y esto hace posible que posea un enorme potencial educativo.

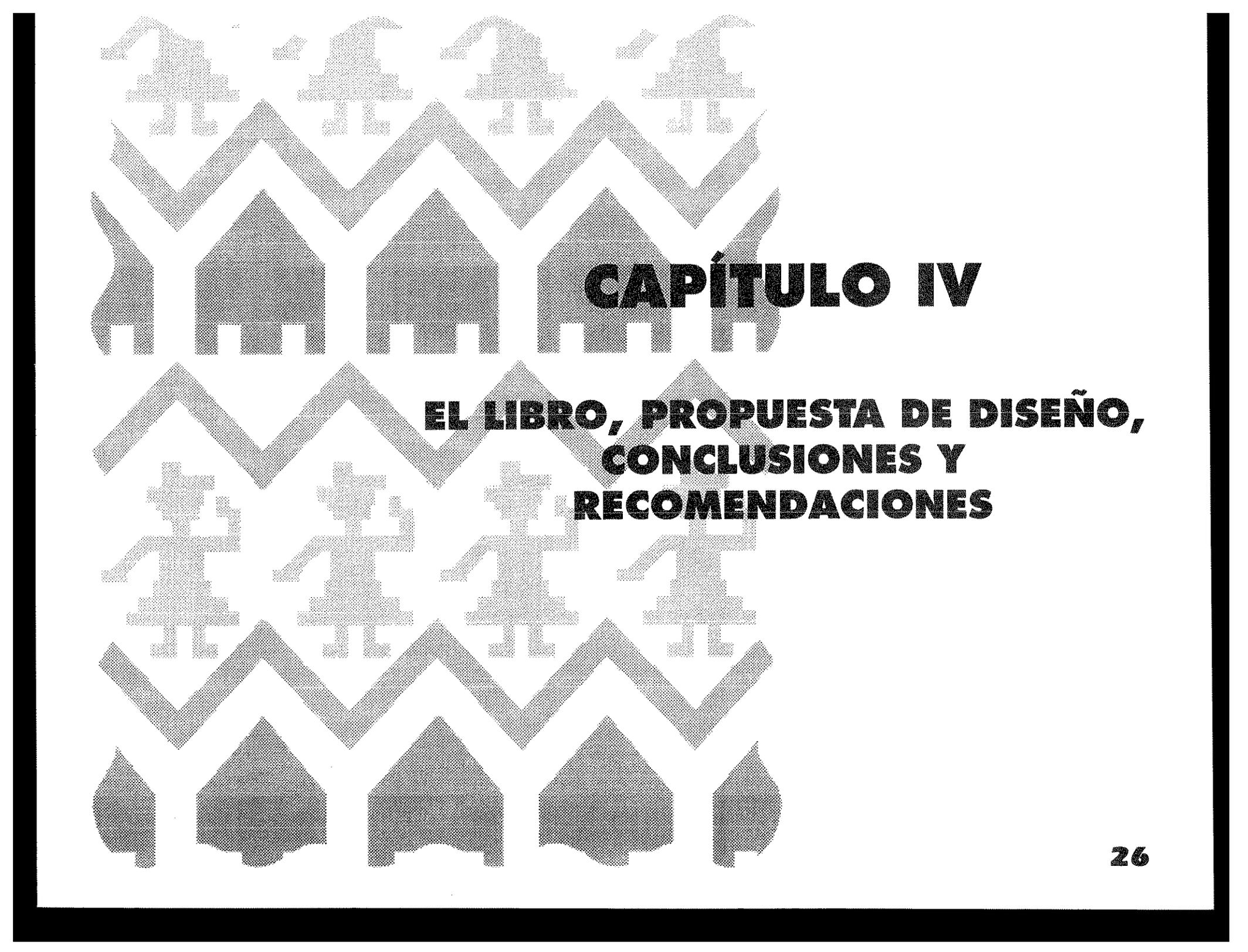
La animación revela no solo el tema, circunstancia o fenómeno, sino lo que significa.

Para desarrollar un personaje animado es importante no solo su diseño sino que también la personalidad o el carácter que se le da a dicho personaje.

El carácter o la personalidad del personaje va dirigido a los niños, es importante lograr que este grupo objetivo logre identificarse con el y que de esta forma, lo acepte. Para esto el personaje debe contar con características infantiles. Ciertos elementos adicionales pueden reforzar el carácter del personaje, como por ejemplo, anteojos, prendas de vestir, herramientas, accesorios, etc. lo que permite lograr un mayor impacto visual y una mejor forma de transmitir la imagen del personaje.

La situación del personaje dentro de cierto ambiente es otra forma de reforzar el concepto de su carácter y además, logra una unidad no solo a nivel de diseño sino también estimula la imaginación del niño.





CAPÍTULO IV

EL LIBRO, PROPUESTA DE DISEÑO, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

EL LIBRO

El libro en su sentido propio y original, tiene definida su naturaleza por medio de un proceso de cinco mil años, puesto que la aproximación de otros productos de difusión, como el video libro y el microfilme, etc, suscita el problema de la noción del libro. El video libro, a pesar de su denominación, mantiene un nexo más estrecho con los filmes que con las producciones tipográficas, aún analizando la primera parte de la composición de la palabra, o sea video, que corresponderá con mayor acierto al libro, porque este es el único instrumento de comunicación que no necesita de aparatos intermedios para ser visibles al sentido de la vista y a los ojos.

No puede precisarse la época en que se produjo el primer libro, hasta ahora el más antiguo de los conocidos es el llamado PAPIRO PRISSE, publicada su primera serie en el año XV (1858). Este libro más antiguo, es un tratado de saber vivir y moral. No se le da el nombre de libros a los trabajos e inscripciones hechas en piedra o metal. La forma del libro empieza a culumbrarse con el empleo, para la escritura, de telas pieles, hojas, corteza de árbol, fáciles de doblar o enrollar, o tablillas de oro, marfil o madera que reunidas se guardaban en cajas de cedro. De aquí que libro sea "una reunión de muchas hojas impresas de papel, cartón etc, y que forman un volumen". Más tarde recibe también aquellos dos nombres, griego y latino, el rollo o volumen de papiro ya escrito, el libro en fin.

Boecardo dice que el papiro llamábase BIBLOS, de la ciudad de este nombre (Biblus) en cuyos alrededores crecía la planta abundante y que de tal circunstancia los griegos tomaron el vocablo.

Se escribía generalmente por una sola cara, como nuestros originales de imprenta. Es excepción el papiro epistográfico o escrito por ambas caras, que contiene la política de Aristóteles.

¿QUÉ ES LIBRO DE TEXTO?

Es el término con que se designa al libro utilizado en un curso, como base alrededor de la cual este se desarrolla.

Años atrás estos se designaban como libros escolares en general, y a menudo no existía más que un libro de lectura.

Hoy en día es cosa admitida que los niños aprenden más fácilmente si la materia de estudio tiene sentido para ellos o sea si trata de problemas con cosas que les sean familiares.

Los libros de texto moderno constituyen un instrumento básico tanto para el maestro como para el alumno.

3.1 LOS LIBROS INFANTILES

En la mayoría de libros infantiles se utiliza la ilustración, todo lo contrario de los libros para adultos en los cuales se tiende a utilizar fotografías. El tipo de libro a ilustrar depende de la forma en que se consiguió el trabajo de ilustración, el cual puede obtenerse por medio de las siguientes vías:

- presentación de una idea propia a una editorial
- recibir un encargo concreto

Los libros infantiles se diferencian de los libros para adultos en la forma de aproximación al texto, el diseño y las ilustraciones y, el lector. En la confección de un libro infantil deben considerarse los intereses del lector.

3.1.1 LA INTERPRETACIÓN

La interpretación de la información que se presenta al lector en las ilustraciones, es fundamental en todos los libros infantiles; se debe tener en cuenta la finalidad de las ilustraciones antes de pensar en la manera que se van a interpretar. Es necesario conocer el argumento de una historia si ésta se desarrolla a través de una serie de ilustraciones.

Existen muchos factores que intervienen en la comprensión visual de una información visual compleja, por parte del niño, como por ejemplo: La relación entre la imagen y el texto, el orden de lectura de la página, la comprensión de los convencionalismos visuales, y el orden en que sucede la información o la narración.

“En el nivel más sencillo, conviene que los ilustradores se pregunten: <<¿Este dibujo, parece hacer lo que se espera de él, teniendo en cuenta el grupo de edad al que está determinado?>>.”

3.1.2 LAS CUBIERTAS

La cubierta es una vía principal que tiene la editorial para convencer a un posible comprador de que tome un libro o lo seleccione de las páginas de un catálogo. Las cubiertas de los libros infantiles presentan un diseño e ilustraciones vigorosos, suelen ser llenas de vida y brillantes, por lo tanto es muy difícil crear una cubierta que destaque entre las demás.

3.1.3 LOS LIBROS ILUSTRADOS

Los libros ilustrados pueden ser objeto de críticas, ya que están destinados principalmente a niños pequeños, por tanto conviene que los escritores, editores e ilustradores producen que las ilustraciones estén al nivel de la experiencia y las expectativas de tan jóvenes lectores.

3.1.4 LA ILUSTRACIÓN NARRATIVA

La función del ilustrador de libros infantiles consiste en responder a un acontecimiento imaginado. La base para el ilustrador suele ser el texto, y el éxito o no de los dibujos depende en gran medida de que tengan una buena historia que ilustrar.

3.1.5 LIBROS INFORMATIVOS INFANTILES

Es una fuente amplia de trabajo para los ilustradores, la ilustración de libros informativos tales como los diccionarios, enciclopedias, hasta libros de actividades, estos pueden ser ilustrados con variedades de técnicas, estilos y colores.

En la ilustración es conveniente que no se incluyan palabras directamente, se debe dibujar en negro sobre una cubierta, de manera que se pueda cambiar fácilmente por otro idioma. Las planchas de color son las mismas en todos los idiomas y no varían.

3.1.6 EL TRABAJO CON TÍTULOS DE LIBROS DE INFORMACIÓN

Si el libro a ilustrar está muy integrado, el ilustrador debe trabajar a menudo mediante de un boceto detallado. En algunas ocasiones se le ofrece al ilustrador trabajar a su manera, es decir, interpretando el texto para lo cual se le entrega un diagrama con los espacios disponibles para los dibujos. El diseño y la diagramación global de la página tienen que permitir al lector seguir el orden de la lectura que pretenda el diseñador, ya que las ilustraciones son las encargadas de despertar el interés visual, el ritmo de la página, además de ofrecer una información rápida para saber cuáles son los elementos más significativos de la página.

Los tres instrumentos fundamentales que el ilustrador tiene a disposición son: El tamaño, la forma y el color.

En los libros infantiles, cada imagen vale mucho más que mil palabras, ya que las imágenes sirven de apoyo y amplían el texto, en conclusión un buen libro de ilustraciones infantiles presenta una relación estrecha entre el texto y las imágenes.

3.2 DIAGRAMACION E ILUSTRACIÓN DEL LIBRO

3.2.1 COMPOSICIÓN

A) SIMETRÍA O EL IDEAL CLÁSICO

Equivale a la relación de proporción que existe entre el conjunto y las partes que lo integran. Esta composición, originada por las culturas mediterráneas con fines arquitectónicos, fué adoptada posteriormente por los primeros impresores; es una composición de idea matemática y geométrica.

Se establece dividiendo el espacio mediante un eje vertical centrado que regirá los demás elementos de la composición. A cada unidad situada a un lado de la línea central corresponde otra, exactamente igual al otro lado.

B) ASIMETRÍA

Se caracteriza por su eje descentrado, generando una serie de patrones diferentes y una mayor libertad de conformación de la página.

3.2.2 LEYES DE COMPOSICIÓN

Unidad*, Ritmo*, Resalte* y Equilibrio*

3.2.3 ELEMENTOS DE COMPOSICIÓN

Los elementos con que se cuenta para general el impreso, son todos lo que conforman el producto final.

El formato* por su tamaño, el color, la distribución de los márgenes, tipos de letras (puntaje y distribución) las imágenes y su posición.

Existen dos grandes categorías para denominar los formatos prolongados, cuya altura es mayor que la base y Apaisado, que tiene una base mayor que su altura.

3.2.4 LOS TEXTOS

A) ASPECTOS DE LEGIBILIDAD

No es suficiente que la tipografía seleccionada para el libro sea estéticamente placentera,

lo más importante es que sea confortable para el lector, la tipografía no debe intervenir entre el lector y lo expresado en el texto.

El público en general es bastante conservador en sus hábitos de lectura. Poco a poco se ha ido acostumbrando a ciertos tipos de letra y generan obstáculos frente a las

Condiciones importantes para que una tipografía sea confortable al leer.

Altas - Bajas (Mayúsculas - Minúsculas): El ojo distingue mucho mejor la silueta de la letra entre más definida sea, la silueta de las bajas es más recomendable que la de las altas. Por lo tanto la lectura se facilita y genera menos cansancio.

Serifa - Sin serifa: (remate - sin remate) Los textos con serifa o remate facilitan el movimiento horizontal del ojo, necesario para una lectura fácil. La serifa ayuda a identificar individualmente las letras y hace que las bajas sean de inmediato conocimiento.

Texto blanco en negro, Texto negro en blanco: Este caso podría decirse que es un problema de costumbre y por esta razón se hace más fácil leer sobre blanco. Si colocamos un texto invertido, (blanco sobre negro) se notará que las palabras tienden a saltar haciendo la lectura más difícil y generando mayor esfuerzo para los ojos.

Texto en negra o negrilla, letra blanca: El texto en negra puede ser muy efectivo para sobresaltar, enfatizar o en pequeñas cantidades, los espacios entre letras tienden a llenarse y crean un efecto molesto a los ojos.

Puntaje: el tamaño de la tipografía debe ser el necesario para leer sin esfuerzo, el tamaño más usual está entre nueve y once puntos. Es importante tener en cuenta la edad del lector si este es muy pequeño o muy viejo se debe escoger una tipografía simple, bien diseñada y de un puntaje mayor al normal doce a catorce puntos.

Espacio entre palabras: palabras muy juntas dificultan distinguir las entre sí, y palabras muy separadas generan espacios blancos que producen "ríos" por medio del texto creando un énfasis vertical que distorsiona el movimiento izquierda - derecha del ojo.

Interlineado: depende de varios factores, la altura x, la serifa, el puntaje y el largo de la línea. La forma más usual de hacerlo, es de acuerdo al puntaje.

El interlineado debe ser proporcionado al tamaño de la tipografía. Generalmente para un puntaje diez, lo normal es dos de interlineado es decir el 20% del tamaño de la letra (10/12). Este espacio permite una buena visualización de la línea y evita la confusión entre ascendentes y descendentes.

B) TIPOS DE COMPOSICIÓN DE TEXTOS

Justificado*, justificado izquierda*, justificado derecha* y centrado*.

* VER GLOSARIO

3.2.5 EL COLOR

Analicemos los aspectos más importantes y su influencia en la página impresa.

El color tal como lo percibimos, tiene tres atributos o dimensiones básicas: Tonalidad*, Tono*, Luminosidad* y Saturación*.

A) FUNCIONALIDAD DEL COLOR

El color puede ser utilizado de manera simbólica, sin significado específico, o de una manera racional y exacta; en cualquier forma, es importante, tener en cuenta sus funciones en un impreso.

- 1) El color como fondo
- 2) El color como elemento decorativo del libro
- 3) El color como elemento de unidad a través del libro
- 4) El color como herramienta para resaltar o enfatizar.

El color está justificado funcionalmente:

- si ayuda a la comprensión del lector
- si permite aclarar relaciones complejas
- si permite generar continuidad a través de una historia
- si permite generar un ánimo específico frente a la lectura
- si es utilizado para funciones muy específicas, como atraer la atención a determinados elementos o para relacionar el texto a determinada imagen dentro del libro.

El color no deberá ser utilizado donde el negro sea la norma. La utilización irracional del color puede romper el impacto, donde verdaderamente se necesite.

3.2.6 EL PAPEL

A) CARACTERÍSTICAS

El factor económico es determinante en la elección del papel, sin embargo es necesario conocer sus características para entender lo que diferencia un papel de otro: Grano*, Peso*, Cuerpo*, Opacidad*, Color*, Acabado*.

El ingrediente principal es la fibra celulosa, la fibra utilizada determinará las características básicas del papel: la pulpa de madera suave tiene fibras largas que le dan al papel mayor resistencia. La pulpa de madera dura por lo contrario tiene fibras cortas y le dará más cuerpo al papel.

* VER GLOSARIO

3.2.7 ILUSTRACION (ANIMACIÓN)

La originalidad por sí misma no debe ser nunca el propósito de una ilustración.

La finalidad debe ser generar interés al material ilustrado, atraer la atención del lector, mantenerla y transmitir un mensaje adecuado al libro.

Son innumerables las formas para representar una imagen pues cada técnica (fotografía, lápiz de color, acuarela, marcador, etc) tiene sus posibilidades y limitaciones, así mismo el género ilustrativo (abstracto, cómico, figurativo, etc).

Existen algunos principios básicos que pueden servir para lograr el máximo de una idea visual.

- Evite la competencia visual, determine los elementos que puedan estar en competencia y crear distracciones o confusiones innecesarias.

- El contraste atrae la atención inmediatamente (algo grande en un espacio pequeño) esto trabaja igual en estilos, técnicas, etc.

- Rompa la monotonía, introduciendo elementos inesperados para el observador, (fotografía sobre dibujo, fotografía blanco/negro sobre fotografía color).

- Aunque se trabaje con fotografía puede manipularse técnicamente para "animar" una imagen.

- Siempre tener en cuenta el público receptor, edad, sexo, características culturales, etc.

- Nunca olvide que la ilustración es únicamente eso y que debe cumplir una misión complementaria.

A) OBJETO DE LAS ILUSTRACIONES

Debe tenerse presente que las ilustraciones pueden servir para uno o varios de los tres importantes objetos: 1) Para interpretación o la explicación del texto. 2) Como complemento del texto. 3) como elemento decorativo de la página.

B) CLASES DE ILUSTRACIONES EN EL IMPRESO

Por ubicación:

- a caja
- a media sangre
- a sangre

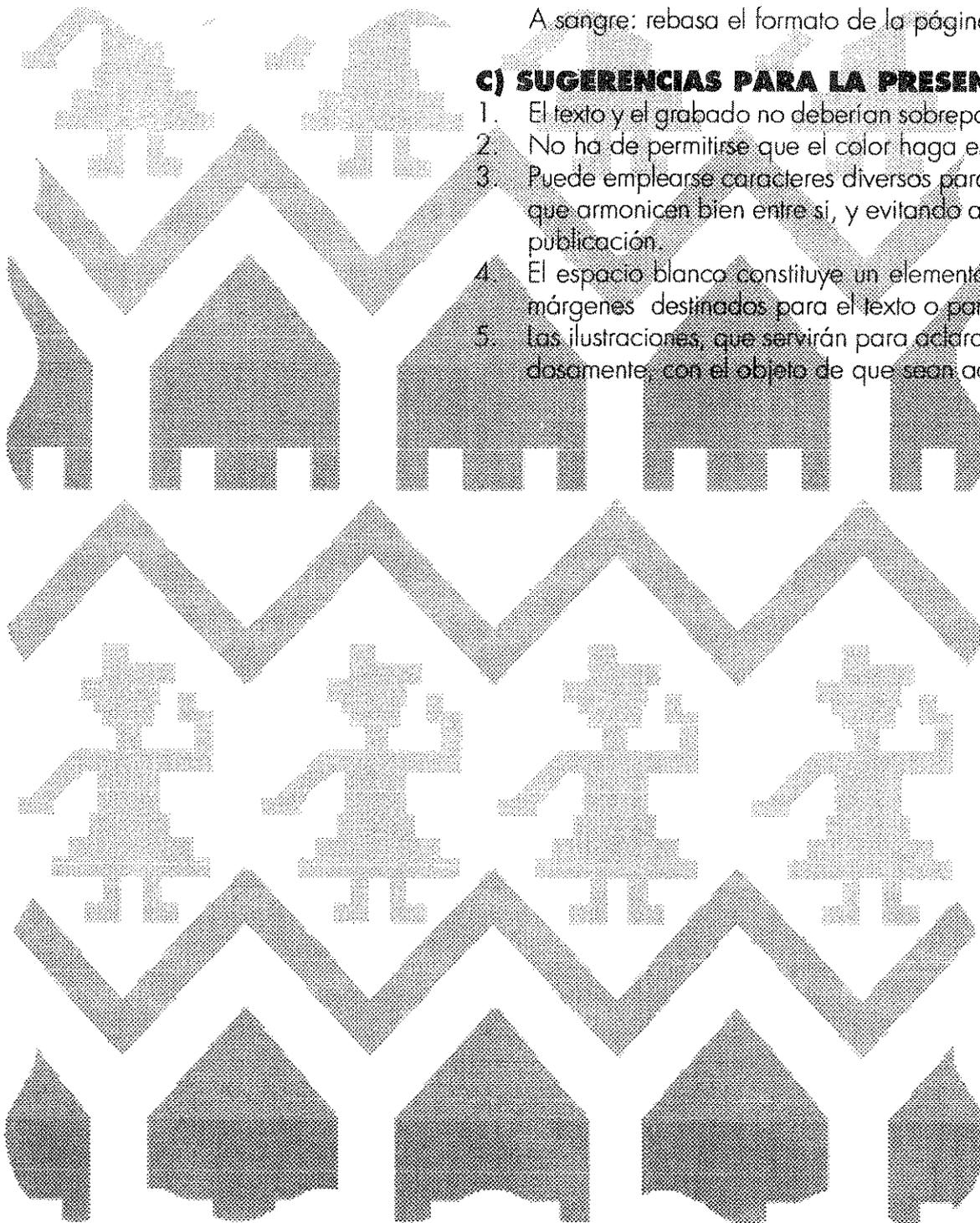
A caja: son las ilustraciones que van encuadradas dentro de los límites del área de impresión.

A media sangre: son aquellas que salen un poco del área de impresión, generalmente la mitad de los márgenes que comprende la página.

A sangre: rebasa el formato de la página.

C) SUGERENCIAS PARA LA PRESENTACIÓN DEL LIBRO

1. El texto y el grabado no deberían superponerse, sino que han de ocupar áreas separadas.
2. No ha de permitirse que el color haga el texto más oscuro.
3. Puede emplearse caracteres diversos para dar relieve a algún concepto, pero procurando que armonicen bien entre sí, y evitando además el empleo de muchos tipos en una misma publicación.
4. El espacio blanco constituye un elemento de la presentación, que se empleará para los márgenes destinados para el texto o para dar realce a las ilustraciones.
5. Las ilustraciones, que servirán para aclarar o complementar el texto deben revisarse cuidadosamente, con el objeto de que sean adecuadas.



PROPUESTA DE DISEÑO

El material de diseño que se propone es la diagramación e ilustración de un libro de texto para pre-primaria con temas del folclor guatemalteco.

Cada uno de los elementos de diseño poseen su por que, es por esto que se presenta a continuación la justificación del uso de cada uno de ellos.

1. TAMAÑO Y POSICIÓN DEL FORMATO

El tamaño 8.5" x 11" llamado comúnmente carta y en posición apaisada u horizontal.

Este tamaño se eligió por ser una medida standard que no creara ningún problema a la hora de su impresión.

La posición nos ofrece un mayor aprovechamiento del espacio.

2. LAS ILUSTRACIONES

Cada uno de los personajes posee su propia personalidad y en este caso debió basarse en los textos para crearlos.

Se crearon personajes caricaturezcos debido a que el material está dirigido a niños de cinco a siete años que comprenden mejor las figuras mientras más se simplifican.

Se cuidaron mucho los gestos, tamaños y formas de manera que fueran agradables, comprensibles y aceptables por los niños.

3. PABLO, PERSONAJE CENTRAL

"Pablo" se creó especialmente para que el niño se sintiera identificado, Pablo representa a un niño de seis años (edad intermedia entre los lectores de este material), se le vistió con accesorios propios de un estudiante de su edad, camisa blanca, pantalón azul de vestir y suéter rojo, de cabello castaño claro y tez morena clara. Este aparece en diferentes ocasiones y circunstancias según el desarrollo del libro entre ellas: la portada, las hojas de trabajo indicando las instrucciones y los separadores de cada tema del contenido del material.

4. EL COLOR

El uso de color fue necesario para atraer la atención de los niños y porque cada color crea un efecto específico y permite una mayor comprensión del lector.

Aun cuando el uso de color sube el precio de reproducción del material, este lo requiere y especialmente lo amerita el público lector.

5. LOS TEXTOS

Todo el libro se encuentra en tipos Futura, lo único que se ha variado es el tamaño del tipo en cuanto a los textos dirigidos a los maestros en Futura Light de 10 puntos y al niño de 14 puntos en Futura Bold, para ambas en mayúsculas y minúsculas para hacer mas agradable la lectura. En cuanto a los títulos de cada tema, Futura Bold de 60 puntos y en color magenta para resaltarlos de los demás textos.

Se eligió este tipo a pesar de que los textos con serif son mas fáciles de leer, pero estos tipos son los que se utilizan en libros para niños que están aprendiendo a leer.

6. CARACTERÍSTICAS ESPECÍFICAS

El libro en sí y en todo su conjunto tiene su propia personalidad y posee características especiales y específicas que lo hacen diferente a los demás, entre las cuales encontramos:

DISEÑOS TÍPICOS: Los cuales fueron bautizados por los niños como "del arco iris" y que captaron mucho su atención. Estos aparecen en las sugerencias de aplicación, en las hojas de trabajo, en los separadores, en la hoja de identificación del niño, en el índice del libro y en la portada y contraportada. Son cásitas o chozas e indígenas estilizados en colores que captan la atención inmediata del niño.

MARCO CURVILÍNEO: El cual varia de color segun la ilustración, estos también se encuentran en las hojas de trabajo. Se usó para enmarcar, sobresalir y atenuar las ilustraciones.

NUMERACIÓN: Se necesitaba un indicador, de manera que la numeración fuera fácil de encontrar así que, para no romper el esquema se ha utilizado el mismo ícono del indígena estilizado.

Se han utilizado los elementos de composición como unidad en el diseño: los colores magenta y verde mantienen la armonía (pues si vemos el diseño en su totalidad, son los colores más empleados, numeración y marcos). Los marcos mantienen la unidad en las ilustraciones, y el diseño de portada está empleado dentro del libro en los separadores de cada tema en las sugerencias de aplicación, en las hojas de trabajo, en la hoja de identificación del libro y en la numeración.

Estas características son las que hacen de este material, aparte de ser único en su genero en cuanto a folclor se refiere, especial, diferente, creativo y como los niños lo describieron bonito, fácil de entender y muy llamativo.

Haciendo referencia a la investigación de campo, los elementos de diseño utilizados en la elaboración del libro fueron aceptados y comprendidos por el agrupo muestra que fue entrevistado, 50 niños y 10 maestros.

ETRA INICIAL DE TITULOS

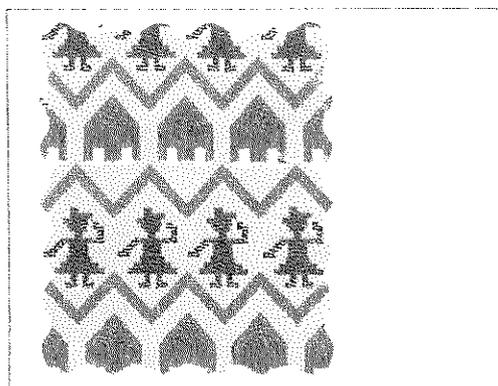
Textos para el Niño

Texto para el Niño

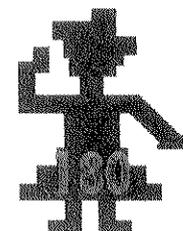
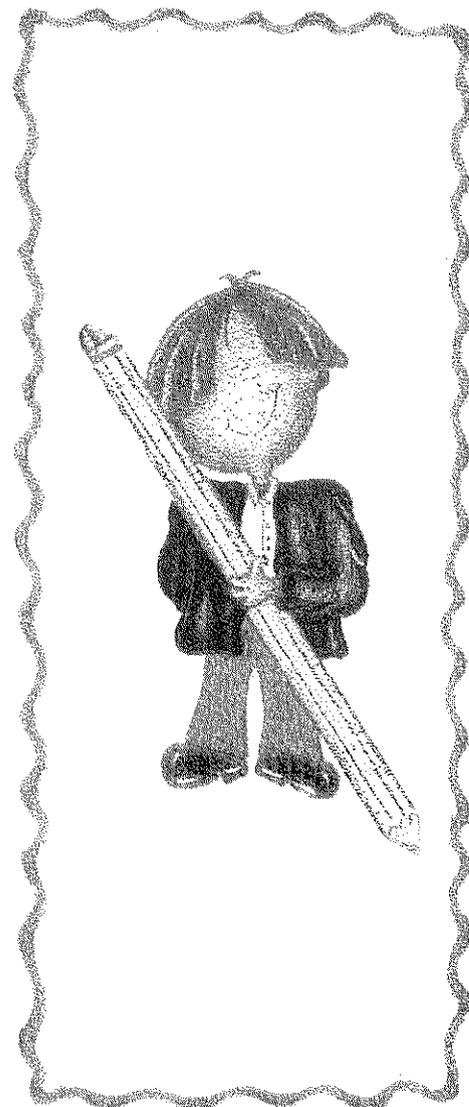
Temas



PORTADA



CONTRAPORTADA



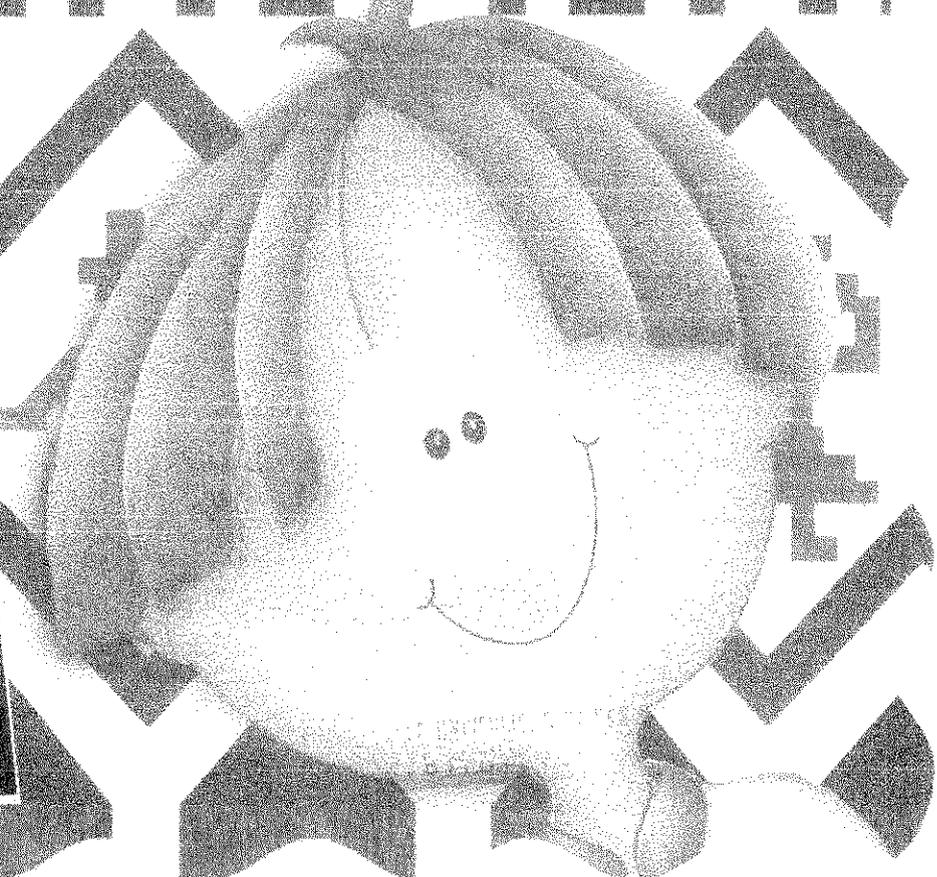
MI LIBRO DE

CULTURA

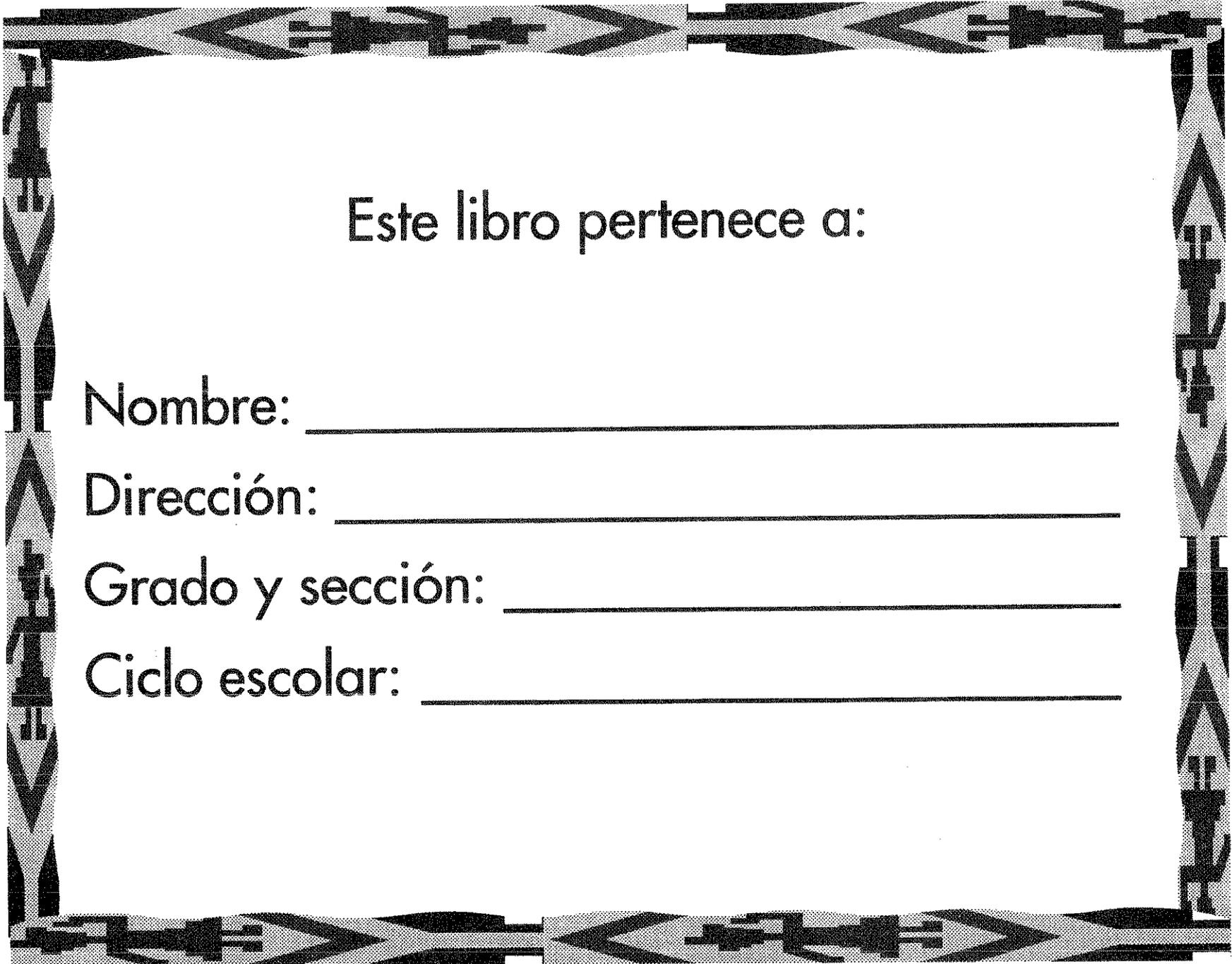
POPULAR

TRADICIONAL

PREPARATORIA



**MI LIBRO DE CULTURA
POPULAR TRADICIONAL
PREPARATORIA**



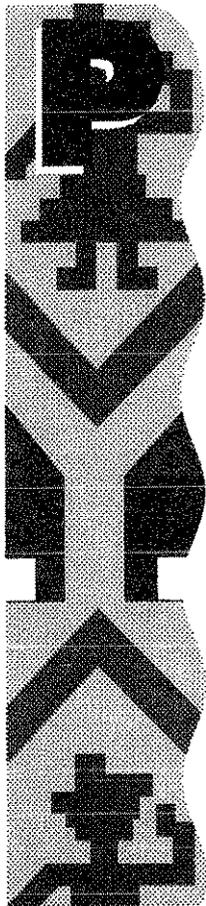
Este libro pertenece a:

Nombre: _____

Dirección: _____

Grado y sección: _____

Ciclo escolar: _____



RESENTACIÓN

El área de cultura popular tradicional (folclor) aplicada a la educación, del Centro de Estudios Folclóricos (CEFOL) de la Universidad de San Carlos de Guatemala, con el apoyo financiero de la Dirección General de Investigación (DIGI) de dicha universidad, presenta a los maestros guatemaltecos una colección de libros (que comprenden desde el grado de preparatoria hasta el 6to. grado de primaria) con el nombre de **MI LIBRO DE CULTURA POPULAR TRADICIONAL**.

Estos libros con sus respectivas Guías de Trabajo para el Maestro, constituyen el resultado de tres etapas de investigación aplicada:

La primera, consistió en la selección de los contenidos de la cultura popular tradicional, que pueden ser utilizados en la enseñanza. Estos contenidos fueron seleccionados de las publicaciones que el CEFOL ha producido a lo largo de 27 años de trabajo de investigación (1967-1994).

La segunda fase, consistió en la elaboración de los libros (objetivos, perfiles, manera de evaluar, aplicaciones educativas en las diversas áreas de aprendizaje), y:

La tercera, se refiere a la validación de dichos textos con los docentes guatemaltecos de los niveles referidos.

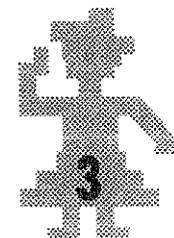
Vale la pena, indicar que en Guatemala es la primera vez que se hace un trabajo de esta naturaleza: tomando como base contenidos de la cultura guatemalteca.

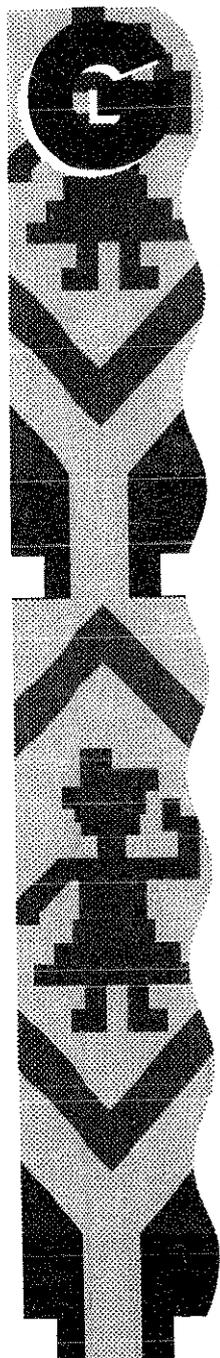
De manera general, es posible señalar como objetivos de los libros que se presentan, los siguientes:

1. Divulgar la cultura popular tradicional de Guatemala en los niveles pre-primario y primario del Sistema Educativo Nacional.
2. Vincular la producción académica de la Universidad de San Carlos de Guatemala con la población estudiantil, cumpliendo con el precepto universitario de **«Id y Enseñad a Todos»**.
3. Contribuir a la construcción de la identidad cultural del guatemalteco.
4. Enriquecer la enseñanza en sus aspectos informativo y formativo.

Así mismo, con esta colección de libros, se pretende, entre otras, que los libros de texto que se utilicen en este país, sean guatemaltecos y que contengan aspectos de la cultura de Guatemala.

Esperamos, pues, que estos libros sean utilizados por los maestros y que los niños se acerquen con ellos al enorme caudal de la cultura guatemalteca, poco conocida, divulgada y valorada por el sistema educativo nacional.





GUÍA PARA EL MAESTRO DE PRE-PRIMARIA

LA CULTURA POPULAR TRADICIONAL DE GUATEMALA

En el presente libro partimos de que el término folclor, designa al conjunto de tradiciones, creencias, costumbres y manifestaciones culturales de los sectores populares de una sociedad (comprende las culturas de los diferentes grupos étnicos).

Los contenidos de cultura popular tradicional o folclor que lo conforman fueron seleccionados de las investigaciones realizadas por el Centro de Estudios Folclóricos, de acuerdo al nivel de desarrollo intelectual, afectivo y motriz del niño de preparatoria y basándonos en los objetivos generales y específicos propuestos por el Ministerio de Educación, en la guía curricular de ese grado.

Esta guía se elaboró como material de apoyo, la cual es de fácil interpretación y aplicación para que el maestro proyecte y aplique la riqueza cultural en la enseñanza.

En Guatemala, la idea de utilizar la Cultura Popular Tradicional aplicada a la educación surgió de la inquietud de la Licda. Ofelia Columba Déleon ya que es de suma importancia, si se pretende que la educación nacional persiga la consecución de una identidad propia.

La aplicación de la cultura popular tradicional (folclor) consiste en propiciar el conocimiento de la cultura popular tradicional por medio de las investigaciones que sobre esta se hayan realizado, tal como ha sido recopilada la información en el campo por los investigadores.

Ofelia Déleon del Centro de Estudios Folclóricos entiende por aplicación de la cultura popular tradicional el utilizar adecuadamente los resultados de las investiga-

ciones de la cultura popular tradicional en el proceso de enseñanza aprendizaje con el propósito de que estos enriquezcan la enseñanza; y además que la escuela se convierta en difusora del patrimonio tradicional; no solamente por la serie de aptitudes que desarrollan y los valores que permite alcanzar, sino porque es por medio de un sistema en donde mejor puede difundirse dicho patrimonio.

De esta manera tomamos en cuenta los criterios establecidos por Pablo de Carvalho-Neto quien considera que para la aplicación del folclor a la educación debe hacerse la distinción entre aquellos hechos folclóricos que contribuyen a la información y desarrollo de la personalidad del alumno, a lo que él llama folclor aprovechable o positivo; de lo que por el contrario pueden deformarlo u orientarlo en sentido inverso a los fines que persigue la educación y que él llama folclor desaprovechable o negativo.

La aplicación del folclor positivo está orientado hacia la información, presentando el hecho folclórico como fuente de conocimiento; y/o hacia la formación como medio para lograr el desarrollo integral de la personalidad del alumno.

Considera que dentro del folclor aprovechable se pueden distinguir, según los objetivos que persigue el maestro, los siguientes hechos:

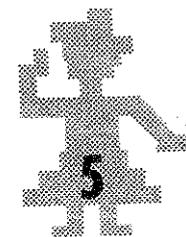
- éticos, desarrollo y formación de valores.
- estéticos, formación de ideas de belleza.
- test, desarrollo de la inteligencia.
- mnemónicos, ejercitan y desarrollan la memoria.
- imaginativos, estimulan la imaginación.
- motivadores, despiertan el interés por aprender ciertos temas.
- confraternizadores, estimulan la sociabilidad y unión en los niños.

A esta clasificación Alvaro Feraud Palarea agrega los hechos:

- Motrices, desarrollan la coordinación sensomotora y destrezas manuales.
- Estructurales, analizan estructuras literarias o musicales.

Este mismo autor señala que también se debe tomar en cuenta, como es visto el hecho folclórico dentro de la enseñanza, pudiendo ser:

- * El hecho como fin en si mismo.

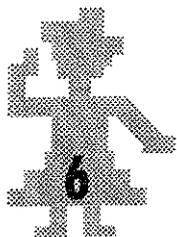


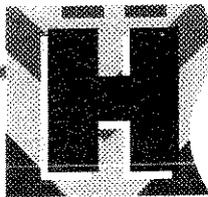
- * el hecho como recurso motivador.
- * el hecho como elemento correlacionador de diversas actividades y áreas de aprendizaje.

En relación a lo anterior Ofelia Déleon considera que, «tomando en cuenta el valor de la cultura popular y su importancia para configurar la identidad del guatemalteco, el folclor positivo tendría que ser contemplado como fin en si mismo, es decir que su enseñanza debería ser independiente de los fines, contenidos y actividades de otras asignaturas escolares» (Déleon: 1981, 14).

Para aplicar la cultura popular tradicional (aspectos positivos) en el proceso enseñanza aprendizaje, es necesario distinguir las dos formas en que es posible utilizarla:

- A. EN FORMA DE APLICACIONES EDUCATIVAS: en este caso el maestro propiciara el conocimiento de la cultura popular tradicional por medio de las investigaciones que sobre esta se hayan realizado, tal como ha sido recopilada la información en el campo por los investigadores. Esto quiere decir que el maestro propiciara el conocimiento de la cultura popular tradicional por medio de los contenidos y actividades sugeridas.
- B. EN FORMA DE PROYECCION EDUCATIVA: en este sentido el maestro puede dar a conocer las auténticas proyecciones de la cultura popular tradicional. Además en algunos casos es posible realizar proyecciones dentro de la escuela, pero siempre que estas cumplan con los requisitos exigidos por la folclorología.



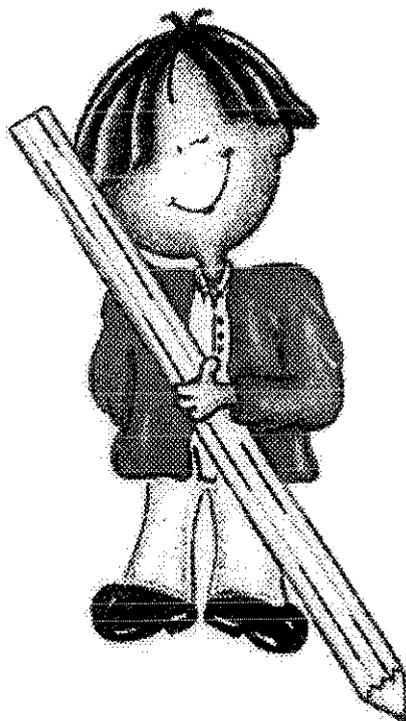


OJA DE TRABAJO #1



91

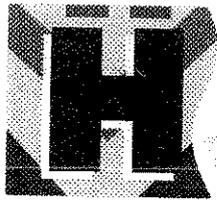
INSTRUCCIONES: Pinta el dibujo de la chicharra según las que te enseñaron.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Coloreo adecuadamente el dibujo.

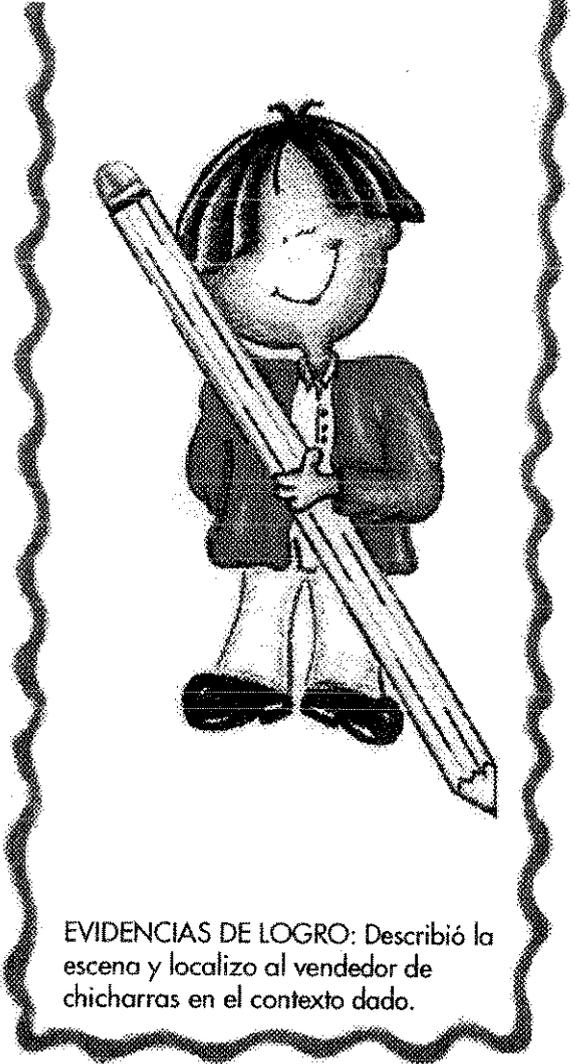
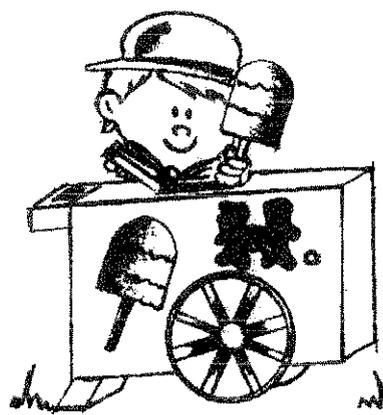
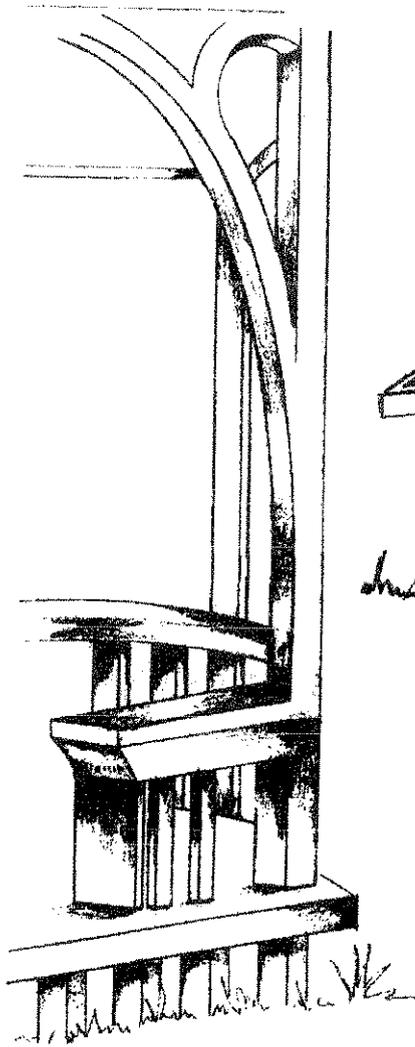


PROPIEDAD DE LA UNIVERSIDAD DE SAN CARLOS
Biblioteca

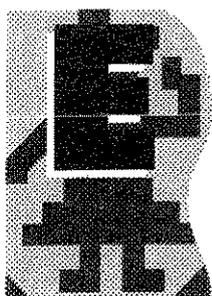


OJA DE TRABAJO #2

INSTRUCCIONES: Describe la escena de esta pagina y encierra en un circulo el vendedor de chicharras.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Describió la escena y localizo al vendedor de chicharras en el contexto dado.



STRUCTURACIÓN DE LOS LIBROS

Los libros que se presentan están compuestos por contenidos adaptados al nivel del niño, que persiguen objetivos a desarrollar en el educando de acuerdo a los requeridos por el Ministerio de Educación.

Estos libros están divididos en siete áreas de

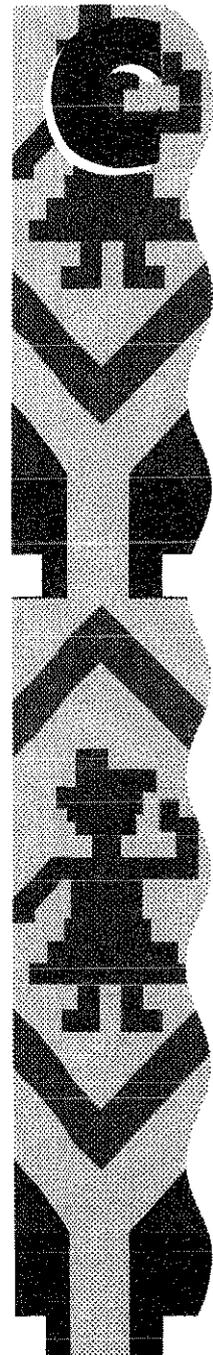
investigación de la cultura popular tradicional.

Para facilitar la aplicación de estos libros se elaboraron guías para el maestro, con esto se pretende proporcionar al maestro el conocimiento de los contenidos de la cultura popular tradicional, asimismo algunas sugerencias para su aplicación, correlacionándolas con los contenidos de los programas educativos.

A continuación se presenta cada área de trabajo con sus contenidos, orientación didáctica y las actividades sugeridas.







ARACTERÍSTICAS DEL GRADO DE PRE-PRIMARIA

La Guía Metodológica de Educación Fundamental (CEF) apunta que, debido a que en el currículo tradicional se produce un cambio brusco en el modo natural de vida del niño al ingresar directamente al primer grado, en el ciclo de Educación Fundamental, se contempla un año de aprestamiento durante el cual se inician, ejercitan y fortalecen progresivamente capacidades, destrezas y hábitos fundamentales que faciliten el cambio al que se somete el niño y lo preparan para futuros aprendizajes.

Por tratarse de un período de transición el ingreso del niño al ambiente escolar debe caracterizarse por la creación de un ambiente afectivamente positivo que permita la continuación de su desarrollo personal y la iniciación de su desarrollo social.

El desarrollo psicomotor se logra por medio de numerosas actividades vinculadas al juego, a la expresión y a la preparación para la vida del trabajo y el hogar.

Además de incorporar las realizaciones expresivas con los que los niños llegan a la vida escolar, se pueden incorporar nuevas formas de lenguaje expresivo; corporal, dramático, gráfico-plástico y social verbal. Con esta introducción a los lenguajes expresivos se desarrolla el lenguaje oral y se da una preparación para la lectura, escritura y el aprestamiento matemático.

PERFIL TERMINAL DEL ALUMNO

CONOCIMIENTOS

Al finalizar el grado pre-primaria el alumno ha-

brá desarrollado los procesos intelectuales que le permiten:

- el conocimiento y desarrollo de habilidades, destrezas y actitudes que le favorecen al aprendizaje del medio que lo rodea, valorando las tradiciones populares.
- contribuir a la construcción de la identidad cultural de Guatemala.
- conocer, valorar y respetar las tradiciones populares de Guatemala.

HABILIDADES Y DESTREZAS

Al finalizar el grado pre-primaria, el alumno habrá desarrollado las aptitudes que le permitirán:

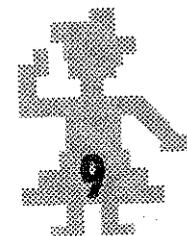
- escuchar atentamente;
- describir objetos, cuentos, danzas, fiestas, ferias y el reconocimiento de ritmos (música);
- realizar juegos rítmicos;
- dramatizaciones dirigidas;
- desarrollar su motricidad;
- iniciación mnemotécnica.

OBJETIVOS GENERALES

- Desarrollar la creatividad por medio de la expresión artística.
- Amar su identidad cultural, apreciando el arte popular tradicional y las artesanías guatemaltecas.
- Enriquecerse en los aspectos formativos e informativos con respecto a la cultura tradicional de Guatemala.
- Ampliar los conocimientos adquiridos para elaborar proyectos en el aula y fuera de ella, de la cultura popular.

CONTENIDOS

- Literatura:
 - cuentos
 - poesías
 - adivinanzas
 - refranes
- Artes y Artesanías Populares:
 - la chicharra



pastores de alambre de la ciudad de Guatemala
anicillos pintados de Zacapa
trastecitos de loza mayólica

- Danzas y Bailes Tradicionales
- Música Popular Tradicional
- Fiestas y Ferias Populares y Tradicionales
- Medicina Tradicional
- Juegos Populares Tradicionales

LAS ACTIVIDADES

Estos contenidos se adquirirán mediante las siguientes actividades generales:

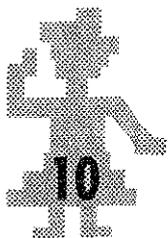
- Narraciones

- Danzas
- Conocimiento del medio
- Juegos imitativos
- Representaciones gráficas
- Cooperación de elementos de acuerdo a su dimensión (tamaño, longitud, peso)

MÉTODO DE APLICACIÓN

Se ha escogido el método de enseñanza-programada, que simplifica el aprendizaje del alumno y el trabajo del maestro, con este método el alumno sigue instrucciones, lo cual le permite adquirir sensibilidad artística a través de las actividades.

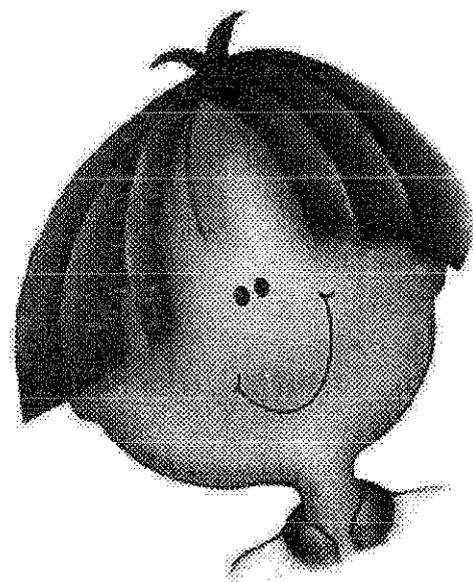
Enseñanza (transmisión) Programada (fijar o establecer una serie de actividades conducentes a un fin determinado).



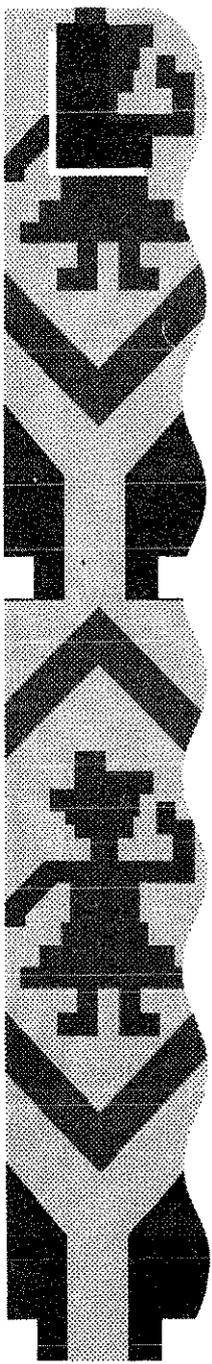
literatura

popular

radicional







LITERATURA POPULAR TRADICIONAL O FOLCLOR LITERARIO

Según Celso Lara designa por «folclor literario a las manifestaciones de la cultura tradicional que por su alto valor filosófico, estético, lírico, dramático y espiritual, pueden ser conceptuados como expresiones populares de elevada calidad artística». (Lara, 1975)

Son tradiciones de carácter oral, transmitidos de generación en generación, la literatura popular es una expresión básica del sentimiento colectivo donde se hallan interpretados los valores del mundo popular tradicional, es pues, un modo de concebir el mundo y la vida inseparable de la vida cotidiana del pueblo, cargada de simbolismo, motivados por profundos sentimientos sociales por medio de los cuales se manifiesta la personalidad de la sociedad, portadora de sentimientos colectivos que no pueden expresarse en el plano de la realidad objetiva.

CUENTO FOLCLÓRICO O CUENTO POPULAR TRADICIONAL

El cuento no se encuentra vinculado a ninguna área específica, pero su finalidad es entretener, consta de un comienzo, un clímax y un fin casi siempre feliz, en los cuales por lo general intervienen varios personajes, se ubica dentro de la literatura en prosa y la narrativa. (Pablo de Carvalho-Neto, 1977)

POESÍA POPULAR

Es la que abarca todas aquellas formas poéticas, sean las que fueran por su origen, cate-

goría, forma o valor que hayan encontrado, acogida en el pueblo grado suficiente para ser recordadas, cantadas o recitadas sin ayuda de escritura o imprenta. (Carvalho-Neto 1977)

REFRANES POPULARES

El refrán es una oración corta, concisa, típicamente filosófica o didáctica que encierre un consejo o una advertencia, para guiar prácticamente en los problemas de la vida diaria, deducida programáticamente de los hechos. (Diccionario de Teoría Folclórica)

ADIVINANZAS POPULARES

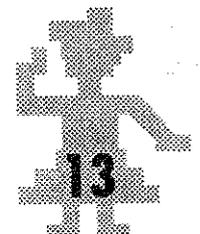
Es el encuentro alegórico, breve y generalmente rimado de una idea, ser, cosa o acontecimiento, donde el sentido de orientación mental sea puesto en dura prueba, cayendo en riesgo de equivocar totalmente la solución. (Diccionario de Teoría Folclórica)

LITERATURA GUÍA DE CONTENIDOS.

- Cuentos:
 - Don Chevo y los Zapatos
 - Un Gato, Un Rey y sus hijas
 - Los animales fugitivos
- Poesías:
 - Mamá ahí viene Vicente
 - Luna, Luna
 - A,E,I,O,U.
 - Tortitas y más Tortillas
- Adivinanzas
- Refranes

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Que el alumno aprenda a escuchar;
- Inicialo en ejercicios mnemotécnicos;



- Iniciarlos en ejercicios mnemotécnicos;
- Expresar en forma oral y gráfica gusto y disgustos frente a situaciones específicas;
- Contribuir al desarrollo de la imaginación.

ORIENTACIÓN DIDÁCTICA

- Los alumnos tomarán su lápiz y describirán gráficamente lo que han escuchado;
- Se les pedirá que ellos narren con su lenguaje lo que se les ha contado;
- Harán juegos imitativos;
- Realizarán dramatizaciones descriptivas.

SUGERENCIAS SOBRE LA MANERA DE EVALUAR:

Pídales que como tarea le elaboren un dibujo sobre lo visto en clase.
Evaluación sobre la Orientación Didáctica
Escala de Aplicación de la Unidad de Literatura

DOMINIO AFECTIVO DOMINIO COGNOSCITIVO

Aspectos a evaluar

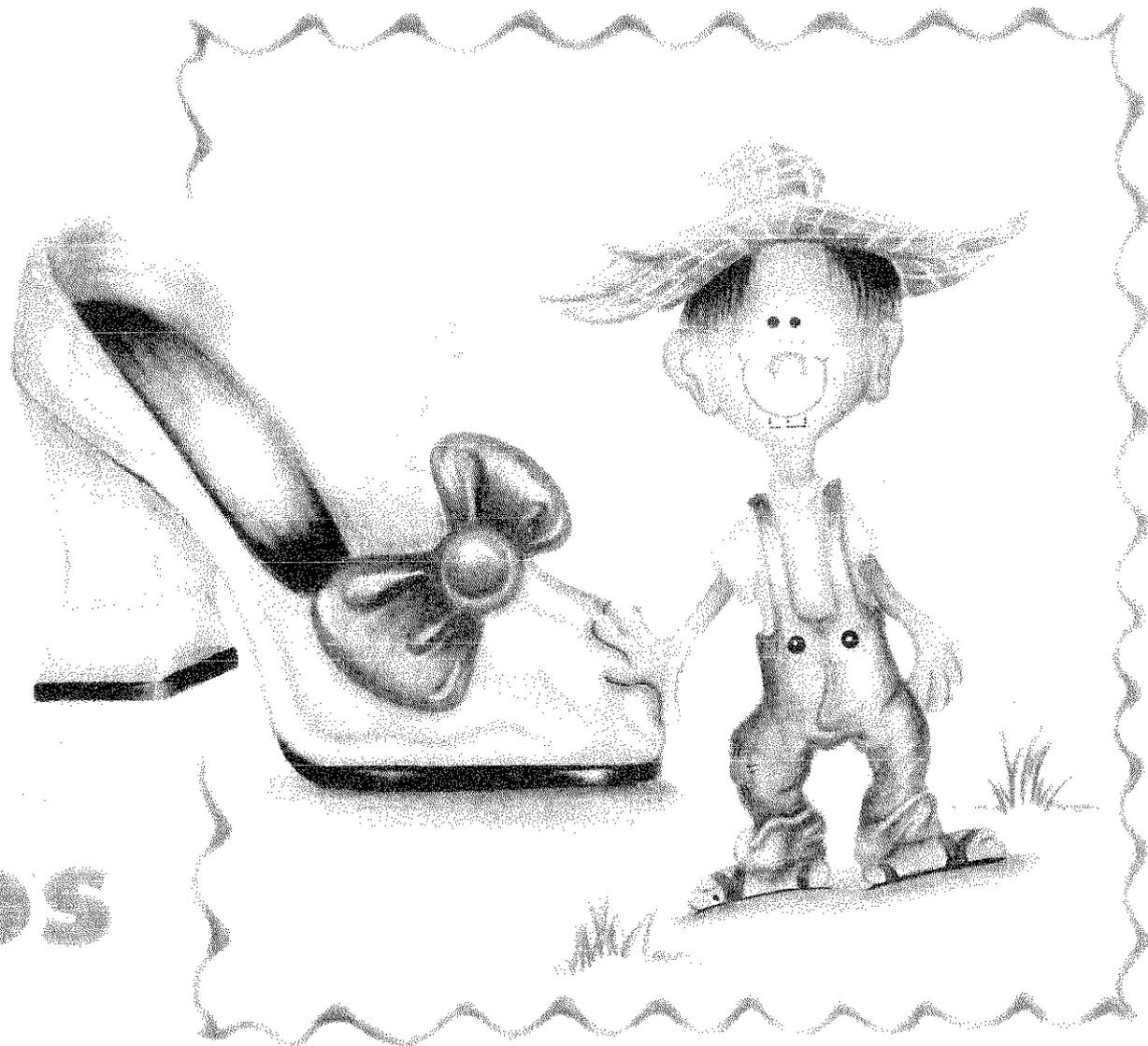
- Disciplina
- Participación
- Responsabilidad
- Imaginación

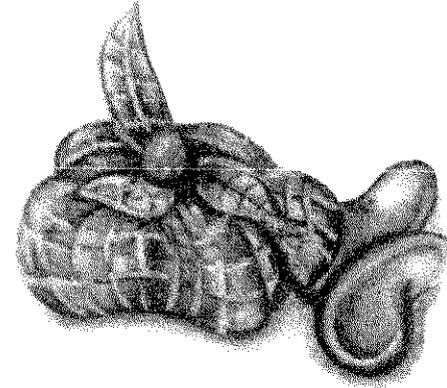
Aspectos a evaluar

- Descripciones
- Juegos
- Iniciación mneomotécnica
- Atención



**Don
Chevo
y los
zapatos**



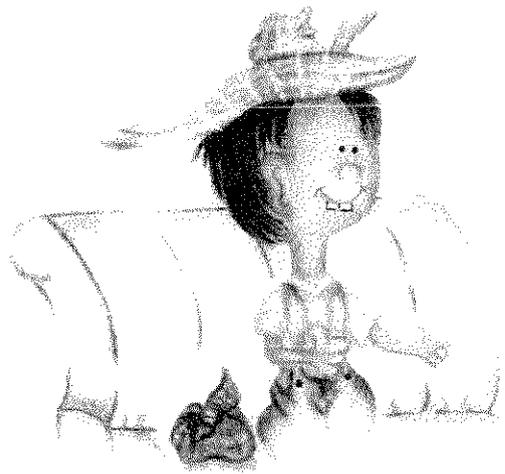


- Mirá Maruca...
- ¿Qué Chevo?
- Voy a ir a la capital
- ya que vas a la capital, en el mercado de la Placita venden unos zapatos chulos
- ¿De veras?
- Sí, me traes un par de zapatos
- Está bueno.

Don Chevo tenía unos mangos y le dijo a Maruca:

- Hacéme una maletía con los mangos para mi comadre.
- Ella hizo la maletía.
- Vaya, le dijo. Séntate Maruca.
- ¿Para qué Chevo?
- Te voy a tomar medida.

Ella se sentó, era también algo cheva... El le tomó la medida con los dedos.



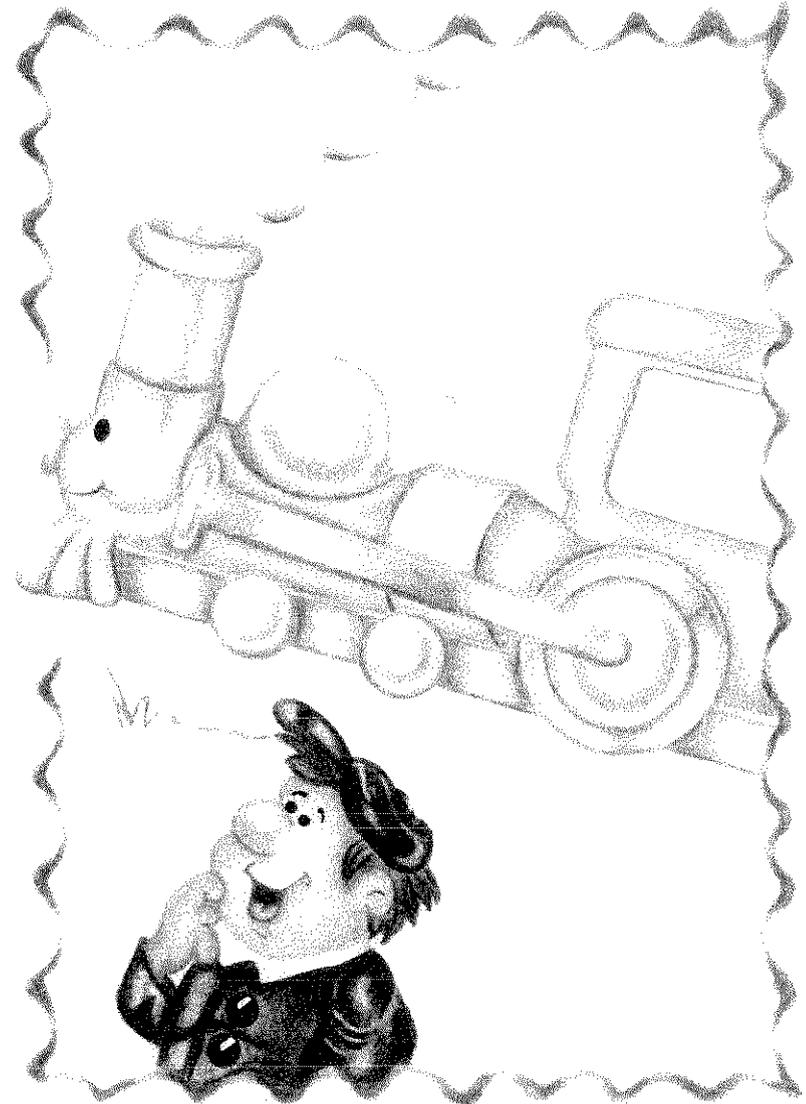
- Bueno, ahora vámonos a la estación del tren.
Don Chevo iba con los dedos tiesos, su esposa
le prendió el tiquet en la punta del sombrero y
le puso al lado su tanatío en donde llevaba los
mangos.

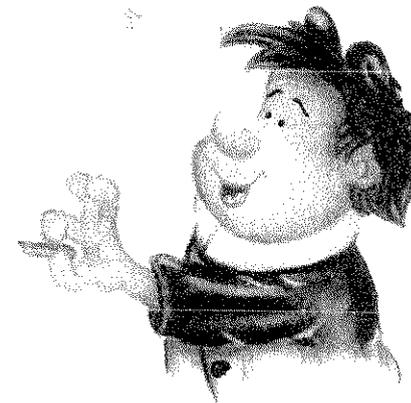
Maruca se regresó a su casa.

Don Chevo se sentó en el vagón del tren, en
eso pasó el conductor, le sacó el tiquet del
sombrero y lo marcó.

Don Chevo seguía con los dedos tiesos. El
conductor dijo:

- Pobre joven, debe ser empedido y se rió (ja,
ja, ja)





Cuando iban por Palín, se veían muchas flores y ricas frutas, el conductor le preguntó:

- No quiere comer algo?
- Si me hace el favor, dijo Don Chevo.
- A ver... unas tostaditas... y chocolate con leche

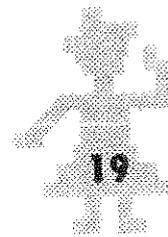
El conductor se lo dió en la boca como que era pichón (ja, ja, ja -se rió).

Don Chevo seguía con los dedos tiesos.

Poray se le antojó al pobre orinar y empezó a retorcerse.

El conductor le pregunta:

- Qué es lo que tiene?
- Vámonos, le dijo, y lo agarró del brazo, se lo llevó afuera a hacer aguas y lo regresó a sentar.



Llegaron a Amatitlán, el conductor compró unos tamalitos cambray y se los metió en la boca a Don Chevo, como si fuera pichón.

Al rato, volvió Don Chevo a retorcerse y el conductor le preguntó:

- ¿Qué tiene joven?

- Ay, tengo ganas de hacer mi necesidá y no puedo... le dijo.

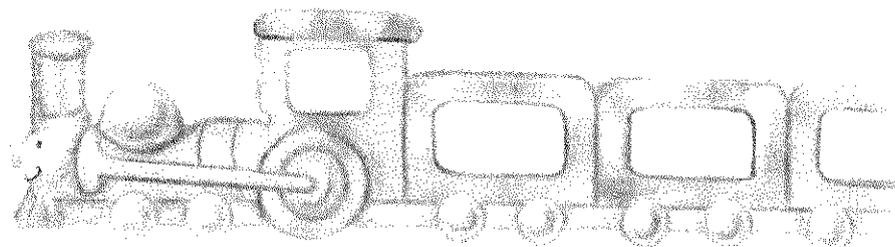
-Vámonos... el conductor llevó unos papeles... y Don Chevo hizo su necesidá, el conductor lo limpió.

Y Don Chevo seguía con los dedos tiesos.

Finalmente, llegaron a la capital.

- Mire, le dijo el conductor, ¿usted va a bajar de último. A dónde va?





- Para la placita, allí tengo una mi comadre.

- ¿Qué traye allí?

- Un tanatío que me dió mi esposa.

Llegaron a la placita.

- Muchas gracias, dijo Don Chevo.

Después de que toda la gente bajó del tren, el conductor, agarró el tanatío de Don Chevo y lo condujo hacia el mercado.

Don Chevo iba con los dedos tiesos.

Cuando iban por el Cielito, el conductor le dice:

- ¿Mire joven, usted es empedido de nación o se cayó de algún palo o qué le pasó?

Este respondió:

- No soy empedido ni nada, lo que pasa es que aquí traigo la medida de los zapatos de mi esposa Maruca (le mostró la medida que llevaba en sus dedos).



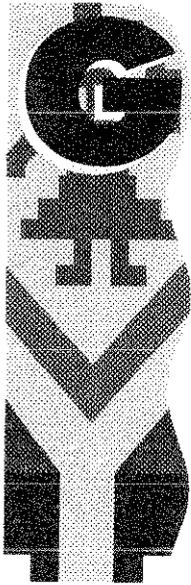
- Ah vaya, dijo, entonces yo he sido su criado y le pegó un repujón. Y Don Chevo por no meter la cara, metió las manos y se le movió la medida.

Cuando llegó a la Placita no encontró zapatos de ese porte y va y le traye unos zapatotes a la pobre Maruca.

- ¿Y diay y esos zapatotes?

- Calláte, dijo Don Chevo, el conductor tuvo la culpa, me pegó un repujón y por eso perdi la medida.



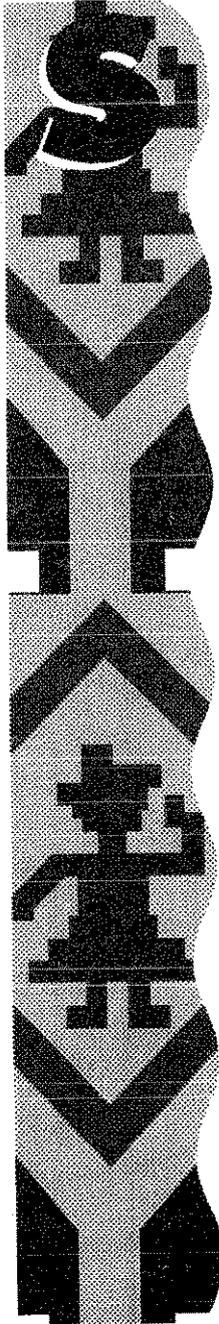


LOSARIO

Placita:	mercado situado en la 6a. Avenida y 18 Calle Zona 1.
Chulos:	bonitos.
Zapatos:	zapatitos.
Maletía:	maleta pequeña.
Vónos:	vámonos.
Tanatio:	bulto pequeño.
Tiquet:	boleto o ticket.

Tostaditas:	tortillas tostadas (fritas).
Pichón:	pájaro pequeño (recién nacido).
Poray:	por allí.
Hacer aguas:	orinar.
Hacer necesidá:	defecar.
Traye:	trae (del verbo traer).
Cielito:	edificio situado en la 18 Calle y 7a. Avenida Zona 1, esquina.
Empedido de nación:	impedido de nacimiento.
Y diay?	Qué pasó?





SUGERENCIAS DE APLICACIÓN

Seleccionamos este cuento porque consideramos que presenta una serie sencilla de motivos, de fácil comprensión para niños de seis años y que son bastantes sugerentes para su representación gráfica.

Permite en el alumno la reconstrucción de una historia, que se desarrolla en diferentes espacios y tiempos.

Puede utilizarse como recurso motivador y elemento correlacionador de las otras áreas de aprendizaje, de la siguiente forma:

PRELECTURA

- Identificar auditivamente sílabas iniciales y finales.
- Discriminar sonidos iniciales y finales de palabras.
- Realizar y proponer acciones reversibles
Ej. Indicar si Don Chevo sube o baja del tren.
Indicar si Don Chevo va o viene de la ciudad.
- Identificar sonidos o ruidos, tanto los producidos por los elementos de la historia, como los sonidos de las palabras más frecuentes en la historia.
- Identificación y reproducción de las palabras «clave» de la historia.

LENGUAJE

- Expresar sentimientos ante situaciones y preguntas específicas.
- Escuchar comprensivamente lo expresado por los demás.
- Narrar experiencias propias.
- Expresar oralmente características observables de los objetos y personas de la historia.
- Imitar sonido emitidos en las distintas situaciones de la historia.

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Ordenar elementos de acuerdo a su tamaño o longitud.
- Utilizar adecuadamente cuantificadores todos algunos, ninguno.
- Comparar cantidades de elementos en términos de éste tiene más, este tiene menos.

BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Realizar juegos imitativos de las situaciones planteadas en la historia.
- Dramatizar, creativamente, relatos escuchados y observados.
- Reproducir creativamente, modificando situaciones y dramatizaciones de la historia narrada.

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- Ubicar situaciones en diferentes tiempos y espacios.
- Diagramar un recorrido estableciendo los puntos de referencia del principio, intermedios y finales.
- Practicar actividades que permitan vinculación con el medio natural y social.

ACTIVIDADES

1. Los alumnos observan detenidamente las imágenes de la historia.
2. Expresan libremente lo visto en las imágenes.
3. El maestro narra la historia auxiliado por los propios niños que ya tienen una idea formada de la misma.
4. Los niños plasman creativamente en una hoja de papel lo que entendieron de la historia, cada niño puede hacer una escena diferente para reconstruir la historia.



5. Hoja de trabajo No. 1
Reproducir la escritura de las figuras representadas.
6. Hoja de trabajo No. 2
Trazar el recorrido realizado por Don Chevo desde que salió de su casa que regresó a ella.
7. Formar grupos que dramatizen la historia narrada, sugiriendo modificar situaciones y presentar las dramatizaciones a los otros compañeros.

RECURSOS

Actividad No. 1 y 2

- Ilustraciones del texto

Actividad No. 3

- Ilustraciones grandes del texto

Actividad No. 4

- Hojas de papel
- Crayones, pinturas, etc.

Actividad No. 5

- Hoja de trabajo No. 1
- Lápiz
- Crayones

Actividad No. 6

- Hoja de trabajo No 2
- Crayones

Actividad No. 7

- Espacio grande
- Objetos para vestuario, Don Chevo puede caracterizarse por un sombrero, Maruca con un delantal, el conductor por una gorra.
- Objetos que contribuyan para la escenografía.
Un tren de cartón, comida, bancas, zapatos, etc. De preferencia es el mismo maestro quien debe conseguir todos esos elementos.





OJA DE TRABAJO #1

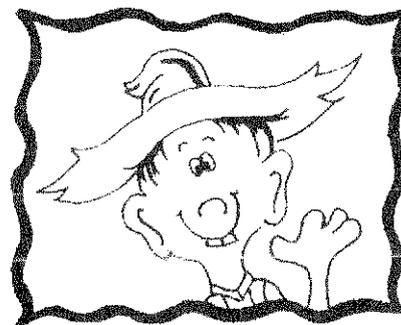


25

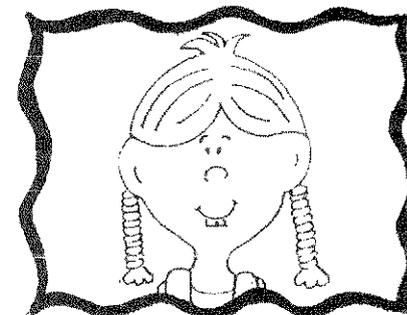
INSTRUCCIONES: Repasa las letras punteadas y escribe las palabras que se te presentan.



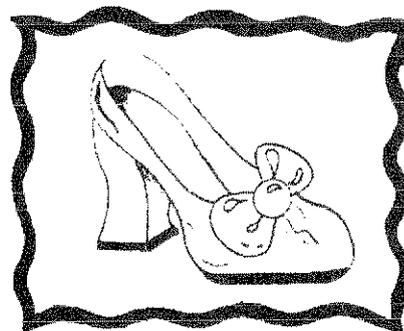
EVIDENCIAS DE LOGRO: Escribió con letra clara repasando las líneas y relaciono las palabras con el objeto que representan.



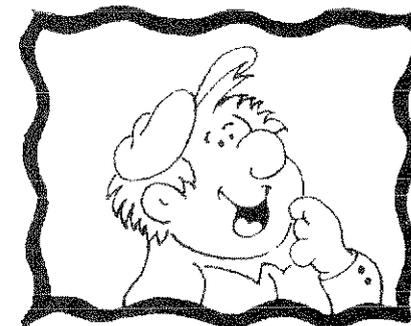
Chevo



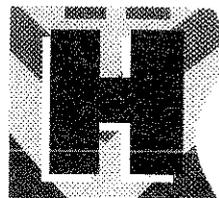
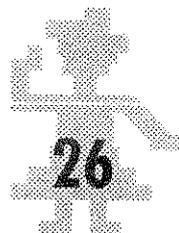
Cheva



Zapato

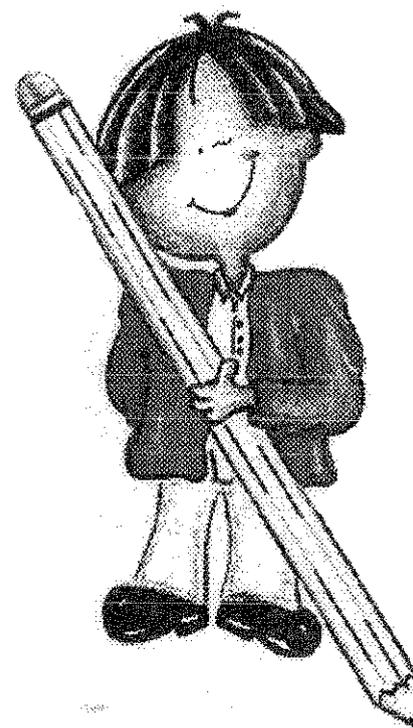


Inspector



OJA DE TRABAJO #2

INSTRUCCIONES: Dibuja 3 escenas del recorrido de Don Chevo



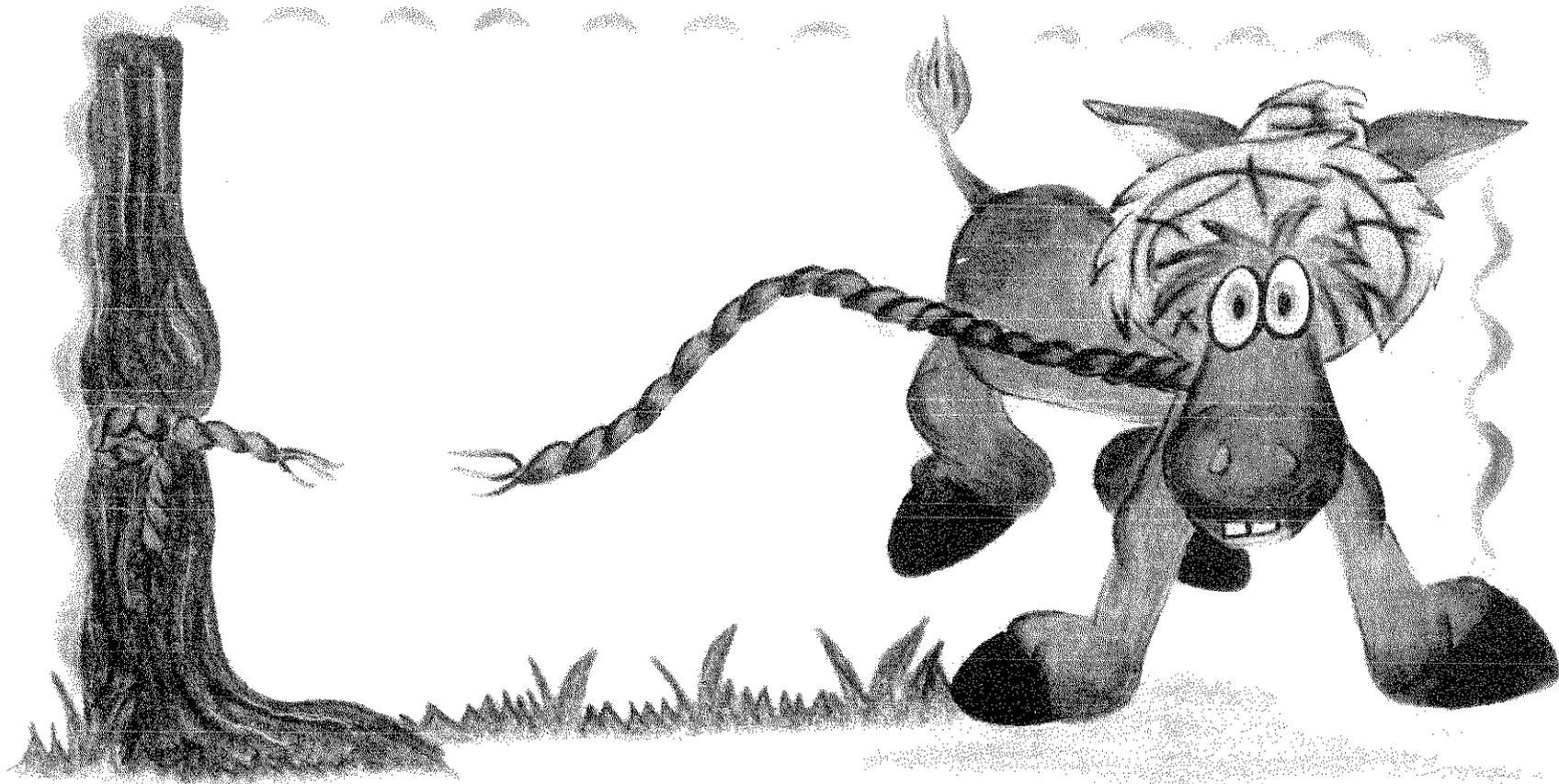
EVIDENCIAS DE LOGRO: Dibujó las escenas siguiendo un orden cronológico

Los Animales Fugitivos



Había una vez un burrito pardo y débil, al que su amo trataba muy mal, no lo dejaba descansar. Cuando se detenía en el camino, bajo la sombra de un árbol, para recuperar las fuerzas perdidas, le pegaba y no le daba de comer.

Un día, después de haber trabajado mucho, su amo lo golpeó salvajemente y el burrito no aguantó más; reventó el lazo del que estaba amarrado y huyó.





En el jardín de una hermosa casa vió a un perro amarrado, le dió tanta lástima que, entró a desatarlo y le pidió que lo acompañara.

-Con mucho gusto- le dijo el perro, te lo agradezco, pues cada día me tratan peor.

Se hicieron amigos y siguieron su camino. Al pasar por una granja vieron a una gallina amarrada a una mata de café. Les dió tanta lástima que el perro entró a morder la pita y les dijo que los acompañara.

-Con mucho gusto- le dijo la gallina, pues el hombre me trata muy mal.



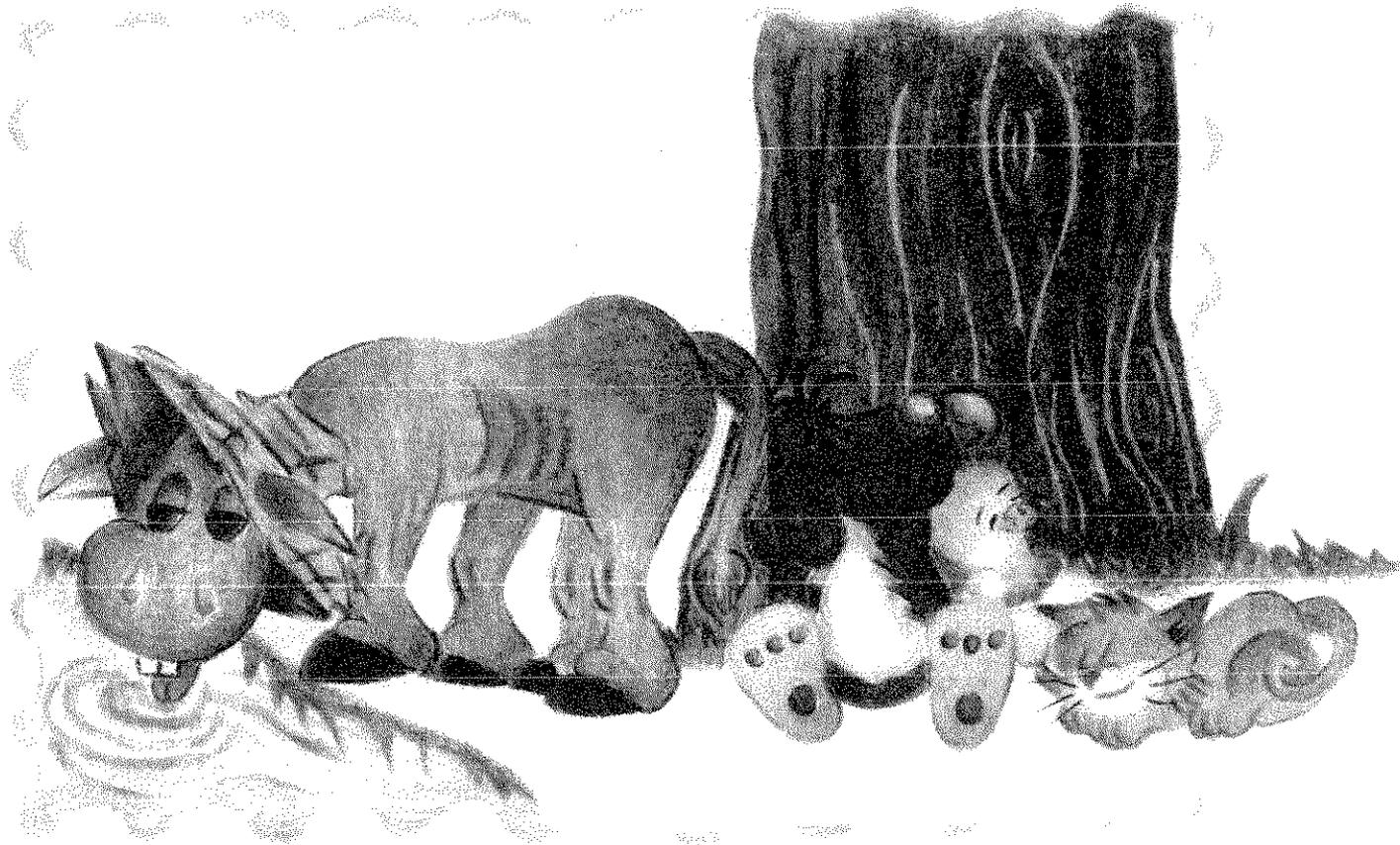


Se hicieron amigos y siguieron su camino. Caminaron y caminaron y llegaron a un pueblo pequeño. Junto a un amásijo destartado vieron un gato amarrado a una raja de leña. Les dió tanta lástima que la gallina entró a desamarrarlo y le pidió que los acompañara.

-Con mucho gusto- le dijo el gato. Dios te lo pagará, pues cada día la vida se me vuelve más dura.

Se hicieron amigos y siguieron su ruta. Pasaron un río. Al burrito le apareció una culebra de agua; al perro un hilo transparente que camina; a la gallina los mocos de las montañas y al gato las lágrimas de los árboles. Pero no discutieron, para que discutir. Que discutan los sabios! -dijeron-.





Llegaron a un hermoso lago, al burrito le pareció un espejo; al perro un guacal de cristal; a la gallina un tazón de plata; y al gato un puchero de lágrimas. Pero no discutieron, para qué discutir. Qué discutan los necios! -dijeron-.

Ya tenían los pies rajados de tanto caminar, por lo que decidieron descansar bajo la sombra de un guayacán.

El burrito tomó la palabra y dijo: Yo me escapé de la casa de mi amo, porque me obligaba a trabajar pesadamente y me pegaba.

¿Y tú?, le dijeron al perro:

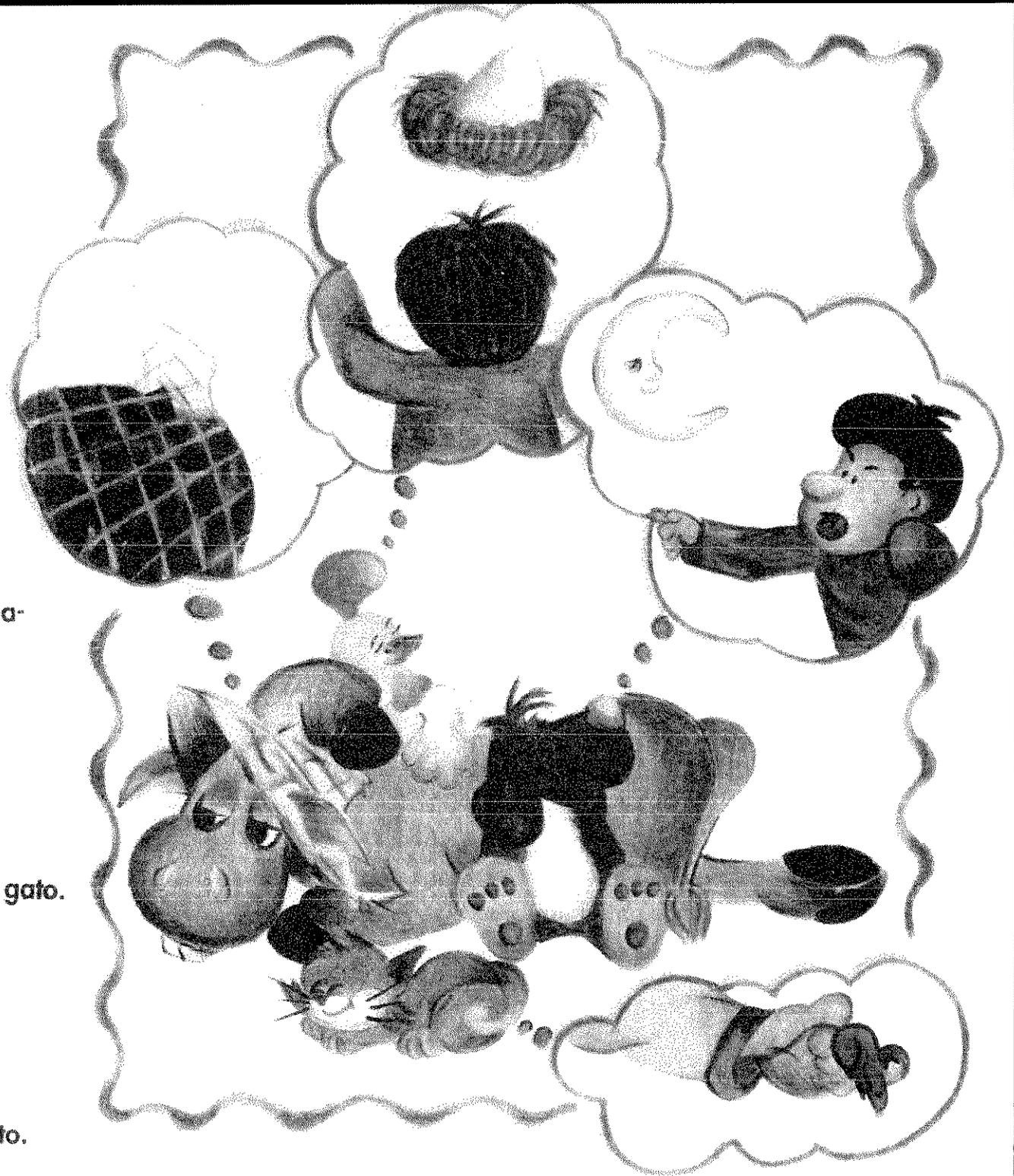
Yo vigilaba toda la noche para que los ladrones no entraran a la casa. Pero de día me daba sueño, cabeceaba... esto incomodaba al hombre. Me decía perro haragán, sinvergüenza. Me amarraba y me pegaba, dijo el perro.

¿Y que nos cuentas tú? -le dijo la gallina-

-Yo ponía un huevo todos los días para su desayuno, pero el hombre nunca estaba conforme. Quería que pusiera 10 ó 20 huevos cada día. Me amarraba y me gritaba, «gallina descarada, para un triste huevo que pones, tanta bulla que metes» -dijo la gallina.

¿Y tú que nos puedes contar? -le dijo al gato.

Yo cazaba ratones. Pero un gato solo puede comerse un par de ratones al día, por lo que mi dueño se incomodaba. Él quería que yo cazara muchos ratones; y cazarlos si podía, pero comérmelos no. Uno sólo debe cazar lo que se pueda comer. -Concluyó el gato.



Después de haber desahogado sus corazones, contándose sus penas, les sugirió el burrito:

-Vamos a la montaña, comamos hierbas y frutas silvestres y vivamos libres como las mariposas. Vamos! dijeron todos.

Siguieron su camino y cuando estuvieron en lo más tupido de la montaña, vieron una bonita granja. Se acercaron y llamaron a la puerta: ¡Ton, ton, torontón!

Un viejito alto, sereno, de barba colocha y que vestía un hábito como el de los frailes franciscanos les preguntó:

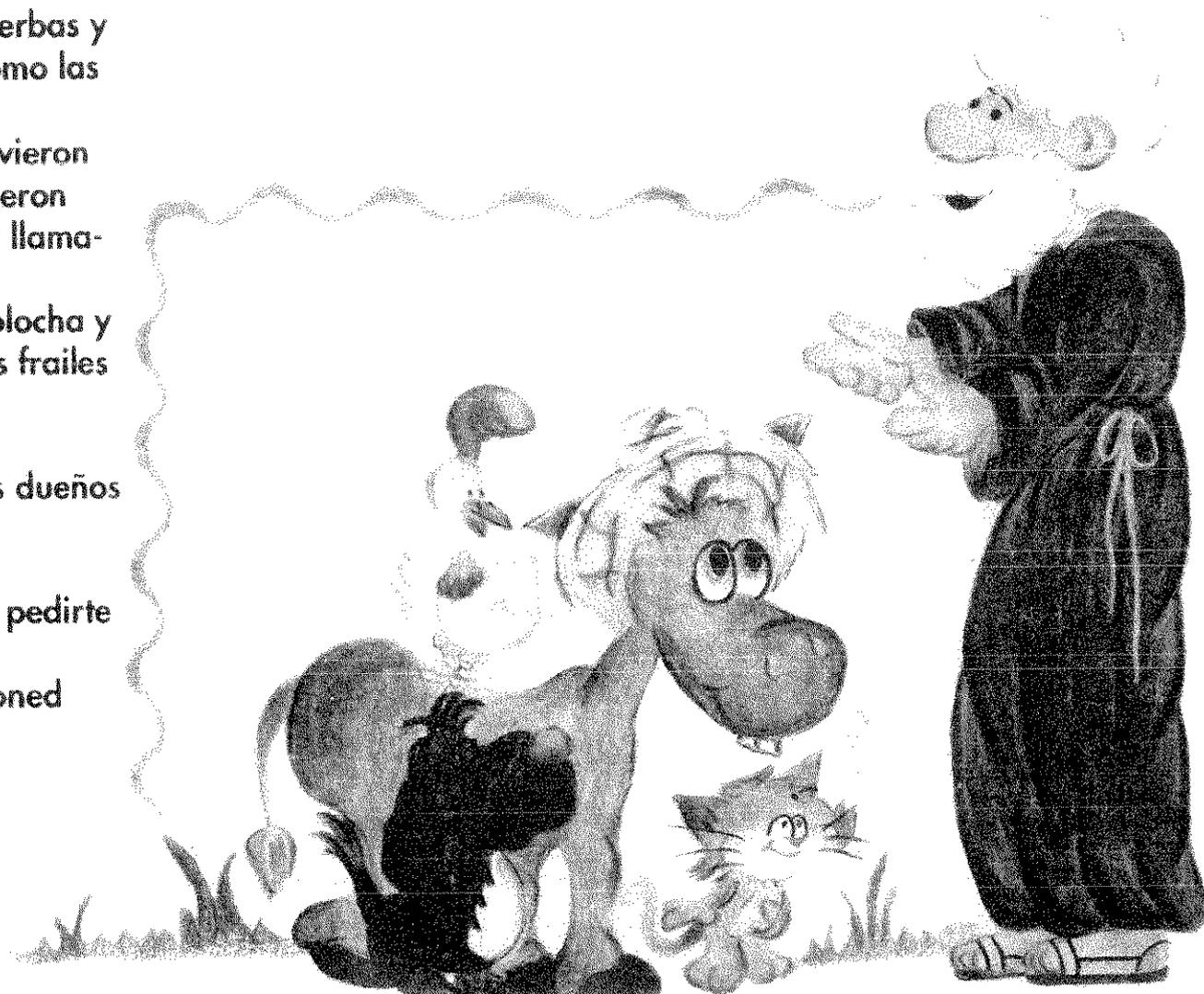
-¿Qué hacéis por aquí?

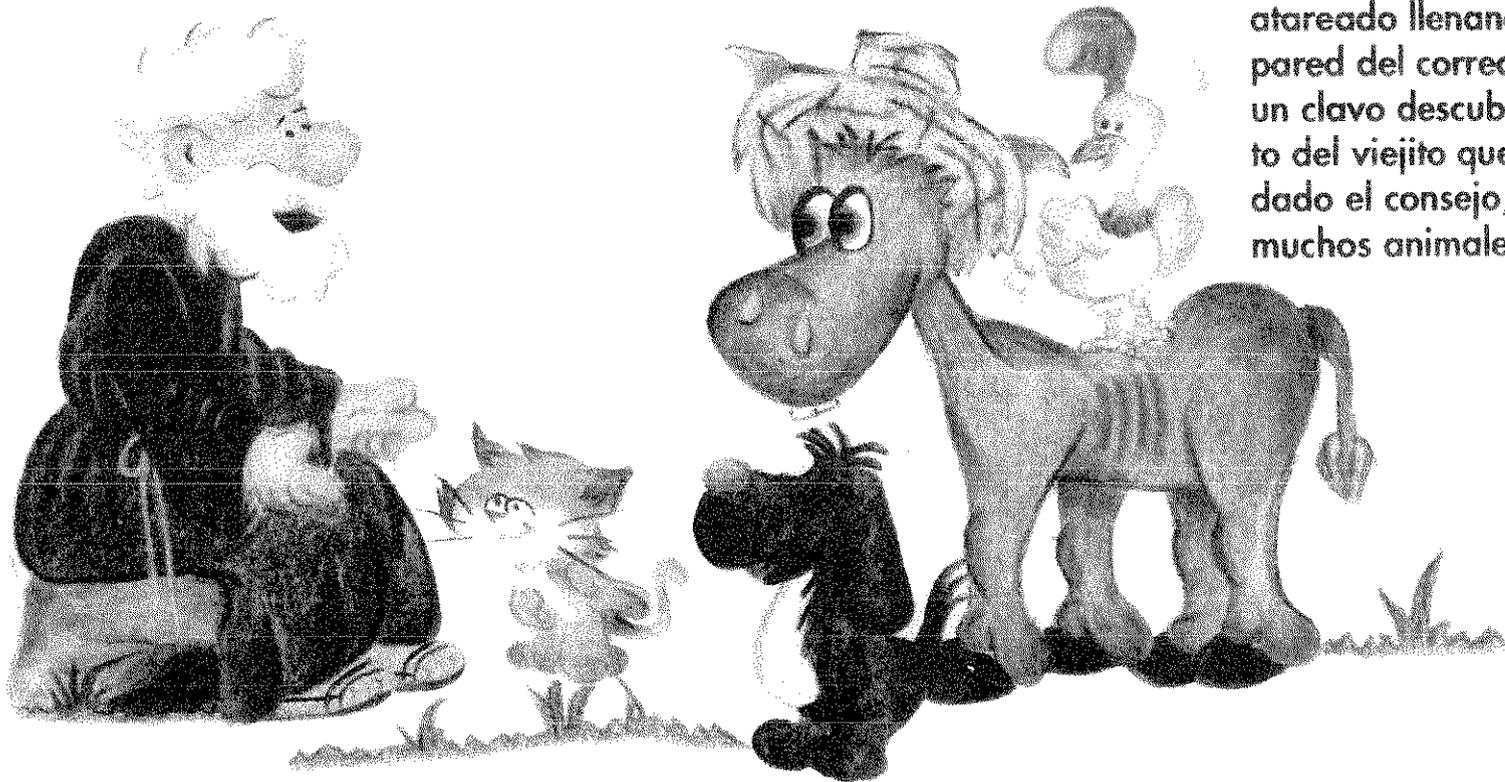
-Eramos maltratados por nuestros dueños y decidimos fugarnos, dijeron.

-¿Y qué haréis ahora?

-No sabemos, por eso pedimos a pedirte consejo.

-Con mucho gusto, os lo daré. Poned atención.





No muy lejos de aquí vive un pobre hombre, trabajador y honrado. Su oficio es carbonero, pero la gente le hace trampa. Sobre su espalda carga las redes de carbón para llevarlas a vender a la ciudad, por lo que está muy débil. Vayan ahí, él sabrá tratarlos. Díganle que yo los mandé.

Se despidieron y cuando llegaron a la casita de Ciriaco, el carbonero, lo encontraron atareado llenando redes. En la pared del corredor, colgado de un clavo descubrieron un retrato del viejito que les había dado el consejo, rodeado de muchos animales.

Le ofrecieron sus servicios a Ciriaco, él los recibió con mucha amabilidad, y les preguntó:

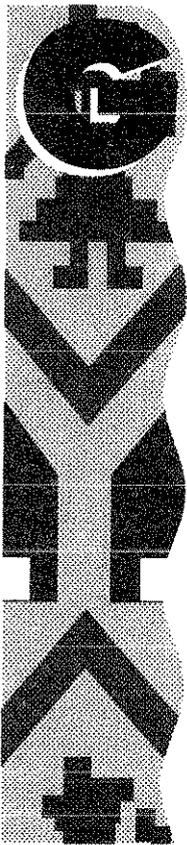
-¿Quién los envía?

-Ellos señalaron el cuadro. Ciriaco se quedó callado, como si rezara, sean bienvenidos.

Entonces comprendieron que quien los había ayudado, era San Antonio del Monte, protector de los animales. Desde entonces, el burrito ayudó a Ciriaco a llevar redes a la ciudad, el perro cuidó la casa, la gallina puso un huevo todos los días y el gato limpió la casa de ratones. Con la yuda de todos, la granja prosperó y vivieron muy felices.

Y Colorín Colorado, este cuento se ha terminado.





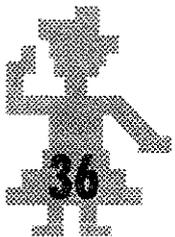
LOSARIO

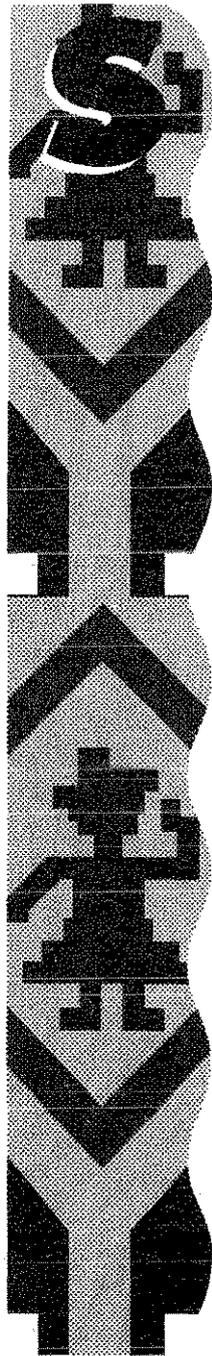
Pardo:	del color de la tierra.
Salvajemente:	de manera salvaje, ruda.
Amasijo:	lugar en donde se encuentra la masa de maíz (para hacer tortillas).
Destartalado:	arruinado, desordenado.
Raja:	astilla, parte de la leña que resulta de abrirla con hacha.
Transparente:	cuerpo a través del cual pueden verse otros objetos, traslúcido.
Puchero:	olla o vasija.
Guayacán:	árbol americano del cual se saca una resina aromática y cuya madera dura se emplea para hacer muebles.

Pesadamente:	con pesadez, de manera pesada, dura.
Descarada:	desvergonzada, insolente.
Silvestres:	que crecen en la selva y campo.
Frtailes:	religiosos de ciertas órdenes.
Débil:	sin fuerza o resistencia.

COMENTEMOS:

- ¿Porqué se escaparon los animales?
- ¿Quién fue el viejito que se encontraron en la montaña?
- ¿Cuáles son las funciones de cada animal?
- ¿Qué significa la frase «Uno solo debe cazar lo que se puede comer»?
- ¿Quién la dice?
- ¿Cómo la aplicas a tu vida?





REFERENCIAS DE APLICACIÓN

El cuento fue seleccionado porque lo consideramos sencillo para el nivel de comprensión del niño de seis años. Debido a su extensión es imprescindible la ilustración de cada escena del mismo.

El maestro puede utilizar una sola sesión para leer el cuento, auxiliándose de las ilustraciones que cada niño poseerá en el texto, o bien, de reproducirlas en cartelones.

Como fin en sí mismo, el cuento deja una enseñanza moral, como elemento correlacionador se puede utilizar de la siguiente forma:

LENGUAJE

Este es el área de aplicación a la que mejor se adaptan los contenidos de literatura oral.

Por medio del cuento se puede lograr que el alumno:

- exprese sus sentimientos ante situaciones y preguntas específicas.
- escuche comprensivamente es expresado por los demás
- exprese oralmente características observables de los elementos del cuento.
- narre cuentos, historias o anécdotas escuchadas.
- imite los sonidos producidos por los animales y la naturaleza.

PRELECTURA

- Identifique auditivamente sílabas iniciales y finales.
- Reconoce una o más características comunes en dos o más objetos.
- Compara dos objetos o animales estableciendo semejanzas y diferencias.
- Participe en juegos de clasificaciones (reglamentados) guiado por el maestro o en forma independiente.

- Reproduce la ubicación de un elemento dada una referencia.
- Reconoce sonidos vocálicos.

INICIACIÓN MATEMÁTICA

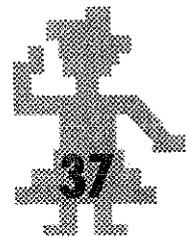
- Compare dos elementos de acuerdo a una dimensión (tamaño, longitud, peso).
- Intercale uno o más elementos en una serie.
- Exprese oralmente relaciones de transitividad entre elementos de una serie (Ej. Si "a es más alto que b", "b es más alto que c", entonces "a es más alto que c").
- Utilice adecuadamente cuantificadores, todos, alguno, ninguno.
- Compare cantidades de elemento en términos de éste tiene más, éste tiene menos.

BELLEZA, TRABAJO, RECREACIÓN

- Realice juegos imitativos de los animales que protagonizan la historia.
- Realice construcciones libres con modelos tridimensionales y bidimensionales.
- Dramatice, creativamente relatos escuchados.
- Dibuje creativamente escenas de su vida y de su entorno, así como las que le sean narradas.

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- Identifique los animales domésticos.
- Diferencie la utilidad que brindan al hombre los distintos animales domésticos.
- Reconoce los ambientes en los que se desenvuelvan los diferentes animales.
- Establece relaciones de vecindad, orden e inclusión de mapas.

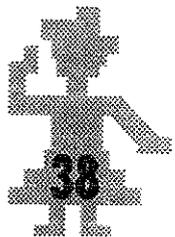


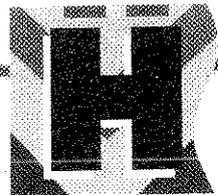
ACTIVIDADES

- Lectura por parte del maestro del cuento, relacionándolo con las ilustraciones.
- Comentario del evento.
- Dibujos basados en el cuento.
- Hoja de trabajo No. 1

Unir con una línea las parejas de animales.

- Hoja de trabajo No. 2
- Unir con una línea los conjuntos de la derecha con el numeral de la izquierda que corresponda.
- Hoja de trabajo No. 3
- Coloca los animales en la granja según la actividad que corresponda.





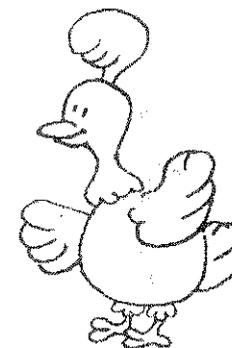
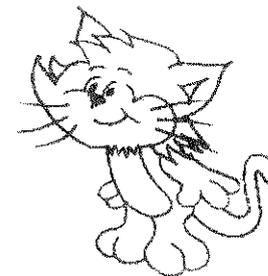
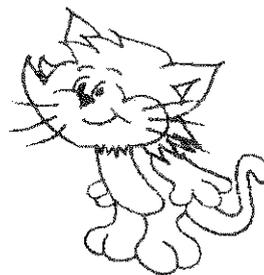
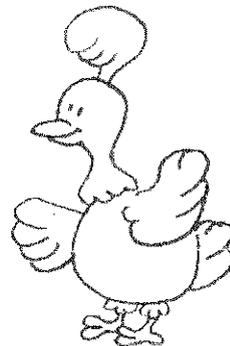
OJA DE TRABAJO #1

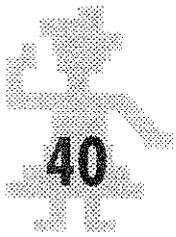
39

INSTRUCCIONES: Une con una línea los dibujos que sean iguales.

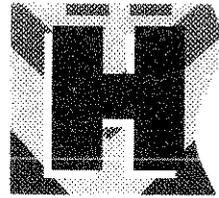


EVIDENCIAS DE LOGRO: Unió correctamente los dibujos.





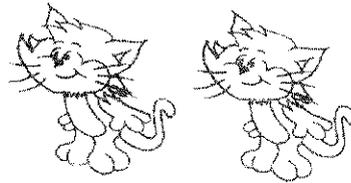
40



OJA DE TRABAJO #2

INSTRUCCIONES: Une con una línea los conjuntos de la derecha con el numeral de la izquierda según corresponda.

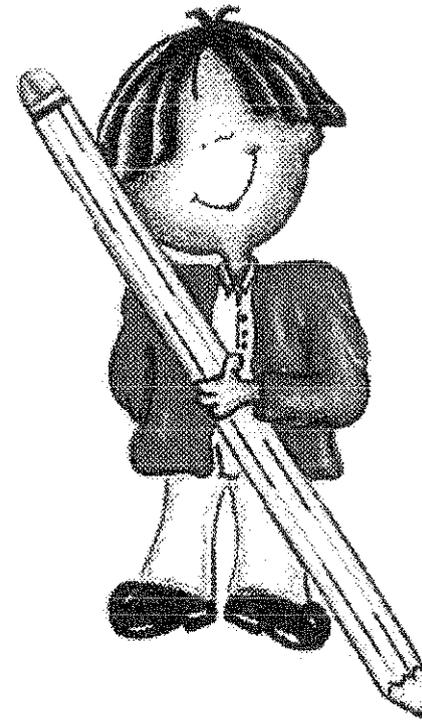
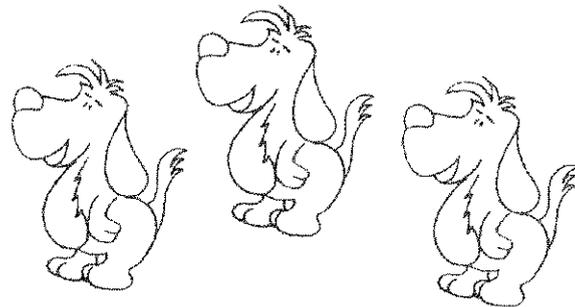
1



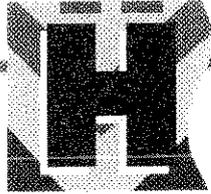
2



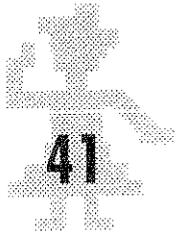
3



EVIDENCIAS DE LOGRO: Unió correctamente los numerales con los conjuntos.

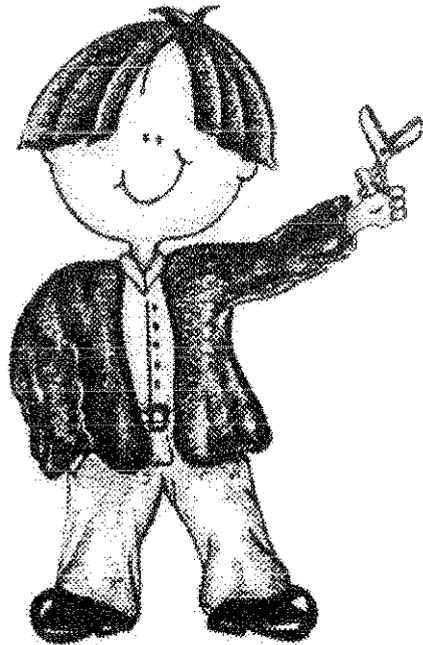


HOJA DE TRABAJO #3



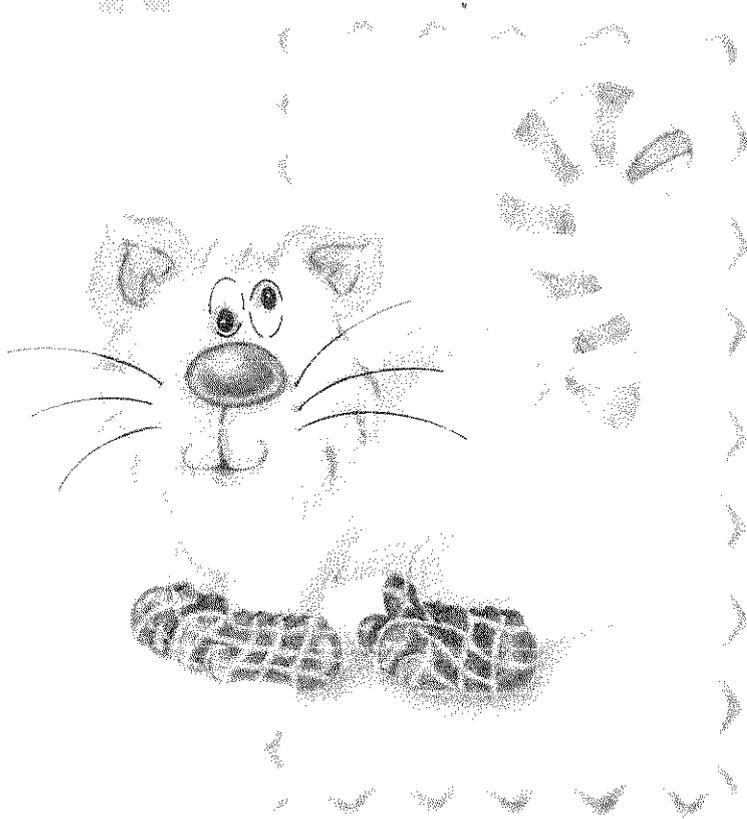
41

INSTRUCCIONES: Recorta animales que pertenezcan a una granja y pégalos en esta hoja.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Recortó y pegó satisfactoriamente animales que pertenecen a una granja.

Cuentos



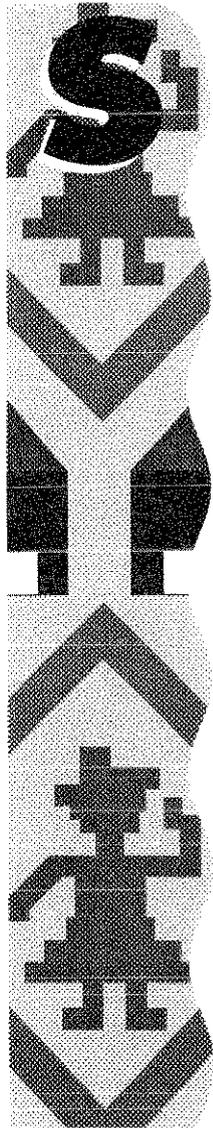
¿Quieres que te cuente un cuento?
 No es del viejo Niguento, ni de la Caperucita.
 Este era un gato que tenía los pies de trapo y los
 ojos al revés.
 ¿Quieres que te lo cuente otra vez?

¿Quieres que te cuente un cuento?
 Dicen que hubo un rey que tenía tres hijas y las
 metió en tres botijas.
 ¿Quieres que te lo cuente otra vez?



CONVERSANDO

- ¿En qué se parecen estos dos cuentos.
- Describe al gato.
- ¿Cómo entiendes la frase "las metió en tres botijas"?
- Aprende de memoria los cuentos.



SUGERENCIAS DE APLICACIÓN

Estos dos cuentos circulares o de rotación fueron seleccionados debido a que su estructura facilita la memorización de los mismos, favoreciendo la relación con la palabra escrita y el texto memorizado. Sugerimos que se utilicen como recurso motivadores y como elementos correlacionadores de las diferentes áreas de aprendizaje.

Que el niño en:

PRELECTURA

- Relacione los textos memorizados con los textos de los cuentos.
- Identifique palabras a partir de la referencia del texto memorizado.
- Reconozca una o más características comunes en dos o más textos.
- Compare dos textos estableciendo semejanzas y diferencias.
- Represente gráficamente los seres, objetos y fenómenos con que relaciones.

LENGUAJE

- Expresa en forma oral y gráfica sus gustos y disgustos ante situaciones específicas.
- Cumpla instrucciones y órdenes orales.
- Escuche comprensivamente lo leído por el maestro.
- Reproduzca relatos escuchados.

- Recite de memoria de textos breves.
- Comente hechos expresados en los textos escuchados.

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Ordene una serie de elementos de acuerdo a una dimensión.
- Intercale uno o más elementos en una serie.

BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Realice construcciones libres con modelos tri y bidimensionales con una o dos condiciones dadas (orden-proximidad)
- recorte en papel figuras sencillas.
- dibuje y pinte creativamente escenas de los cuentos.

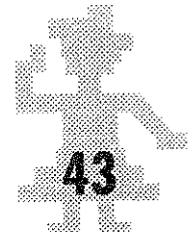
AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

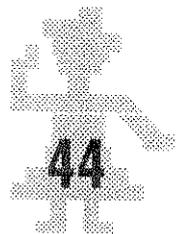
- Participe organizadamente en juegos y actividades escolares.

ACTIVIDADES

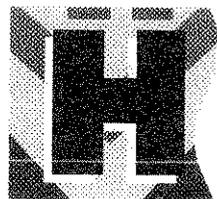
DESCRIPCIÓN

1. Descripción de la imagen de tal manera que identifique los elementos principales del cuento.
Cuento 1: 1 gato
Cuento 2: Rey, tres hijas, tres botijas
2. Lectura por parte del maestro de cada uno de los cuentos.
3. Memorización por grupos de cada cuento.
4. Hoja de trabajo No. 1
Recubre con bolitas de papel el dibujo del gato.
5. Hoja de trabajo No. 2
Ordena una serie de elementos de acuerdo a su dimensión.
6. Hoja de trabajo No. 3
Recorta las líneas punteadas y arma el rompecabezas.





44



OJA DE TRABAJO # 1

INSTRUCCIONES: Cubre con bolitas de papel de china el dibujo del gato.



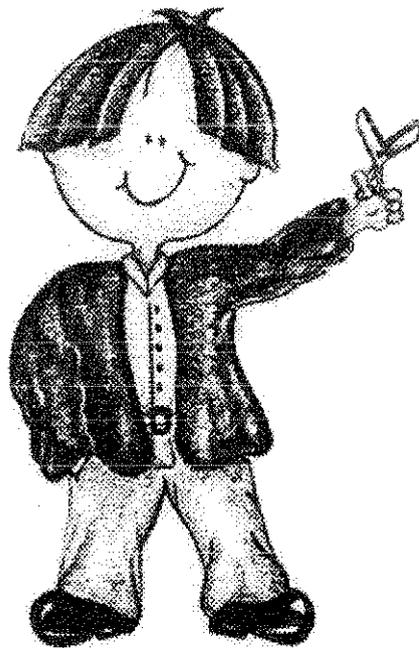
EVIDENCIAS DE LOGRO: Realizo la actividad en forma satisfactoria.



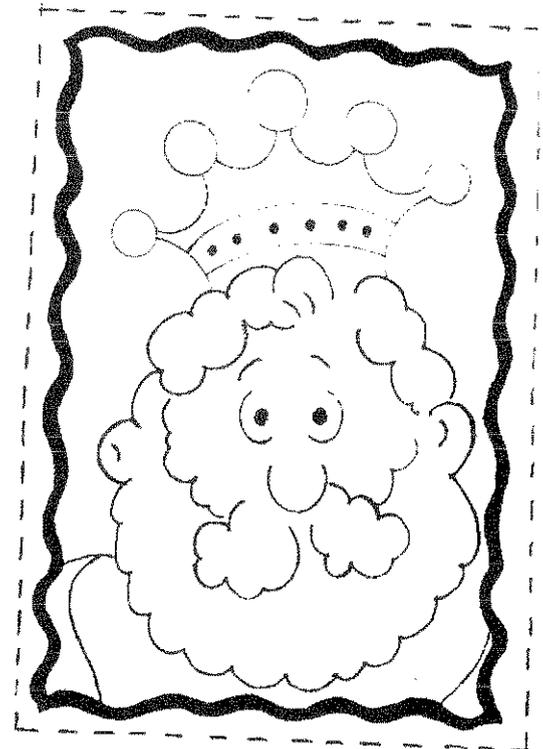
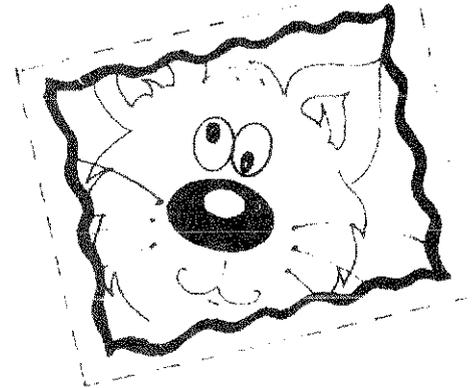
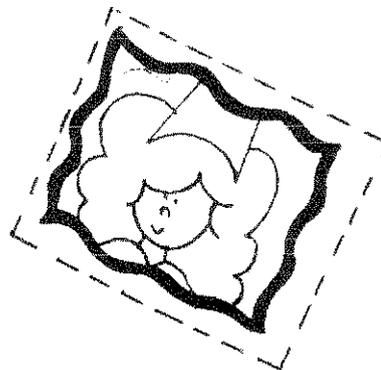
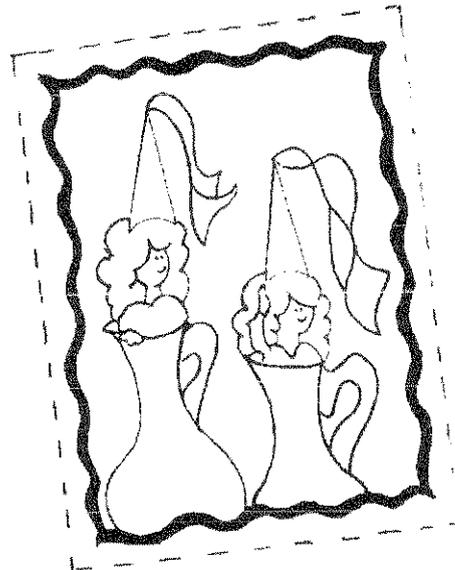
OJA DE TRABAJO #2

45

INSTRUCCIONES: Recorta las líneas punteadas y ordena los dibujos del más pequeño al mas grande.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Ordene las figuras de la mas pequeña a la mas grande.



1000

1000

1000

1000

1000

1000

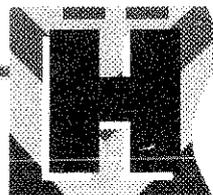
1000

1000

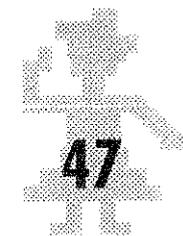
1000

1000

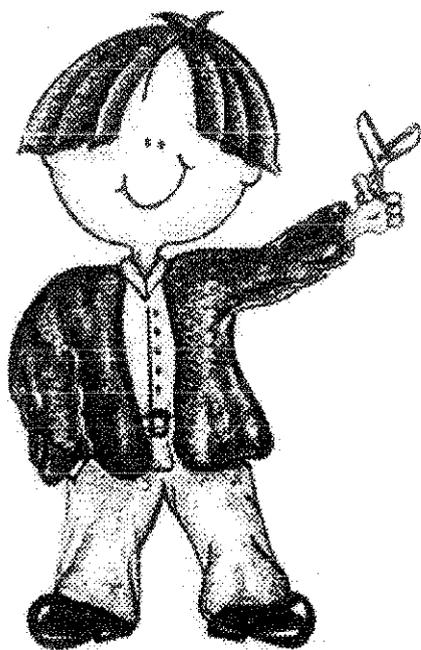
1000



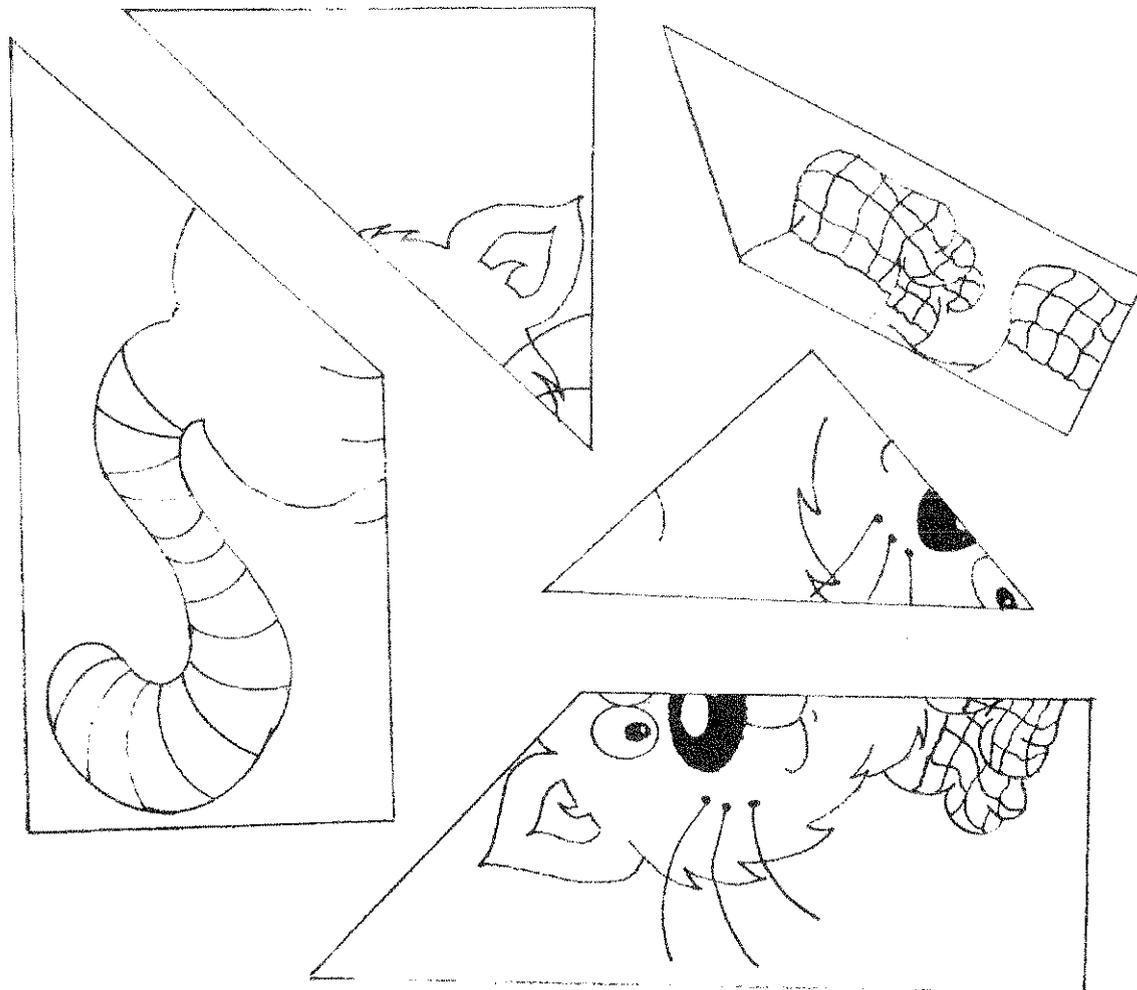
OJA DE TRABAJO #3

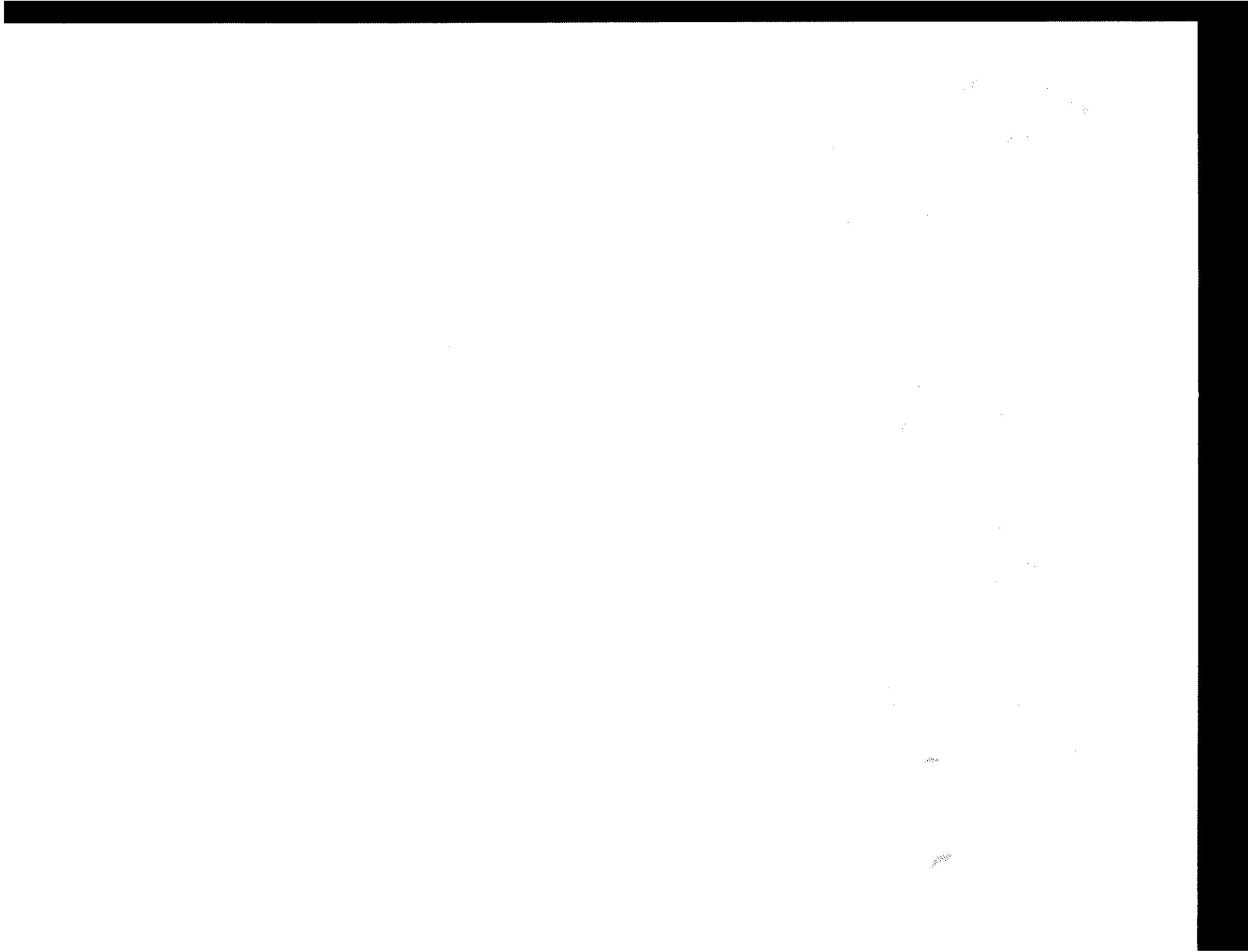


INSTRUCCIONES: Recorta las figuras y luego arma el rompecabezas.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Utilizo correctamente las tijeras y armo adecuadamente el rompecabezas.

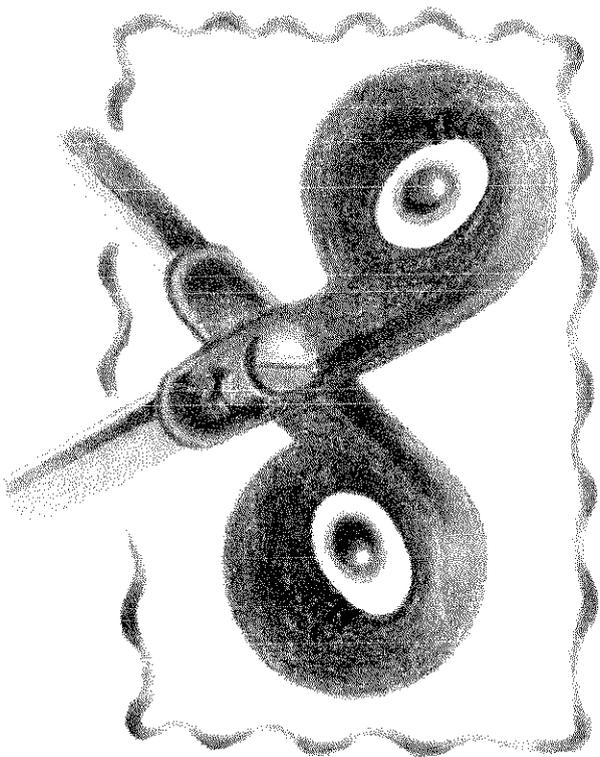




Adivinanzas

49

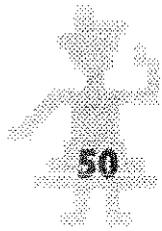
En alto viene
en alto teje
en alto teje la tejedora



Dos avecitas marchan al compás,
los picos delante, los ojos detrás

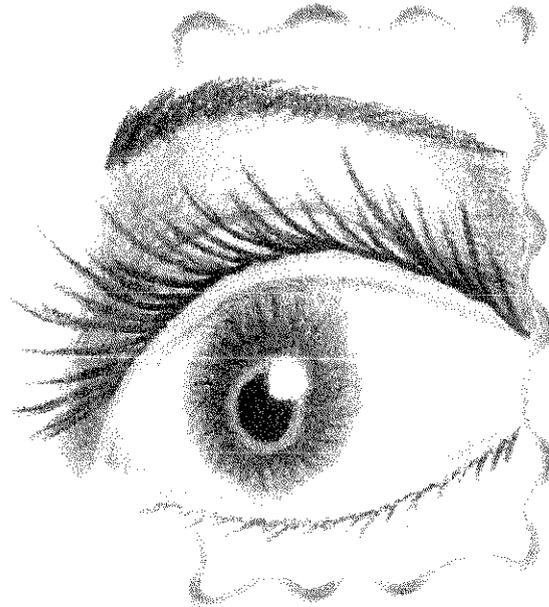


Van cien damas en un camino
que no levantan polvo ni remolii

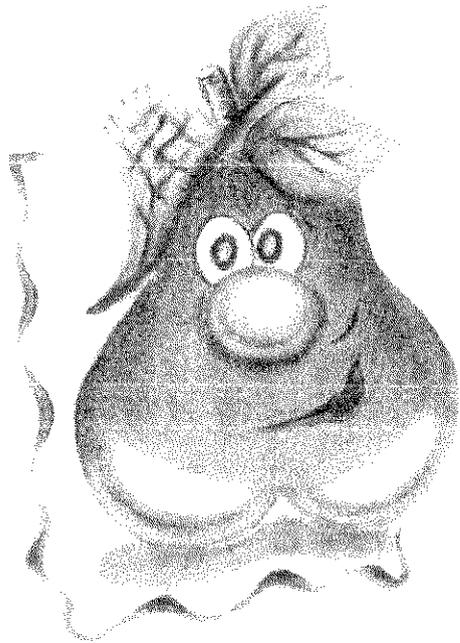


50

Cajita de china china
que se abre, se cierra
y no rechina



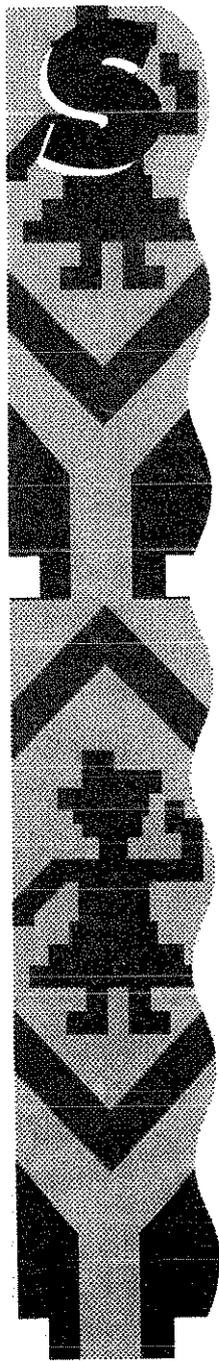
Una muchacha gorda y orejona
con la cara redonda



Verde por fuera
blanca por dentro
si no me lo adivinas, espera



Todos son muy diferentes
y no se llaman igual
son cinco y siempre juntos están



SUGERENCIAS DE APLICACIÓN

Las adivinanzas como hecho test contribuyen por excelencia al desarrollo de la capacidad de resolver problemas, al desarrollo de la memoria y al desarrollo del lenguaje tanto en su expresión como en la ampliación del vocabulario. Se seleccionaron adivinanzas sencillas que remiten a imágenes claras con las que los niños de esta edad están familiarizados.

Sugerimos su enseñanza como elemento correlacionador y de varias áreas de aprendizaje y para el desarrollo de las aptitudes antes mencionadas, pueden ser utilizadas para motivación de los niños sobre todo, si éstas se transmiten en un ambiente de juego, tomando en cuenta que los niños las practican en ambiente extra escolares y que además éstos poseen desde antes un bagaje de las mismas.

En este sentido se pueden utilizar en:
Lenguaje para que los niños:

- Practiquen la expresión oral
 - Enriquezcan su vocabulario
 - Expresen otras adivinanzas
 - Modifiquen situaciones dadas, cambiando elementos
 - Prelectura
 - Identifiquen palabras sencillas relacionándolas con su significado.
 - Representen gráficamente los elementos de las mismas.
 - Reconozcan sonidos vocálicos.
- Realicen y propongan acciones reversibles.

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Desarrollen la noción de cantidad, en general y en particular identifiquen determinadas cantidades, dadas en las adivinanzas.
- Reconozcan conjuntos de elementos e indiquen la

cardinalidad de los mismos. Ej: dos avecitas cinco y siempre juntos están cien damas en el camino

- Comparen cantidades de elementos en términos de éste tiene más, éste tiene menos.

BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Practiquen juegos en grupos.
- Recortar en papel figuras sencillas.
- Dibujen y pinten creativamente escenas de su vida y de su entorno.

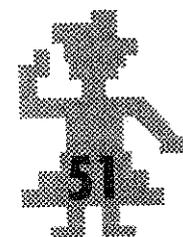
AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- Ubique determinados objetos en los contextos que le corresponden.
- Participen organizadamente en juegos y actividades mencionadas.
- Clasifiquen elementos de acuerdo a si son seres vivos o inanimados.

ACTIVIDADES

A continuación sugerimos algunas actividades utilizando el conjunto de las adivinanzas proporcionadas, cabe recordar que el maestro las puede utilizar en forma individual para motivar diversos aprendizajes, por ejemplo puede utilizar la adivinanza de las tijeras como recurso motivador para la enseñanza del uso de las mismas, la de los ojos siempre como medio para la enseñanza de las partes de la cara y así sucesivamente.

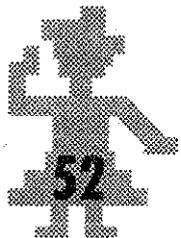
1. El maestro puede hacer las adivinanzas a la general de los alumnos y proponerles que entre ellos se hagan otras. Procurando que los niños se acostumbren a pedir la palabra, a que esperen turno y que escuchen con atención a sus otros compañeros.
2. Se puede dividir el grupo de niños en varios subgrupos y asignarles a cada uno una adivinanza, entregando un pliego de papel con el dibujo representativo de la misma, y pedir que entre todos lo decoren. Un grupo puede utilizar bolitas de papel de china, otros retacitos, otros macarrones, etc.

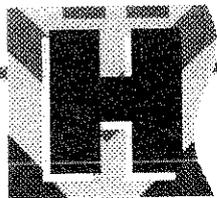


3. Hoja de trabajo No. 1
Dibujar los elementos que hacen falta.
4. Hoja de trabajo No. 2
Indiquen cardinalidad de los conjuntos.
5. Hoja de trabajo No. 3: Pintar los elementos más pequeños de cada grupo de elementos.
6. Al finalizar el tema se pueden hacer dos grupos y hacer un concurso de quien adivina más «adivinanzas».

RESPUESTAS

1. La araña
2. La finaja
3. Las tijeras
4. Los dedos de la mano
5. La pera
6. Las hormigas
7. Los ojos



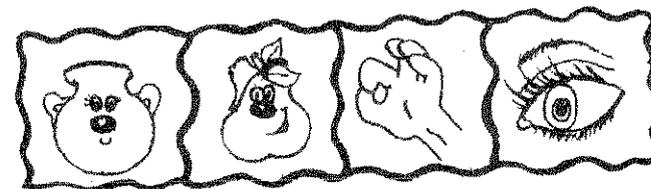
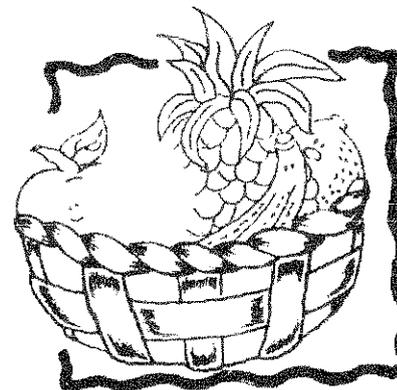
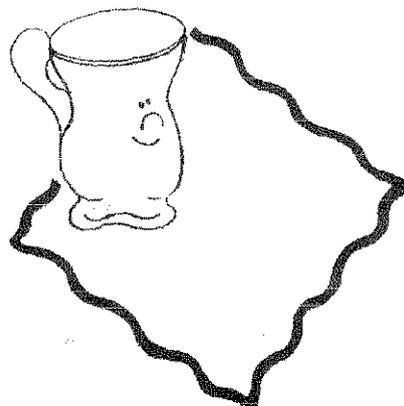
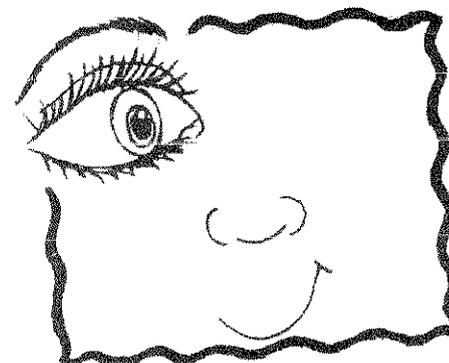
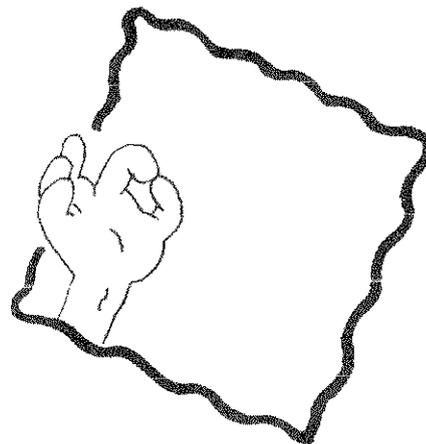


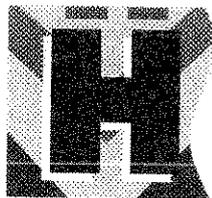
OJA DE TRABAJO #1

INSTRUCCIONES: Dibuja en cada cuadro el elemento que haga falta.



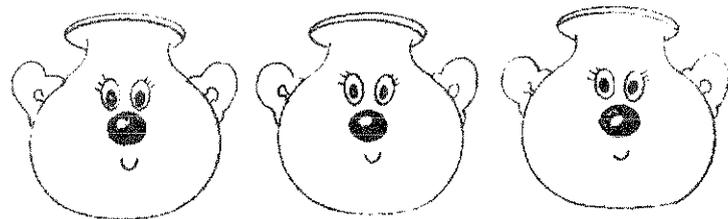
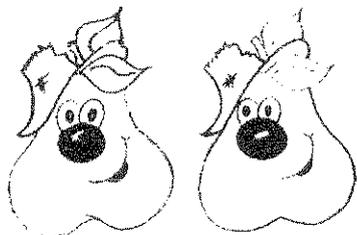
EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció los contextos de cada dibujo.



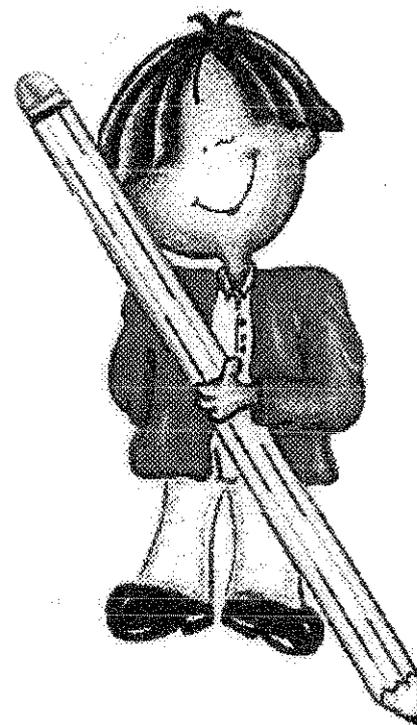


OJA DE TRABAJO #2

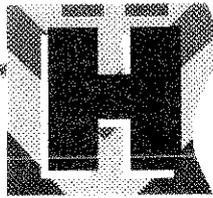
INSTRUCCIONES: Une cada conjunto con el número que le corresponde según la cantidad de elementos.



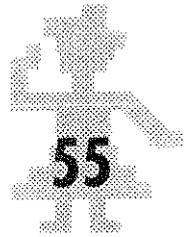
1
5
2
3



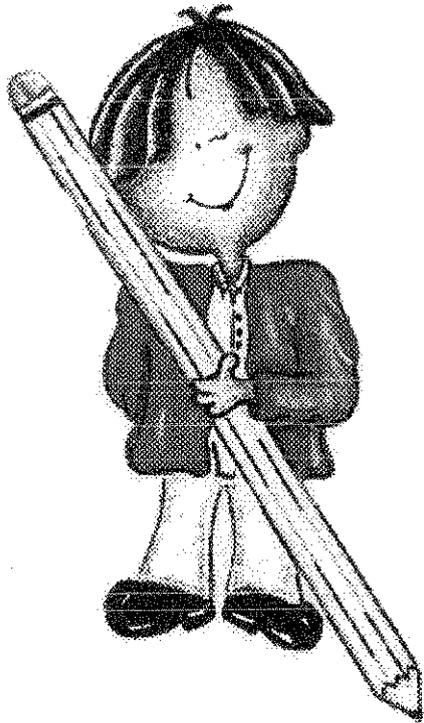
EVIDENCIAS DE LOGRO: Identifico la cantidad de elementos con sus numerales.



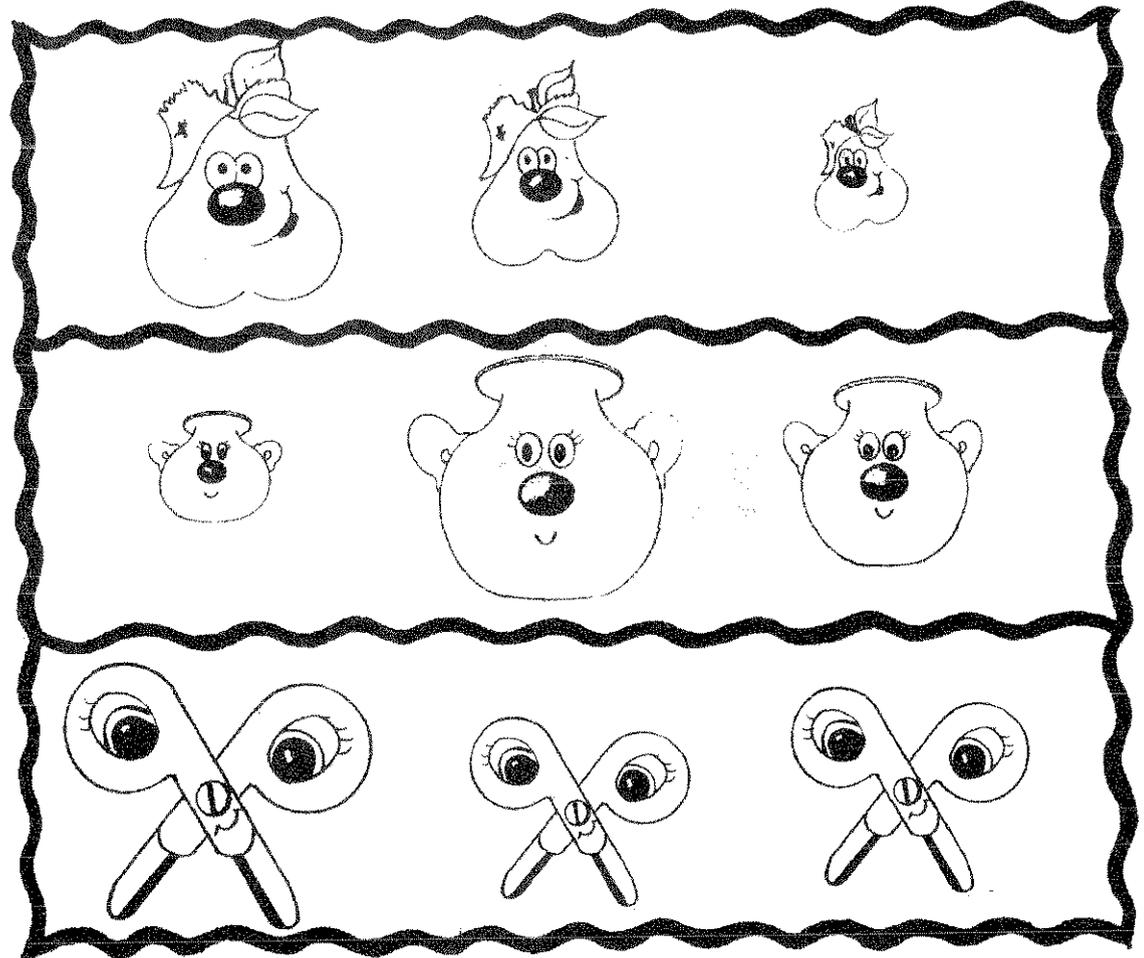
OJA DE TRABAJO #3

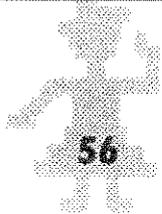


INSTRUCCIONES: Encierra en un círculo: la tinaja más pequeña, la pera mediana y las tijeras más grandes.

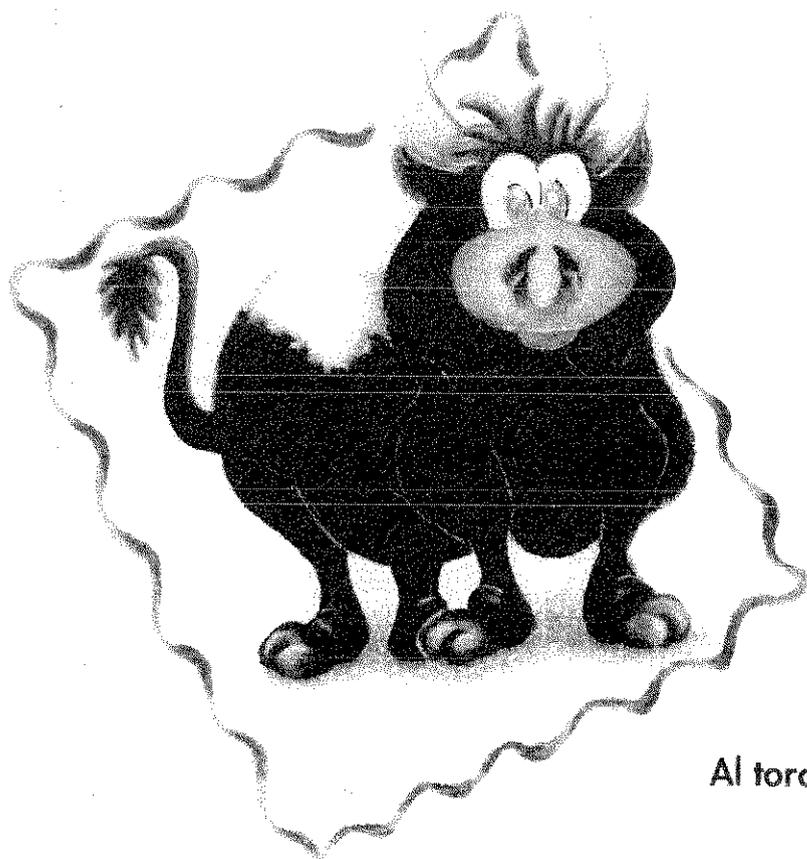


EVIDENCIAS DE LOGRO: Coloco el círculo donde correspondía, según las instrucciones.

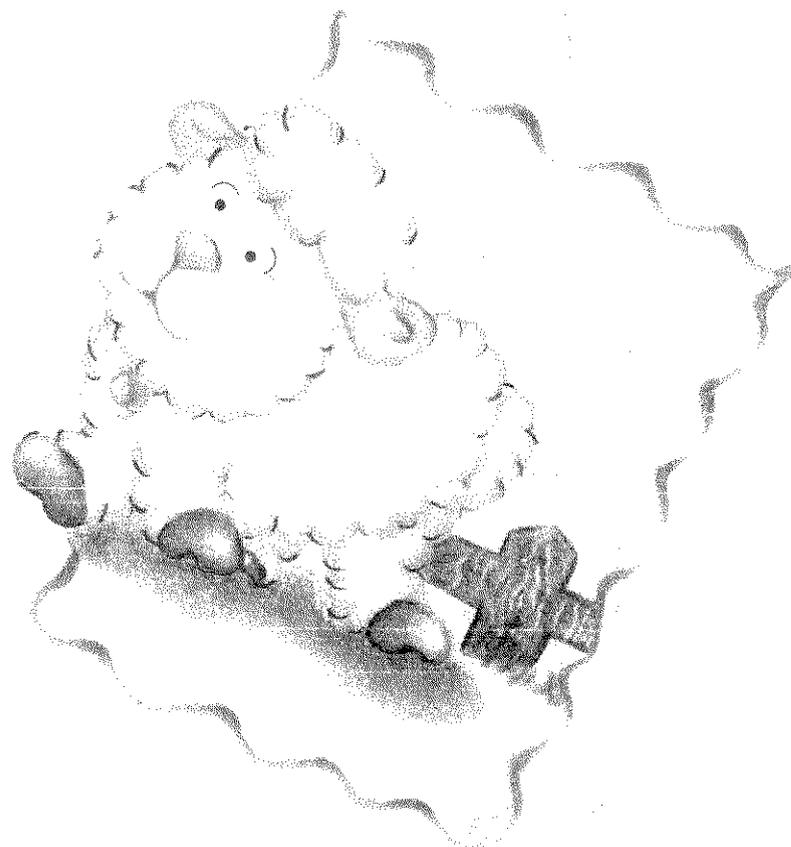




Refranes



Al toro por los cuernos.



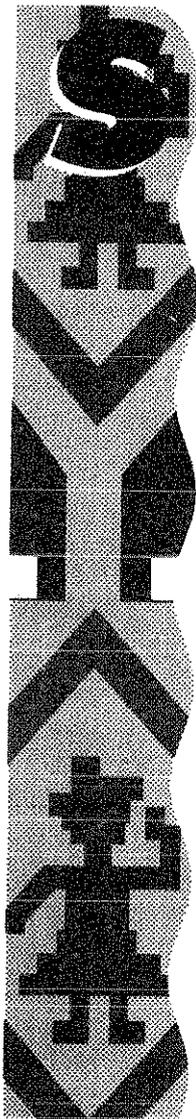
Cada oveja busca su pareja.



Más vale pájaro en mano que cien volando.



Aunque la mona se vista de seda, mona se queda.



REFERENCIAS DE APLICACIÓN

En la tradición popular los refranes son medios expresivos de la sabiduría del pueblo, representan consejos transmitidos de generación en generación. En este sentido decidimos incluir algunos refranes acordes al nivel de comprensión de los niños y de fácil representación gráfica. Por ser hechos literarios su principal atención corresponderá a las áreas de prelectura y lenguaje aunque se pueden utilizar como elementos correlacionadores de las otras áreas de aprendizaje.

Que el niño en:

LENGUAJE

- Expresar sentimientos ante situaciones específicas.
- Expresar en forma oral y gráfica la significación de los distintos refranes.
- Escuchar con atención lo expresado por el maestro y sus compañeros.
- Relacionar lo expresado en los refranes con experiencias propias.
- Emplear con espontaneidad lenguajes expresivos para comunicar ideas, sentimientos y emociones.

PRELECTURA

- Participar en juegos de clasificaciones, guiados por el maestro.
- Reconocer palabras escritas relacionándolas con sus significados.

INICIACION MATEMÁTICA

- Manipular objetos diversos de diferentes formas, tamaños, colores y texturas.
- Comparar elementos de acuerdo a su dimensión (tamaño, longitud, peso).
- Expresar oralmente relaciones de transitividad entre elementos de una serie; ej. Si A es más alto que B, B es más alto que C.
- Utilizar adecuadamente cuantificadores, todos, algunos, ninguno.

BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Realizar construcciones libres.
- Utilizar correctamente las tijeras.
- Recortar y pegar figuras sencillas.

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

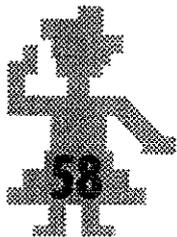
- Manipular materiales diversos.
- Identificar distintos materiales proporcionados por el maestro.
- Practicar actividades que lo vinculan con el medio natural.
- Diferenciar varios animales e indicar su utilidad para el ser humano.

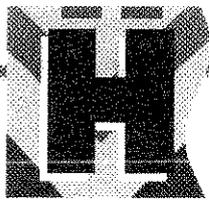
ACTIVIDADES

- Lectura por parte del maestro de cada refrán.
- El maestro motivará a los alumnos para que expliquen el significado de cada refrán.
- Organizar grupos asignándoles a cada uno un refrán para que lo discutan y grafiquen.
- Breve explicación de los materiales que se utilizarán en las hojas de trabajo (algodón, tela, cuero).
- Ejecutar cada hoja de trabajo por separado, propiciando la memorización del refrán que corresponde y su significado.

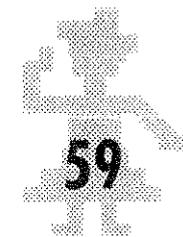
RECURSOS

- Tiras de papel con los refranes escritos esto propiciará la relación de los niños con la palabra escrita.
- Hoja de papel para dibujos.
- Crayones, pinturas.
- Materiales: tela, cuero, plumas y algodón, tijeras, goma.

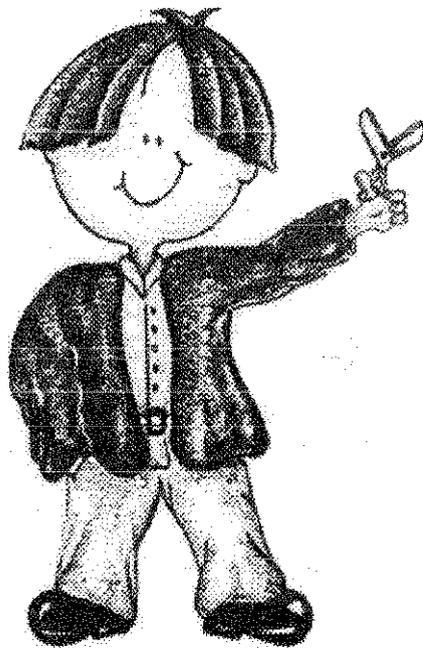




OJA DE TRABAJO # 1

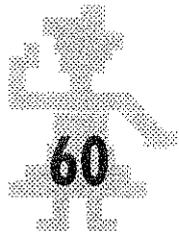


INSTRUCCIONES: Corta, de tela, el vestido de la mona y colócalo en la línea punteada, luego escribe la palabra que esta en puntos.

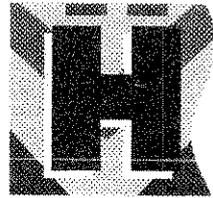


EVIDENCIAS DE LOGRO: Elaboró adecuadamente el vestido y escribió correctamente la palabra.





60



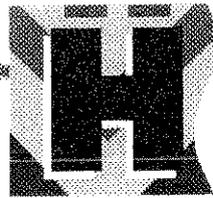
OJA DE TRABAJO #2

INSTRUCCIONES: Pégale algodón al cuerpo de la oveja y escribe la palabra siguiendo la línea punteada.

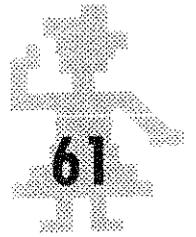
oveja



EVIDENCIAS DE LOGRO: Pegó adecuadamente el algodón en la oveja y escribió la palabra.



OJA DE TRABAJO #3



61

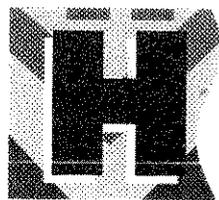
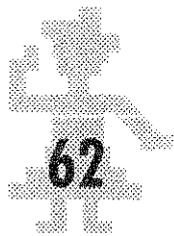
INSTRUCCIONES: Pégame plumas al cuerpo del pájaro y escribe la palabra siguiendo la línea punteada.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Pego satisfactoriamente las plumas en el pájaro y escribí la palabra.

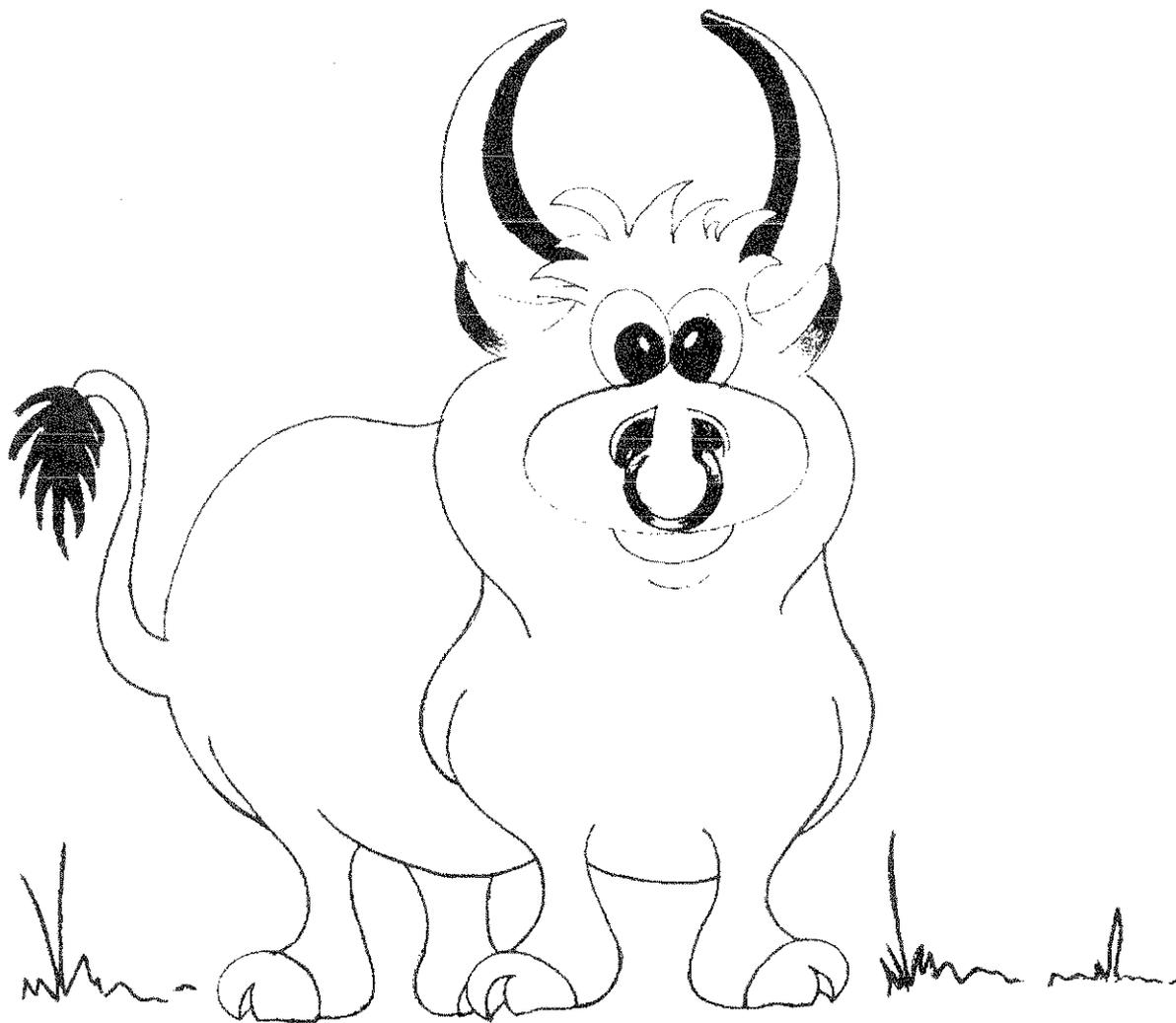


Pájaro



OJA DE TRABAJO #4

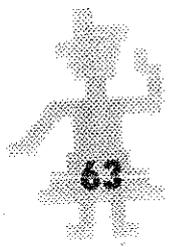
INSTRUCCIONES: Pégale cuero al cuerpo del toro y escribe la palabra siguiendo la línea punteada.



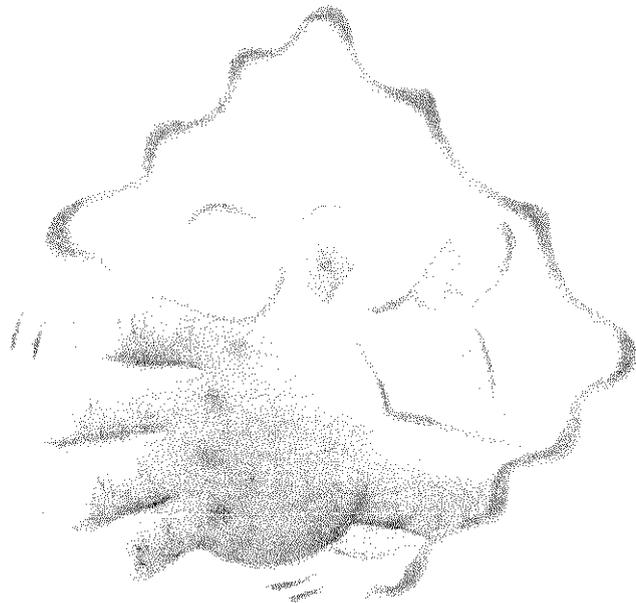
EVIDENCIAS DE LOGRO: Pego satisfactoriamente el cuero en el toro y escribió la palabra satisfactoriamente.

CONVERSANDO

- Aprendamos de memoria los poemas.
- Investiguemos los nombres de cada uno de los dedos de la mano.

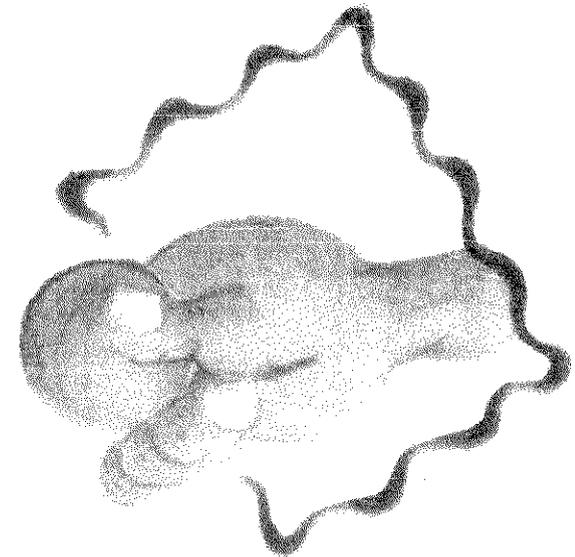


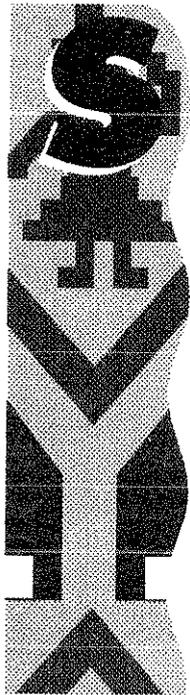
Tortitas y más tortitas,
para su madre las más bonitas,
abre la cajita de la confitura,
¿cómo la quieres blanda o dura?



Este es el padre,
esta esta es la madre,
este es el hijo mayor,
esta es la hermana mayor
siempre adornada,
y éste el regañón.

Pon, pon.
dinerito en el bolsón,
que no se lo lleve,
ningún ladrón,
pónmelo aquí,
el centavito y quetzalito





UGERENCIAS DE APLICACIÓN

Esta serie de poesías abarcan el tema de la mano y los dedos, por lo que pueden utilizarse para desarrollar el conocimiento de esta parte del cuerpo, además de que por ser parte de la literatura oral, su desarrollo primordial se dará en el área de lenguaje. Sugerimos también su aplicación como elemento correlacionador de otras áreas de aprendizaje.

Las hojas de trabajo intentan el logro de los siguientes objetivos:

QUE EL NIÑO:

- Identifique lateralidad de las manos.
- reconozca el nombre de cada dedo de la mano.

Otras actividades sugeridas se enmarcan en el área de:

LENGUAJE

- Memorice poemas breves.
- Identifique elementos de los poemas.
- Relacione otras poesías que se refieran a las manos.

PRELECTURA

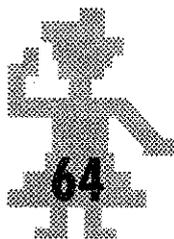
- Identifique sonidos iniciales y finales de palabras.
- Reconozca sonidos vocálicos.

BELLEZA, TRABAJO Y RECREACION

- Marque ritmos utilizando las diferentes partes del cuerpo.
- Reproduzca creativamente, modificando situaciones y dramatizaciones vistas con anterioridad.

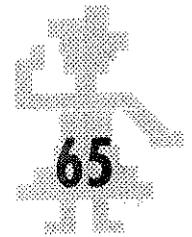
AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- Dramatice escenas de su entorno local (mercado)
- Practique actividades que permitan vinculación con el medio natural (proyecto visita a un mercado)
- Establezca relaciones de vecindad dentro de su entorno (comunidad).
- Identifique las partes de su cuerpo.

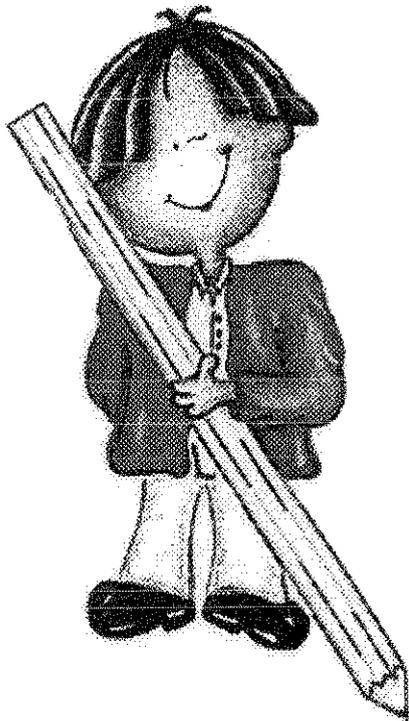




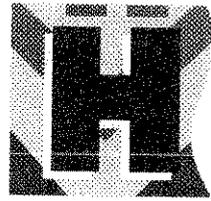
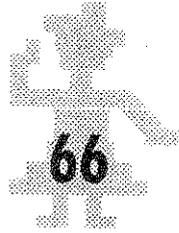
HOJA DE TRABAJO # 1



INSTRUCCIONES: Coloca tu mano derecha sobre la hoja y repásala con crayón rojo, luego recorta del almanaque los números del 1 al 5 y pega uno en cada dedo ordenadamente.

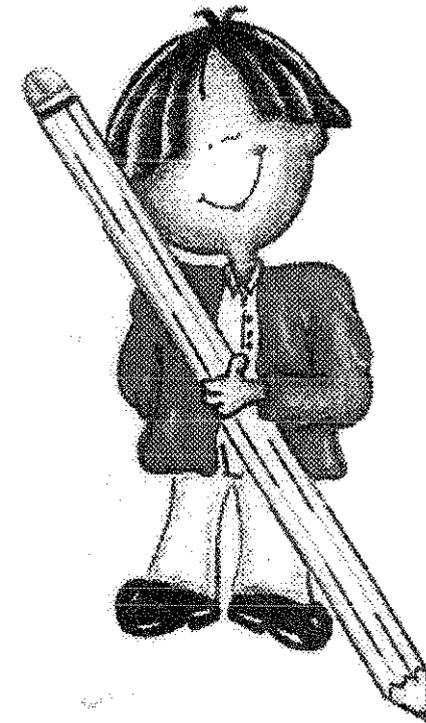


EVIDENCIAS DE LOGRO: Dibujo con rojo su mano derecha y asigno un número a cada dedo.

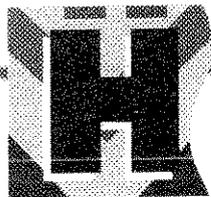


OJA DE TRABAJO #2

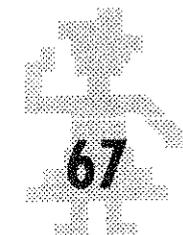
INSTRUCCIONES: Coloca tu mano izquierda sobre la hoja y repásala con lápiz, luego recorta pedacitos de papel verde y pégalos en el dibujo de la mano.



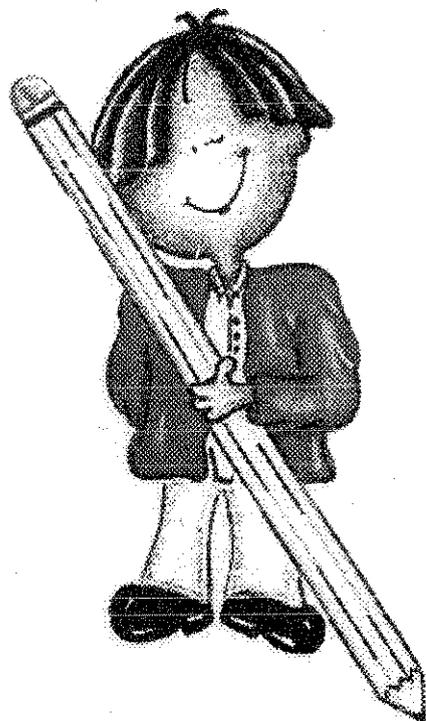
EVIDENCIAS DE LOGRO: Dibujo satisfactoriamente su mano izquierda y recorto y pego trozos de papel verde en la figura.



OJA DE TRABAJO #3



INSTRUCCIONES: Dibuja tu mano derecha y pinta cada una de diferente color, luego repite el nombre de cada dedo.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Basándose en el modelo diferencio cada dedo y expreso sus nombres adecuadamente.



68

A
E
I
O
U

El lobo está allá

El lobo se fué

El lobo está allí

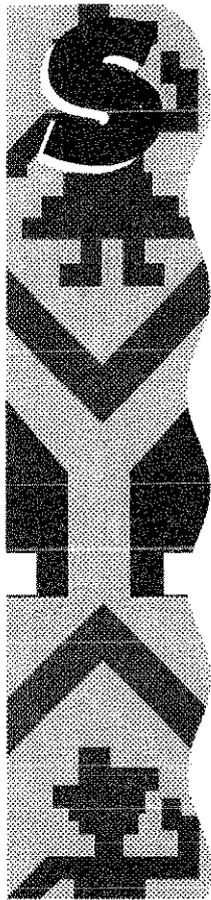
El lobo soy yo

El lobo eres tú

CONVERSANDO

- Aprendamos de memoria el poema
- Marquemos con diferentes colores cada una de las vocales que aparecen en el texto.





UGERENCIAS DE APLICACIÓN

Este poema puede utilizarse como fin en sí mismo es decir la enseñanza del poema por el poema mismo. Además como medio correlacionador de las otras áreas de aprendizaje principalmente prelectura.

Que el niño en:

LENGUAJE

- Escuche comprensivamente lo expresado por los demás.
- Narre experiencias propias.
- Recite de memoria poemas breves.
- Dialogue en forma organizada con sus compañeros.

PRELECTURA

- Represente gráficamente las imágenes del poema
- Identifiquen sonidos vocálicos.

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Identifique cardinalidad de conjuntos

- Reconozca el número 5 y su cardinalidad.

AMBIENTE NATURAL Y SOCIAL

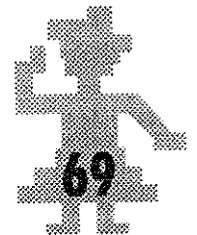
- Identifique al «lobo» como un animal salvaje.
- Clasifique animales salvajes y animales domésticos.
- Practique actividades que lo vinculen con el medio social y natural.

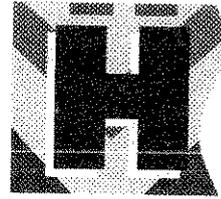
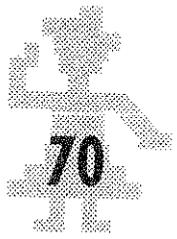
BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Utiliza correctamente el lápiz
- Sigue una línea punteada hasta definir figuras
- Pinta con creatividad los dibujos.

ACTIVIDADES

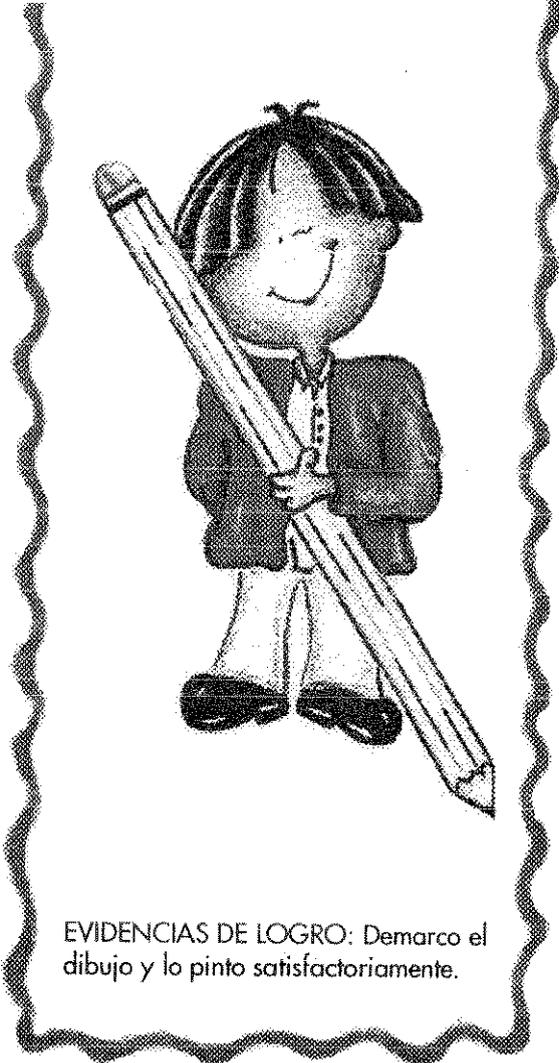
- El maestro motiva a los alumnos a memorizar el poema.
- Los niños recitan el poema en la forma como les fue enseñado y en el proceso reversible.
- Realizar juegos para el aprendizaje de las vocales y sus sonidos.
- Hoja de trabajo No. 1
Delineación de figura y pintado.
- Hoja de trabajo No. 2
Escritura y reconocimiento de las letras.
- Hoja de trabajo No. 3
Clasificación de animales en salvajes y domésticos.



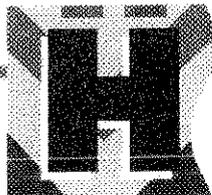


OJA DE TRABAJO #1

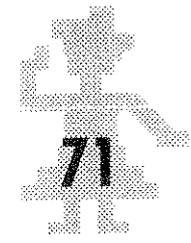
INSTRUCCIONES: Sigue la línea punteada del dibujo y luego píntalo.



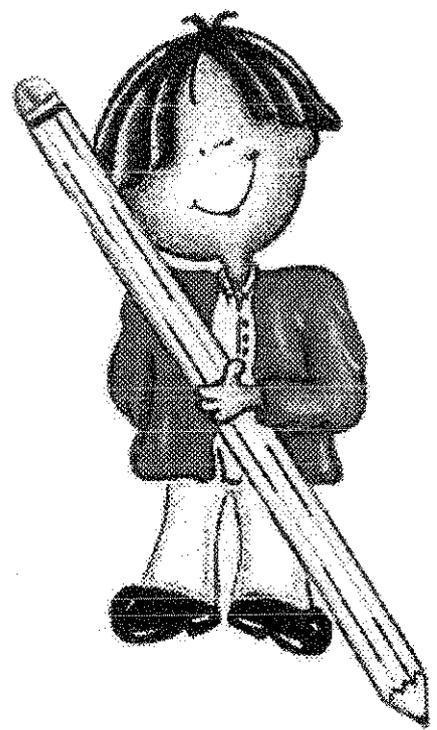
EVIDENCIAS DE LOGRO: Demarco el dibujo y lo pinto satisfactoriamente.



OJA DE TRABAJO #2



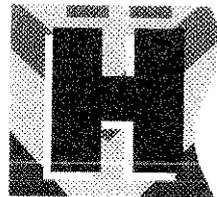
INSTRUCCIONES: Sigue la línea punteada y escribe la letra, luego encuentra a la derecha la letra igual a la que dibujaste.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Delineo las letras e identifico sus iguales.

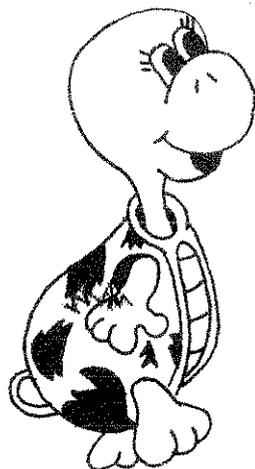
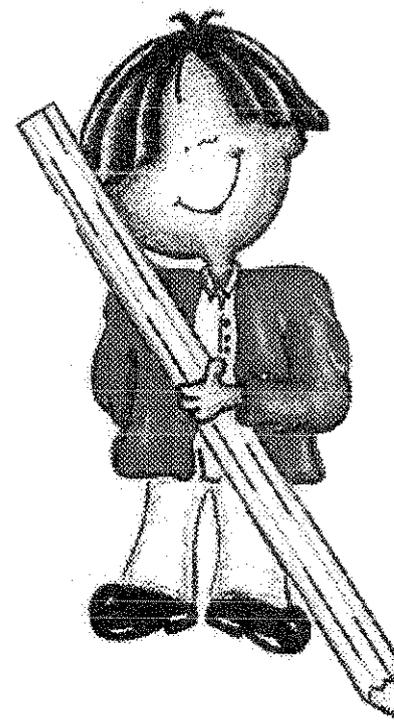
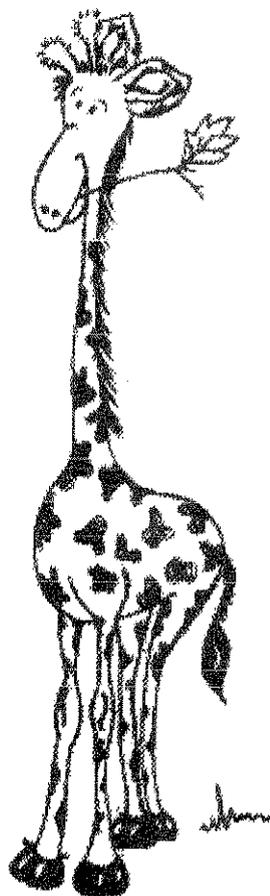
u
o
a
e
a

a
e
i
o
u



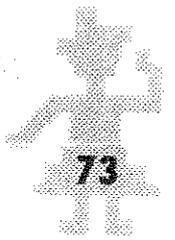
OJA DE TRABAJO #3

INSTRUCCIONES: Pinta de amarillo los animales salvajes y de rojo los domésticos



EVIDENCIAS DE LOGRO: Clasifico acertadamente los animales.

Vicente



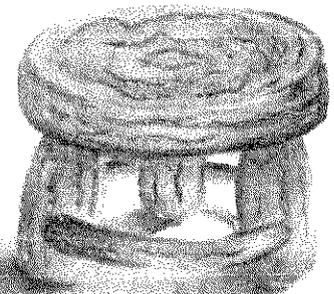
73

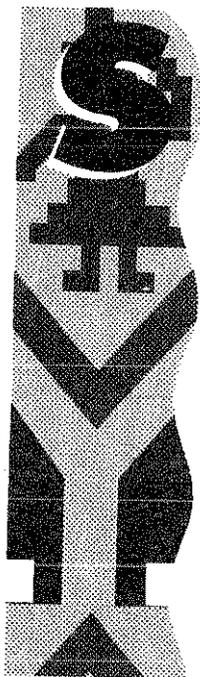


Mamá ahí viene Vicente,
sácale un banquito,
para que se sienta,
y sino se sienta,
mándalo a la plaza,
a vender mostaza,
y si no la vende,
púyale la panza.

CONVERSANDO

- Aprendamos de memoria el poema.
- Realicemos un dibujo alusivo al poema.





UGERENCIAS DE APLICACIÓN

Este poema se seleccionó por su brevedad y sus motivos sencillos que se adaptan al nivel de comprensión de los niños de esta edad. Con él se pretende que el niño en:

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Compare cantidades de elementos en términos de éste tiene más, éste tiene menos.
- Establezca relaciones temporales: ayer, hoy, mañana, tarde, noche.

LENGUAJE

- Escuche comprensivamente poemas.
- Recite de memoria poemas breves.

PRELECTURA

- Identifique sonidos iniciales y finales de palabras.
- Reconozca sonidos vocálicos.

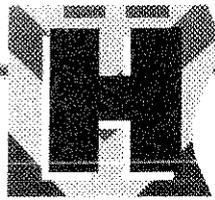
BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Marque ritmos utilizando las diferentes partes del cuerpo.
- Reproduzca creativamente, modificando situaciones y dramatizaciones vistas con anterioridad.

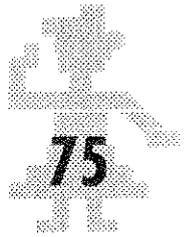
AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- Dramatice escenas de su entorno local (mercado)
- Practique actividades que permitan vinculación con el medio natural (proyecto visita a un mercado)
- Establezca relaciones de vecindad, dentro de su entorno (comunidad).
- Identifique las partes de su cuerpo.

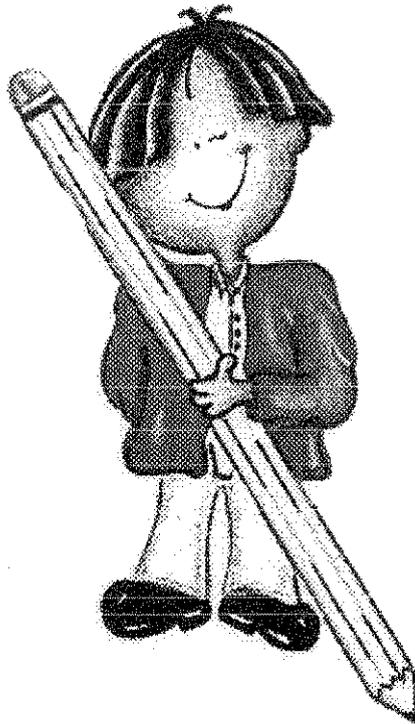




OJA DE TRABAJO #1



INSTRUCCIONES: Repasa la línea punteada y señala las partes del cuerpo; cabeza, tronco y extremidades.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Repaso satisfactoriamente la línea punteada e identifico las partes del cuerpo.



10/10/2010 10:10:10 AM

10/10/2010 10:10:10 AM

10/10/2010

10/10/2010

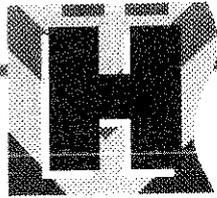
10/10/2010

10/10/2010

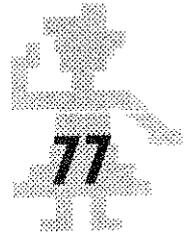
10/10/2010

10/10/2010

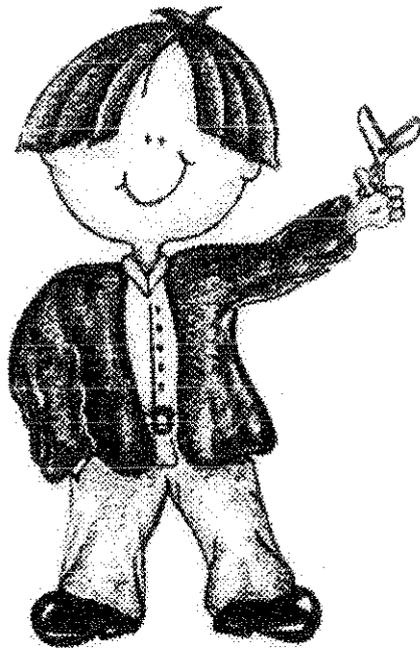
10/10/2010 10:10:10 AM



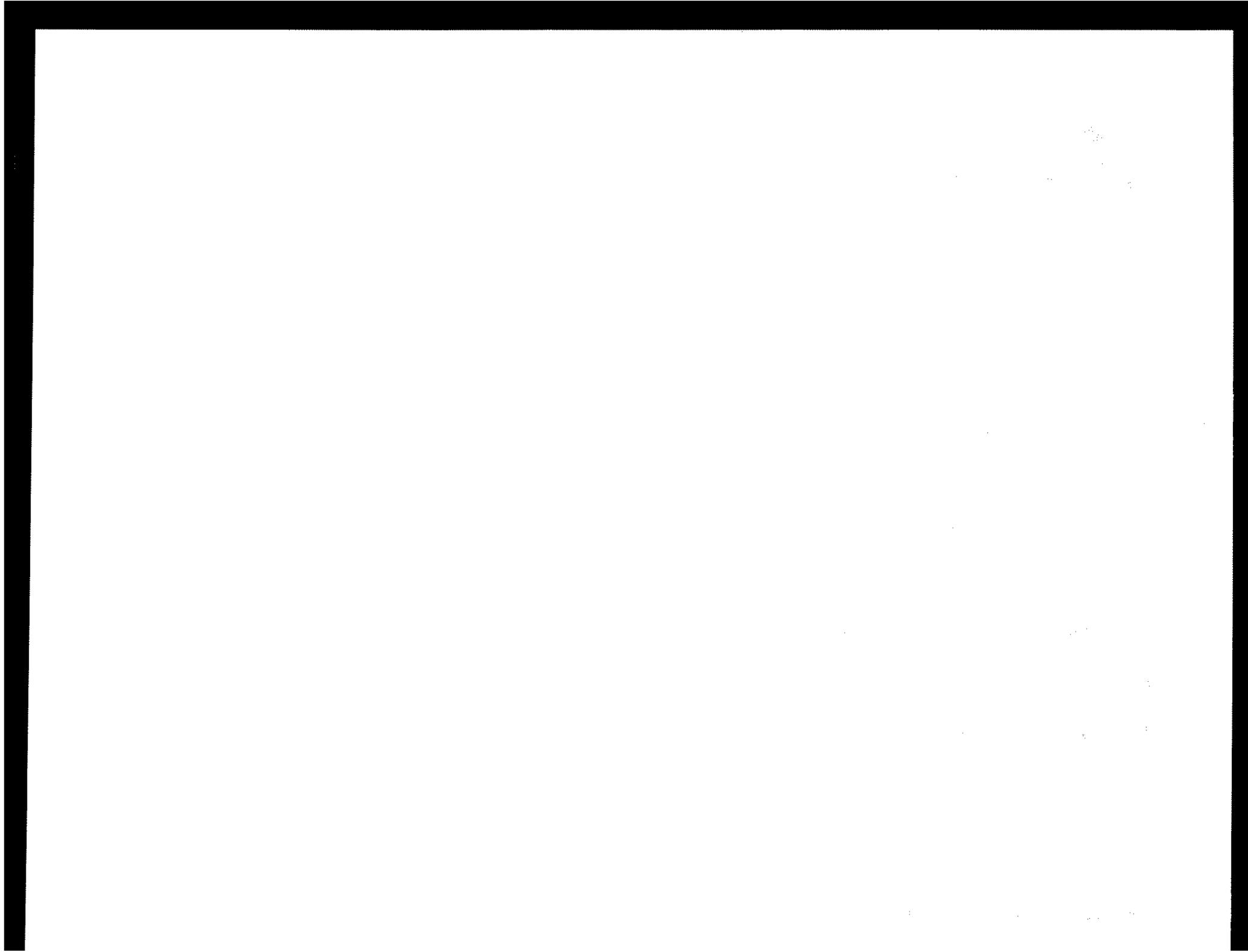
OJA DE TRABAJO #2

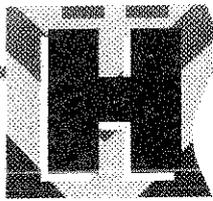


INSTRUCCIONES: Recorta y pega figuras y forma un mercado.

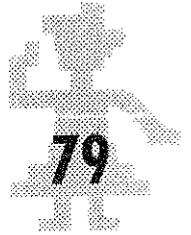


EVIDENCIAS DE LOGRO: Recorto y pego adecuadamente las figuras.





OJA DE TRABAJO #3

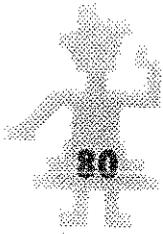


INSTRUCCIONES: Marca con una X los grupos donde haya mas y con un círculo donde haya menos.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Marco satisfactoriamente los grupos segun cantidad.

abcd	abc

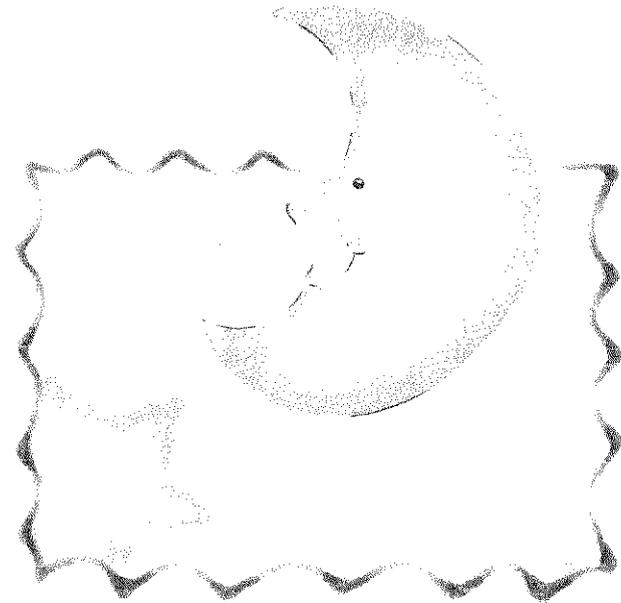


Poesías



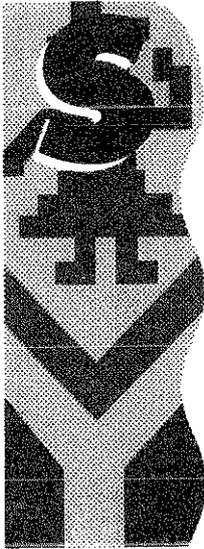
En el circo la alegría
se salió del redondel
y el payaso se reía
con su cara de pastel

Luna, luna
toma tu tuna
bota las cáscaras
a la laguna



CONVERSANDO

- Aprendamos de memoria los poemas
- En grupo pongamos música a cada poema



UGERENCIAS DE APLICACIÓN

Que el niño en:

LENGUAJE

- Memorice poesías breves.
- Recite poemas breves.

PRELECTURA

- Identifique sonidos vocálicos.
- Identifique sílabas iniciales y finales de las palabras.

INICIACION MATEMATICA

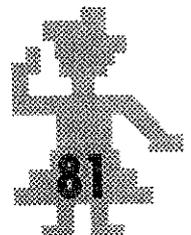
- Siga una secuencia de números.

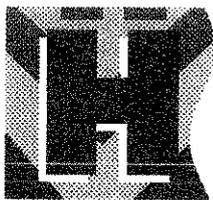
BELLEZA, TRABAJO Y RECREACION

- Recorte figuras sencillas.
- Manipule materiales diversos con diferentes técnicas.

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

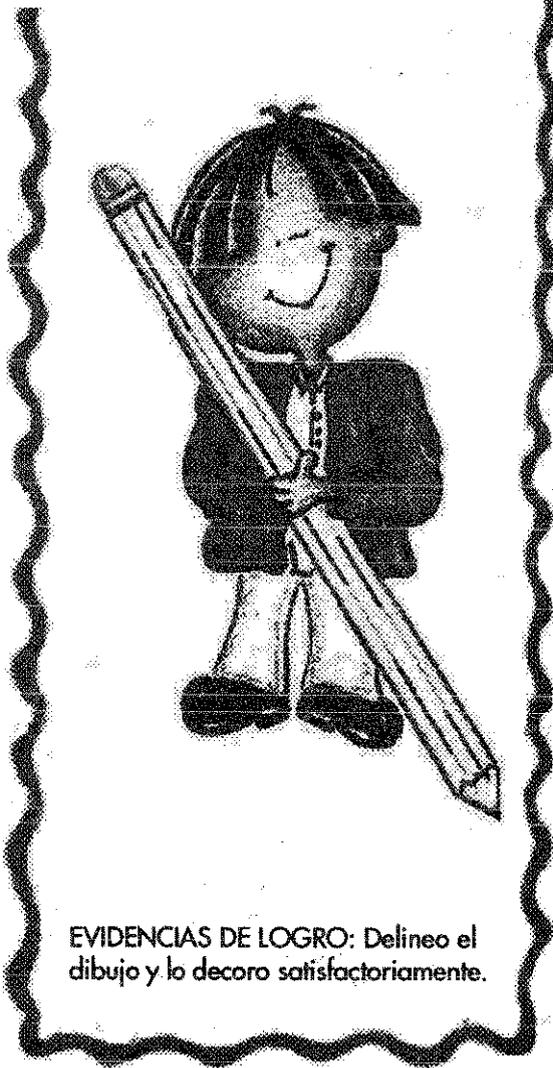
- Dialogue en forma organizada con sus compañeros.
- Reconozca el circo como un lugar recreativo.
- identifique la luna con un astro.



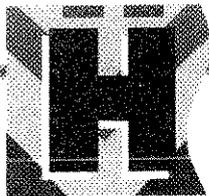


OJA DE TRABAJO #1

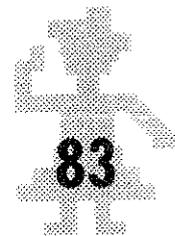
INSTRUCCIONES: Une los puntos para formar al payaso y luego decóralo con bolitas de papel.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Delineo el dibujo y lo decoro satisfactoriamente.



OJA DE TRABAJO #2

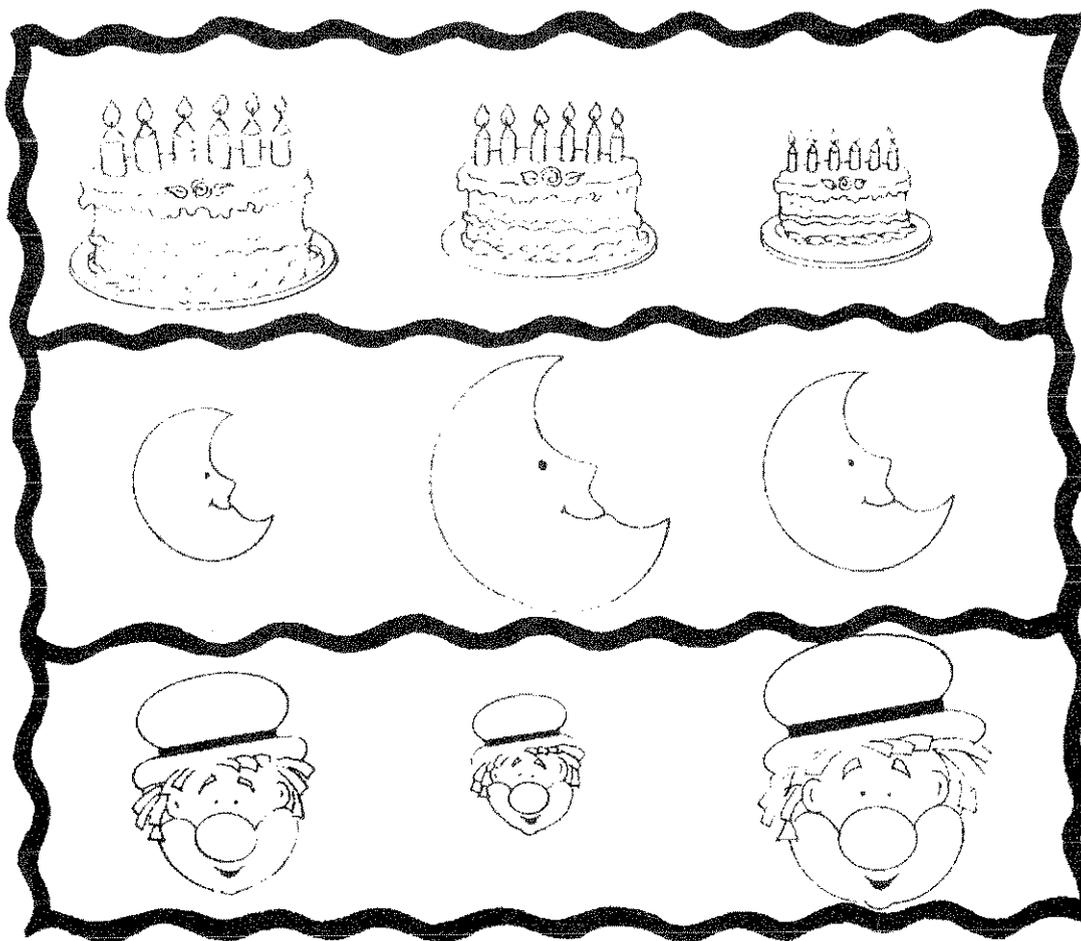


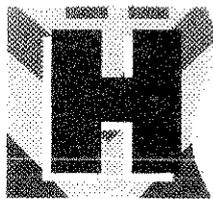
83

INSTRUCCIONES: Marca el dibujo mas pequeño de cada serie.



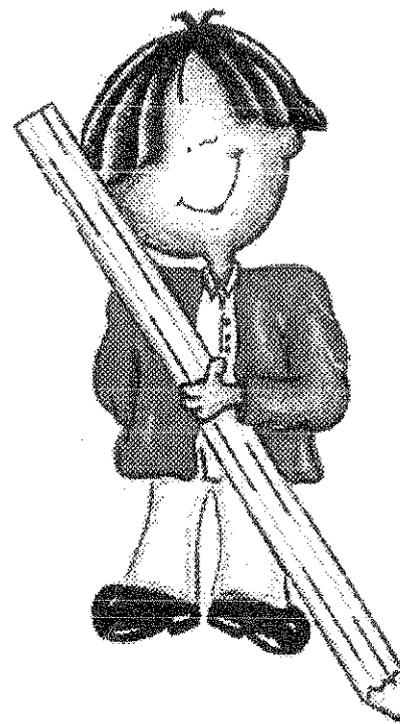
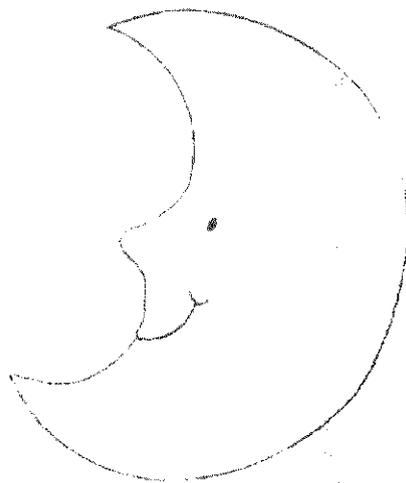
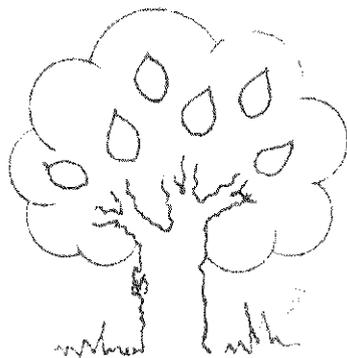
EVIDENCIAS DE LOGRO: Identifico los dibujos mas pequeños de cada serie.





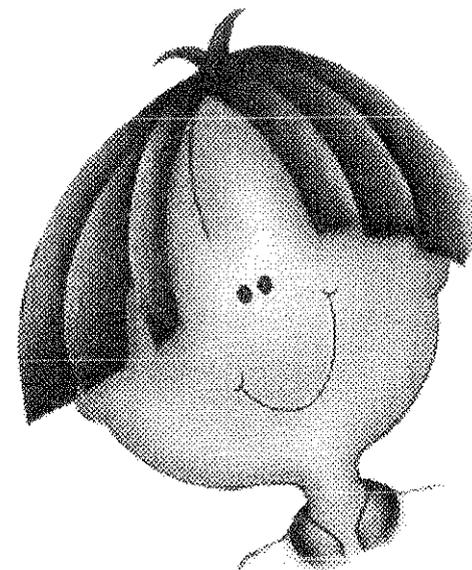
OJA DE TRABAJO #3

INSTRUCCIONES: Pinta de rojo los elementos que estén arriba y de amarillo los que estén abajo.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció la posición de un elemento respecto del otro.

A artes



y Artesanías

Populares

10/10/10

1

2

3

4

5

6

7

8

9

10

11

12

13

14

15

16

17

18

19

20

21

22

23

24

25

26

27

28

29

30

31

32

33

34

35

36

37

38

39

40

41

42

43

44

45

46

47

48

49

50

51

52

53

54

55

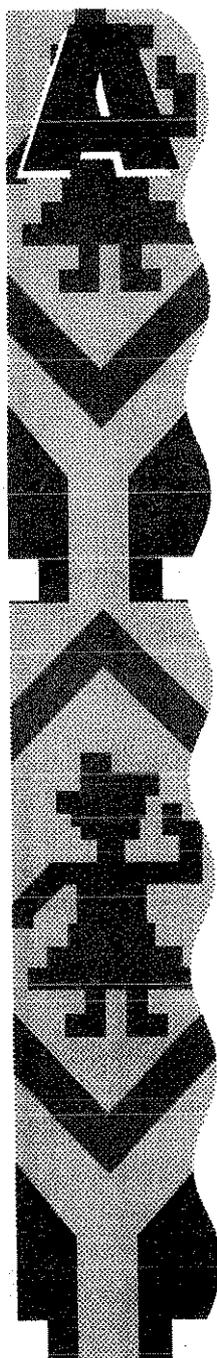
56

57

58

59

60



ARTES Y ARTESANÍAS POPULARES

GUÍA DE CONTENIDOS

- La chicharra
- Pastores de alambre de la ciudad de Guatemala
- Anicillos pintados de Zacapa
- Trastecitos de loza Mayólica

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Identifiquen los objetos presentados como una artesanía popular y tradicional.
- Observen y reconozcan formas y dimensiones de los objetos.
- Conozcan la teoría básica y elemental de la fabricación de las artesanías.
- Adquieren sensibilidad motriz;

ORIENTACIÓN DIDÁCTICA

- Elaboren con material mínimo una chicharra hasta lograr darle sonido con la ayuda de la maestra,
- Dibujen las formas de los pastores de alambre utilizando su creatividad.
- Comparen tamaños y diseños de la loza mayólica para que ellos puedan identificarla;
- Modelen en plastilina lo visto en clase,

- Describan oralmente la fabricación de la chicharra;
- Identifiquen el sabor de los anicillos y diferencien los dulces tradicionales de los no tradicionales.

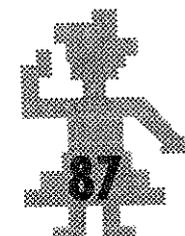
SUGERENCIAS SOBRE LA MANERA DE EVALUAR

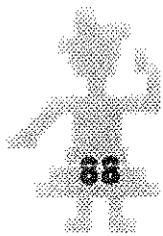
Matemáticas
Utilizando las formas en conjuntos.
Lenguaje
Descripciones
Ambiente Social y Natural
Conocimiento del medio
Belleza, Trabajo y Recreación
Ubicaciones de lugares
Representaciones gráficas
Sonidos

EVALUACIÓN SOBRE LA ORIENTACIÓN DIDÁCTICA

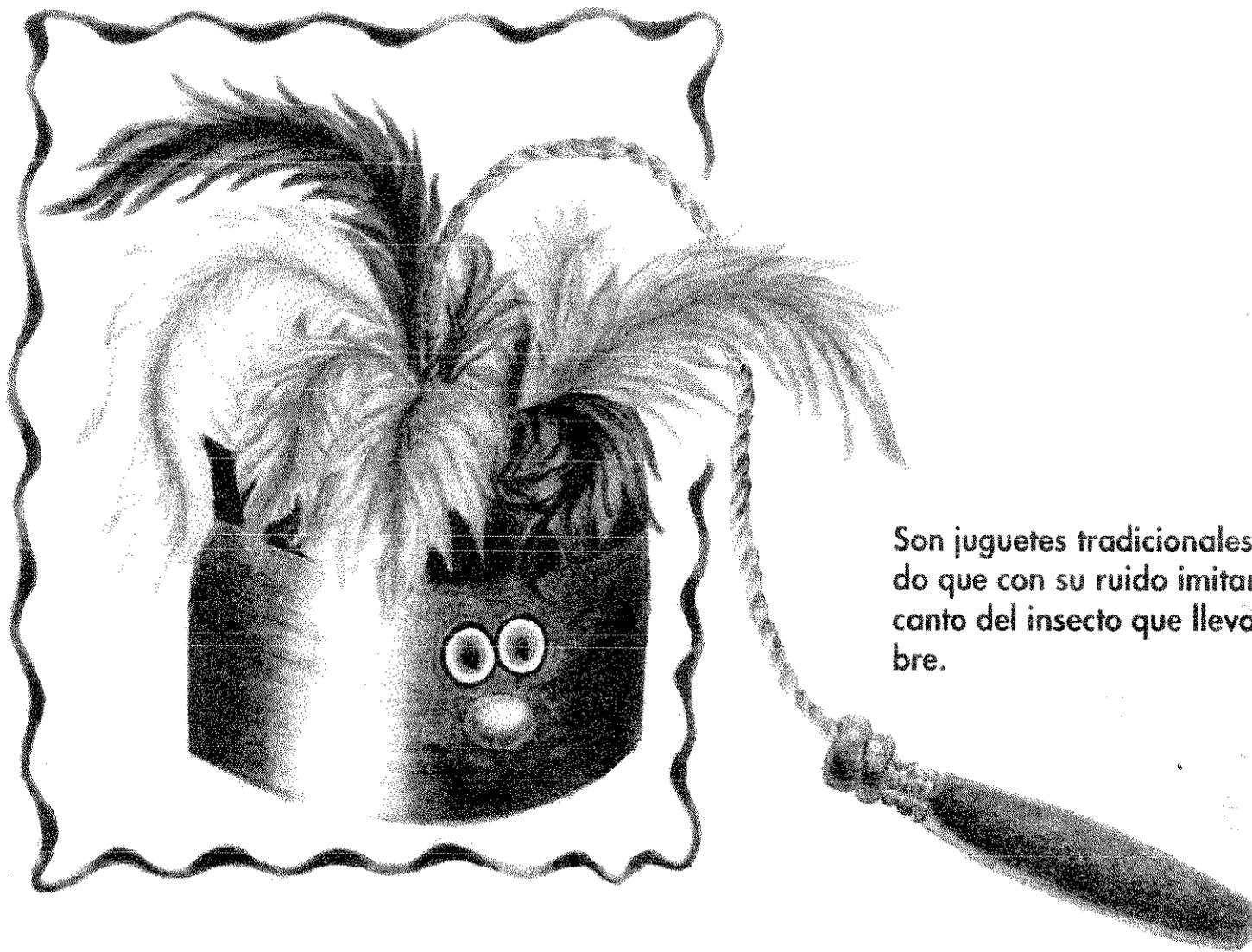
Escala de Aplicación la unidad de Artes y Artesanías Populares

Dominio Afectivo	Dominio Cognoscitivo
Atención	Iniciación mneomotécnica
Participación	Conocimiento del medio
Imaginación	Relación de sonidos
Limpieza	Ubicaciones (lugares)

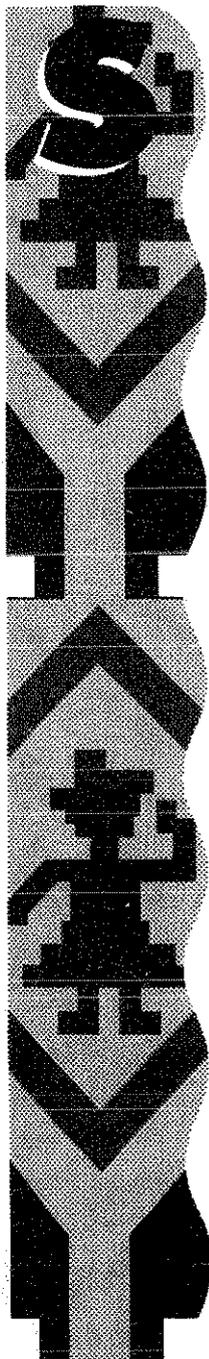




Chicharras o Ronrones



Son juguetes tradicionales de mucho colorido que con su ruido imitan el sonido del canto del insecto que lleva el mismo nombre.



UGERENCIAS DE APLICACIÓN

Las Chicharras o ronrones son artesanías que tienen como finalidad la recreación.

En la educación puede ser utilizado como fin en sí mismo, es decir como juguete, recurso motivador, y como elemento correlacionador de las otras áreas de aprendizaje.

Fue seleccionado porque además de ser un juguete con el que los niños se encuentran familiarizados, su construcción es sencilla en relación con el nivel de desarrollo psicomotor de los niños de este grado, sugerimos su aplicación en las siguientes áreas:

Que el niño en:

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Reconozca equivalencias entre dos o más conjuntos de elementos.
- Utilice adecuadamente adverbios: todos, algunos, ninguno.
- Compare cantidades de elementos en términos de: éste tiene más, éste tiene menos.
- Compare cantidades de elementos en términos de: ayer, hoy, mañana, antes, después, tarde, noche y otros.

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- Agrupe los elementos de una clase en subclases de acuerdo a un criterio clasificador.
- Practique actividades que permitan vinculación con el medio social y natural.
- Reproduzca la ubicación de un elemento, dada

una referencia.

- Establezca relaciones de vecindad, orden e inclusión.

LENGUAJE

- Narre experiencias propias.
- Exprese oralmente características observables de los objetos, personas, animales, plantas.
- Compare dos objetos, estableciendo semejanzas y diferencias.

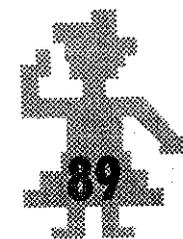
PRELECTURA

- Discriminen sonidos iniciales y finales de palabras.
- Reconozca sonidos vocálicos.

ACTIVIDADES

Para lo anterior se sugieren las siguientes actividades:

- Explicar al niño el tema auxiliándose de la información proporcionada en el contenido. Acompañando a la exposición, el maestro podrá presentar uno o más modelos de chicharras para que el niño se forme una idea precisa del hecho folclórico.
- A continuación el niño puede pintar una hoja de trabajo que represente una chicharra, tomando como modelo, los juguetes presentados por el maestro. De esta manera tendrá oportunidad de fijar la información proporcionada por el maestro. (Hoja de trabajo No. 1)
- Hoja de trabajo No. 2



El niño describirá la escena representada y localizará al vendedor de chicharras.

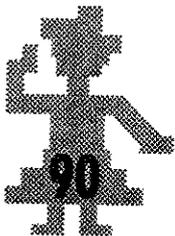
- Hoja de trabajo No. 3
Establecerá relaciones de equivalencia entre los conjuntos de chicharra presentados.
- Armar una chicharra según los moldes presentados. Es recomendable que el maestro proporcione los materiales preparados para ser armados. Se debe hacer énfasis en el objeto elaborado por los alumnos no reproducirá el sonido, ya que para ello se debe cubrir la «pita» con brea y ésta es una técnica del dominio del «chicharrero».

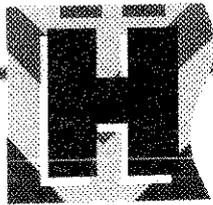
RECURSOS

- Actividad No. 1
Texto informativo sobre las chicharras.
Modelos de chicharras.
- Actividad No. 2

Hoja de trabajo No. 1
Modelos de chicharras tradicionales
Crayones o pinturas.

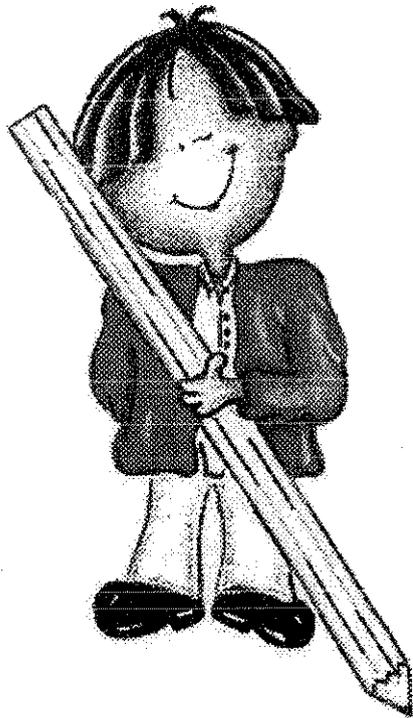
- Actividad No. 3
Hoja de trabajo No. 2
pinturas y/o crayones
- Actividad No. 4
Hoja de trabajo No. 3
- Actividad No. 5
Rollos de cartón (pueden utilizarse los desechos del papel sanitario).
Tiras de papel esmaltado de diferentes colores.
Plumas naturales pequeñas.
Añilinas para colorear las plumas.
Pita
Palitos de madera (pueden utilizarse los que sirven para fabricar helados)
Goma, Tijeras



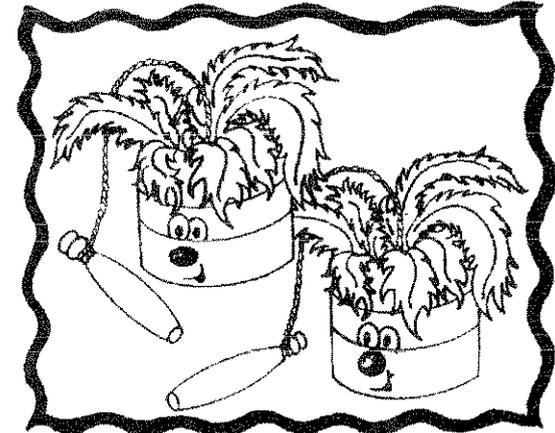
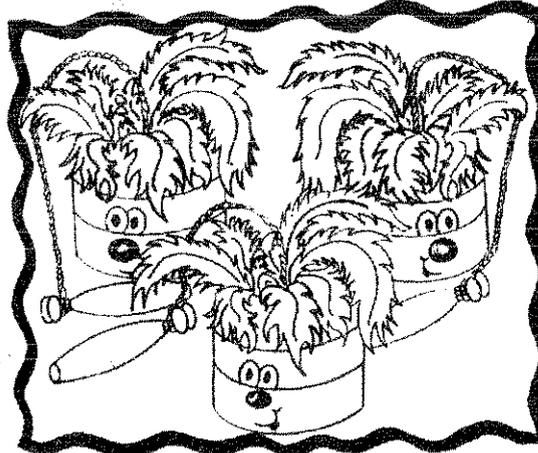
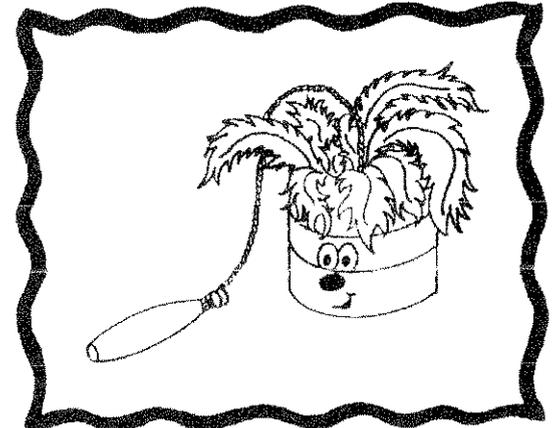
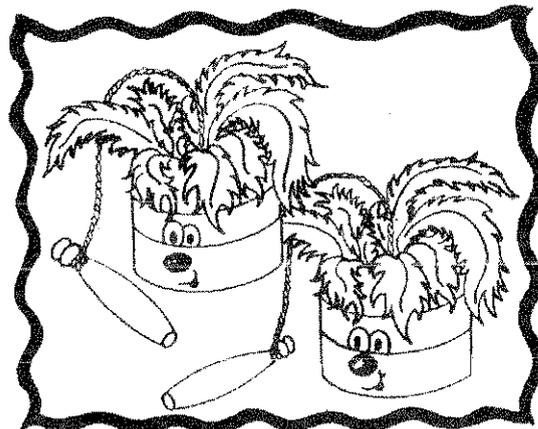


OJA DE TRABAJO #3

INSTRUCCIONES: Pinta los conjuntos que tengan el mismo numero de chicharras.

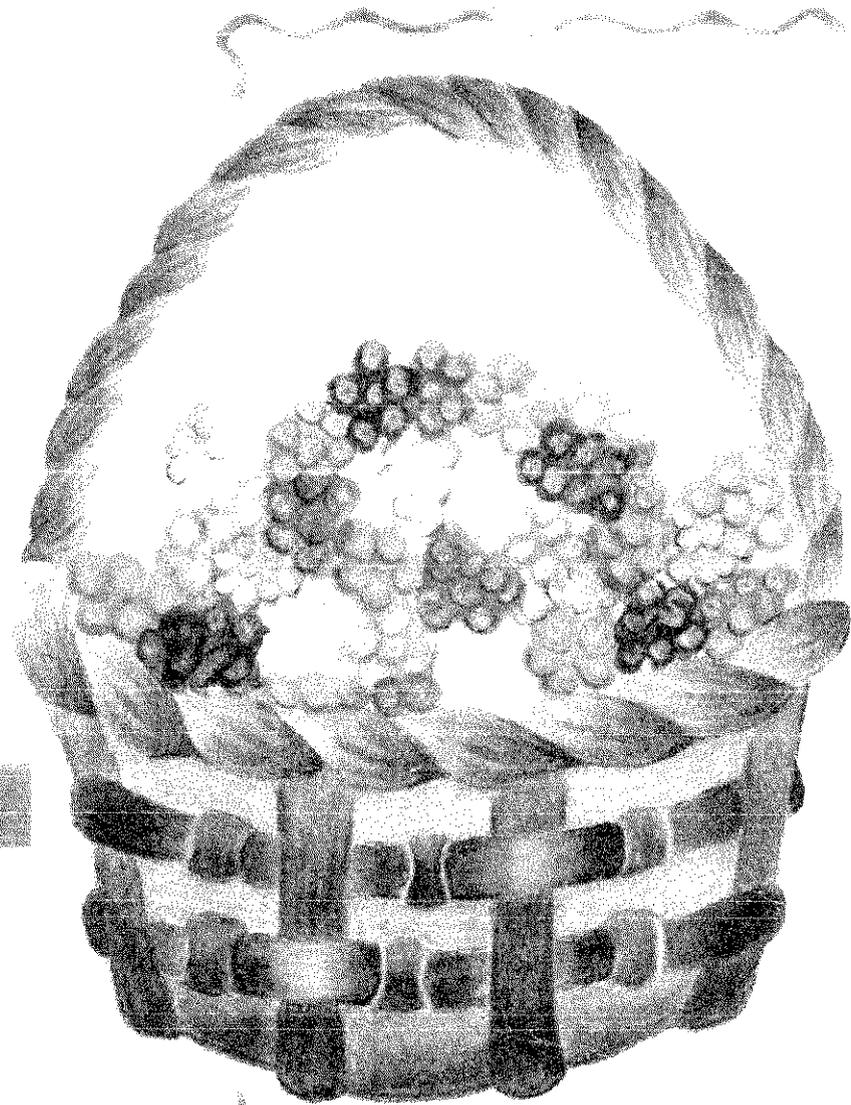


EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció la equivalencia entre dos conjuntos.





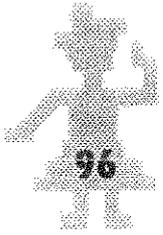
Anicillos Pintados en Zacapa



Los anicillos pintados son una de las golosinas tradicionales elaboradas en Guatemala.



En esta ocasión hablaremos de los anicillos de elaboración casera, pues en la actualidad la mayoría de estos se hacen en fábricas. La señora de Josefa de Sagastume, originaria de Zacapa es una anicillera, que aprendió el oficio desde patoja.



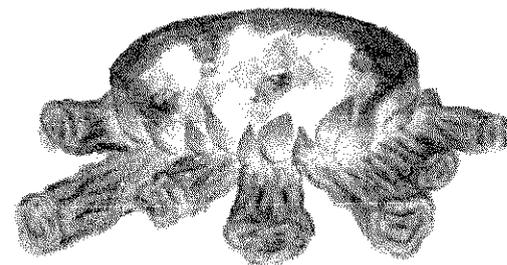
El oficio se lo enseñó su madre y
doña Josefa a su vez se lo ense-
ñó a sus cuatro hijas.

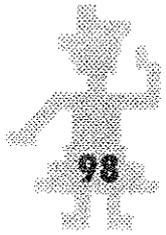


Para la elaboración de los anicillos se utiliza anís, azúcar, manía, semillas de marañón, pepitoria, canela, limón y colores vegetales.

Se preparan en comales encima de braceros con poco fuego .

El trabajo es muy duro pues hay que mantener las manos dentro de los comales calientes, pero trae cuenta pues se logra vender bien.



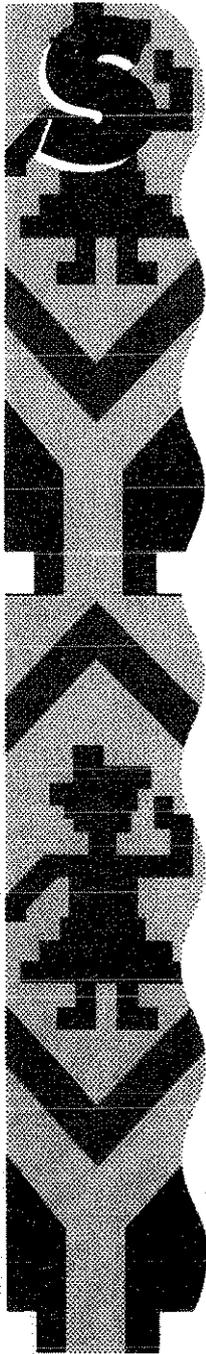


98



La venta se realiza dentro de la misma comunidad y a veces se llevan a otra. La elaboración de los anicillo contribuye a la economía del hogar de doña Josefina.





UGERENCIAS DE APLICACIÓN

Este arte popular fue seleccionado porque consideramos que por medio del «gusto» el niño puede familiarizarse con una técnica artística y una forma de agenciarse ingresos, en este caso la de la elaboración de anicillos. Por otra parte consideramos de gran importancia su enseñanza dado que el acelerado proceso de industrialización del que han sido objeto los anicillos.

Sugerimos su aplicación como fin en sí mismo y como elemento correlacionador de otras áreas de aprendizaje, de la siguiente manera:

Que el niño en:

PRELECTURA

- Compare dos objetos, estableciendo semejanzas y diferencias.
- Agrupe los elementos de una clase de subclases de acuerdo a un criterio.
- Participe en juegos de clasificaciones guiadas por el maestro o en forma independiente.
- Represente gráficamente los objetos con los que se relacione.
- Identifique auditivamente sílabas iniciales y finales.

LENGUAJE

- Exprese en forma oral y gráfica, sus gustos y disgustos frente a situaciones específicas.
- Escuche comprensivamente lo expresado por los demás.
- Narre experiencias propias.
- Exprese oralmente características observables de los objetos con los que se relacione.
- Cumpla instrucciones y órdenes orales.
- Emplee con espontaneidad lenguajes expresivos para comunicar ideas, sentimientos y emociones.
- Escuche comprensivamente textos informativos que

se hayan escuchado.

- Dialogue en forma organizada con sus compañeros.

INICIACIÓN MATEMÁTICA

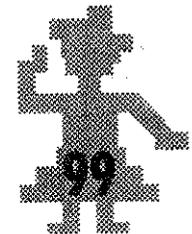
- Manipule objetos pequeños de diversas formas, tamaños, peso y textura.
- Compare los elementos de acuerdo a una dimensión (tamaño, longitud, peso).
- Ordene desde tres hasta siete elementos de acuerdo a una dimensión.
- Intercale uno o más elementos en una serie.
- Utilice adecuadamente adverbios: todos algunos o ninguno.
- Compare cantidades de elementos en términos de éste tiene más, éste tiene menos.

BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Realice juegos imitativos sobre las actividades de las personas en su entorno.
- Mantenga el equilibrio en diferentes posturas relacionada con la vida diaria.
- Recorte en papel, figuras sencillas.
- Modele formas simples con diversos materiales.
- Diferencie los colores primarios.

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

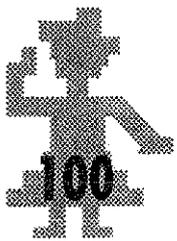
- Diferencie las funciones de los órganos de los sentidos.
- Se desplace con seguridad y confianza en actividades de la vida diaria, doméstica y escolar.
- Participe espontáneamente en juegos y actividades escolares.
- Practique actividades que permitan vinculación con el medio natural y social.

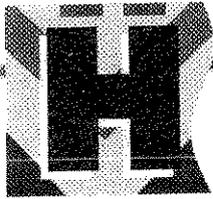


- Establecen relaciones de vecindad, orden e inclusión en mapas.

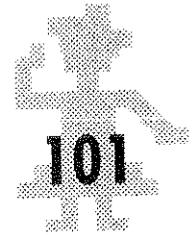
ACTIVIDADES

1. Explicación del maestro de:
 - Qué son anicillos?
 - Proceso de elaboración.
 - Quiénes lo elaboran?
 - Proceso de comercialización.
2. Los alumnos comentan lo explicado.
3. Realizan un dibujo representativo.
4. Hoja de trabajo No. 1
Pintar con los colores primarios las diferentes canastas de anicillos.
5. Hoja de trabajo No. 2
Rellenar la canasta con anicillos de colores, rojo, amarillo y azul, utilizando papel de china.
6. Hoja de trabajo No. 3
Marca con una X los alimentos que sean dulces.

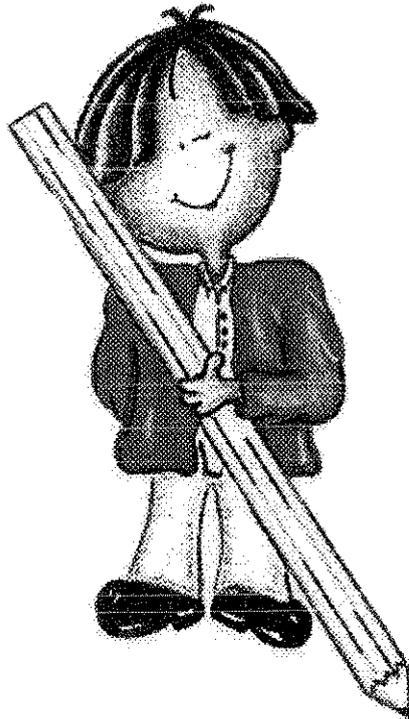




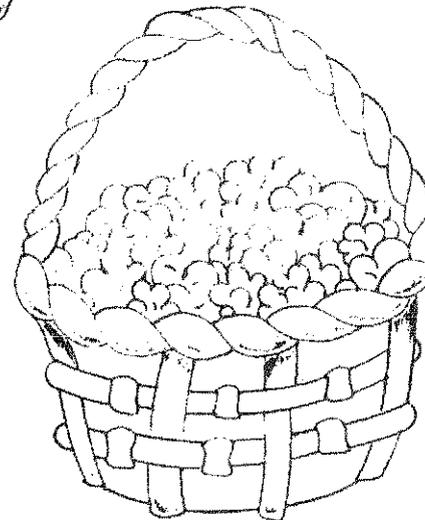
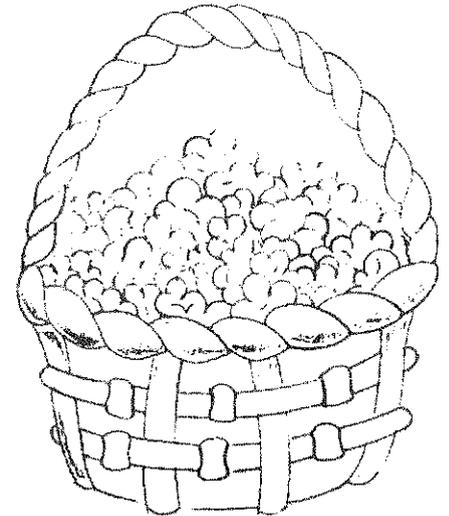
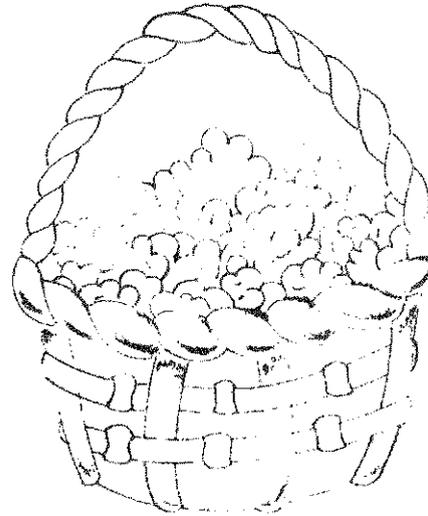
OJA DE TRABAJO #1

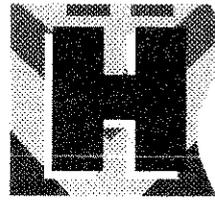
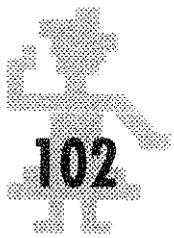


INSTRUCCIONES: Pinta cada canasta con un color primario.



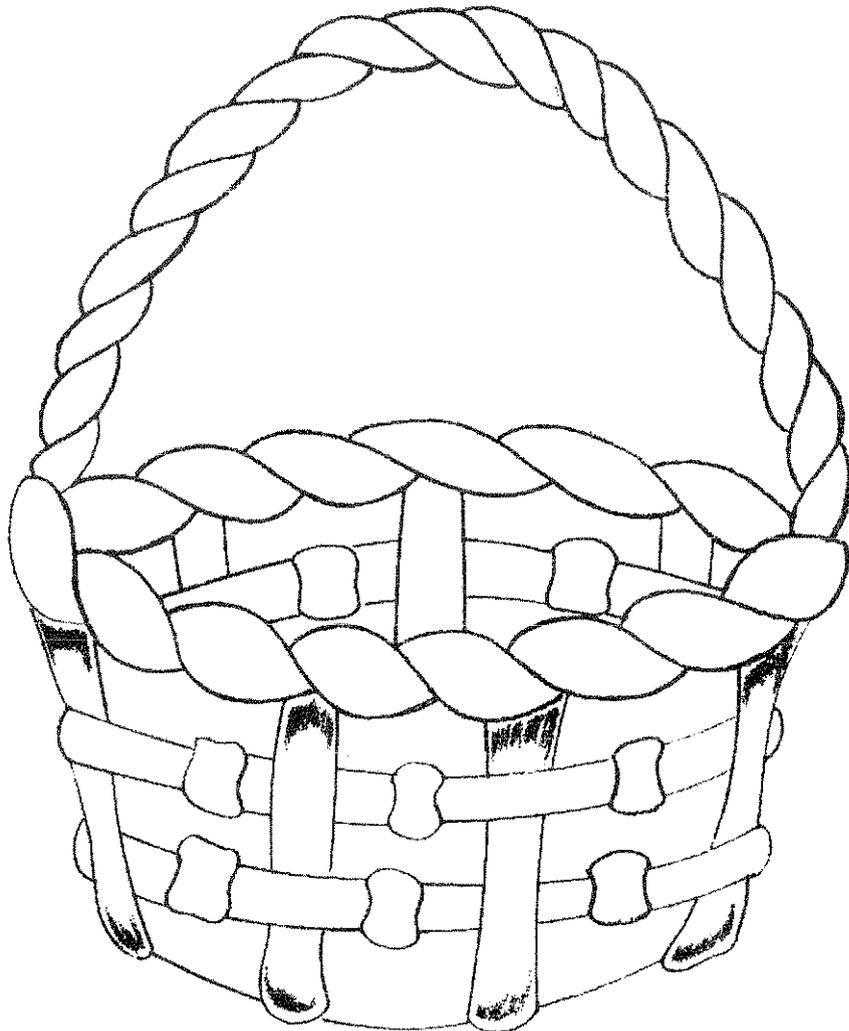
EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció y utilizo los colores primarios.



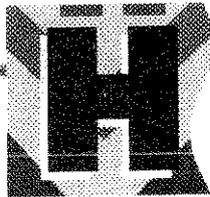


OJA DE TRABAJO #2

INSTRUCCIONES: Pega bolitas de papel de china, de colores primarios y llena la canasta de anicillos.



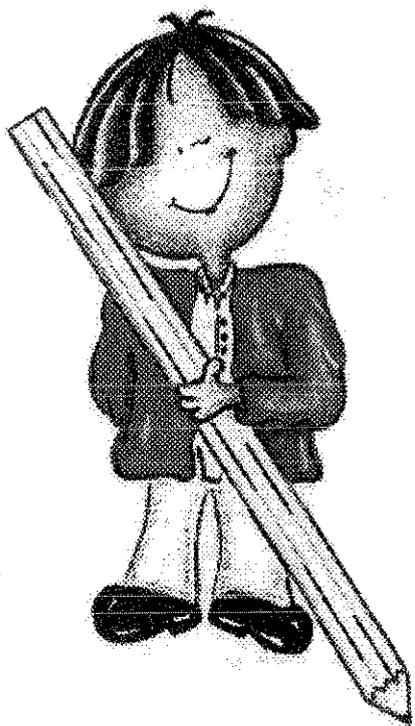
EVIDENCIAS DE LOGRO: Utilizo los colores primarios y con bolitas de papel lleno la canasta aplicando la goma adecuadamente.



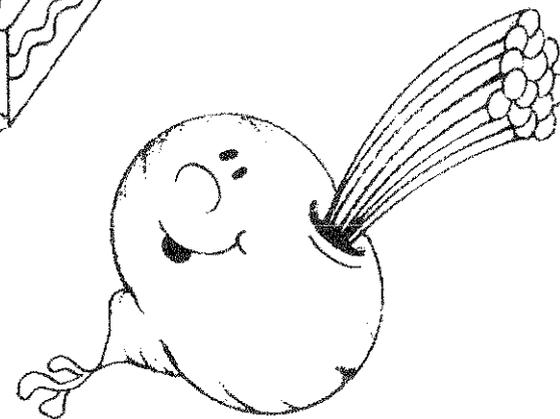
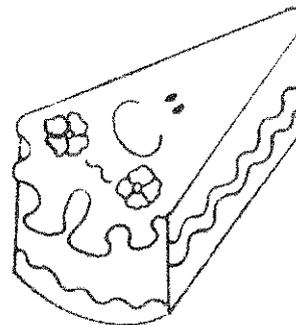
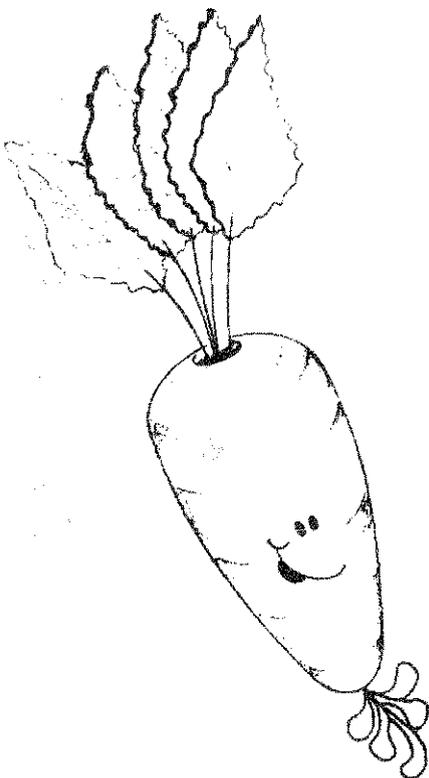
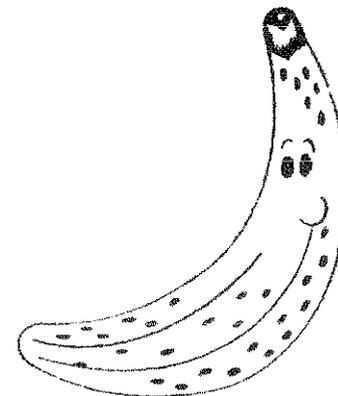
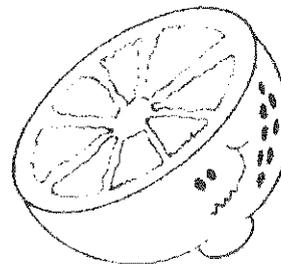
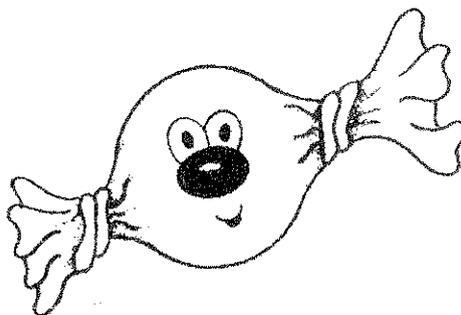
OJA DE TRABAJO #3

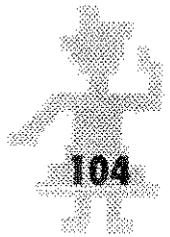
103

INSTRUCCIONES: Utiliza los colores primarios y marca con una X los alimentos dulces.



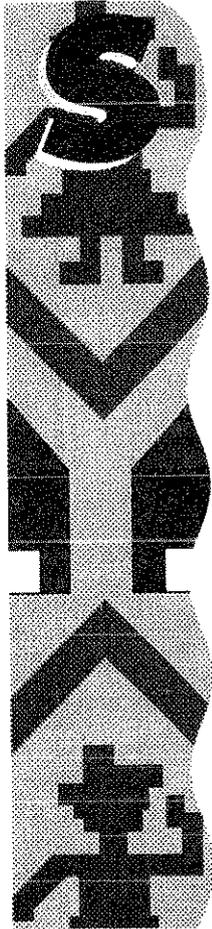
EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció los colores y los alimentos dulces.





Pastores de Alambre





UGERENCIAS DE APLICACIÓN

Los pastores de alambre son utilizados para la elaboración de nacimientos. Son figuritas de alambre farrado de papel kraft. Las cabecitas se elaboran por separado, luego se unen al resto del cuerpo; finalmente se visten y se arreglan según el gusto del artesano, algunos visten a estos pastorcitos tomando como modelo los trajes tradicionales de las diferentes etnias de nuestro país. Los pastores de alambre y figuras de nacimiento pueden ser usados en la enseñanza como recurso motivador y como elemento correlacionador de diversas asignaturas escolares.

Constituye un hecho estético y motriz, además un hecho confraternizador por lo que los pastores representan.

Se sugiere su aplicación en el nivel pre-primario y puede emplearse en las siguientes áreas de aprendizaje:

Que el niño en:

LENGUAJE

- Enriquezca el vocabulario
- Dramatice creativamente las acciones de los diferentes pastores.

PRELECTURA

- Reconozca una o más características comunes en dos o más objetos. (La misma forma, el mismo color, el mismo tamaño, etc.)
- Manipule materiales diversos con diferentes técnicas (pegar, recubrir, recortar, etc.) con fines expresivos y prácticas.

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Manipule objetos pequeños.
- Complete patrones complejos (forma, color, etc.)

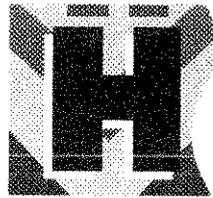
BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Dibuje y pinte creativamente escenas de los pastores de alambre.
- Descubra las diferentes posiciones, para darles cierto movimiento.

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

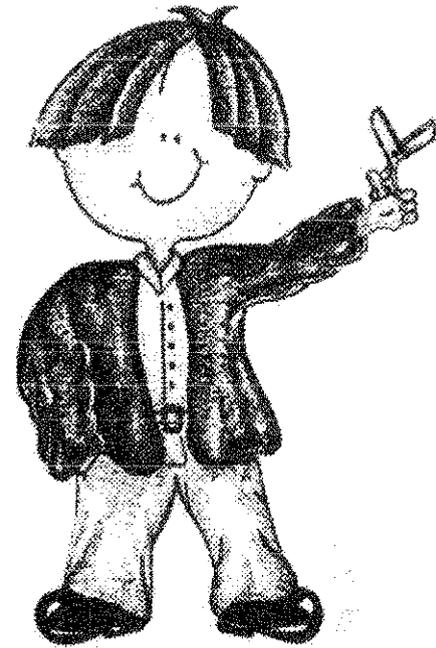
- Identifique y cree diferentes grupos dentro de la comunidad (mercado, iglesia, escuela, etc.)
- Relacione y ubique actividades que permitan vinculación con el medio natural.



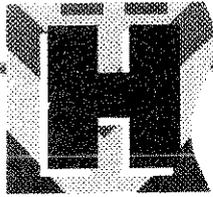


OJA DE TRABAJO #1

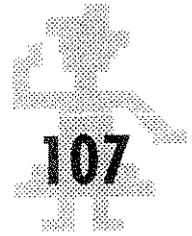
INSTRUCCIONES: Recorta y pega los diferentes grupos que se pueden localizar dentro de la comunidad.



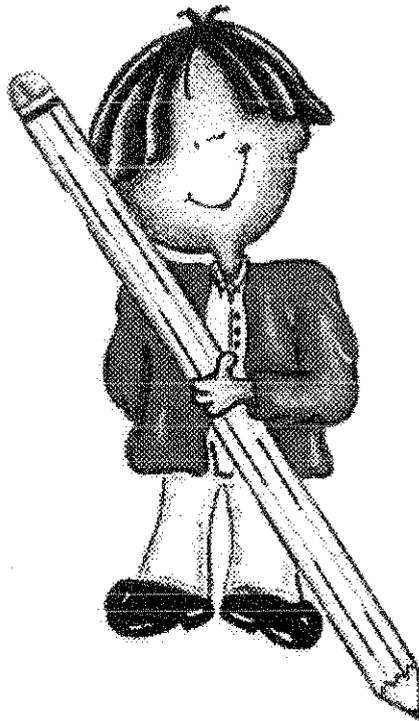
EVIDENCIAS DE LOGRO: Identifico los distintos grupos y los recorto y pego satisfactoriamente.



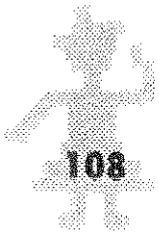
HOJA DE TRABAJO #2



INSTRUCCIONES: Dibuja y pinta una familia de pastores.

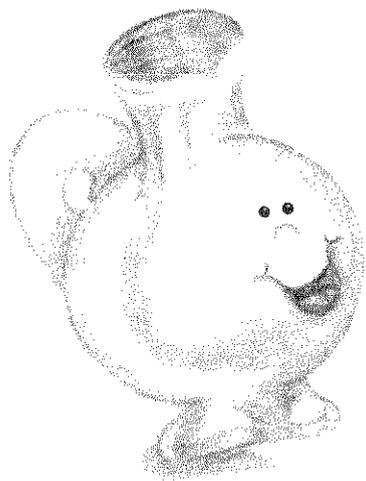
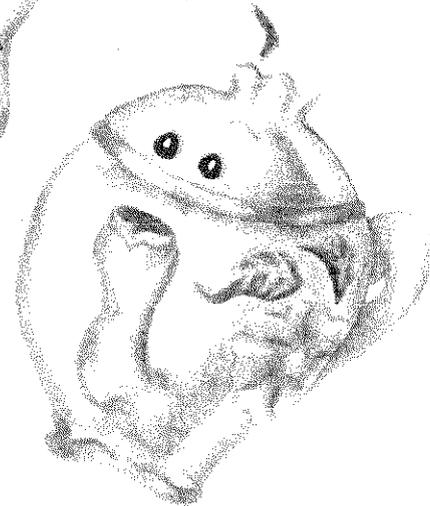
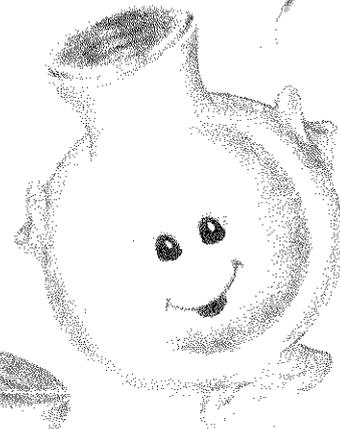
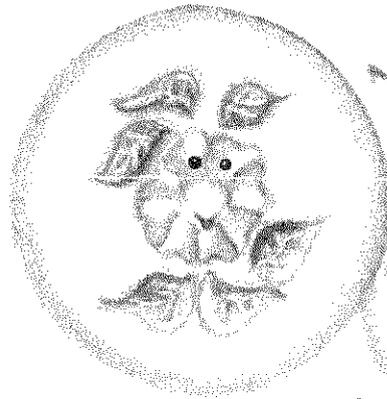


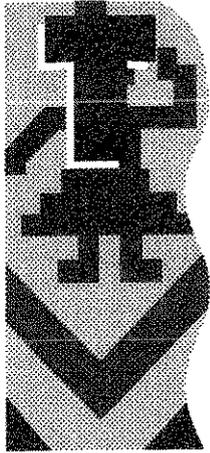
EVIDENCIAS DE LOGRO: Dibujo y pinto satisfactoriamente



108

Loza Mayólica





RASTECITOS DE LOZA MAYÓLICA

La loza mayólica es la cerámica, recubierta con barnices fabricados de plomo.

Se caracteriza por el fondo blanco, con diseños verdes, azules o naranjas.

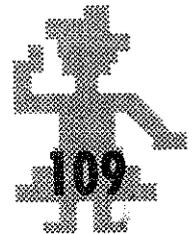
La loza mayólica se elabora en varios lugares del país, entre ellos Antigua Guatemala.

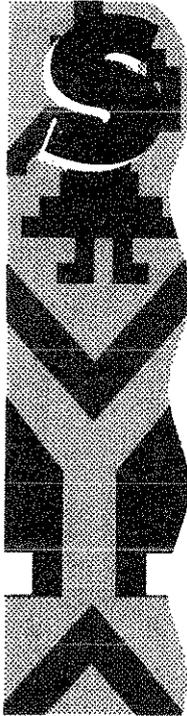
Además de rastecitos se elaboran incensarios, batidores, escudillas, ollas, vajillas, tinajas y otros productos.

Entre los artesanos de Antigua, podemos mencionar a Don Francisco Montiel, artesano que trabaja en un taller de loza mayólica.

El proceso de elaboración de los rastecitos es el siguiente:

- Se adquiere barro y se convierte en polvo.
- Luego se modelan las piezas en torno de pie.
- Después de dejarlas secar al sol se cuecen en hornos.
- Se pintan con óxido de estaño, plomo, cobre, antimonio, cobalto y hierro.
- Y por último se cocen nuevamente para que la pintura se convierta en barniz vidriado de colores blanco, gris, verde, naranja, amarillo, azul y negro.





REFERENCIAS DE APLICACIÓN

Esta artesanía se tomó en cuenta como recurso motivador y elemento correlacionador de varias materias. Constituye un hecho estético y motriz.

Que el niño en:

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Establecer relaciones de conservación de cantidades. (Ej. Reconocer que dos barras de plastilina contienen la misma masa, aunque varíe la forma).
- Comparar dos elementos de acuerdo a una dimensión (tamaño, longitud, peso).

LENGUAJE

- Expresar oralmente características observables de los trastes de loza mayólica.

- Comentar hechos y situaciones expresados en textos informativos que se hayan escuchado. (Lugar de origen, dónde se venden, qué material se utiliza).

PRELECTURA

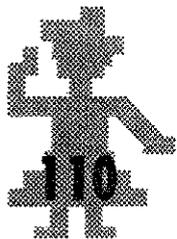
- Reconocer una o más características comunes en dos o más objetos de loza (la misma forma, el mismo color, el mismo tamaño, etc.)
- Manipular materiales diversos con diferentes técnicas (amasar, modelar).

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- Preparar arcilla para modelar.

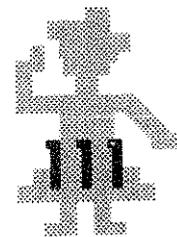
BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Modelar formas simples con diversos materiales (barro o arcilla, plastilina, masa, etc.)
- Reproducir creativamente objetos de loza.

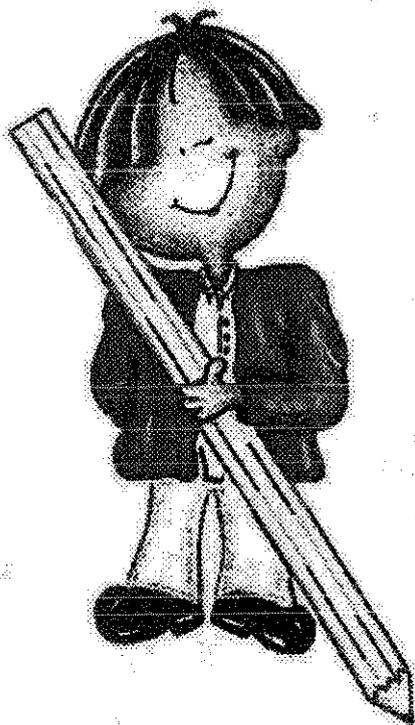




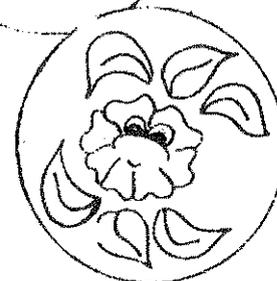
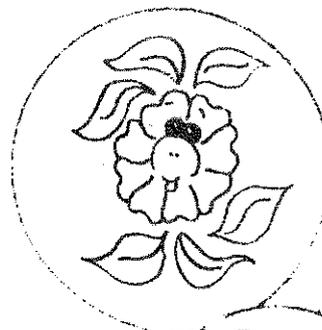
OJA DE TRABAJO # 1



INSTRUCCIONES: Pinta y repasa con vivos colores los trasteitos de loza mayólica.



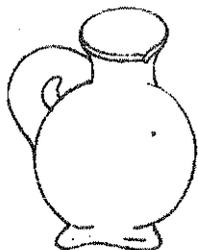
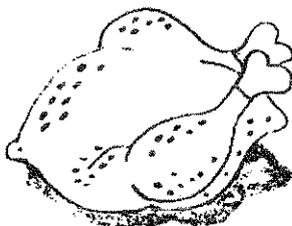
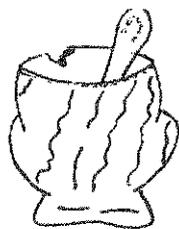
EVIDENCIAS DE LOGRO: Utilizo los colores adecuados a los trasteitos de loza mayólica.



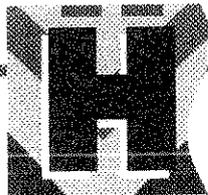


OJA DE TRABAJO #2

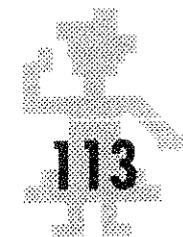
INSTRUCCIONES: Une con una línea los trasteitos de la izquierda con los elementos que correspondan de la derecha.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció la utilidad de los trasteitos de loza mayólica.

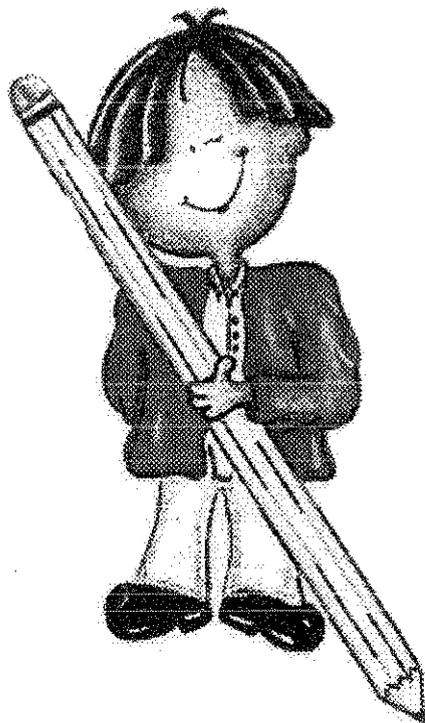


OJA DE TRABAJO #3

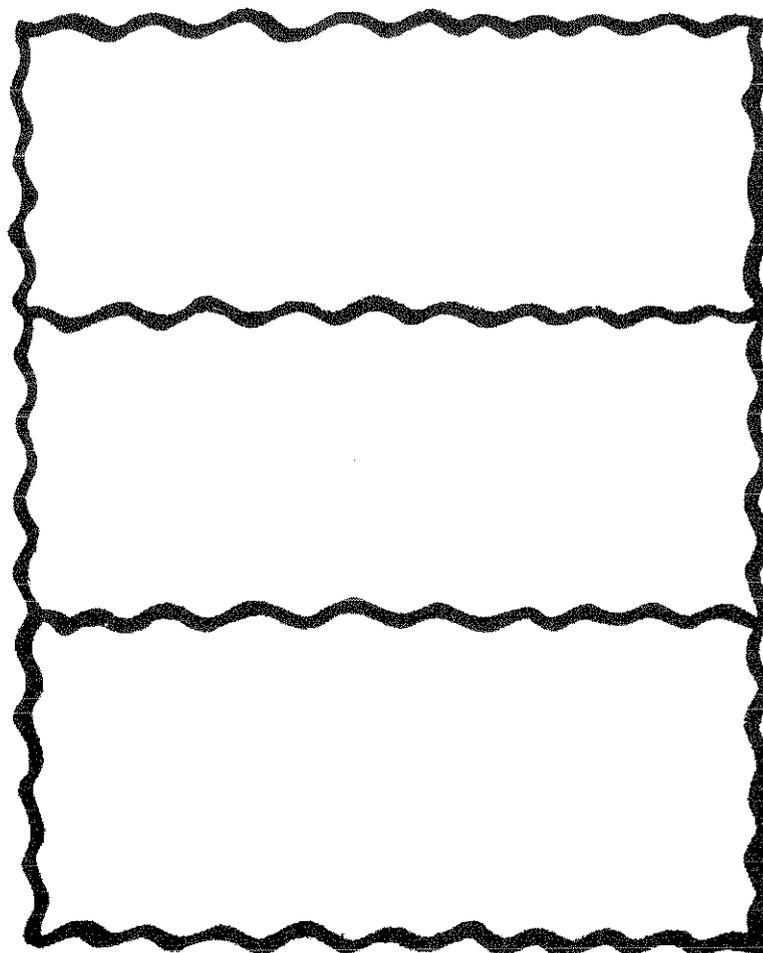


113

INSTRUCCIONES: Dibuja trasteitos de loza mayólica segun el numero que se te indica.



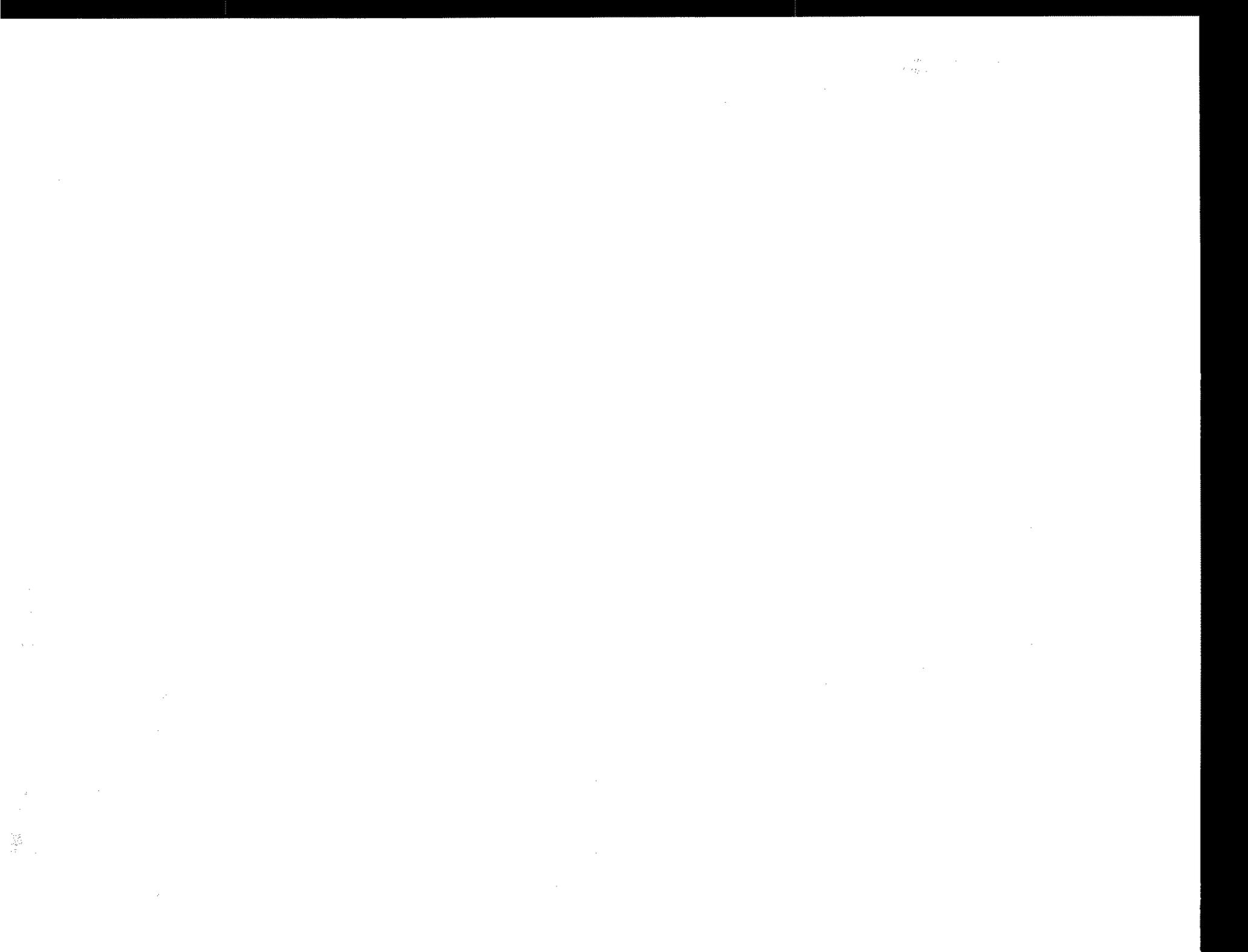
EVIDENCIAS DE LOGRO: Estableció relación de conjuntos en base de los diferentes numerales.



= 2

= 5

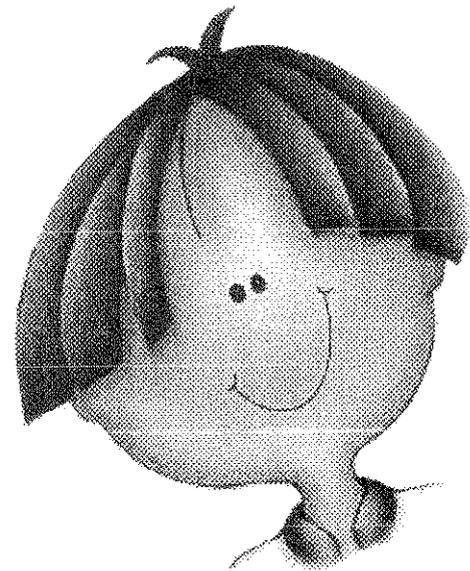
= 3

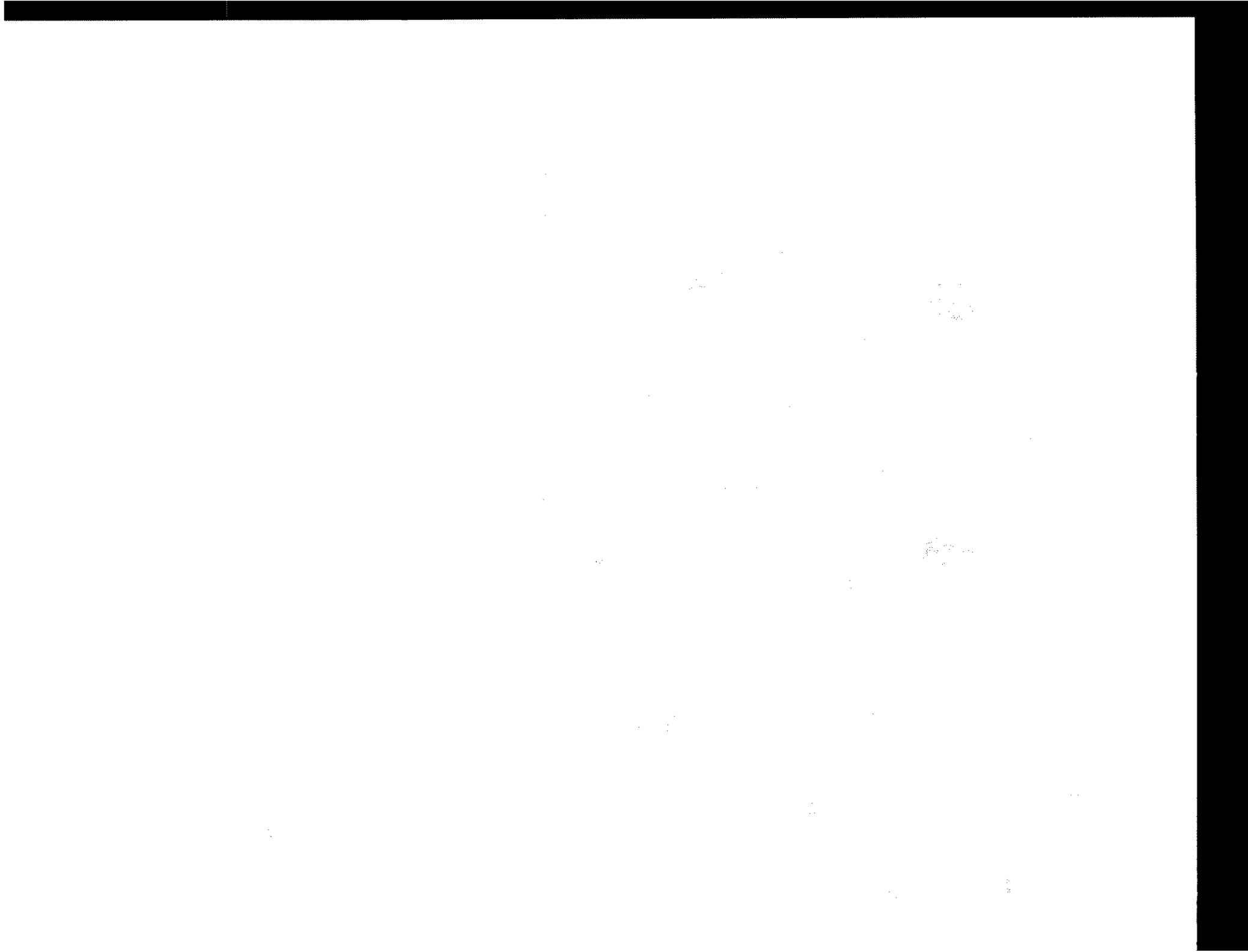


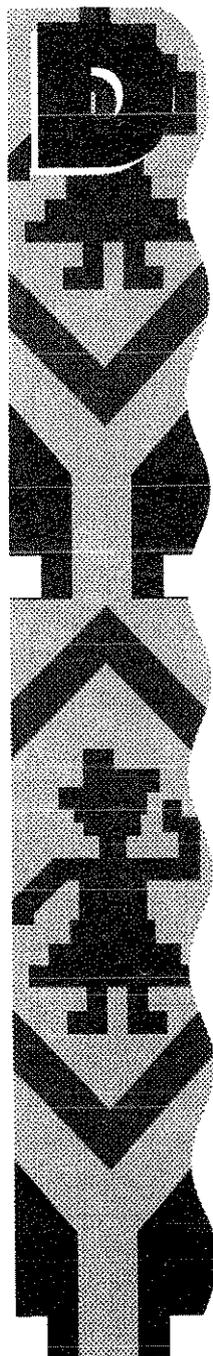
Danzas

y Bailes

Tradicionales







ANZAS Y BAILES TRADICIONALES

La danza es, en esencia es un fenómeno espiritual, no físico. Este atributo espiritual engendra una necesidad dentro del hombre, de manifestar, de compartir, de engrandecerse, de elevarse de su plano terrenal. Esta necesidad es lo que hace que movamos nuestro cuerpo para dar salida a esa energía interna.

Danzar es de necesidad gregaria, de atracción colectiva.

La danza en su forma primera es libre y espontánea, por lo que ha servido en las civilizaciones para manifestar eventos importantes de la vida de muchos pueblos.

Carlos René García Escobar, dice que: «La danza en sí es un producto de las necesidades kinestésicas y artísticas de toda la humanidad; pero su forma, el contenido y la función específica que tiene en la sociedad; están determinadas por las situaciones históricas concretas de cada grupo social».

Para una mejor comprensión del fenómeno danzario en Guatemala, es preciso dilucidar algunos conceptos que a nivel general se manejan en forma confusa, con el objeto de que su aclaración ejerza un mejor acercamiento cognoscitivo a la cultura popular danzaria de Guatemala.

Por ejemplo, las danzas tradicionales guatemaltecas son conocidas como «bailes de moros» o «bailes folclóricos». Aquí haremos un primer acercamiento para establecer las diferencias y similitudes que existen entre los llamados «bailes» y las «danzas». Una segunda cuestión sería lo relativo al calificativo de «moros».

En las danzas existe cierta coreología y coreogra-

fía, propias. Es decir que a lo largo del tiempo y en forma, tradicional, la coreología (estudio de la danza) va adquiriendo características específicas que van de acuerdo con las connotaciones y necesidades que cada cultura les induce.

En cambio los bailes carecen de tales complejidades coreológicas.

Aunque se aprenden por imitación y tradicionalmente no necesitan de largas preparaciones y menos de rituales sagrados específicos. Se caracterizan por ser espontáneos en su ejecución y por formar parte del contexto de una fiesta x, ya se sagrada (de cofradía) o simplemente social (casamiento, bautizo, etc.). El son es el mejor ejemplo.

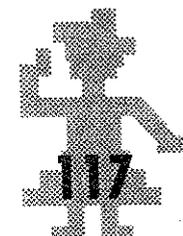
El «baile de moros» que califica a las danzas tradicionales guatemaltecas desde épocas coloniales que se remontan a las últimas décadas del siglo XVI y primeras del XVII.

Esto se debe a que una de las danzas que el coloniaje español trasladó de la lejana España a tierras americanas es la de moros y cristianos en sus muchas variantes medievalmente nutridas por el romancero español, imponiendo cierta coreología sobre las danzas pre-hispánicas aún presentes con más pureza que en la actualidad.

GUÍA DE CONTENIDOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Propiciar el desarrollo de experiencias al conocer danzas y bailes tradicionales de Guatemala;
- Facilitar el conocimiento de la función que desempeña la danza dentro del medio en que se desenvuelven;
- Motivar al niño a mover el cuerpo para dar salida a su energía interna ayudándolo físicamente y en su maduración psicomotriz.
- Reconocer la función que desempeña el baile dentro de la cultura popular tradicional.



ORIENTACION DIDACTICA

- Dibujarán la representación de la danza que se le enseña
- Describirán oralmente que van a hacer
- Moverán el cuerpo rítmicamente
- Compararán el baile tradicional y el baile actual
- Describirán oralmente a los animales
- Representarán el tema de la danza.

SUGERENCIAS SOBRE LA MANERA DE EVALUAR

MATEMÁTICA

Aplicación de los animales en el tema que se esté viendo; conjuntos, números, operación aritméticas.

LENGUAJE

- Descripción del baile
- Lenguaje del mismo
- Pronunciación

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- Historia sencilla de Ciudad Vieja
- Conocimiento de los animales y su medio

BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Representaciones plásticas
- Música del baile e instrumentos con que se ejecuta
- Movimientos del cuerpo para la ejecución de la danza.

EVALUACIÓN SOBRE LA ORIENTACIÓN DIDÁCTICA

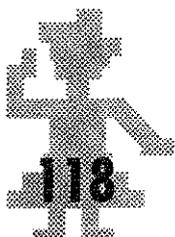
Escala de aplicación de la Unidad de Danzas y Bailes Tradicionales

Dominio Afectivo

- Participación
- Imaginación
- Atención
- Responsabilidad

Dominio Cognoscitivo

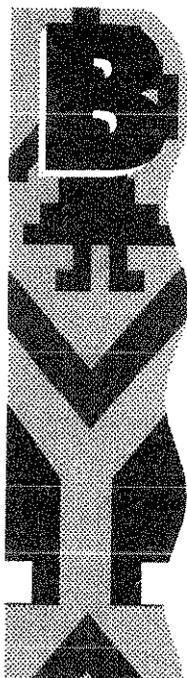
- Descripciones
- Representación
- Motricidad
- Iniciación mnemónica



Baile de Convites



- * Comentemos con nuestros compañeros sobre los distintos bailes que conocemos.
- * Comentemos si conocemos algunos bailes tradicionales.
- * Que es lo que más nos gusta del baile del «convite».



AILE DE CONVITES

ATLAS DANZARIO TRADICIONAL

El Baile del Convite se realiza en diversas regiones de Guatemala. Su fin esencial es el de convocar («convitar») la asistencia de las personas de la comunidad a la procesión del día de la fiesta principal del pueblo con uno, ocho, quince o más días de anticipación.

El Convite es una tradición medieval española especialmente de la región de Cataluña. Ha sido conocido tradicionalmente también como «Parada» o «Mojiganga». Se trata de un desfile con baile plenamente popular y el hecho de que sea sencillo y alegre pues se acompaña y además de conjuntos musicales hace que sea muy gustado.

El número de personajes que participan en El Convite depende del dinero que se pueda invertir en los dis-

frases, los que representan distintos animales y personajes humanos y son confeccionados por las personas mismas.

Los instrumentos musicales que se emplean generalmente en Guatemala son guitarras y acordeones, pitos y tambores y marimbas. En los últimos años ha empezado a usarse la música moderna por medio de aparatos eléctricos.

El Convite puede tener varias formas de expresión:

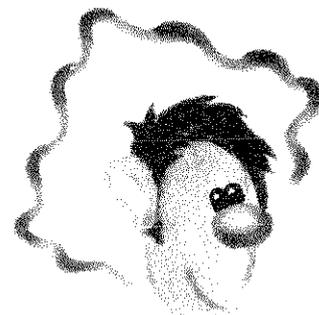
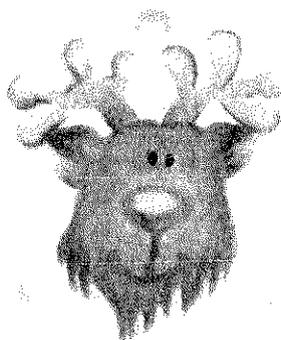
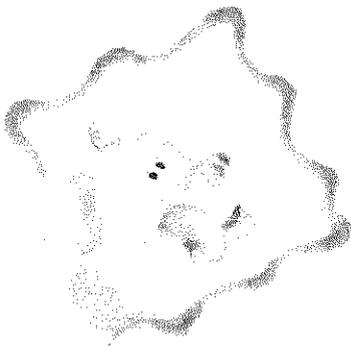
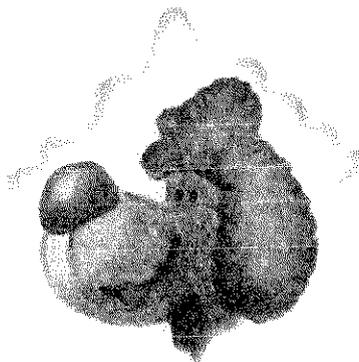
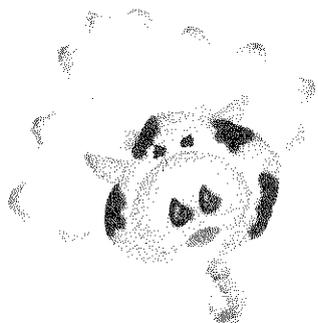
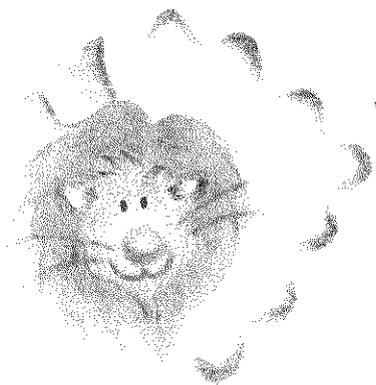
- a) Como paseo de carrozas
- b) Como paseo de bailarines bailando en parejas o en cuadrillas.
- c) Como paseo de gigantes, que son dos parejas, una de gigantes blancos y otra de gigantes negros.

Lo anterior permite clasificarlos así:

1. Convites de rezado: que son desfiles de carrozas o bien de carrozas y cuadrillas de danza tradicional.
2. Convites del Santo Patrón: que son de cuadrillas de danza tradicional y de parejas.
3. Convites de Corpus: que son parejas de Gigantes para la fiesta de Corpus Christi.



Las Máscaras



Pueden mandarse a hacer con los mascareros de Antigua Guatemala quienes son los encargados de confeccionarlas cuando los dueños de danza las necesitan, o bien, pueden hacerse de papel mascado con las técnicas específicas para ello. Sus diseños corresponden a las cabezas de los animales representados. usan sombreros estilizados y brillantes. El león usa corona.



Los Trajes

Los Trajes

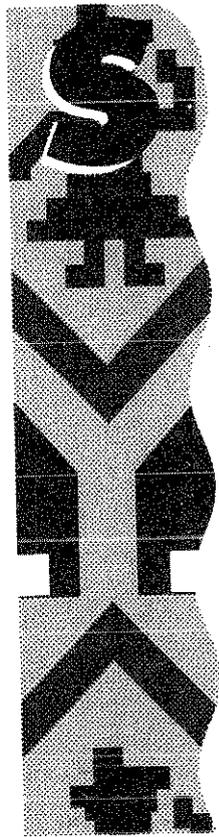
En virtud de que los trajes no pertenecen a morerías sino que se confeccionan domésticamente y se guardan en los hogares mientras no se usan, se sugiere que se confeccionen con telas de algodón estampado y del color del animal que representan.

Utilería:

- Todos los danzantes usan chinchín de morro o sonaja de bebé.
- Un altar con imagen de bulto o un estandarte sostenido por una niña o una señorita.
- Una escopeta que usa el tirador.

Música:

- Ensamble de acordeon o concertina, guitarra o guitarrón. O bien maracas con cil...



UGERENCIAS PARA LA APLICACIÓN

Los Bailes de Convite pueden utilizarse en su aplicación a la escuela como fin en si mismo para:

- Conocer uno de los bailes tradicionales de Guatemala;
- Comprender que el baile como expresión artística es una actividad importante en la vida social del hombre; y,
- Conocer la función que desempeña el baile dentro de la cultura.

Puede utilizarse de igual forma como recurso motivador y como elemento correlacionador de diversas asignaturas escolares.

Se puede inferir que este baile es un hecho estético, porque implica expresiones artísticas; es un hecho mnemónico, porque mediante el aprendizaje se ejercita la memoria.

Además es un hecho confraternizador, porque con-

lleva la socialización de los participantes. Es un hecho matriz porque con su práctica se contribuye a desarrollar la coordinación sensomotora y la destreza manual de los alumnos que en él participan. Se sugiere la aplicación del baile en las siguientes áreas de aprendizaje para que el niño, en:

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- Identifique los diferentes animales salvajes y los ubica en su ambiente.
- Identifique los diferentes animales domésticos y los ubique en su ambiente.

LENGUAJE

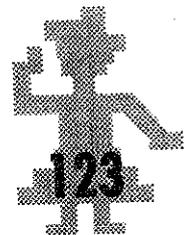
- Reconozca e imite los diferentes sonidos producidos por los animales.

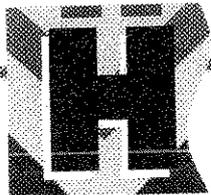
INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Reconozca elementos que no pertenecen a una serie dada.
- Parea elementos de dos series estableciendo relaciones de igualdad.

PRE-LECTURA

- Reconozca una o más características comunes en los diferentes animales.
- Se mueva armónicamente al ritmo de la música.
- Dibuje y pinte creativamente escenas de la vida de los animales

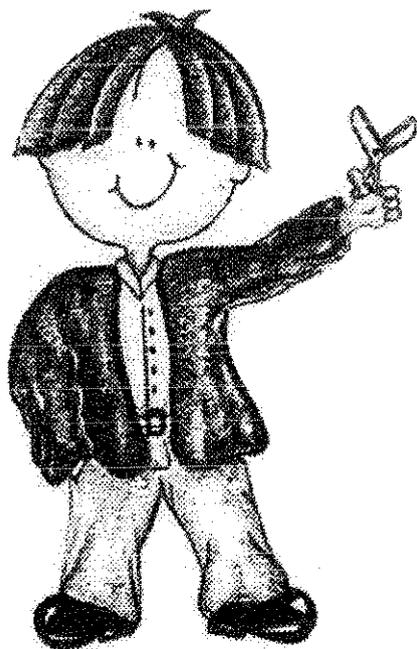




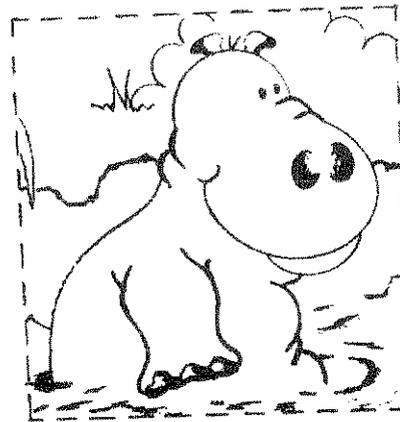
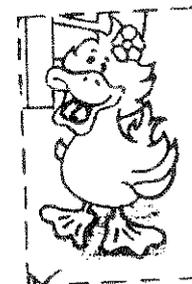
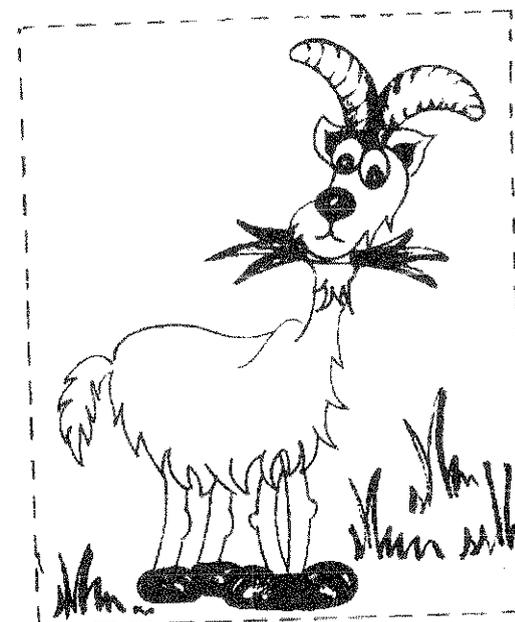
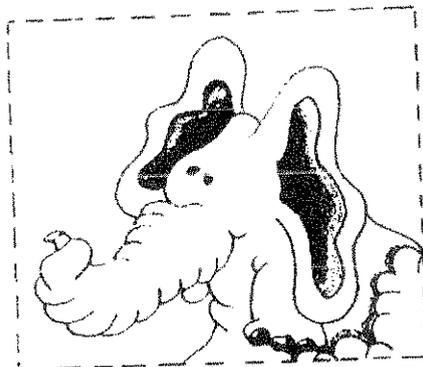
HOJA DE TRABAJO # 1

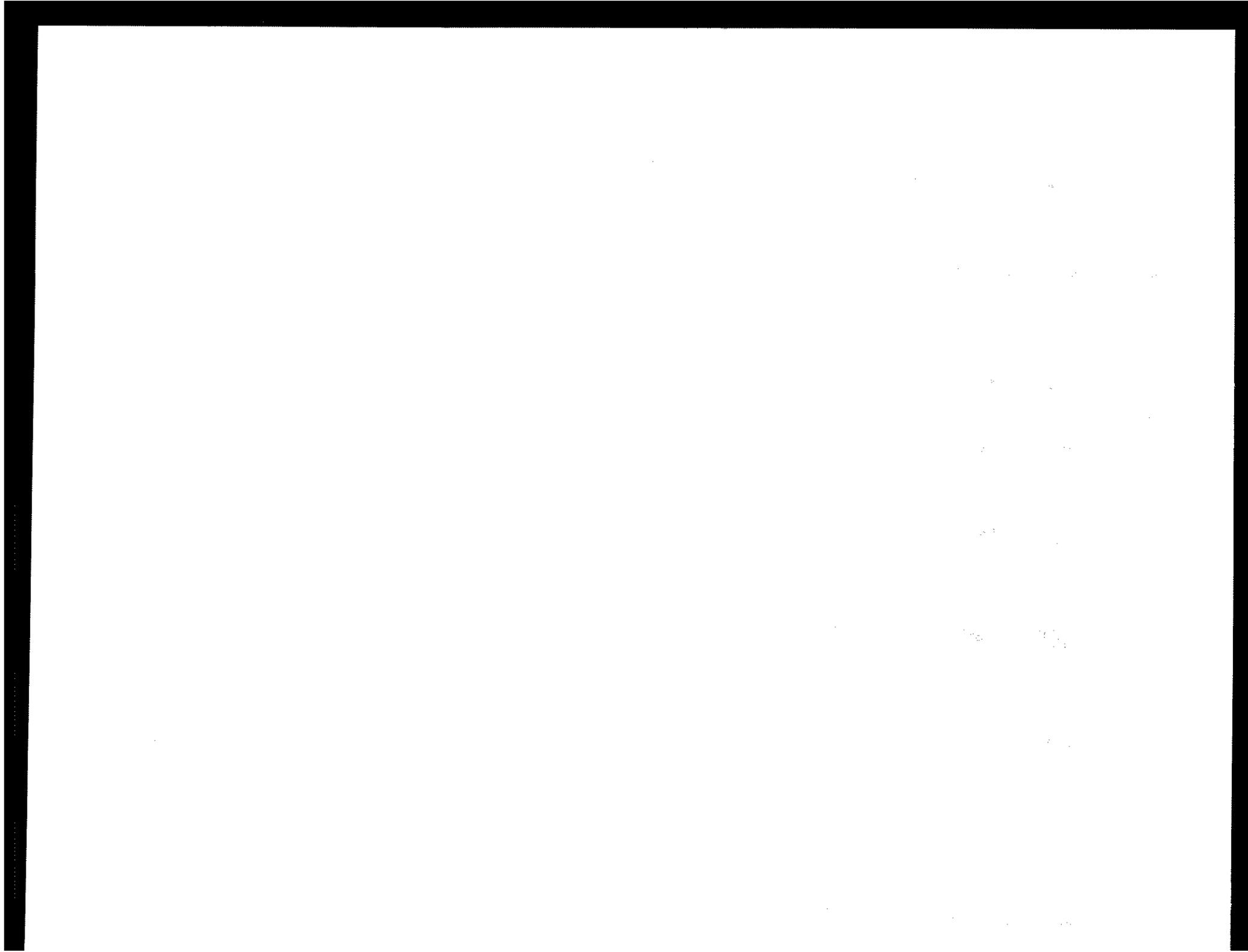
125

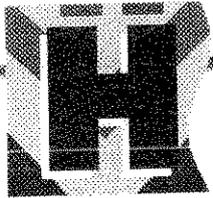
INSTRUCCIONES: Recorta los animales de esta hoja y pégalos en la hoja de trabajo donde correspondan.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Recorto satisfactoriamente los animales.







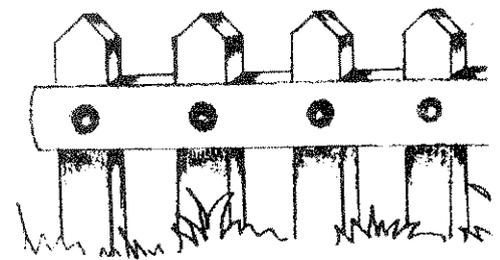
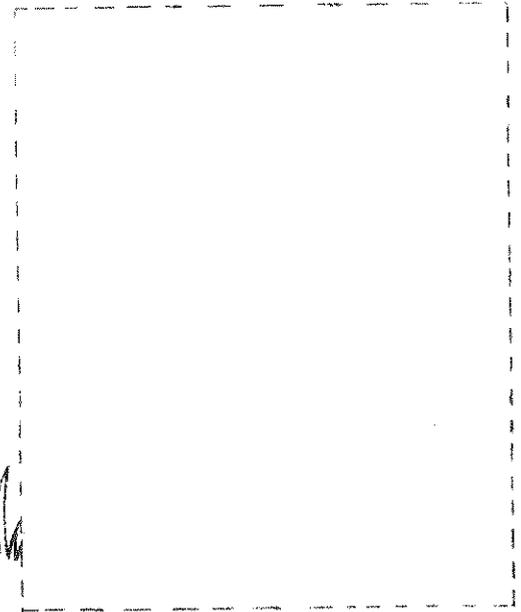
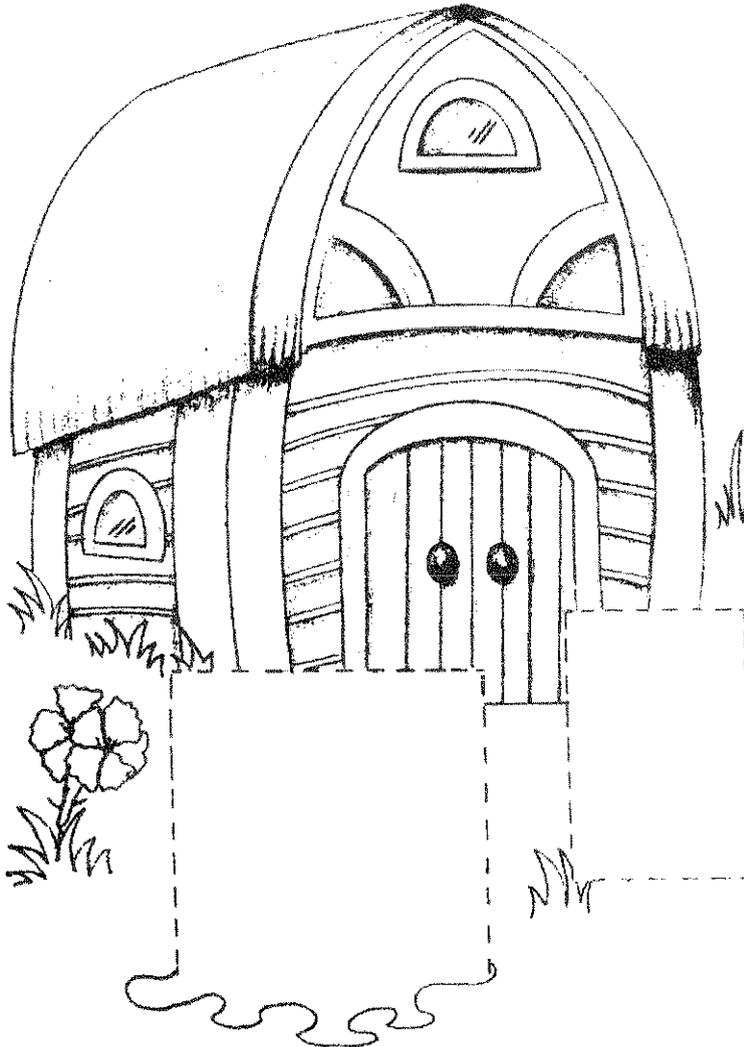
HOJA DE TRABAJO #2

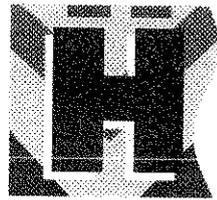
127

INSTRUCCIONES: Pega en esta hoja los animales que viven en la granja.



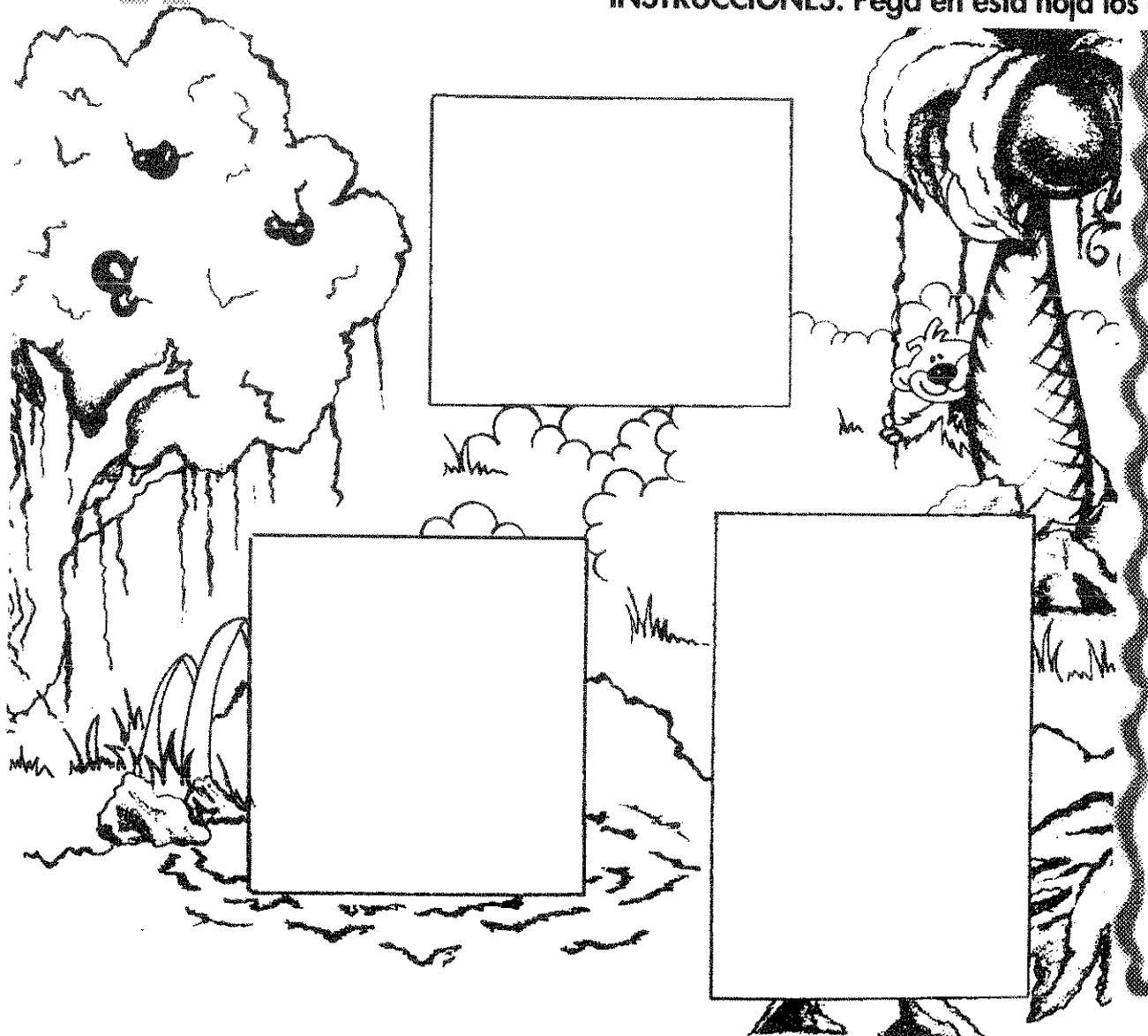
EVIDENCIAS DE LOGRO: Identifico los animales domésticos.





OJA DE TRABAJO #3

INSTRUCCIONES: Pega en esta hoja los animales que viven en la selva.

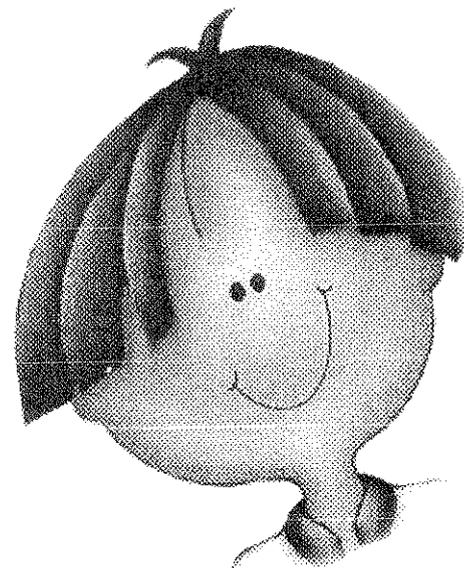


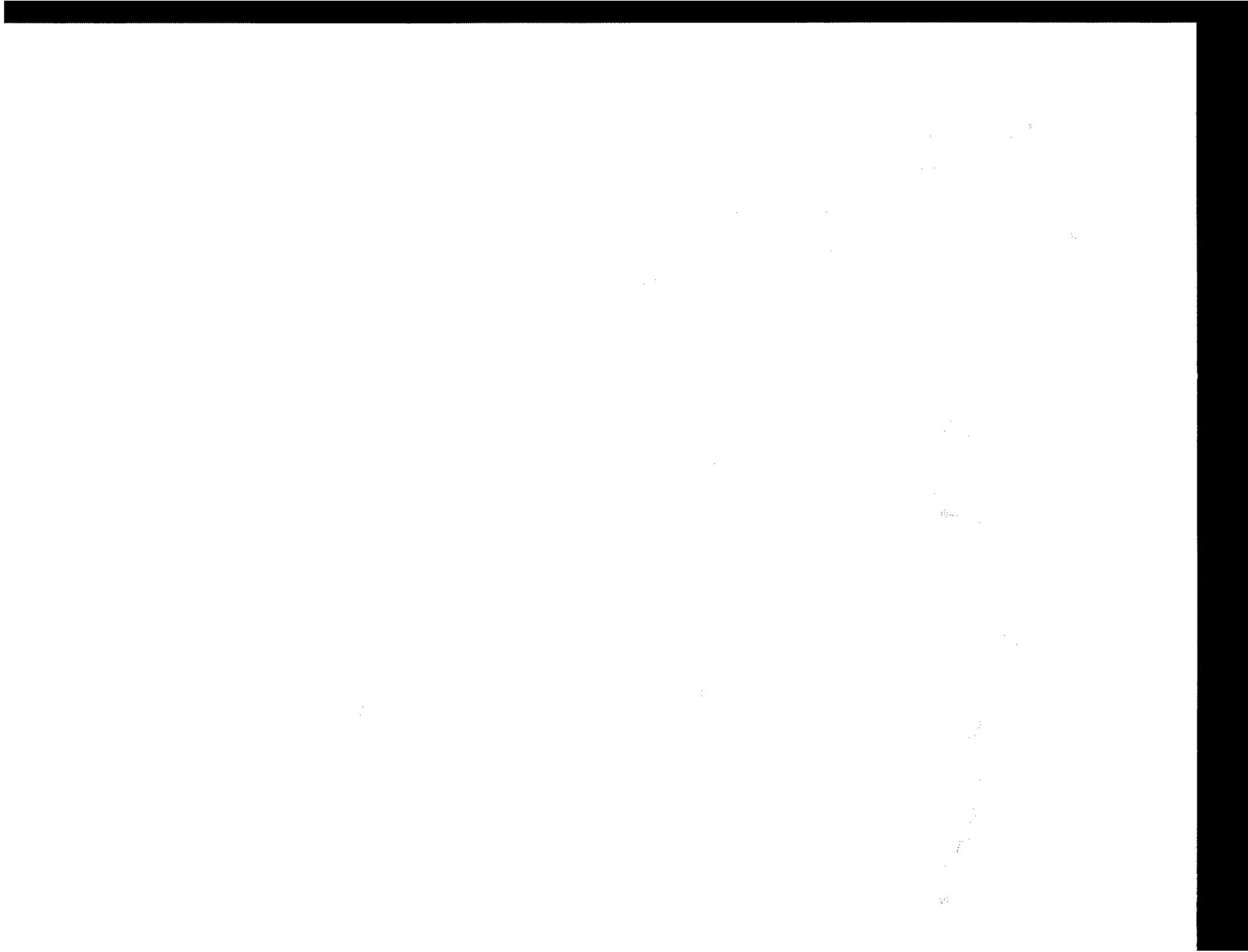
EVIDENCIA DE LOGRO: Identifico los animales salvajes.

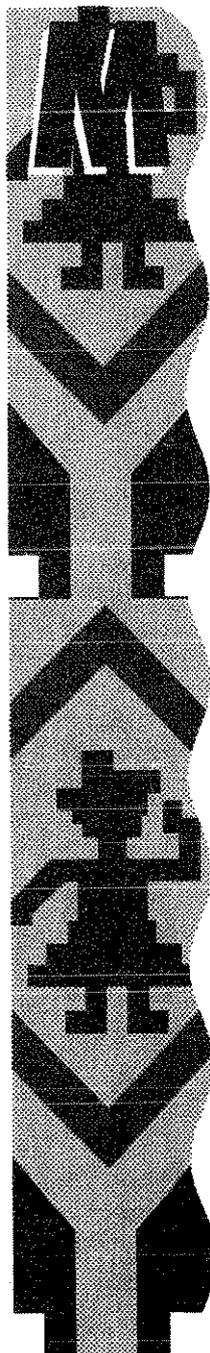
Música

Popular

Tradicional







MÚSICA POPULAR TRADICIONAL

GUÍA DE CONTENIDOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Conservar la tradición de la música infantil popular.
- Propiciar el desarrollo de experiencias auditivas.
- Manipular instrumentos musicales populares tradicionales.
- Desarrollar la memoria auditiva.
- Dar a conocer un medio de expresión.
- Comparar sonidos y ruidos.
- Participar en grupo.
- Desarrollar el sentido auditivo y el ritmo.

ORIENTACIÓN DIDÁCTICA

- Se les pedirá que pongan atención y escuchen la melodía.
- Describirán oralmente su experiencia de lo que escucharon.
- Se les pedirá que palmoreen el ritmo de la melodía.
- Se les orientará en la utilización de tambores y pitos tradicionales.
- Se les explicará la manera de llevar el ritmo de la melodía.
- Utilizarán los instrumentos para ejecutar la melodía.

SUGERENCIAS SOBRE LA MANERA DE EVALUAR:

MATEMÁTICA:

Noción de cantidad, por medio de la pro-

ducción de palmadas.

LENGUAJE:

Descripciones orales
Desarrollo de motricidad fina a través de actividades de aprestamiento.
Atención.

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL:

Característica popular y tradicional de la música trabajada.
Descripción oral del ambiente social en el que la pieza musical se desarrolla.

BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN:

Elaboración de material
La melodía
Interpretación de la pieza musical
Ritmo

EVALUACIÓN SOBRE LA ORIENTACIÓN DIDÁCTICA

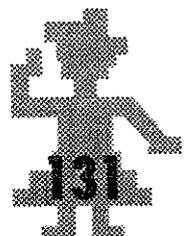
ESCALA DE APLICACIÓN DE LA UNIDAD DE MÚSICA POPULAR Y TRADICIONAL

Dominio Afectivo

Atención
Participación
Responsabilidad
Emotividad

Dominio Cognoscitivo

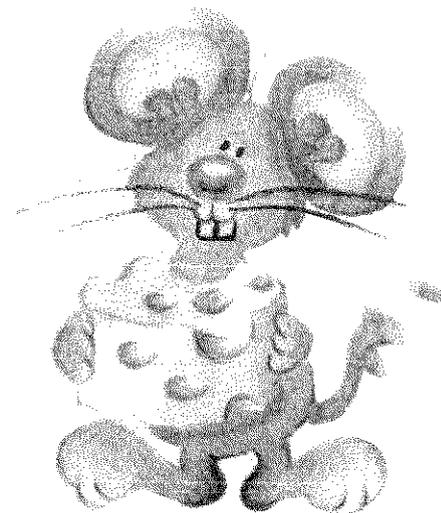
Iniciación mnemónica
Ritmo
Descripción
Motricidad





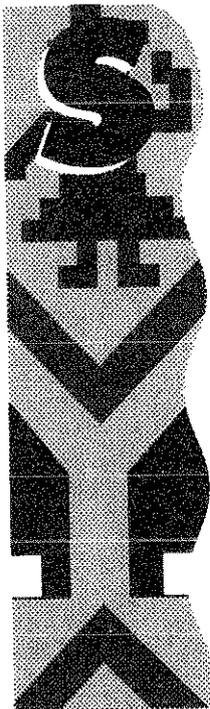
132

El Mishito



Mish, Mish, Mishito mío
caza ratones por los rincones.
Yo quisiera ser mishito
para entrar por tu ventana
y sacarme con las uñas
a la niña más galana.

¿Conoces otros sones?
¿Conoces otras versiones del Mishito?
Comenta con tus compañeros la pieza musical
Realiza un dibujo inspirándote en el Mishito



UGERENCIAS DE APLICACIÓN

Esta pieza musical puede utilizarse como fin en sí mismo y como elemento correlacionador de las otras áreas de aprendizaje, de la siguiente manera:

Que el niño:

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Compare dos elementos de acuerdo a una dimensión (tamaño, peso).
- Arme rompecabezas con cortes rectos, curvos y combinados.

PRE-LECTURA

- Compare dos objetos o animales (gato-ratón), estableciendo diferencias y semejanzas.

- Discrimine sonidos iniciales y finales de palabras.
- Participe en juegos de clasificaciones (reglamentados) guiados por el maestro o en forma independiente.

LENGUAJE

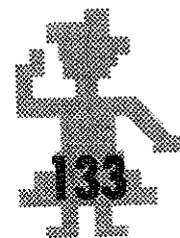
- Identifique sonidos o ruidos, en este caso sonidos onomatopéyicos.
- Dramatizar creativamente situaciones de la vida diaria.
- Narrar cuentos, historias, escuchadas o inventadas que se relacionen con el tema tratado.

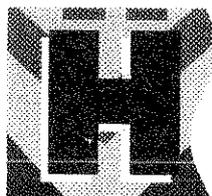
BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Realizar juegos imitativos sobre los movimientos de los animales de su entorno.
- Marcar ritmos utilizando las diferentes partes de su cuerpo.
- Recortar en papel figuras sencillas (rasgado y corte con tijera).

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

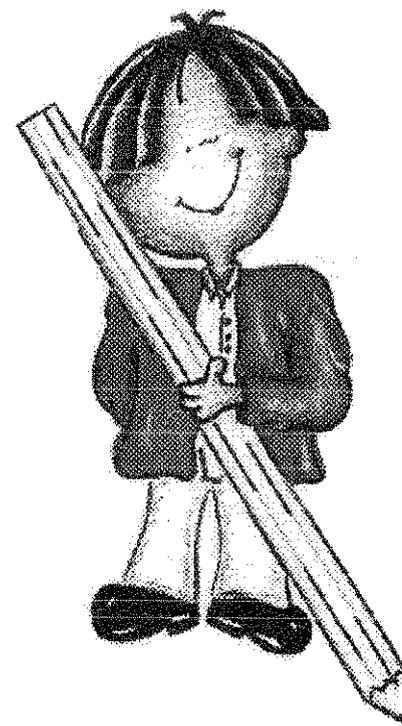
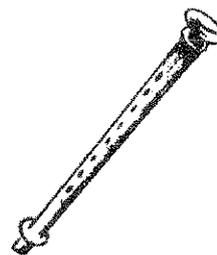
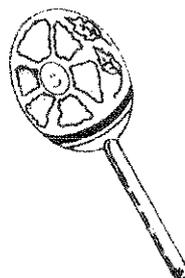
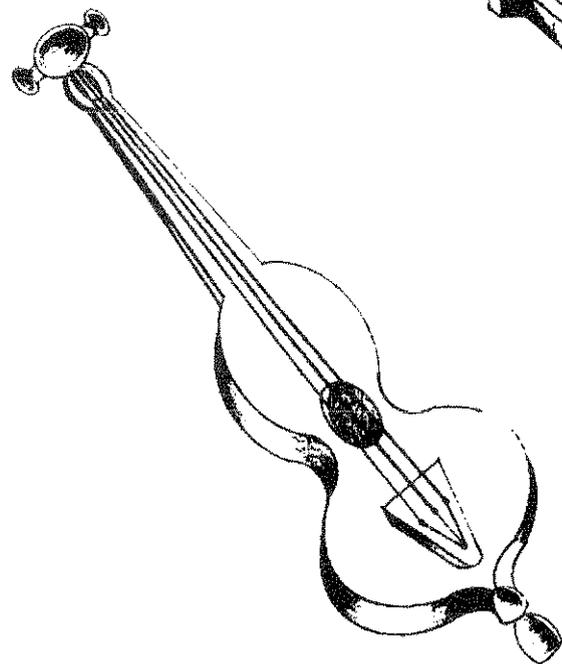
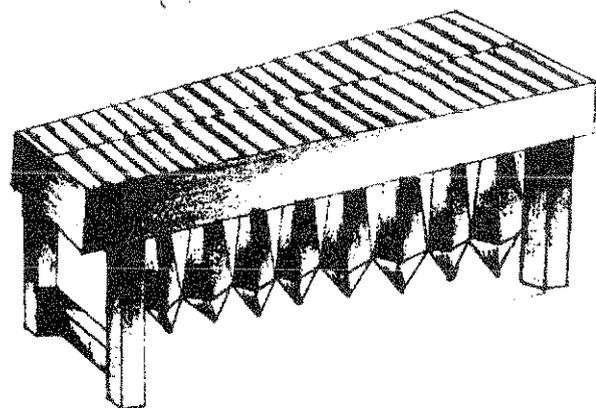
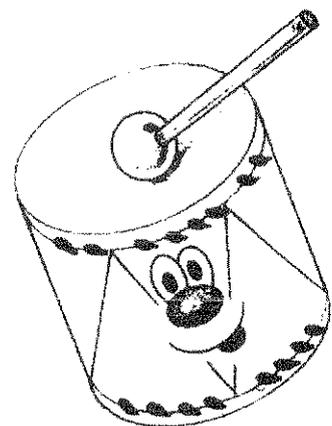
- Participar organizadamente en juegos y actividades escolares.



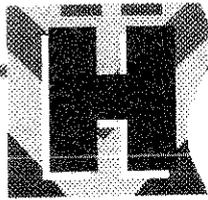


OJA DE TRABAJO #1

INSTRUCCIONES: Encierra en un círculo rojo las figuras grandes, con un cuadro azul las figuras pequeñas y con un triángulo verde las de mayor peso.



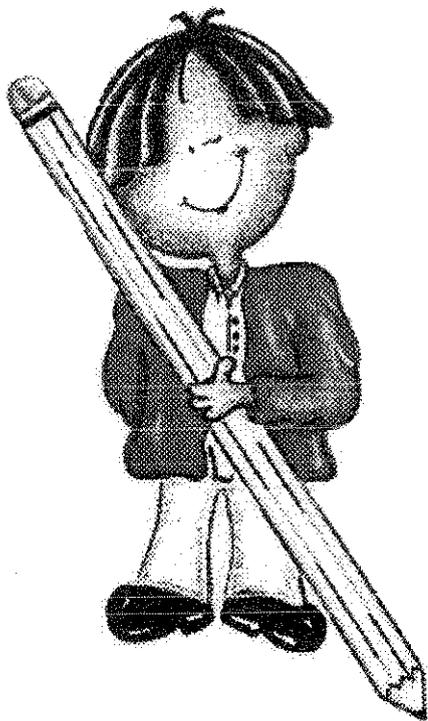
EVIDENCIAS DE LOGRO: Diferencia entre tamaños y pesos.



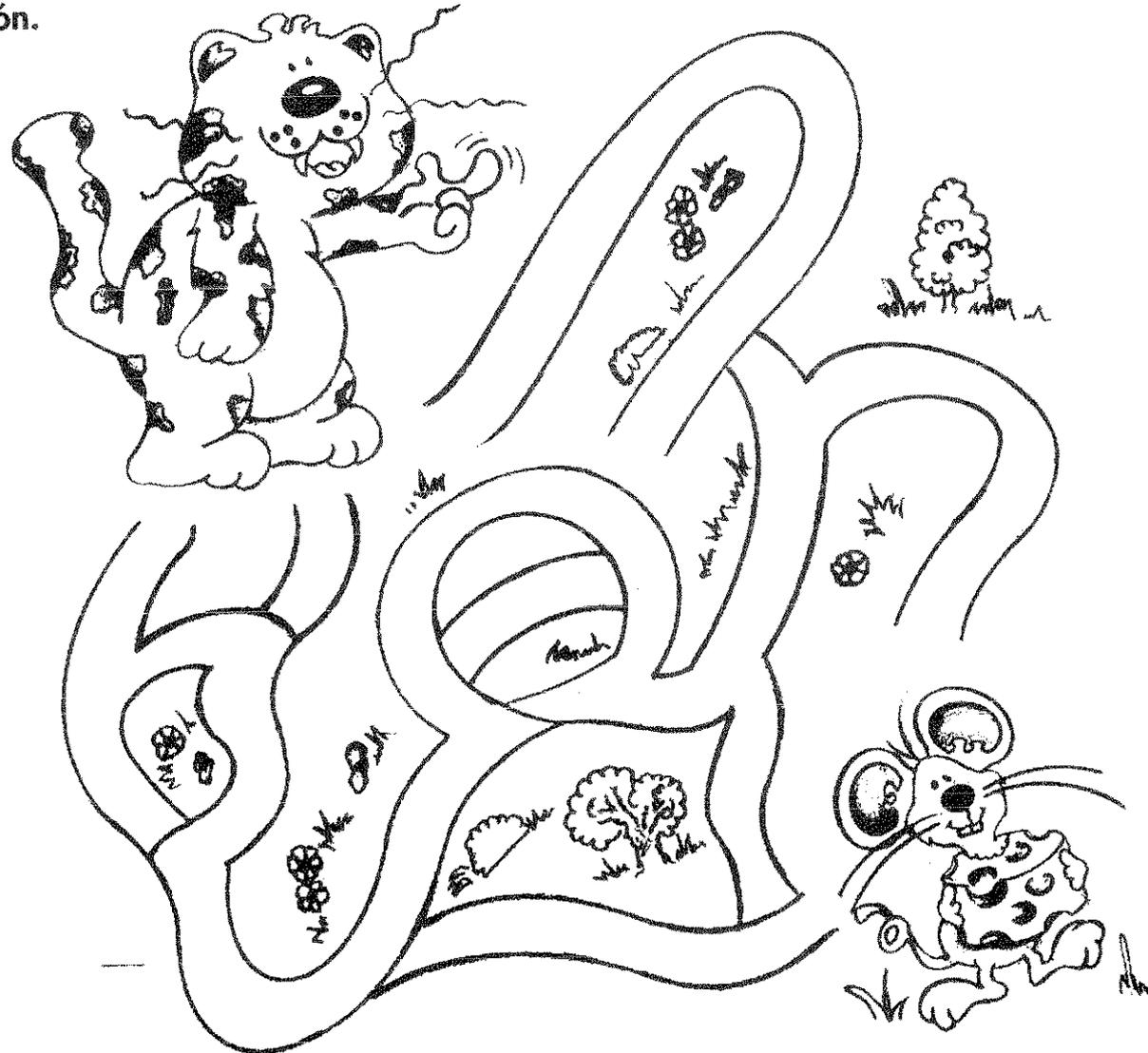
OJA DE TRABAJO #2

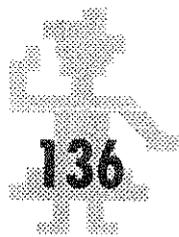
135

INSTRUCCIONES: Busca el camino correcto que llevara al gato hasta donde se encuentra el ratón.

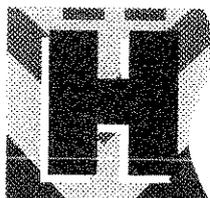


EVIDENCIAS DE LOGRO: Trazo una línea continua, enfrentando obstáculos, entre dos puntos.



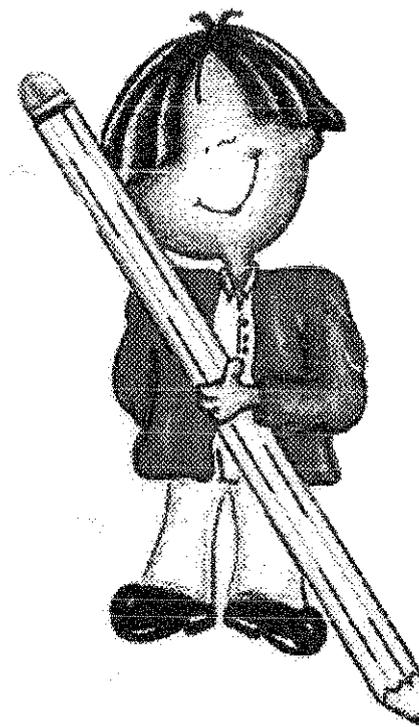
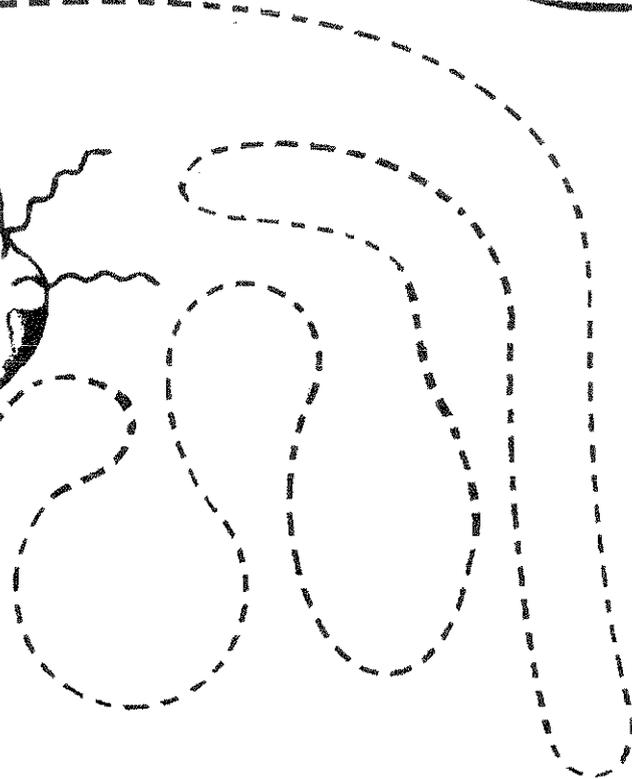
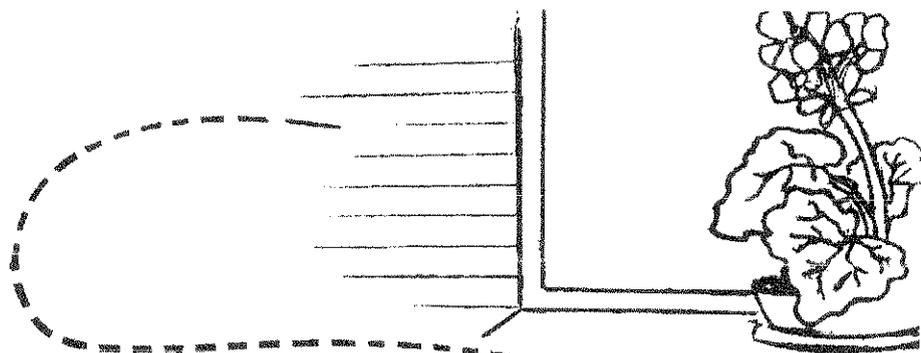


136

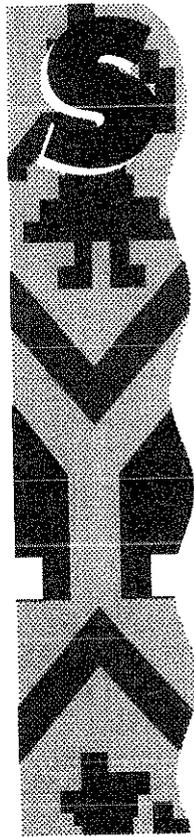


OJA DE TRABAJO #3

INSTRUCCIONES: Sigue la línea punteada para que el gato pueda entrar por la ventana.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Siguió correctamente la línea.



UGERENCIAS DE APLICACIÓN

Sugerimos la utilización de tamborcitos, pitos de loza vidriada de Totonicapán y matracas, para la formación de una banda escolar. Dentro de las actividades realizada en esta grada, se encuentra dicha banda, por lo que estamos sugiriendo que, junto con los otros instrumentos que generalmente se utilizan, se incluyan los populares tradicionales que aquí se presentan.

Utilizándolos como fin en si mismos, es decir el conocimiento de éstos, y como elementos correlacionadores de otras áreas de aprendizaje, tal y como lo presentamos:

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Manipular objetos pequeños de diversas formas, tamaños, pesos y texturas.

LENGUAJE

- Identificar los sonidos que producen los diferentes instrumentos.

- Emplear con espontaneidad lenguajes expresivos (danza, música, teatro, expresión gráfico-plástica, etc.) para comunicar ideas, sentimientos y emociones.

PRELECTURA

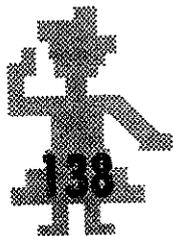
- Establecer la posición de un objeto dado un referente espacial: Arriba-abajo, adelante-atrás, izquierda-derecha; sobre-entre-debajo, dentro-fuera; interior-exterior-frontera.
- Diferenciar las funciones de los órganos de los sentidos: oído-sonido, vista-forma-color, tacto-textura.

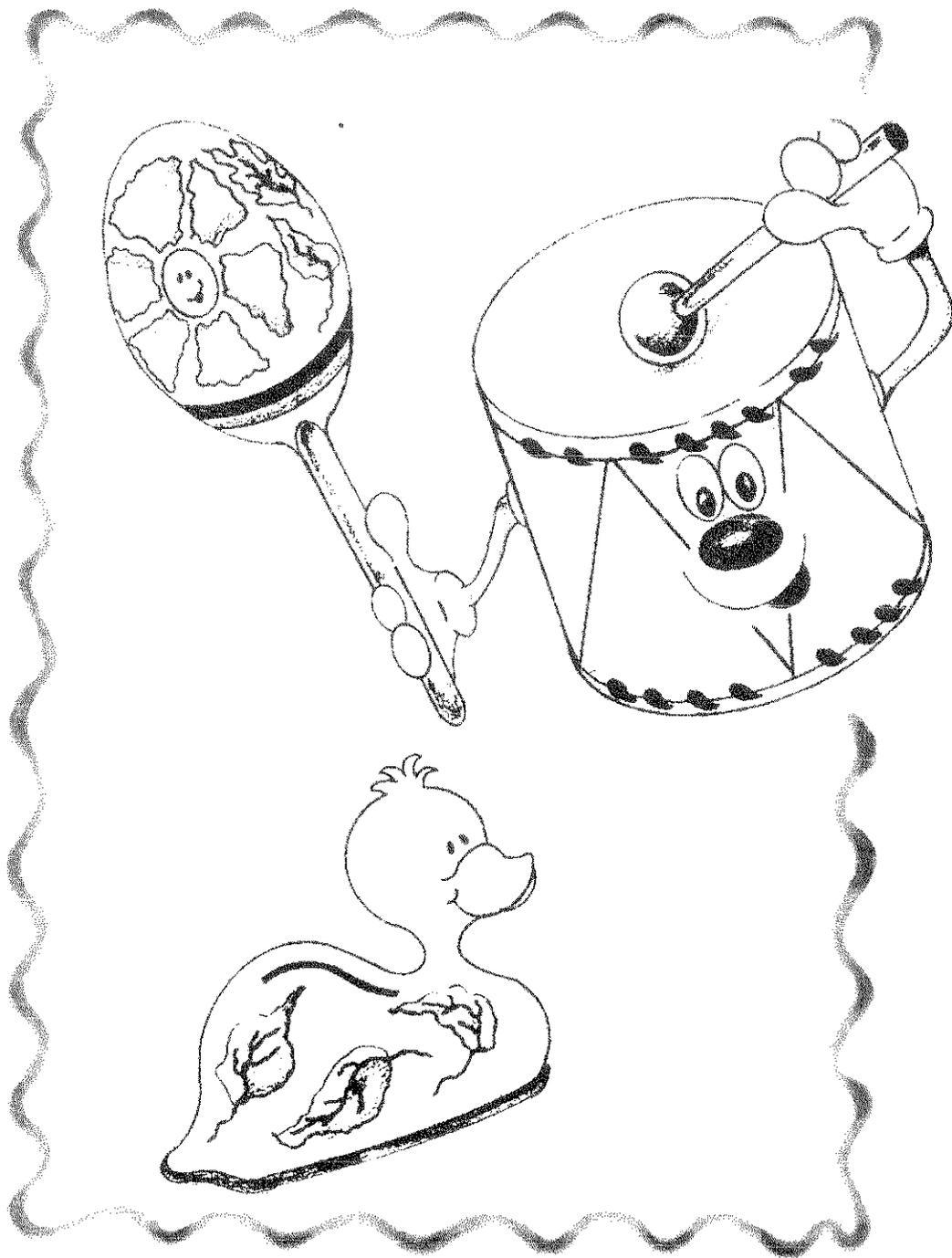
BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Descubrir las diversas posibilidades de movimiento de los diferentes segmentos de su cuerpo.
- Moverse armónicamente guardando el equilibrio.
- Marcar ritmos utilizando las diferentes partes de su cuerpo.

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- Practicar actividades que permitan vinculación con el medio natural (conocer donde se producen los diferentes instrumentos)
- Dominar el freno inhibitorio (detenerse voluntariamente al concluir una tarea o al hacer una pausa).

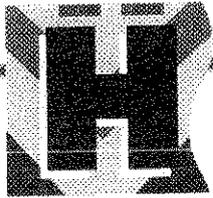




Banda Escolar

INSTRUMENTOS MUSICALES

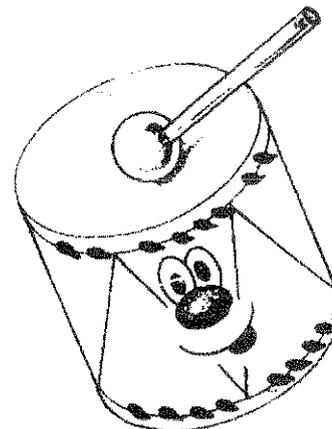
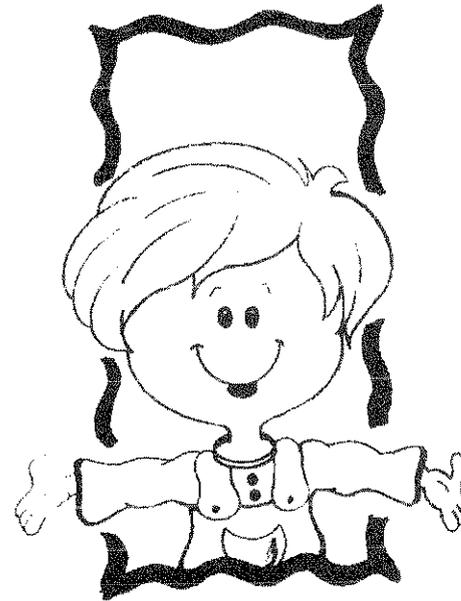
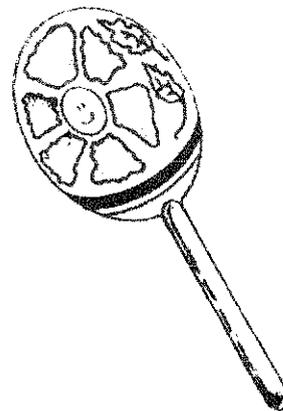
Colorea los dibujos, utilizando como modelo los instrumentos que te mostró tu maestro.



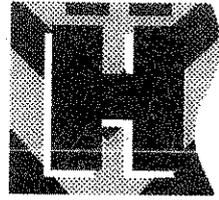
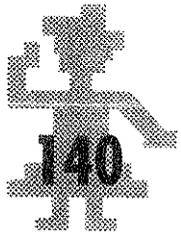
OJA DE TRABAJO # 1

139

INSTRUCCIONES: Une con una línea los instrumentos a las partes del cuerpo con las que se ejecutan.

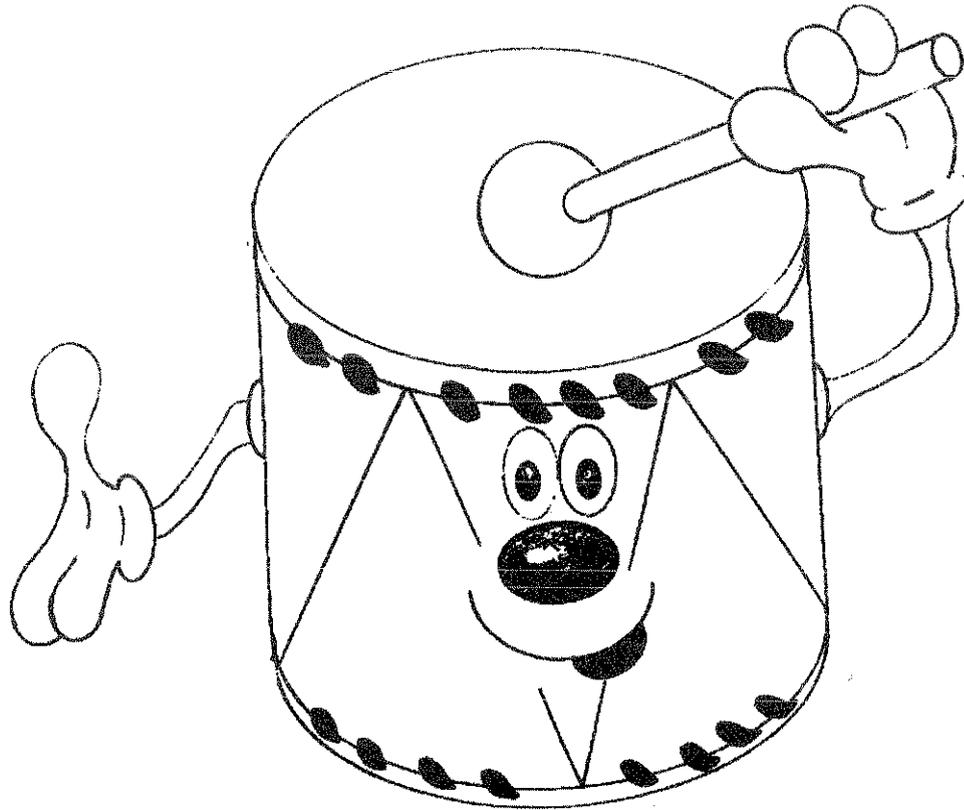


EVIDENCIAS DE LOGRO: Asocio los instrumentos con las partes del cuerpo.

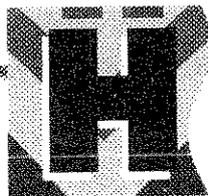


OJA DE TRABAJO #2

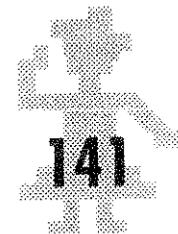
INSTRUCCIONES: Pinta el tamborcito de acuerdo con el que te enseñaron.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Coloreo satisfactoriamente el tamborcito.

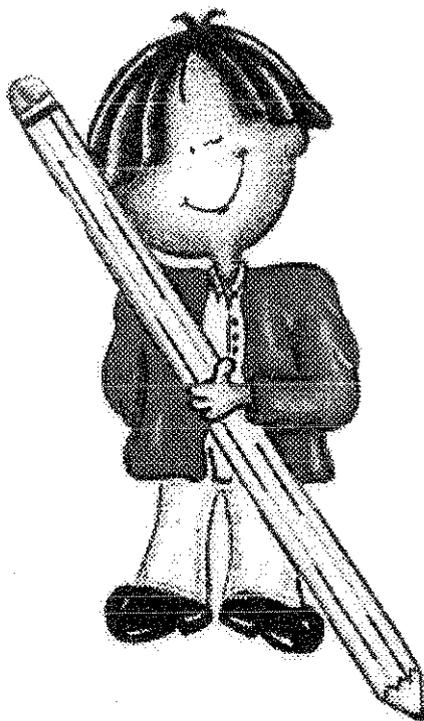


OJA DE TRABAJO #3

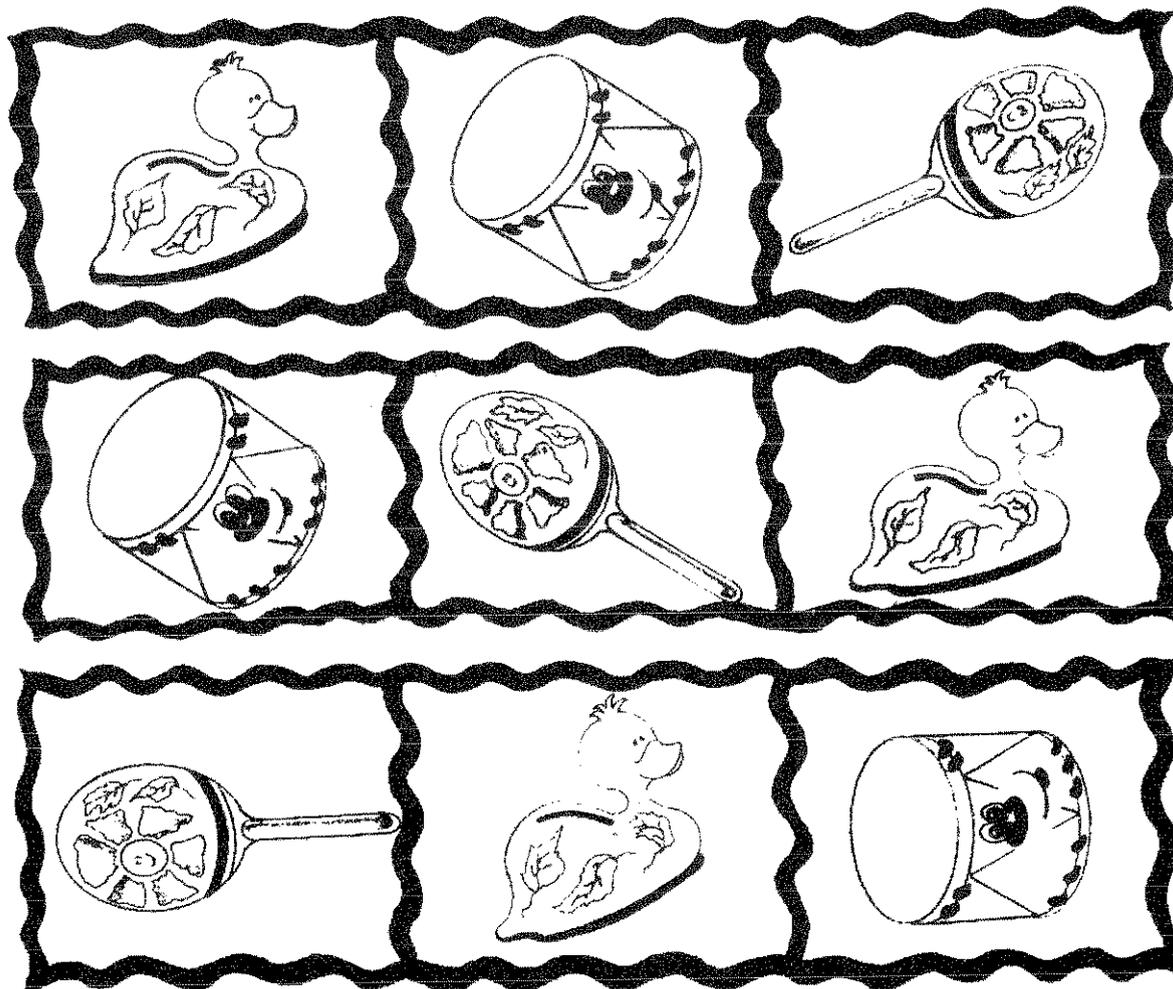


141

INSTRUCCIONES: Marca con una X los instrumentos que tengan la misma posición.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció la misma posición en dos elementos dados.



100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

100

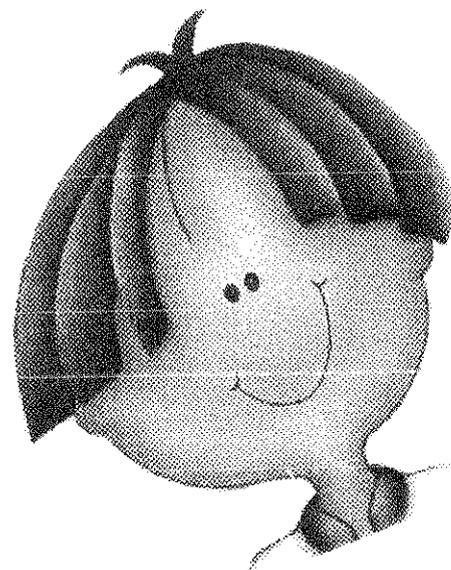
100

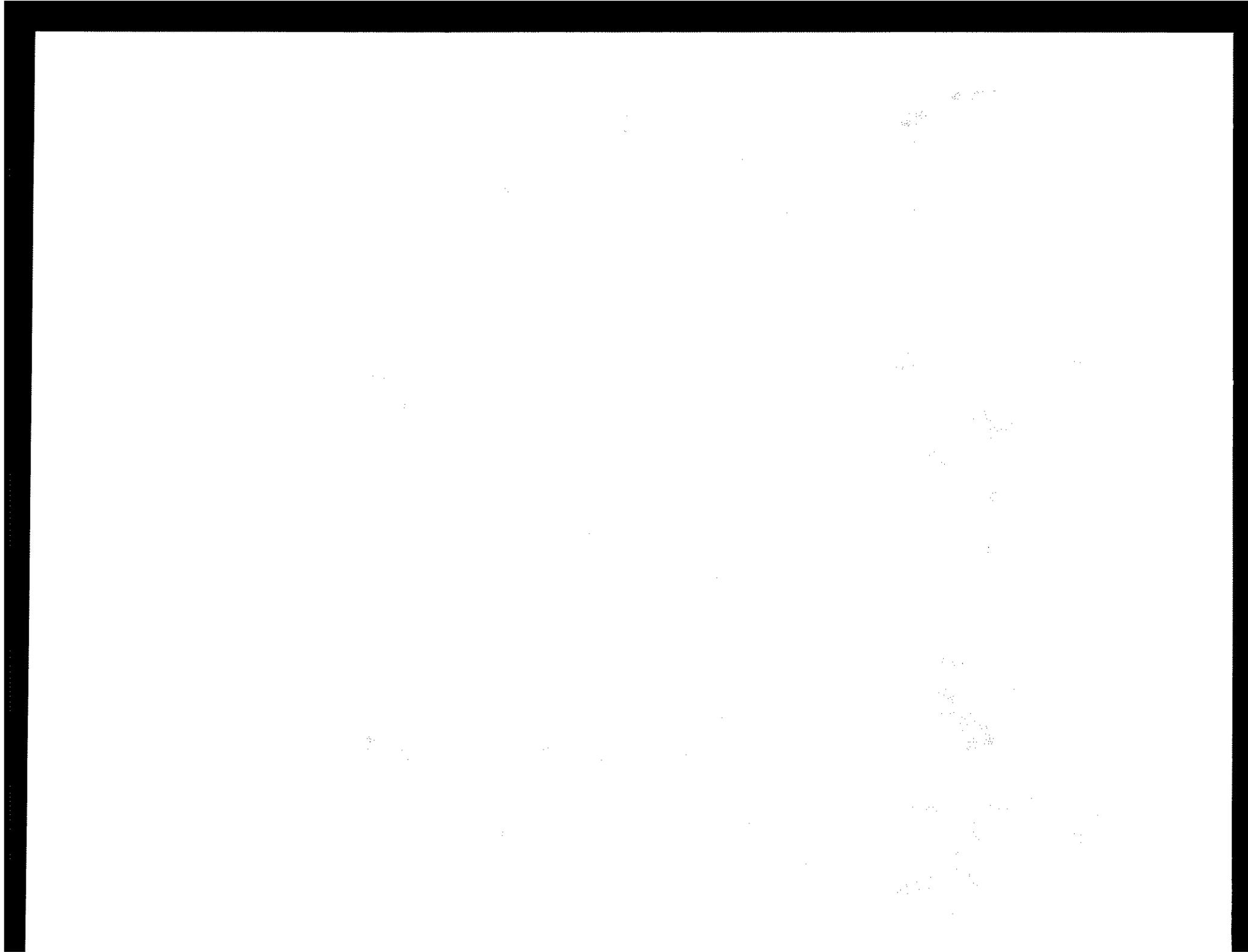
100

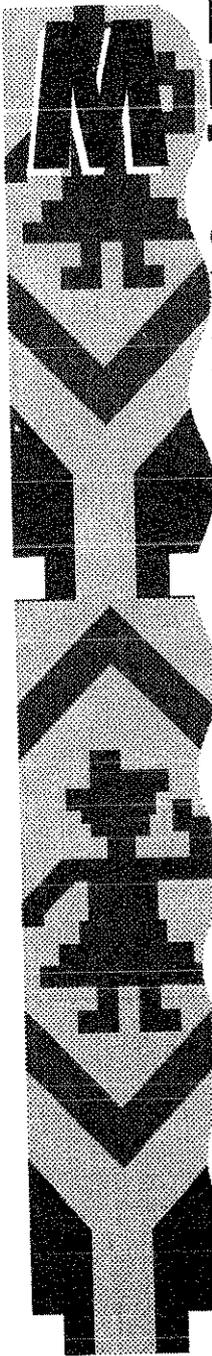
Medicina

Popular

Tradicional







EDICINA POPULAR TRADICIONAL

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Aprendan que las plantas son elementos importantes que contribuyen a la salud personal;
- Observen diferentes clases de plantas o hierbas;
- Por los sentidos, olfato, tacto, gusto, aprendan a distinguir ciertas plantas medicinales
- Que utilicen sus propias plantas;
- Experimenten el cuidado de las plantas haciendo un terrario.

ORIENTACIÓN DIDÁCTICA

MATEMÁTICA:

Aprender a contar dosificando la cantidad de hojitas que se deben usar para una medicina.

LENGUAJE:

Aprendan el nombre de ciertas plantas medicinales

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

Breve explicación de la herencia de la medicina popular tradicional.

Hacer un álbum de hojas de plantas medicinales.

Hacer un terrario para la siembra de alguna planta medicinal.

BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

Recortes de algunas plantas medicinales.

EVALUACION SOBRE LA ORIENTACION DIDACTICA

ESCALA DE APLICACIÓN DE LA UNIDAD DE MEDICINA POPULAR

Dominio Afectivo

Atención
Participación
Imaginación
Responsabilidad

Dominio Cognoscitivo

Iniciación mnemotécnica
Descripción
Conocimiento del medio
Manipulación

CONTENIDO

GENERALIDADES DE LA MEDICINA TRADICIONAL

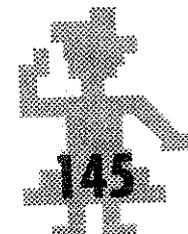
El plan decenal para las Américas de 1971 al 80, suscrito en Washington D. C. en 1976 entiende por salud la prerrogativa de todo ser humano de disfrutar de oportunidades y recursos para lograr su bienestar físico, mental, social, en un ambiente saludable, seguro, culturalmente satisfactorio.

MEDICINA TRADICIONAL

La suma de todos los conocimientos teóricos y prácticos, explicables o no, utilizados para el diagnóstico, prevención y supresión de trastornos físicos, mentales o sociales, basados en la experiencia o por escrito de una generación a otra. La Medicina Tradicional puede considerarse como una firme amalgama de la práctica médica activa y experiencia ancestral (material proporcionado por la Licda. Elba Villatoro).

MEDICINA POPULAR TRADICIONAL

Una herencia histórica que constituye un recurso invaluable en la explicación, tratamiento prevención de las enfermedades y que dentro de la dinámica de su propio desarrollo es de significativa importancia para el abordaje de la salud-enfermedad de los grupos subalternos de una sociedad concretamente determinada así como la valoración y recuperación de la cultura (material proporcionado por la Licda. Elba Villatoro).



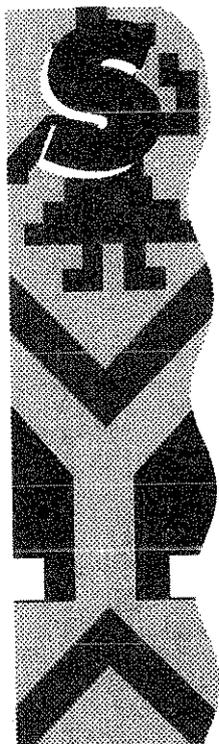
SALUD

Se entiende por salud, la prerrogativa de todo ser humano de disfrutar de oportunidades y recursos para lograr su bienestar físico, mental, social, en un ambiente saludable, seguro, culturalmente satisfactorio.

La antropóloga Elba Villatoro del CEFOL (USAC) y el Dr. Rubén González, los promotores de salud de las comunidades y los terapeutas tradicionales del área consideran que una persona está bien de salud, cuando:

- Tiene deseos de trabajar.
- Tiene trabajo.
- Tiene comida.
- Tiene hambre.
- Tiene higiene.
- No tiene dolor de ninguna clase
- Está bien del cuerpo, mente y alma.
- La vista está avivada.
- El rostro demuestra alegría.
- Los movimientos del cuerpo no son torpes.
- La pulsación es buena.
- Platica correctamente.
- No tiembla
- No tiene temor
- No tiene problemas con la familia
- No tiene problemas con su comunidad.





UGERENCIAS DE APLICACIÓN

El término salud es un importante conocimiento básico que tiene como finalidad, contribuir al desarrollo y crecimiento del alumno, tanto físico, espiritual, como emocionalmente.

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Armar rompecabezas con diferentes figuras (un niño sano, un niño enfermo, un niño sucio, un niño limpio).
- Establecer relaciones de conservación de cantidades: cantidades específicas de una buena alimentación.

LENGUAJE

- Narrar cuentos, historias, anécdotas escuchadas o inventadas.

- Escuchar comprensivamente relatos orales o que les sean leídos.

PRE-LECTURA

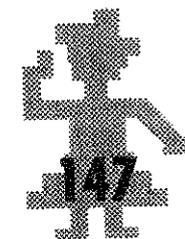
- Identificar las partes de su cuerpo.
- Diferenciar las funciones de los órganos de los sentidos.

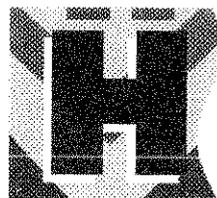
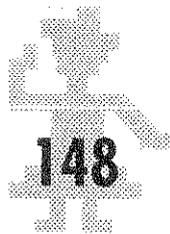
BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Mantener una buena postura a través del dominio de su cuerpo.
- Ejercitar su cuerpo para manejar la fatiga en niveles aceptables.
- Dibujar y pintar creativamente escenas de su vida y de su entorno.

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

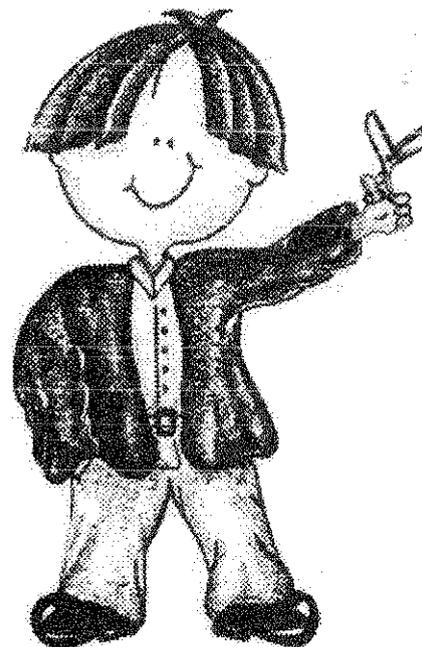
- Desplazarse con seguridad y confianza en actividades de la vida diaria, doméstica y escolar.
- Dominar el freno inhibitorio (detenerse voluntariamente en un momento dado).
- Practicar actividades que permitan vinculación con el medio natural (paseos, excursión).



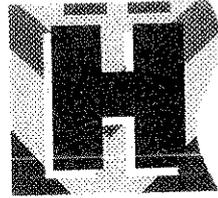
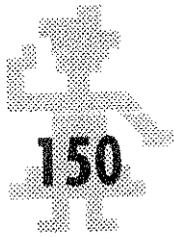


OJA DE TRABAJO #1

INSTRUCCIONES: Recorta tres partes diferentes del cuerpo y forma una persona.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció las diferentes partes del cuerpo y las ordeno formando una persona.

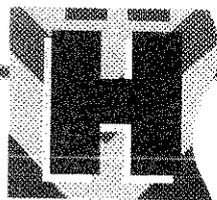


OJA DE TRABAJO #3

INSTRUCCIONES: Busca en periódicos y revistas personas en diferentes posiciones, pégalas e indica si estas son buenas o malas.



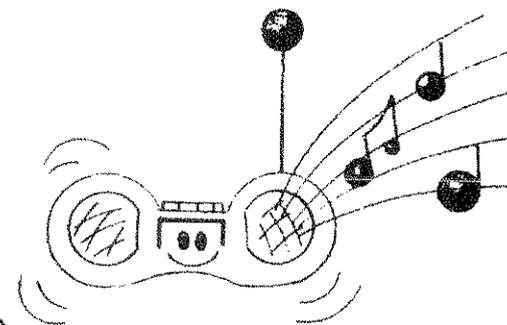
EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció posturas adecuadas para evitar malformaciones.



OJA DE TRABAJO #2

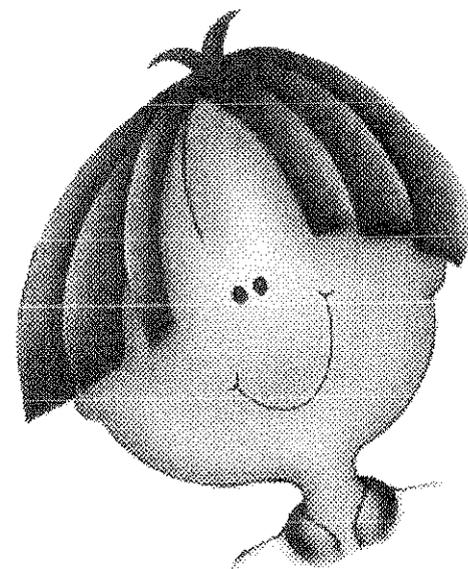
149

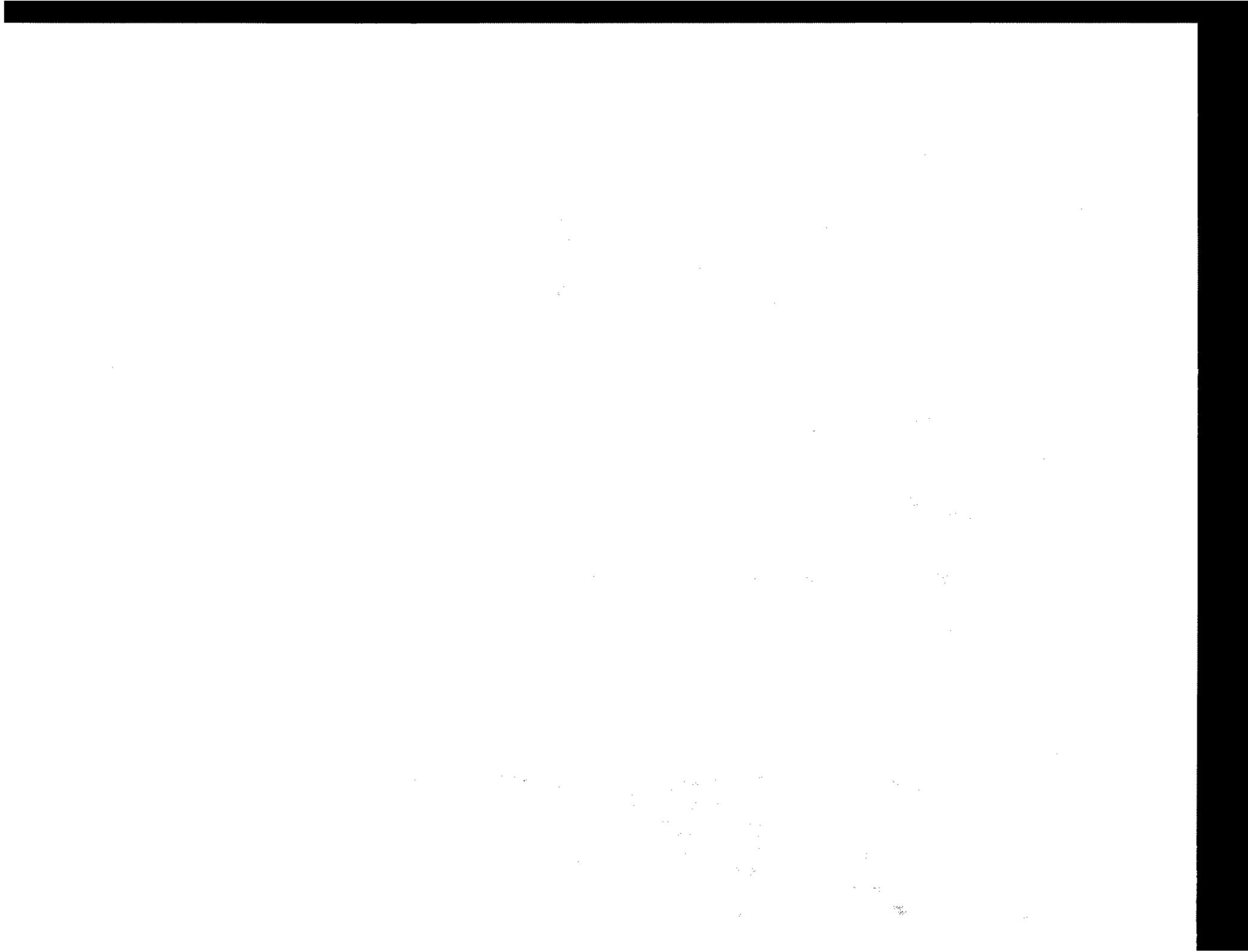
INSTRUCCIONES: Une con una línea el dibujo que corresponda a cada sentido >

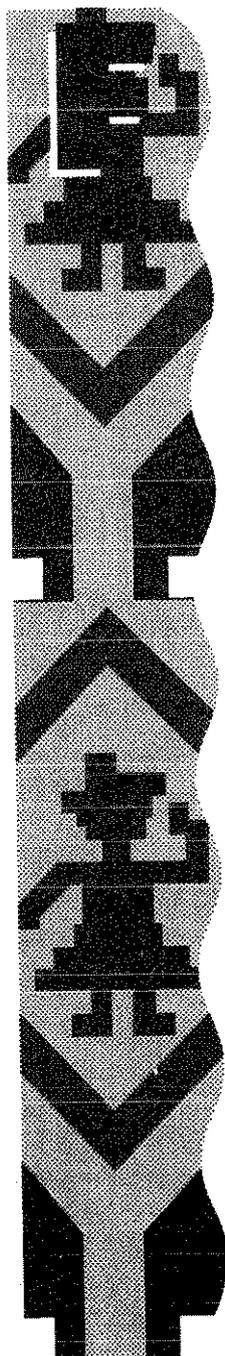


EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció la función de cada sentido.

**Fiestas
y Ferias
Populares**







FIESTAS Y FERIAS POPULARES Y TRADICIONALES

GUÍA DE CONTENIDOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS:

- Conocer aspectos importantes de la cultura social
- Reconocer que las fiestas constituyen parte fundamental de la vida social del pueblo.
- Conocer las principales actividades económicas y culturales.
- Conocer la función que las fiestas desempeñan dentro de la comunidad.
- Conocer las condiciones económicas, sociales y culturales en que se llevan a cabo las fiestas populares.
- Desarrollar la sociabilidad y el espíritu de confraternidad.

SUGERENCIAS SOBRE LA MANERA DE EVALUAR:

- Pídale que describan oralmente lo que significa el carnaval y por qué se celebra.
- Oriéntelos para la manipulación de cáscaras de huevo.
- Motívelos a organizarse en grupos para realizar el trabajo.
- Invítelos a decorar las cáscaras de huevos con pinturas, para elaborar atractivos artículos decorativos.
- Organícelos de manera que en la celebración de la

fiesta participen todos.

ORIENTACION DIDACTICA

MATEMÁTICA:

Practicar ejercicios de conteo, valiéndose de cascarones.

LENGUAJE:

Descripción de la fiesta.
Formas y reglas del juego o celebración.

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL:

Localización de el festejo de las fiestas.
Orientación de la celebración del carnaval.
Comentario sobre las ventas propias de las trías y la higiene en las mismas.

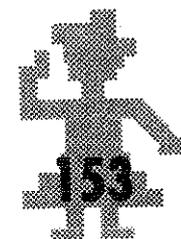
BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN:

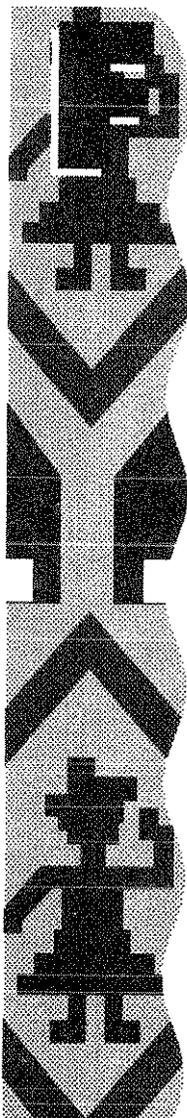
Elaboración de cascarones y disfraces.
Utilización de cáscaras de huevo como elementos decorativos.

EVALUACIÓN SOBRE LA ORIENTACIÓN DIDÁCTICA

Escala de aplicación de la Unidad de Fiestas Populares y Tradicionales

Dominio Afectivo	Dominio Cognoscitivo
Participación	Motricidad
Imaginación	Conocimiento del medio
Responsabilidad	Iniciación mnemónica
Disciplina	Trabajo realizado.





FIESTAS Y FERIAS POPULARES

Segun Ofelia Déleon, «las fiestas populares de carácter tradicional se ubican dentro de la cultura social, la cual abarca la conducta humana de relación con todas las actividades del grupo, que condicionan su estructura y funcionamiento». (Déleon: 1985,1).

En la fiesta «se ponen de manifiesto actividades económicas y sociales básicas para las clases populares y se refleja el orden social prevaleciente en las comunidades en que se llevan a cabo». (Ibid, 1).

La autora nos dice que el estudio de las mismas, es importante, ya que por medio del conocimiento de la cultural social es posible obtener una mejor comprensión de las clases populares, concretamente de su conducta y comportamiento social». (Ibid, 1)

Por otro lado afirma que las fiestas populares de tipo religioso constituyen un conjunto de actividades económicas, sociales y culturales (particularmente espirituales) que las clases populares llevan a cabo con motivo de una celebración religiosa. (Ibid,2)

Una de las constantes de las fiestas y ferias populares es que giran alrededor de santos, imágenes o ciclos de la iglesia católica, que a nivel formal tienen como fin «obtener o agradecer favores y/o complacer a la persona sacra en honor a la cual se celebra, mediante la observancia del Ritual». Pero en la práctica tienen como propósito la satisfacción de necesidades económicas, sociales y espirituales del pueblo. «Además constituyen una forma de expresión del sentimiento popular...» La autora afirma que en las fiestas populares de carácter religioso es manifiesto el sincretismo religioso, en el que

se conjugan elementos de las religiones prehispánicas con los de la religión católica, impuesto por los conquistadores. La celebración de las fiestas populares de tipo religioso fue impuesto en Hispanoamérica por los conquistadores, durante el período colonial.» (Ibid.2)

Pese a la imposición, las clases populares incorporaron las fiestas a su cultura de tal forma que en la actualidad aquellas que fueron impuestas hasta hoy, reelaborados por el pueblo, «incorporadas a su vida espiritual y por lo tanto vigentes y cumpliendo una función determinada.» (Ibid,2)

La autora comparte con Antonio Gramsci la afirmación de que «existe religión del pueblo, especialmente en los países católicos y ortodoxos, muy distinta a lo orgánicamente sistematizado por la jerarquía eclesiástica...» (Ibid, 2-3).

De acuerdo con Déleon las fiestas populares de carácter religioso que se realizan en Guatemala pueden dividirse en:

- Ciclo de Navidad, se inicia el 7 de diciembre con «la quema del diablo» y concluye el 2 de febrero, «día de la Virgen de Candelaria».
- Ciclo de Semana Santa, da principio el miércoles de ceniza y concluye el Domingo de Resurrección.
- Fiestas del Corpus, se inicia en el mes de junio, un domingo después del domingo de la Santísima Trinidad y concluye en el mes de noviembre, antes del primer domingo de adviento.
- Fiestas patronales, celebración de la fiesta del santo patrono de cada una de las diferentes comunidades. Por lo regular cada municipio cuenta con un Santo Patrono, para el caso de la ciudad capital se celebra a la Virgen de la Asunción, el 15 de agosto.
- Otras fiestas religiosas, aquellas que por sus características particulares no se incluyen en los rubros anteriores. Como el carnaval, la fiesta de Maximón en Santiago Atitlán y otras. (Ibid,3).

El estudio de las fiestas populares es muy importante debido a que estas se encuentran expuestas a sufrir transformaciones o a ser sustituidas por la cultura de masas impuesta por la sociedad de consumo.

Una de las características de las ferias es que son mercados no permanentes en los cuales se venden diversos artículos; generalmente se encuentran ubicadas en una plaza pública o en los atrios de los templos. Las ferias se encuentran formadas por «champas» y exposiciones de los artículos en el suelo. «La mayoría de los vendedores se trasladan de feria en feria por medio de los barrios de la ciudad y de los municipios». (Ibid,7)

EL CARNAVAL

Respecto a la fiesta seleccionada para este libro, se puede apuntar que el carnaval es una festividad que se celebra desde la edad media, dura aproximadamente los tres días anteriores al inicio de la cuaresma, siendo el día martes, denominado «martes de carnaval», antes del «miércoles de ceniza», el día principal.

El significado del carnaval es la «carnalidad» opuesta a la idea de «espiritualidad» propia de la cuaresma; e implica no sólo efectuar actos opuestos al espíritu cristiano, sino también irracionales y locos. El autor español Caro Baroja señala que, el cristiano tiende a la tristeza y aún más en el período de cuaresma y en la Semana de Pasión. En contraste a esto se encuentra el período anterior, el de carnaval, que es de alegría y, muchas veces, de inconsciencia.

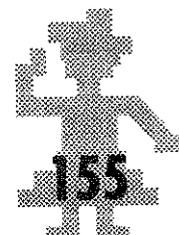
En la ciudad de Guatemala, las clases populares celebran el carnaval de una manera sencilla, no como en otros países, en los cuales la celebra-

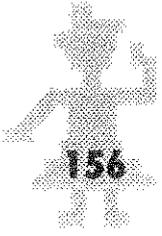
ción del carnaval adquiere características muy especiales, vergibracia, Brasil y Panamá.

Las clases populares de la ciudad de Guatemala, generalmente celebran el carnaval el domingo anterior al martes respectivo y dicha celebración consiste en «quebrar cascarones»-romperlos en la cabeza; arrojar confeti y «pica-pica», harina y agua. En la ciudad de Guatemala, los sitios de reunión para estas fiestas son los parques capitalinos, como el central, el centenario, el Morazán y el parque zoológico.

Varios días antes del martes de carnaval se inicia la confección de los «cascarones», los cuales están hechos con cáscaras de huevo, de manera que éste conserve su forma, pintada con añilinas de colores y rellenos de confeti o «pica pica».

Según la tradición los «cascarones» no deben quebrarse más allá del Miércoles de Ceniza o después, esta acción constituye un «pecado», porque se inicia este día el ciclo de cuaresma. (Déleon: 1981,55).





156

El Carnaval

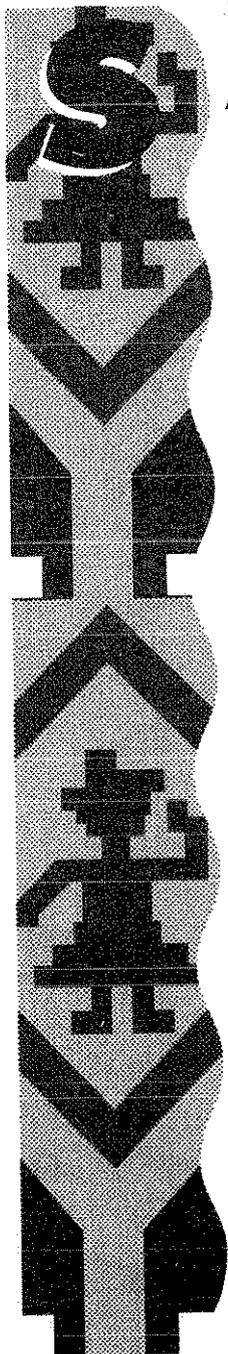


El Carnaval es una festividad que se celebra en Guatemala desde hace muchos años.

Se celebra los días anteriores al Miércoles de Ceniza, siendo el día principal el martes anterior.

La celebración consiste en quebrar cascarrones y tirar confeti. La celebración se lleva a cabo en los parques, como El Central, El Centenario, Morazán y el Zoológico.

¿Cómo se celebra el carnaval en mi comunidad?
Comentemos en clase, la forma en que debe jugarse el carnaval, para que ésta sea una actividad sin contratiempos.



UGERENCIAS DE APLICACIÓN

El Carnaval es una festividad que tiene como finalidad la recreación, es época de alegría y alboroto que precede a la cuaresma.

La enseñanza de esta fiesta como popular tradicional, es válida en tanto se dé a conocer dentro de la realidad socio-cultural en que se manifiestan.

En la educación puede ser utilizado como fin en sí mismo, es decir como una fiesta, como recurso motivador en tanto que recreación. Y como elemento correlacionador de las otras áreas de aprendizaje.

Fue seleccionado para el presente libro debido a que además de ser una fiesta tradicional en la que participan los sectores populares, los niños se encuentran relacionados, con la misma.

Sugerimos su utilización en las distintas áreas de aprendizaje, para que el niño, en:

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Manipule objetos pequeños (cascarones) y los pinte de diferentes formas.
- Complete patrones complejos (forma color, etc.)
- Establezca relaciones temporales: ayer-hoy-mañana; antes-después; mañana-tarde-noche.

PRE-LECTURA

- Reconozca una o más características comunes en dos o más objetos. (La misma forma, el mismo color, el mismo tamaño, etc.)
- Compare dos objetos, estableciendo semejanzas y diferencias.

BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Descubra las diversas posibilidades de movimien-

- to de los diferentes segmentos de su cuerpo.
- Represente por medio de disfraces, diferentes objetos, personajes, Etc. (elaboración de los mismos).
- Realice juegos imitativos sobre las actividades referentes al carnaval.

LENGUAJE

- Identifique sonidos o ruidos.
- Dramatice creativamente las diferentes representaciones de los disfraces.
- Imite sonidos emitidos o producidos por los personajes a representar.

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- Participe organizadamente en juegos y actividades escolares.
- Practique actividades que permitan vinculación con el medio natural. (Desfile de disfraces).

ACTIVIDADES

1. Explicación general de la fiesta.
2. Hojas de Trabajo
3. Elaboración de disfraces con materiales de desecho.

Disfraces:

Tren:

materiales

- cajas de cartón

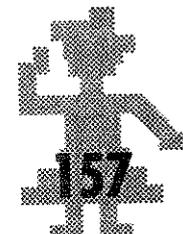
- cartulinas

- papel lustre, de china, etc.

- goma tijeras.

Elaboración

Se forran varias cajas de cartón de diferentes colores, se les abre un agujero de tal manera que un niño se introduzca en ella, y le queden los pies libres. El niño se vestirá del color que está forrada su caja. Para representar el tren, varios niños con sus cajas se colocan en fila. La primera caja debe tener la forma de locomotora.



Lápiz:

Materiales

- cartón
- cartulina
- papel lustre, goma, tijeras
- papel de china

ELABORACIÓN

Se confecciona un cartucho de cartón con la terminación imitando un lápiz. A este se le deben dejar dos agujeros para los ojos, para la boca y la nariz. Se forra de papel amarillo y listo.

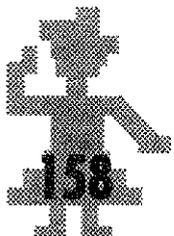
Mariposa:

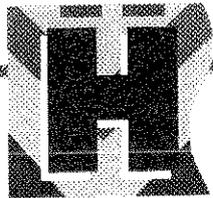
Materiales

- alambre (se pueden utilizar serchas)
- papel celofán de colores
- alambre delgado
- tela
- goma, tijeras

ELABORACIÓN

Con el alambre se hace la estructuras de las alas; éstas se forran con papel celofán y se decoran con figuritas de tela. Con el alambre delgado se confecciona una coronita con la antenitas, terminadas en dos bolas negras. El niño se vestirá con un pijama amarillo al que se le colocarán tiras de tela negra.





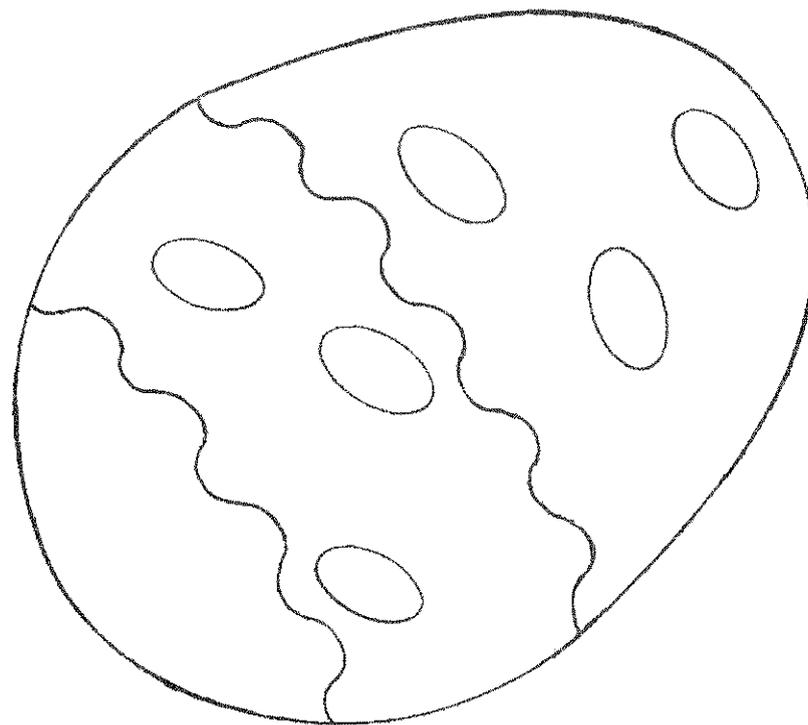
OJA DE TRABAJO #1

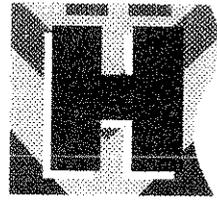
159

INSTRUCCIONES: Decora el cascarón con cascaritas de huevo trituradas.



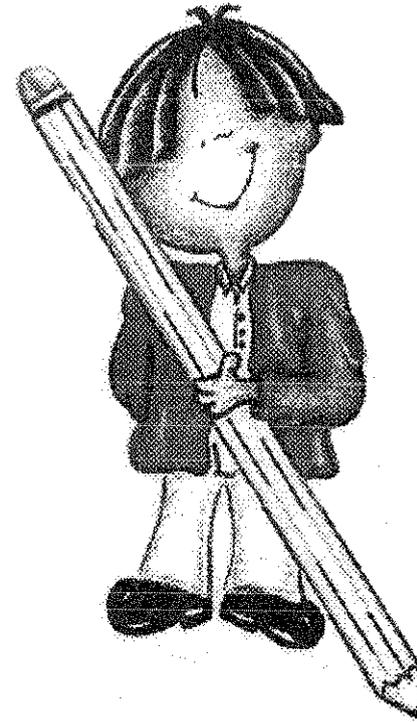
EVIDENCIAS DE LOGRO: Decoro con cáscaras de huevo respetando el contorno del dibujo.



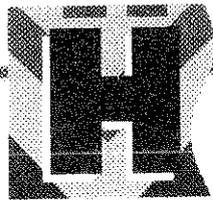


OJA DE TRABAJO #2

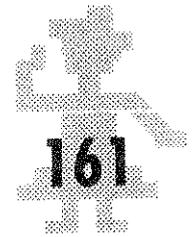
INSTRUCCIONES: Encierra en un circulo la escena que se este jugando carnaval.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Identifico una escena especifica, dentro de un conjunto de ellas.

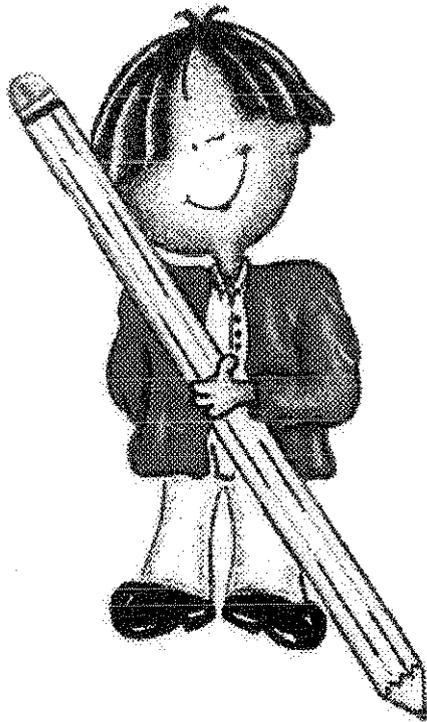


OJA DE TRABAJO #3

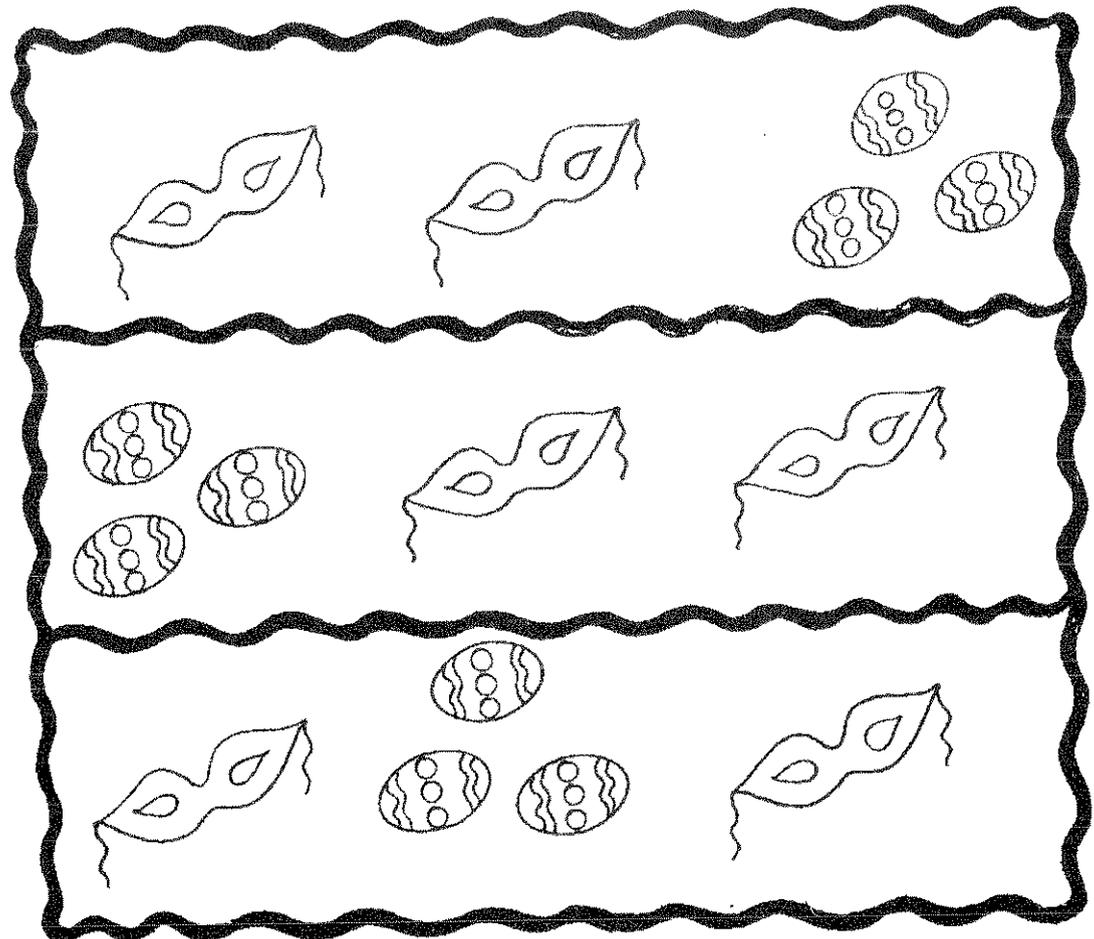


161

INSTRUCCIONES: Marca con una X las secuencias en las que los cascarones estén antes de los antifaces.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Estableció la relación espacial de antes y después.



THE HISTORY OF THE

1780

1781

1782

1783

1784

1785

1786

1787

1788

1789

1790

1791

1792

1793

1794

1795

1796

1797

1798

1799

1800

1801

1802

1803

1804

1805

1806

1807

1808

1809

1810

1811

1812

1813

1814

1815

1816

1817

1818

1819

1820

1821

1822

1823

1824

1825

1826

1827

1828

1829

1830

1831

1832

1833

1834

1835

1836

1837

1838

1839

1840

1841

1842

1843

1844

1845

1846

1847

1848

1849

1850

1851

1852

1853

1854

1855

1856

1857

1858

1859

1860

1861

1862

1863

1864

1865

1866

1867

1868

1869

1870

1871

1872

1873

1874

1875

1876

1877

1878

1879

1880

1881

1882

1883

1884

1885

1886

1887

1888

1889

1890

1891

1892

1893

1894

1895

1896

1897

1898

1899

1900

1901

1902

1903

1904

1905

1906

1907

1908

1909

1910

1911

1912

1913

1914

1915

1916

1917

1918

1919

1920

1921

1922

1923

1924

1925

1926

1927

1928

1929

1930

1931

1932

1933

1934

1935

1936

1937

1938

1939

1940

1941

1942

1943

1944

1945

1946

1947

1948

1949

1950

1951

1952

1953

1954

1955

1956

1957

1958

1959

1960

1961

1962

1963

1964

1965

1966

1967

1968

1969

1970

1971

1972

1973

1974

1975

1976

1977

1978

1979

1980

1981

1982

1983

1984

1985

1986

1987

1988

1989

1990

1991

1992

1993

1994

1995

1996

1997

1998

1999

2000

2001

2002

2003

2004

2005

2006

2007

2008

2009

2010

2011

2012

2013

2014

2015

2016

2017

2018

2019

2020

2021

2022

2023

2024

2025

2026

2027

2028

2029

2030

2031

2032

2033

2034

2035

2036

2037

2038

2039

2040

2041

2042

2043

2044

2045

2046

2047

2048

2049

2050

2051

2052

2053

2054

2055

2056

2057

2058

2059

2060

2061

2062

2063

2064

2065

2066

2067

2068

2069

2070

2071

2072

2073

2074

2075

2076

2077

2078

2079

2080

2081

2082

2083

2084

2085

2086

2087

2088

2089

2090

2091

2092

2093

2094

2095

2096

2097

2098

2099

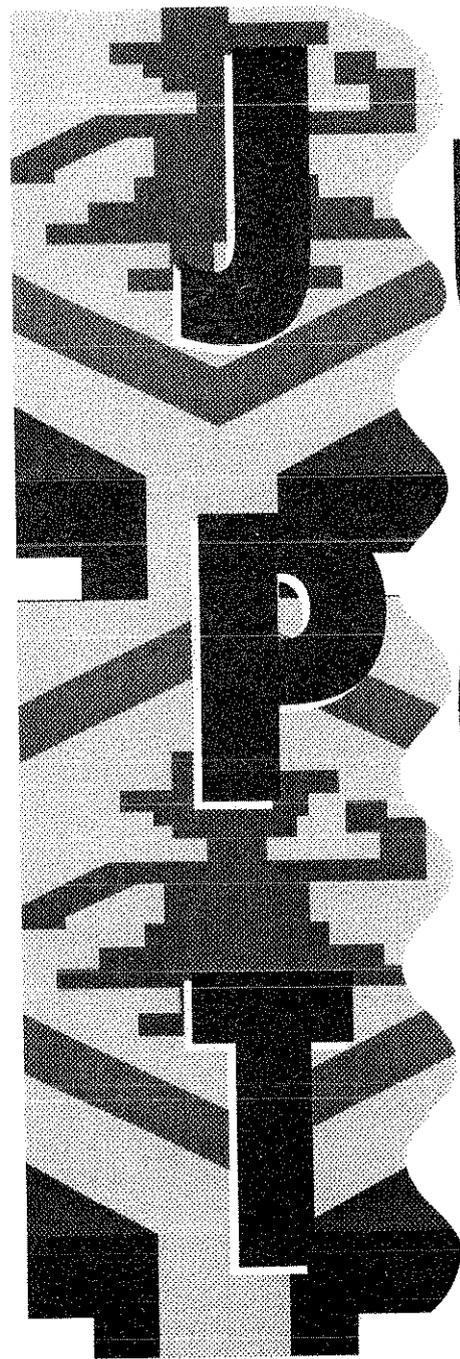
2100

2101

2102

2103

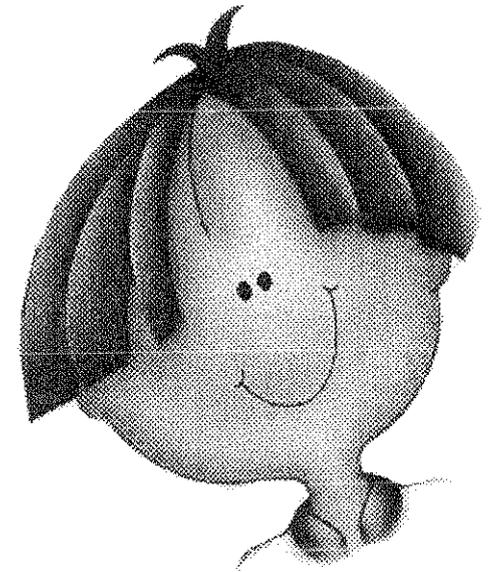
</

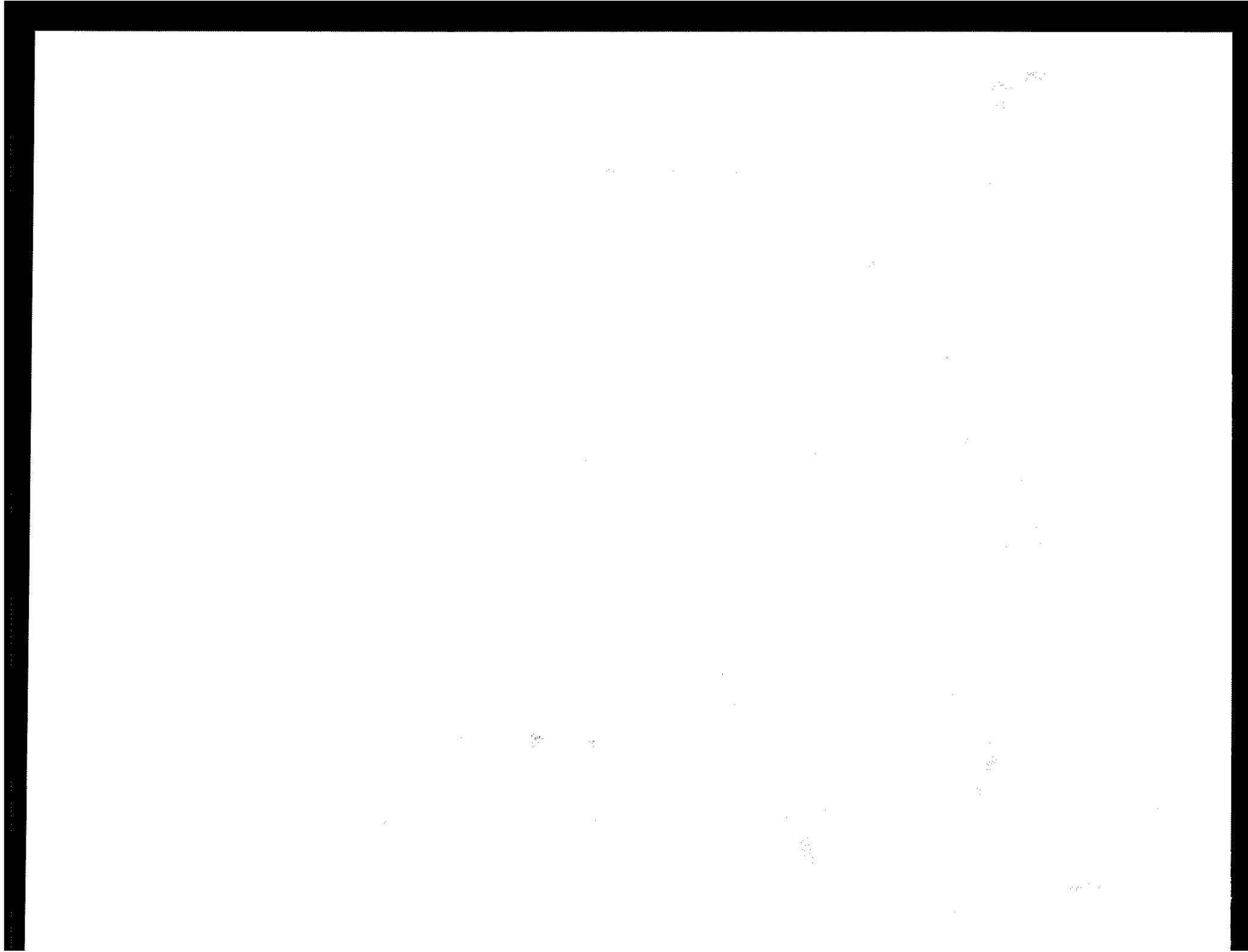


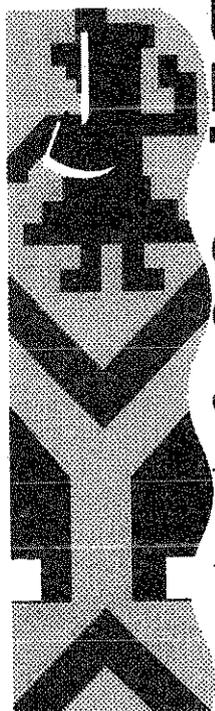
Juegos

populares

tradicionales







UEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

GUÍA DE CONTENIDOS

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Que conozcan algunos juegos populares tradicionales.
- Que comparen los juegos tradicionales con los juegos no tradicionales.
- Que experimente la sensación de compartir momentos agradables con sus compañeros.

SUGERENCIAS SOBRE LA MANERA DE EVALUAR

- Pídales que se reúnan en el patio.
- Explíqueles la forma de jugar
- Al terminar el juego del marchantillo (Qué vendés María) la maestra les explicará el otro juego (naranja, dulce)
- Reúnalos para formar una ronda

ORIENTACIÓN DIDÁCTICA

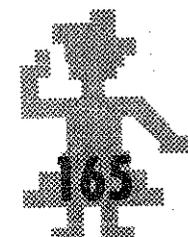
Evaluación sobre la Orientación Didáctica
Escala de Aplicación de la Unidad de
Juegos Populares Tradicionales

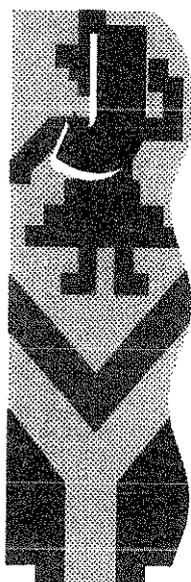
Dominio Afectivo

- Participación
- Imaginación

Dominio Cognoscitivo

Iniciación mneomotécnica
Conocimiento del juego





UEGOS POPULARES Y TRADICIONALES

Carmen Aída Pérez de Cantor, «considera que el juego infantil está vinculado con la creatividad, el aprendizaje del lenguaje, la solución de los problemas y el desarrollo de los papeles sociales. Además opina que a través del juego, el niño expresa sus emociones, adquiere nuevas experiencias y aprende a ser miembro de un grupo».

Las tareas de subsistencia que los niños de las clases populares se ven obligados a llevar a cabo, obedecen a que se encuentran inmersos dentro de una cultura de explotación colmada de una serie de frustraciones,

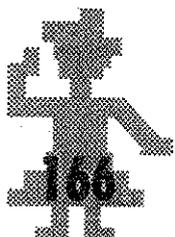
necesidades insatisfechas, enfermedades, analfabetismo, etc. Pero a pesar de todo los niños al igual que todos los niños poseen un «mundo infantil» creado por su imaginación, plétórico d belleza y alegría en el cual transcurre su infancia.

En este mundo se alejan momentáneamente de la realidad llena de limitaciones y penas, lo cual podría explicarse como «la tendencia a pensar en un mundo irreal en contraposición dialéctica con el mundo real».

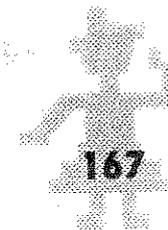
Los niños de las clases populares no tienen acceso a los productos «impuestos» pero poseen juegos y juguetes propios de su cultura «auténticos y creados por la imaginación del pueblo» que «cumplen una función educativa de mucha importancia», estos juegos pueden ser producto de la naturaleza, cosas elementales y objetos producidos expresamente para el juego.

Isabel Aretz distingue varios tipos de juegos infantiles populares así:

- Juegos que se realizan con juguetes elaborados por los niños.
- Juegos de correr
- Cantos y rondas
- Juegos dialogados



Naranja Dulce



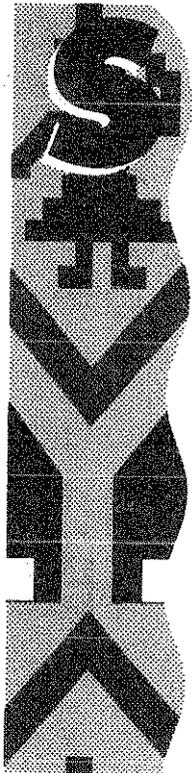
167

Naranja dulce, limón partido
dame un abrazo que yo pido.



¿COMO JUGAMOS NARANJA DULCE?

- Coloquémonos en círculo.
- Elijamos a una compañera para que se ponga adentro.
- Cantemos.
- La niña de en medio elige a alguien para que pase al centro.



UGERENCIAS DE APLICACIÓN

Este juego puede utilizarse como recurso motivador y como elemento correlacionador de las otras áreas de aprendizaje.

Que el niño, en:

LENGUAJE

- Expresar sus sentimientos ante situaciones y preguntas específicas.
- Expresar en forma oral y gráfica, sus gustos y disgustos frente a situaciones específicas.
- Dialogar en forma organizada, con sus compañeros.

PRE-LECTURA

- Participar en juegos de clasificaciones (reglamentados) guiados por el maestro o en forma independiente.

- Reconocer una o más características comunes en dos o más objetos. (La misma forma, el mismo color, tamaño, etc.)

INICIACIÓN MATEMÁTICA

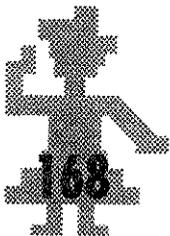
- Realizar figuras rectas y curvas en el espacio, utilizando movimientos corporales amplios.
- Intercalar uno o más elementos en una serie.

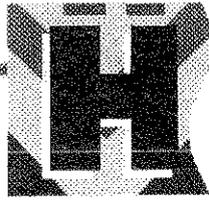
AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

- Participar organizadamente en juegos y actividades escolares.
- Practicar actividades que permitan vinculación con el medio natural (proyectos, paseos y excursiones).

BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

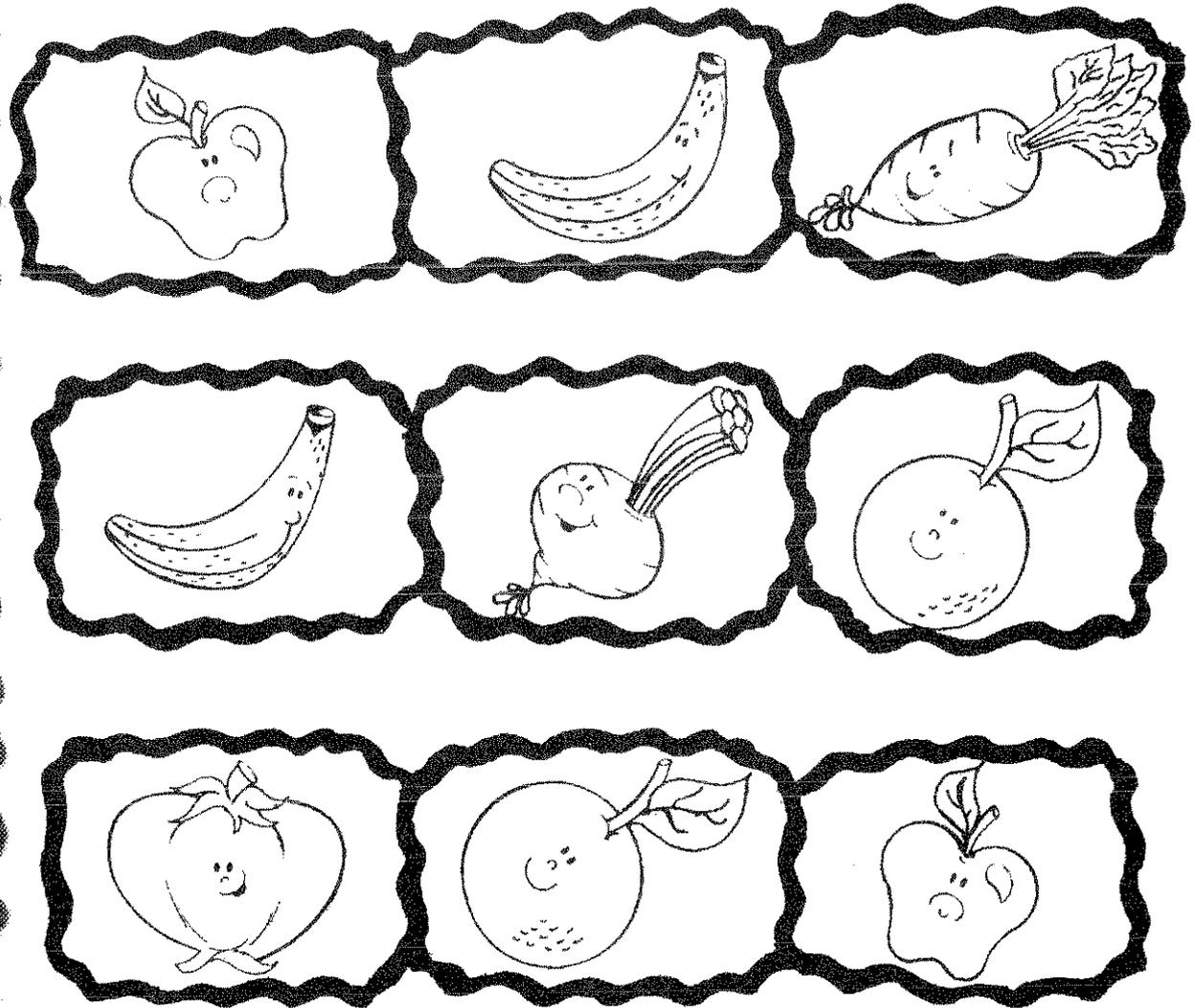
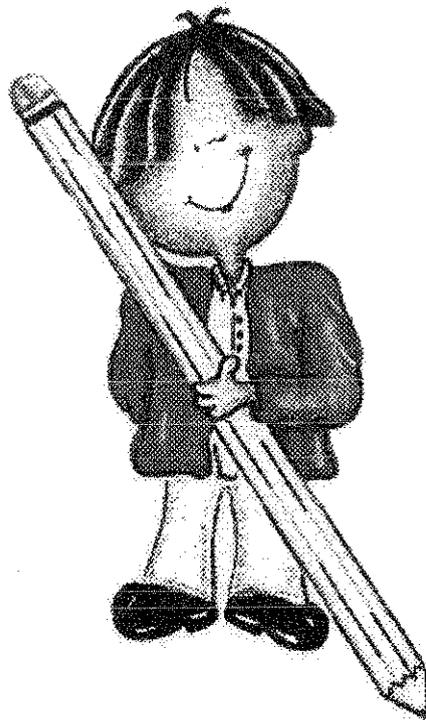
- Mantener una buena postura a través del dominio de su cuerpo.
- Desplazarse en el espacio con ritmo y armonía.
- Dibujar y pintar frutas.



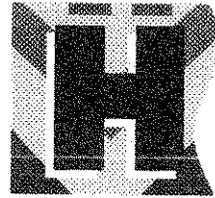


OJA DE TRABAJO #1

INSTRUCCIONES: Marca con una X el elemento que no es de la serie.

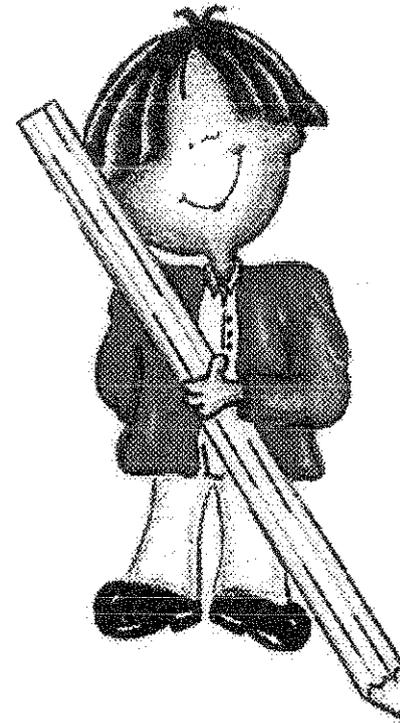


EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció elementos de una serie.

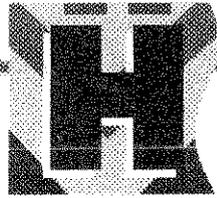


OJA DE TRABAJO #2

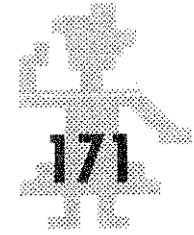
INSTRUCCIONES: Pinta con colores vivos, las frutas que tiene el frutero.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Utilizo con destreza los lápices de colores.

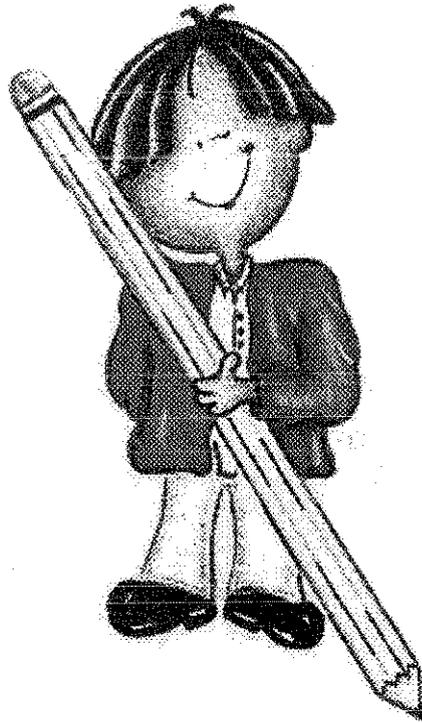


OJA DE TRABAJO #3

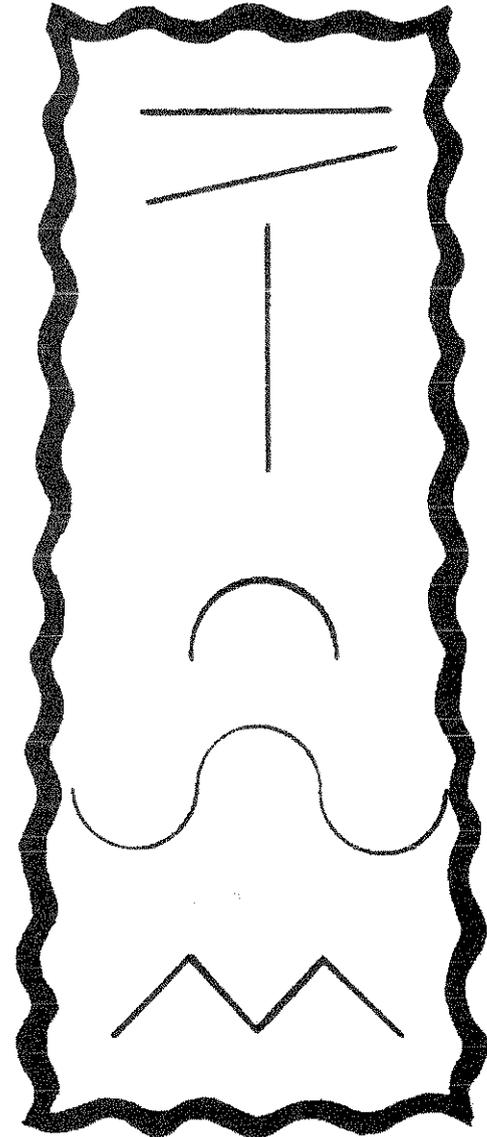


171

INSTRUCCIONES: Realiza un dibujo de cada fruta utilizando las líneas rectas y curvas que se te presentan.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Dibujo satisfactoriamente utilizando las diferentes líneas.



El Marchantillo

El Marchantillo es un juego practicado por niños de ambos sexos (géneros). En otros sitios de Guatemala se conoce con el nombre de «¿Que Vendés María?»

En Jacaltenango se realiza de la siguiente manera:

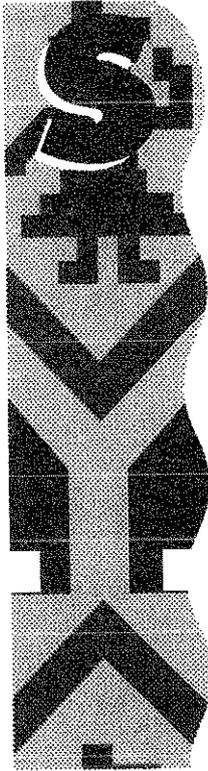
Todos los niños que participan se sientan formando una fila; uno de los jugadores, que se halla fuera de la fila les pregunta:

¿Como te llamas Marchantillo?

Luego se le realizan preguntas, y a todo deberá responder con el nombre de una fruta o verdura. Si contesta otra cosa pierde y deberá dar una prenda.

Cuando ha concluido el juego, las prendas son entregadas si cada uno de sus dueños hace lo que le indica el que dirige el juego.





SUGERENCIAS DE APLICACIÓN

El Marchantillo es un juego que tiene como finalidad la recreación. En la educación puede ser utilizado como fin en sí mismo, es decir, como juego, como una recreación, como un recurso motivador y como elemento correlacionador de las otras áreas de aprendizaje.

Sugerimos su aplicación en las siguientes áreas, de tal manera que el niño, en:

INICIACIÓN MATEMÁTICA

- Compare dos elementos de acuerdo a una dimensión (tamaño, longitud y peso).
- Intercale uno o más elementos en una serie.
- Complete patrones complejos de forma y color.

LENGUAJE

- Exprese en forma oral, sus gustos frente a situaciones específicas.

- Dramatice creativamente, situaciones de la vida diaria.
- Cumpla instrucciones y órdenes orales.

PRE-LECTURA

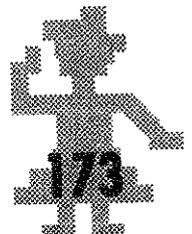
- Participe en juegos de clasificaciones (reglamentados) guiados por el compañero de juego.
- Establezca clasificaciones jerárquicas. (Ej.: Dado un conjunto de frutas y verduras, clasificar por forma, luego cada subconjunto clasificado por forma, por color, etc.)

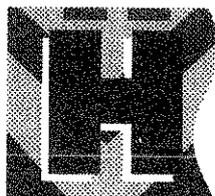
BELLEZA, TRABAJO Y RECREACIÓN

- Ejercite su cuerpo para manejar la fatiga en niveles aceptables.
- Recorte en papel figuras sencillas de frutas o verduras. (Por ejemplo, rasgado y corte con tijeras).
- Modele formas simples con diversos materiales (barro, plastilina, masa, etc.)

AMBIENTE SOCIAL Y NATURAL

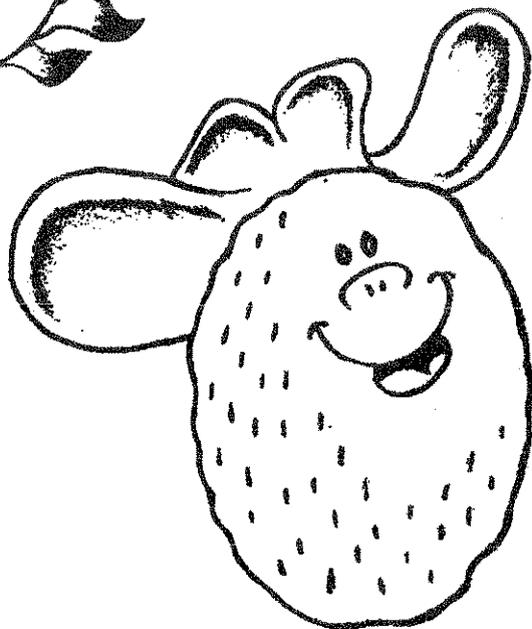
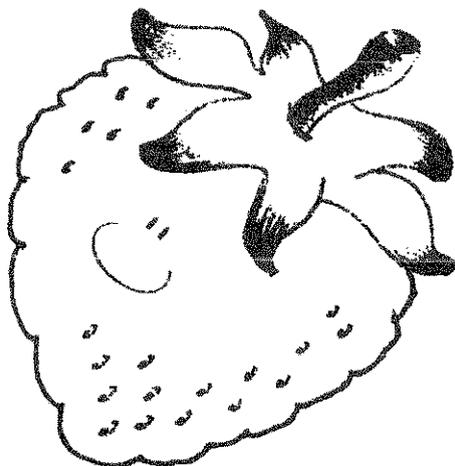
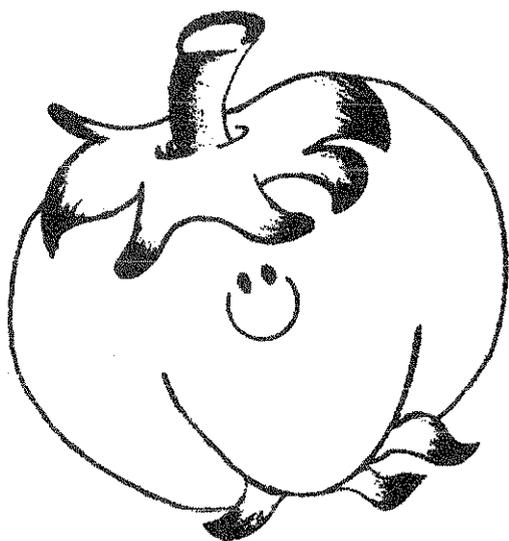
- Participe espontáneamente en juegos y actividades escolares.
- Prepare tierra para macetas (sembrar semillas).



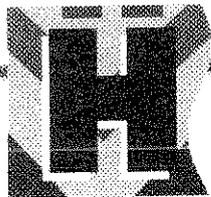


OJA DE TRABAJO #1

INSTRUCCIONES: Pega bolitas de papel de china en la orilla de las frutas y verduras.



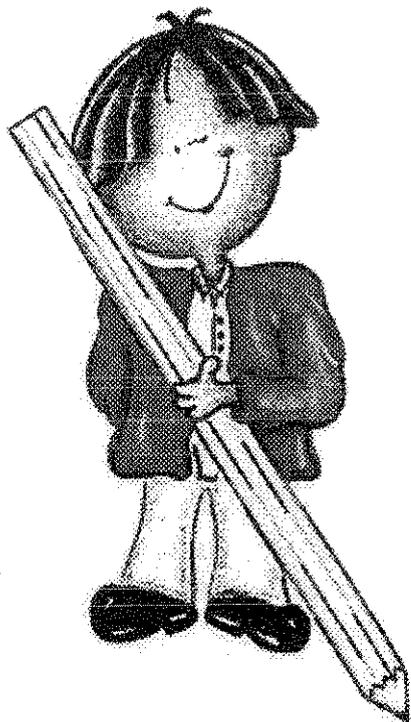
EVIDENCIAS DE LOGRO: Desarrollo su motricidad fina y delimito los contornos.



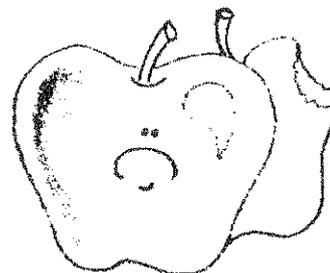
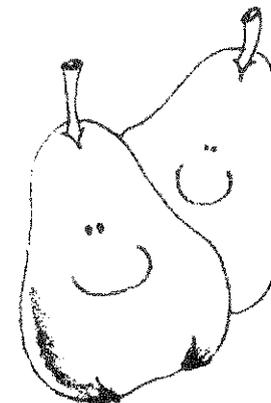
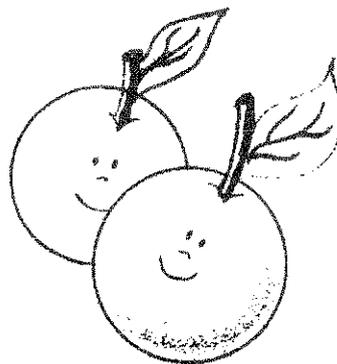
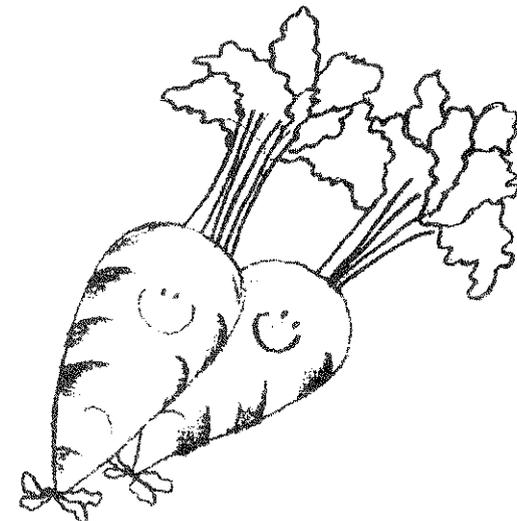
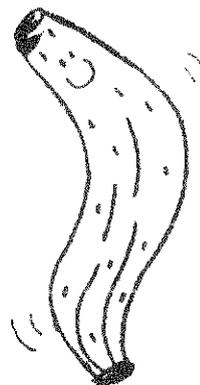
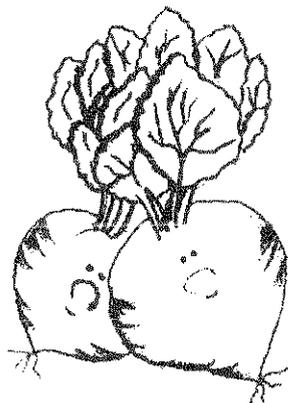
OJA DE TRABAJO #2

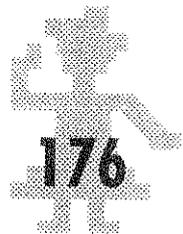
175

INSTRUCCIONES: Pinta y repasa con colores vivos las diferentes frutas y verduras.



EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció los diferentes colores que pertenecen a cada fruta y verdura.



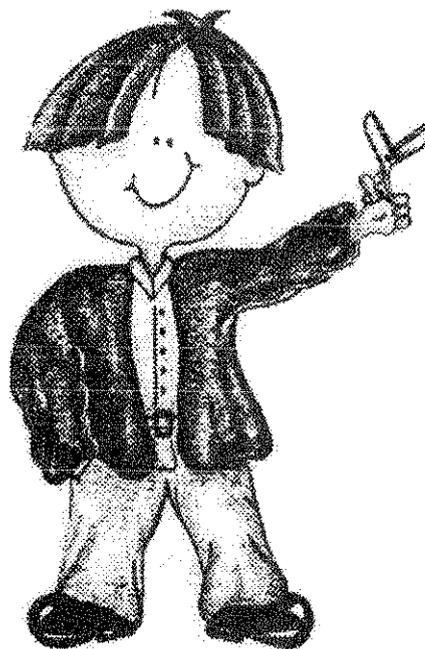


176



OJA DE TRABAJO #3

INSTRUCCIONES: Recorta y pega los diferentes lugares donde venden frutas y verduras.

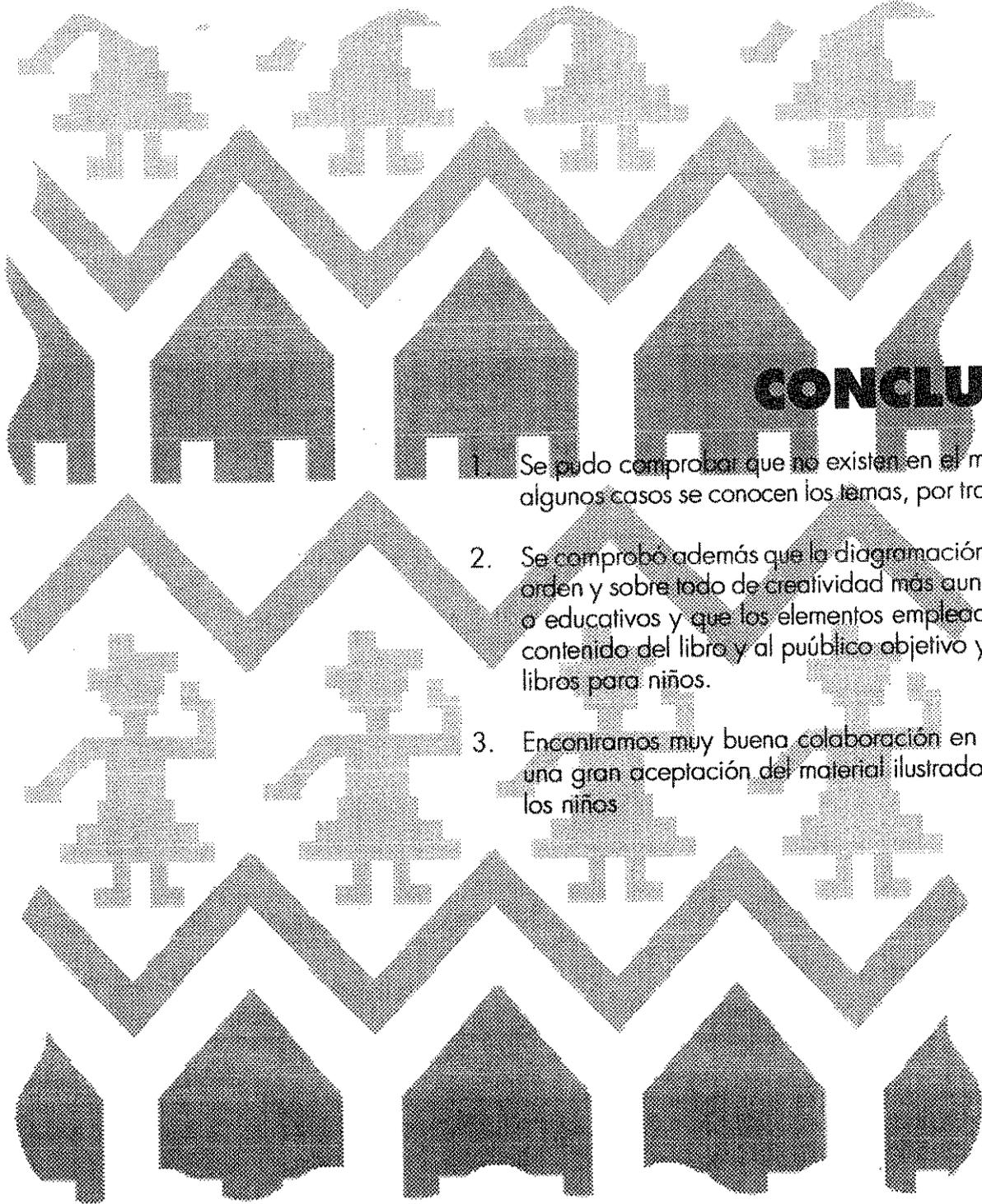


EVIDENCIAS DE LOGRO: Reconoció los diferentes lugares donde venden frutas y verduras.

NDICE

PRESENTACION	3
GUIA PARA EL MAESTRO DE PRE-PRIMARIA	5
ESTRUCTURACION DE LOS LIBROS	7
CARACTERISTICAS DEL GRADO DE PRE-PRIMARIA	9
PERFIL TERMINAL DEL ALUMNO	9
LITERATURA POPULAR TRADICIONAL O FOLCLOR LITERARIO ..	11
*Don Chevo y los zapatos	15
Glosario	22
Sugerencias de Aplicación	23
Hojas de trabajo	25
*Los Animales Fugitivos	27
Glosario	36
Sugerencias de Aplicación	37
Hojas de trabajo	39
*Cuentos (El Rey y El Gato pies de trapo)	42
Sugerencias de Aplicación	43
Hojas de trabajo	44
*Adivinanzas	49
Sugerencias de Aplicación	51
Hojas de trabajo	53
*Refranes	56
Sugerencias de Aplicación	58
Hojas de trabajo	59
*Poesías (Las manos)	63
Sugerencias de Aplicación	64
Hojas de trabajo	65
*Poesía (El lobo)	68
Sugerencias de Aplicación	69
Hojas de trabajo	70
*Vicente	73
Sugerencias de Aplicación	74
Hojas de trabajo	75
*Poesías (El Payaso y La Luna)	80
Sugerencias de Aplicación	81
Hojas de trabajo	82
ARTES Y ARTESANIAS POPULARES	85
*Chicharras o Ronrones	88
Sugerencias de Aplicación	89

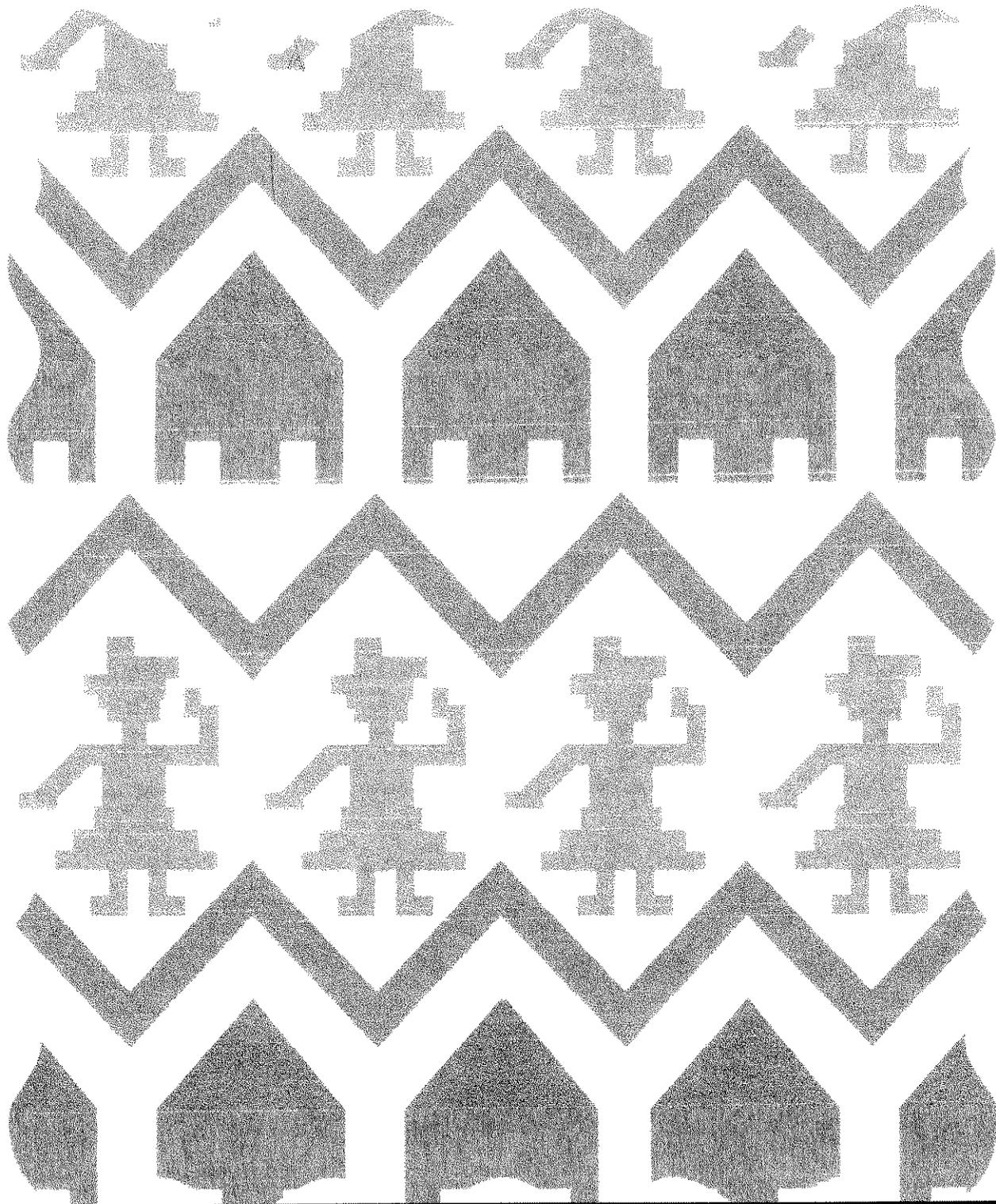
Hojas de trabajo	91
*Anicillos Pintados en Zacapa	94
Sugerencias de Aplicación	99
Hojas de trabajo	101
*Pastores de Alambre	104
Sugerencias de Aplicación	105
Hojas de trabajo	106
*Loza Mayólica	108
Sugerencias de Aplicación	110
Hojas de trabajo	111
DANZAS Y BAILES TRADICIONALES	115
*Baile de Convites	119
*Las Mascaras	121
*Los Trajes	122
Sugerencias de Aplicación	123
Hojas de Trabajo	124
MUSICA POPULAR TRADICIONAL	129
*El Mishito	132
Sugerencias de Aplicación	133
Hojas de trabajo	134
*Banda Escolar	137
Sugerencias de Aplicación	138
Hojas de Trabajo	139
MEDICINA POPULAR TRADICIONAL	143
Sugerencias de Aplicación	147
Hojas de trabajo	148
FIESTAS Y FERIAS POPULARES	151
*El Carnaval	156
Sugerencias de Aplicación	157
Hojas de trabajo	159
JUEGOS POPULARES TRADICIONALES	163
*Naranja Dulce	167
Sugerencias de Aplicación	168
Hojas de Trabajo	169
*El Marchantillo	172
Sugerencias de Aplicación	173
Hojas de trabajo	174

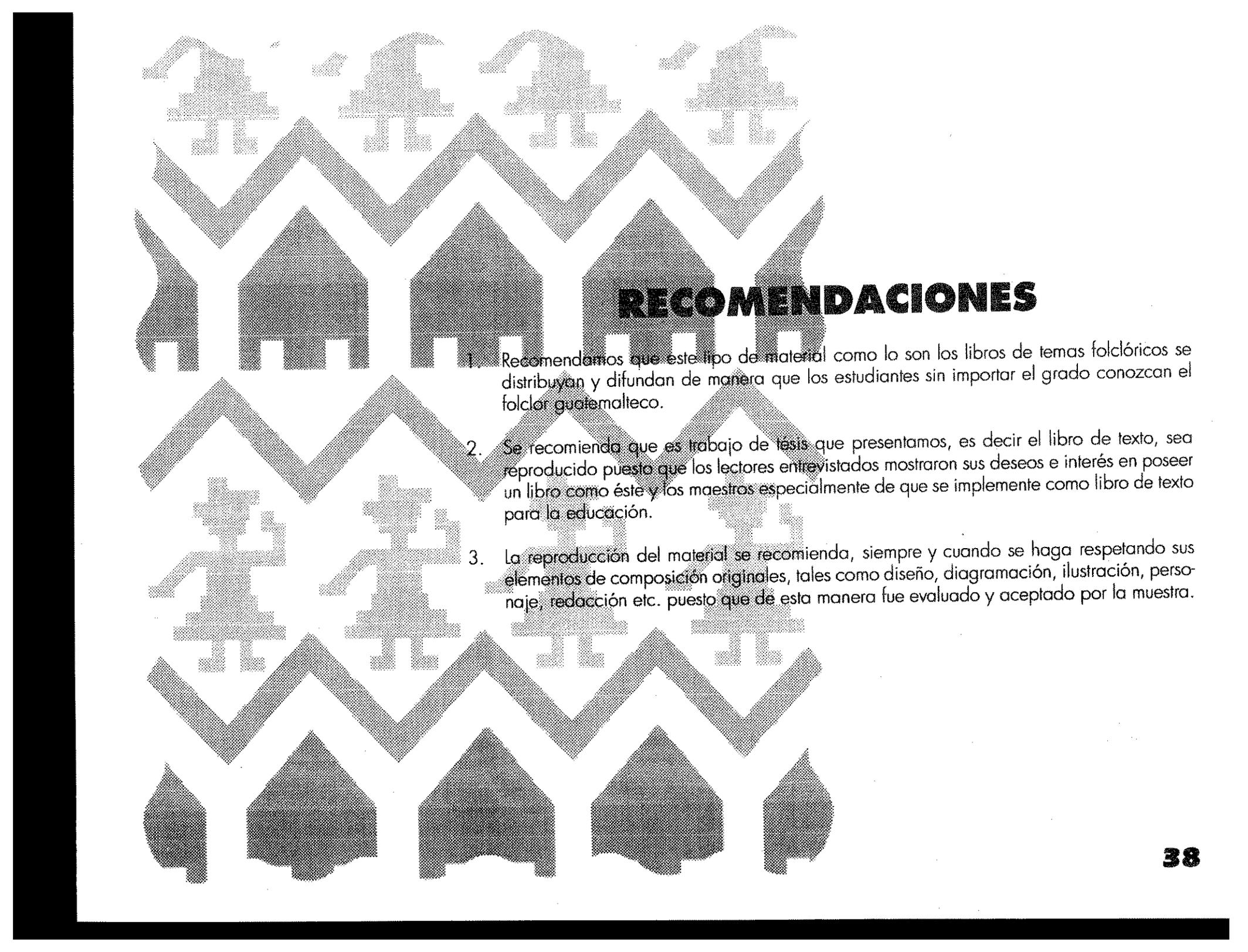


CONCLUSIONES

1. Se pudo comprobar que no existen en el mercado libros de esta índole, y que aunque en algunos casos se conocen los temas, por transmisión oral, se desconoce que son de folclor.
2. Se comprobó además que la diagramación e ilustración de un libro requiere de paciencia, orden y sobre todo de creatividad más aun si se trata de libros infantiles y además de texto o educativos y que los elementos empleados en esta composición son los adecuados al contenido del libro y al público objetivo y que antes también fueron empleados en otros libros para niños.
3. Encontramos muy buena colaboración en los centros educativos que visitamos así como una gran aceptación del material ilustrado y presentado tanto por los maestros como por los niños.

MI LIBRO DE CULTURA POPULAR, TRADICIONAL, PREPARATORIA



The background of the page features a repeating pattern of stylized, geometric shapes. At the top, there are four small, dark, pointed-roof houses. Below these is a row of five larger, dark, pointed-roof houses. In the center, there are two stylized human figures with their arms raised, positioned between two rows of houses. At the bottom, there are five more dark, pointed-roof houses. The entire pattern is rendered in a dark, textured, halftone style.

RECOMENDACIONES

1. Recomendamos que este tipo de material como lo son los libros de temas folclóricos se distribuyan y difundan de manera que los estudiantes sin importar el grado conozcan el folclor guatemalteco.
2. Se recomienda que es trabajo de tesis que presentamos, es decir el libro de texto, sea reproducido puesto que los lectores entrevistados mostraron sus deseos e interés en poseer un libro como éste y los maestros especialmente de que se implemente como libro de texto para la educación.
3. La reproducción del material se recomienda, siempre y cuando se haga respetando sus elementos de composición originales, tales como diseño, diagramación, ilustración, personaje, redacción etc. puesto que de esta manera fue evaluado y aceptado por la muestra.



REFERENCIAS / APÉNDICES

BOLETA DE ENTREVISTA

El propósito de esta entrevista es para verificar si el material gráfico que se presenta cumple con los objetivos requeridos.

Nombre: _____

Edad: _____ Sexo: _____

1. ¿Conoce algún material que tenga el mismo contenido que este ?

- SI, CUÁL _____
 NO

2. ¿Le gusta el material que se le presenta?

- SI
 NO, POR QUÉ? _____
 NO OPINÓ

3. ¿Qué es lo que más le gusta de estos materiales?

- ILUSTRACIONES
 COLORES
 TEXTOS
 COMPOSICIÓN
 TODO
 OTROS, ¿POR QUÉ? _____

4. ¿Entiende el mensaje de este material gráfico?

- SI
 NO, POR QUÉ? _____

5. ¿Para usted cuál es el mensaje que deja este material? ____

6. ¿Sugeriría algún cambio en alguno (s) de los elementos que componen este material gráfico?

- ILUSTRACIONES
 COLORES
 TEXTOS
 COMPOSICIÓN
 OTROS, ¿POR QUÉ? _____

7. ¿Le gustaría que se utilizara este material como libro de texto en su escuela?

- SI
 NO, POR QUÉ? _____
 NO OPINÓ

BOLETA DE ENCUESTA

El propósito de esta encuesta es verificar si el material que se presenta cumple con los objetivos requeridos.
Marque con una "X" la respuesta que considere sea la correcta.

1. ¿Qué ilustraciones llaman más la atención de los niños?
- Ilustraciones en blanco y negro
 - Ilustraciones en colores planos
 - Ilustraciones en medios tonos a color.

2. ¿Qué lapso de atención a la lectura del material ilustrado tiene un niño de 6 años?
- 5 minutos
 - 10 minutos
 - 15 minutos
 - Más de 15 minutos

3. ¿En general qué actividad le agrada más al niño y que habilidad tiene para realizarla?
- a. Seguir instrucciones
- Excelente
 - Muy buena
 - Buena

- b. Recortar una línea
- Excelente
 - Muy buena
 - Buena

- c. Pegar (con limpieza)
- Excelente
 - Muy buena
 - Buena

- d. Dibujar
- Excelente
 - Muy buena
 - Buena

- e. Comparar
- Excelente
 - Muy buena
 - Buena

4. ¿Qué promedio de retentiva tiene el niño de preparatoria?
- 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

5. ¿Qué cantidad de la página debe ocupar la ilustración en una página, siendo el resto texto?
- 50% Grande
 - 35% Mediana
 - 20% Pequeña

6. ¿Qué tipo de juegos considera más atractivos y pedagógicos para los niños? Indique tres.
- Laberintos
 - Rompecabezas
 - Figuras para recortar
 - Unión de puntos
 - Dibujos para colorear
 - Juegos con reglas y normas

7. ¿Cree usted que se maximiza el aprendizaje a través de material educativo donde el niño tenga que participar?
- Sí
 - No
- ¿Por que? _____

8. ¿Según su experiencia como docente, considera que el tipo de letra en la redacción debe ser:

Letra de 14 puntos

- Letra
- Letra

- Letra Mayúscula del párrafo ilustrada

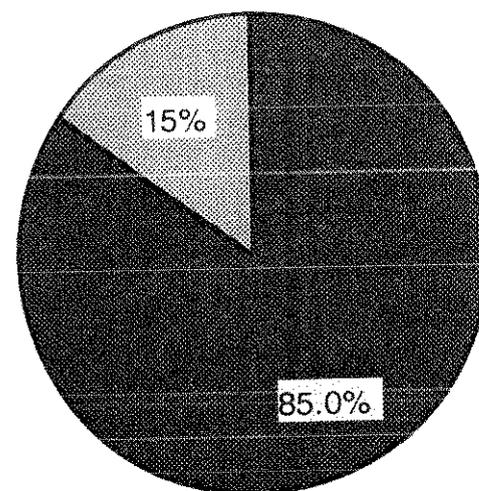
- Sólo MAYÚSCULAS
- Mayúsculas y Minúsculas

9. ¿En su opinión, a los niños les gustan las ilustraciones?
- Bidimensionales
 - Sombreadas
 - Tridimensionales

10. ¿A su criterio, usted considera que es más motivante para un niño, una ilustración o una fotografía.
- Ilustración
 - Fotografía

RESULTADOS DE ESTADÍSTICAS

CONOCE ALGÚN MATERIAL QUE TENGA EL MISMO CONTENIDO QUE ESTE

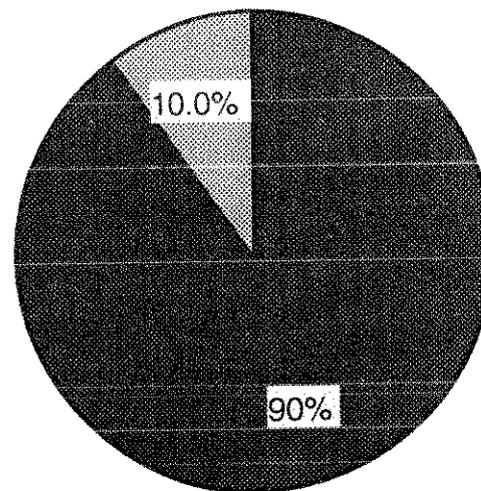


■ SI ■ NO ■ NO OPINÓ

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A MAESTROS DE PREPRIMARIA

RESULTADOS DE ESTADÍSTICAS

LE GUSTA EL MATERIAL QUE SE LE PRESENTA

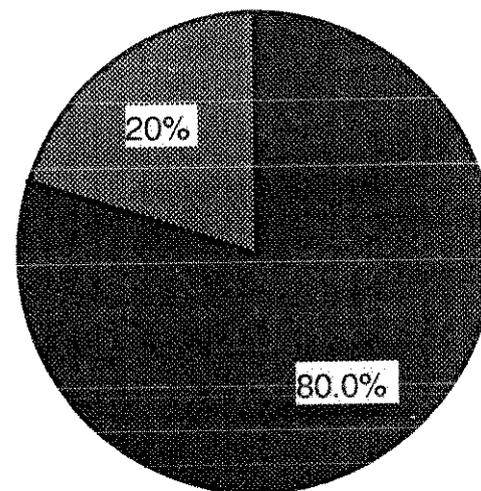


■ SI ■ NO ■ NO OPINÓ

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A MAESTROS DE PREPRIMARIA

RESULTADOS DE ESTADÍSTICAS

ENTIENDE EL MENSAJE DE ESTE MATERIAL GRÁFICO

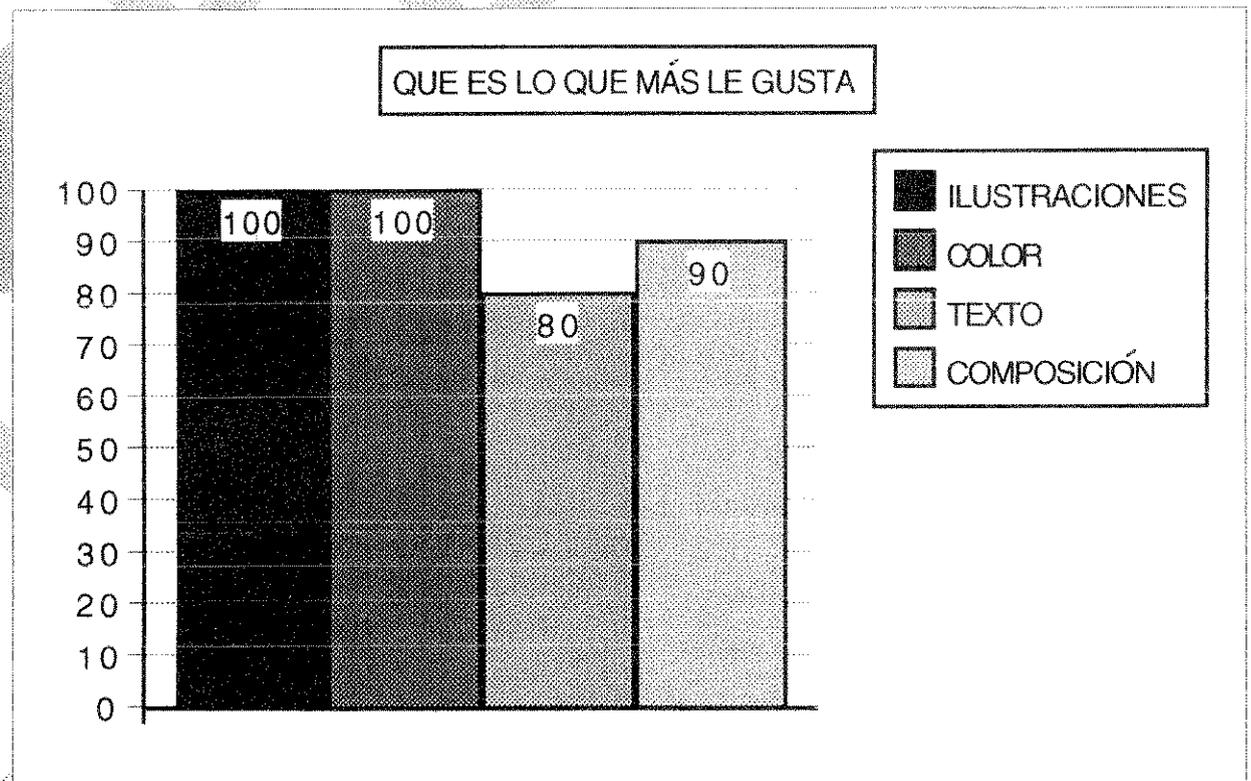


■ SI

■ NO CONTESTÓ

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A MAESTROS DE PREPRIMARIA

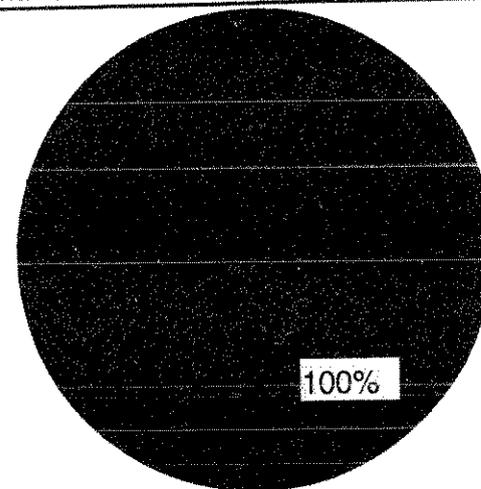
RESULTADOS DE ESTADÍSTICAS



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A MAESTROS DE PREPRIMARIA

RESULTADOS DE ESTADÍSTICAS

SUGIERE ALGUN CAMBIO EN LOS ELEMENTOS QUE
COMPONEN ESTE MATERIAL GRAFICO

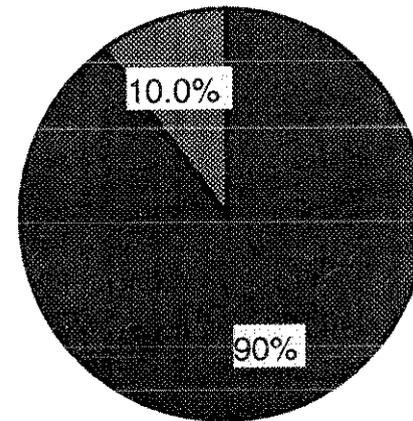


■ NINGUN CAMBIO

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A MAESTROS DE PREPRIMARIA

RESULTADOS DE ESTADÍSTICAS

LE GUSTARÍA QUE SE UTILIZARA ESTE MATERIAL
COMO LIBRO DE TEXTO EN SU ESCUELA



ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENTREVISTA REALIZADA A MAESTROS DE PREPRIMARIA

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA ENCUESTA REALIZADA A MAESTROS DE PREPARATORIA EN OBSERVACIÓN A SUS ALUMNOS

Según los datos recolectados de la encuesta, y después del análisis de los mismos podemos deducir lo siguiente:

PREGUNTA 1

En base a la pregunta, las ilustraciones que más llaman la atención a los niños son las que se dibujaron en medios tonos a color, aunque también en un porcentaje aceptable las ilustraciones de colores planos, por lo tanto debe tomarse en cuenta este dato a la hora de ilustrar cualquier libro, pero debe notarse que el color fue lo que resalto en un 95% de blanco y negro en las ilustraciones.

PREGUNTA 2

Tomando en cuenta la pregunta dos, los niños tienen un lapso de atención a la lectura de 15 minutos, en un material ilustrado, por lo que la atención de lectura no deberá abarcar más de lo establecido, aun cuando el lapso de tiempo de las actividades recreativas del libro no están incluidas.

PREGUNTA 3

De acuerdo a la pregunta, referente a las habilidades que los niños tienen para recortar puede hacerlo bien de acuerdo a la complejidad de la línea, pega bien y con limpieza, sigue las instrucciones de una muy buena manera y tiene el gusto por dibujar y colorear.

PREGUNTA 4

En base a la pregunta cuatro, donde se establece el promedio de retentiva que tiene un niño, en 85% el resultado es ocho sobre diez. Esto nos da la pauta de que la redacción es

adecuada para las edades de los niños.

PREGUNTA 5

En cuanto a la respuesta obtenida en esta pregunta, la cantidad que debe ocupar la ilustración dentro de una página con texto, es la mitad de la misma, por la aceptación de los niños obtenida por observación de los maestros.

PREGUNTA 6

Según los resultados de la pregunta seis, los juegos con fines pedagógicos más atractivos para los niños son: rompecabezas, juegos con reglas o normas y dibujos para colorear, siguiéndoles en porcentaje el dibujar, sirviendo esto como base de que son aptos para la enseñanza.

PREGUNTA 7

En consideración a esta pregunta, los maestros opinan que se maximiza el aprendizaje de los niños por medio de una participación directa con las actividades incluidas en el libro, lo que confirma que están bien aplicadas en el material ilustrado.

PREGUNTA 8

Según lo establecido en la respuesta ocho, el texto que lleve el libro debe consistir de mayúsculas y minúsculas. También debe tomarse en cuenta el tamaño de la letra a la capacidad del lector, como en 14 puntos y sin serif o palo seco.

PREGUNTA 9

Conforme a la respuesta proporcionada, a los niños les gustan los dibujos tridimensionales o formas volumétricas, lo que confirma que las ilustraciones deben realizarse en medios tonos.

PREGUNTA 10

De acuerdo a las respuestas recabadas en esta pregunta es mucho más motivante para los niños una lectura con ilustraciones que con fotografías.

GLOSARIO

Acabado: Es el término final del papel, al que se le puede aplicar texturas o esmaltes. El acabado afecta directamente al cuerpo.

Animismo: Parte del folclore mágico. Al igual que la magia propiamente dicha y otros sistemas mágicos, su concepto puede ser formulado a través de las enseñanzas de Freud. Para Freud, magia, animismo y religión se diferencian por características muy sutiles, mientras se confundan por estar todas impregnadas del llamado principio de la "omnipotencia de las ideas". Es el grado de la "omnipotencia de las ideas" (mayor o menor) lo que va a diferenciarlas.

Centrado: Cuando las líneas de texto están centradas una con respecto de la otra, tiende a darle un aspecto de dignidad a la página, se debe utilizar para pequeñas cantidades de texto pues se dificulta encontrar el inicio de cada línea.

Color: El papel para impresión viene en diferentes tonos, especialmente en "blancos". Varían desde un blanco amarillento hasta un blanco azulado. El color que se escoja afectará todo lo que en él se imprima.

El blanco suave permite una mejor lectura, mientras que un blanco neutro es ideal para policromías.

Cuerpo: Grosor del papel.

Equilibrio: Es sólo visual pero se rige por las normas del equilibrio físico y matemático. La estabilidad de un cuerpo se consigue compensando las fuerzas contrarias que actúan sobre él. Puede ser simétrico o asimétrico. En el equilibrio no sólo se debe tener en cuenta el peso sino también la dirección.

Fetichismo: Capítulo del folclore mágico. Basándose en la teoría de la "omnipotencia de las ideas", formulada por Freud, conceptuó el fetichismo según su propia manera de ver, afirmando que en él el sujeto divide su poder mental con objetos inanimados que estén al alcance de sus manos. Tales objetos se vuelven "fetiches" o "talismanes".

Formato: Llamamos formato al tamaño que adoptará el libro al ser impreso y sobre el cual se trabajará desde un comienzo, el escoger el tamaño debe tenerse en cuenta lo práctico, el mercado, lo económico y obviamente lo estético. La selección final se hará tomando en cuenta el análisis de las consideraciones ya expuestas buscando un resultado armónico acorde a las exigencias del mensaje informativo.

Grano: Es la dirección en que se dispone la fibra en el momento de la fabricación del papel,

es en esta dirección que el papel se rompe más fácilmente. Si el grano corre a lo largo, se llama "grano largo", cuando está dispuesto a lo ancho, se llama "grano corto".

Debe tomarse en consideración el sentido de la fibra al elegir el papel por lo siguiente:

- El papel dobla más fácilmente a lo largo del sentido de la fibra.
- Contra la fibra, se quiebra o da un pliegue buscado.
- El papel es más rígido en el sentido de la fibra.

Para libros y catálogos, el sentido de la fibra debe estar paralelo al lomo; si se coloca perpendicular, las páginas se voltearán con menos facilidad y el libro no cerrará en forma plana.

Justificado: Es la forma más usual de componer texto. Significa que todas las líneas que lo conforman tienen el mismo largo, permite un mayor control en la lectura. Se recomienda cuando la lectura es continua o cuando se desea que las líneas de texto no compitan con otros elementos de composición.

Justificado Izquierda: Evita la formación de "ríos" en el texto, se utiliza para columnas muy estrechas, pues le da "aire" a la página.

Justificado Derecha: Por su uso poco frecuente, puede ser utilizado para llamar la atención en pequeñas cantidades de texto.

Luminosidad: Cantidad de gris que contiene un color, es decir su valor de claridad comparado con el negro o su valor de obscuridad comprado con el blanco.

Opacidad: La capacidad del papel de ser impreso sin que trasluzca al otro lado, lo determinan el peso y el cuerpo.

Personaje: No existe una diferencia marcada entre personaje y caricatura, aunque caricatura sea la ilustración sarcástica de personas, que inició en el siglo XVI. Mientras que un personaje nos da mayor libertad y versatilidad al crearlo, dándole a cada uno su propia personalidad.

Peso: Clasificación que se da al papel, utilizando una referencia de peso relacionada con una dimensión determinada.

Resalte: Se refiere al predominio de algunos de los elementos compositivos que cohesionan el conjunto. Es ponderado, origina el contraste por simple comparación.

Ritmo: Movimiento lógico de los valores visuales de proporción en su medida y tamaños. El movimiento se consigue mediante la repetición del mismo motivo. El compuesto es la combinación de dos o más ritmos simples. El interés se suscita mediante el contraste y las tentaciones que se originan entre los distintos, elementos de la composición, o sea con la

variedad al elegirlos, combinarlos y disponerlos en forma compensada.

Saturación: Término empleado para describir la fuerza o intensidad de una tonalidad. Ejemplo: Un color rosa puede aumentar en saturación hasta alcanzar un magenta.

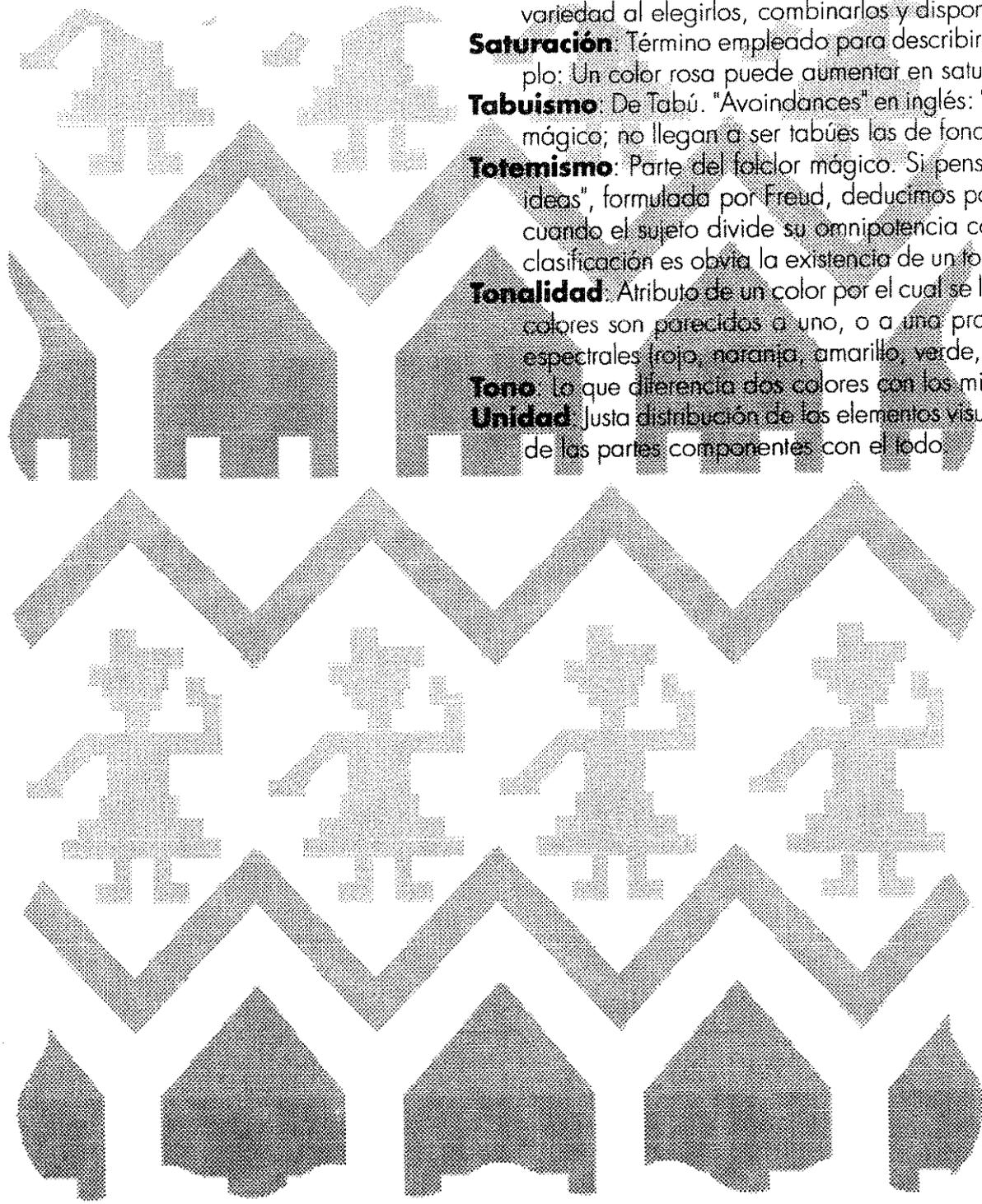
Tabuismo: De Tabú. "Avoindances" en inglés: "Lo que debe ser evitado". Prohibición de fondo mágico; no llegan a ser tabúes las de fondo únicamente moral.

Totemismo: Parte del folclore mágico. Si pensamos en la teoría de la "omnipotencia de las ideas", formulada por Freud, deducimos por nuestra cuenta que hay totemismo siempre y cuando el sujeto divide su omnipotencia con plantas y animales (Totems). En cuanto a su clasificación es obvia la existencia de un totemismo zoomórfico y un totemismo fitomórfico.

Tonalidad: Atributo de un color por el cual se le distingue de otro. Se considera que todos los colores son parecidos a uno, o a una proporción mayor o menor de dos de los tonos espectrales (rojo, naranja, amarillo, verde, azul, púrpura).

Tono: Lo que diferencia dos colores con los mismo atributos. Azul con verde, azul con rojo.

Unidad: Justa distribución de los elementos visuales en el espacio, la subordinación adecuada de las partes componentes con el todo.



BIBLIOGRAFÍA

DICCIONARIO HISTÓRICO DEL LIBRO Y DE LA BIBLIOTECA

Hernández Ospino, William José 1952

Torrialba, Costa Rica

Asociación Interamericana de Bibliotecarios y Documentalistas 1983

EL LIBRO EN HISPANOAMÉRICA, ORIGEN Y DESARROLLO

Martínez, José Luis

Fundación Germán Sánchez

Ruipérez. Pirámide 1987

BIBLIOTECA DEL LIBRO

Diccionario de la Edición y de las Artes Gráficas

Fundación Germán Sánchez Ruipérez 1990

Madrid, Salamanca

Ediciones Pirámide

HISTORIA DEL LIBRO

Escolar Sobrino, Hipólito

Fundación Germán Sánchez Ruipérez 1986

SECRETOS DE ESTUDIO PARA EL ARTISTA GRÁFICO

Buchan, Jack 1988

Madrid, España

BIBLIOTECA DEL DISEÑO GRÁFICO, TOMO II

Naves Internacional

De Ediciones, S. A. México 1994

BIBLIOGRAFÍA DEL LIBRO

Castagnino, Raúl H.

(Exégesis y Exégetas)
Buenos Aires, Ed. Nova 1961

DICCIONARIO DE DISEÑO

López Ibáñez, Angela María
Diccionario Ilustrado de Diseño Gráfico
Guatemala, C. A.
Universidad Rafael Landívar 1985

EL LIBRO EN EL ECOSISTEMA DE LA COMUNICACIÓN CULTURAL

Oldechea, Juan B.
Madrid
Pirámide 1986

DIAGRAMACIÓN

García Méndez, Armando
México, Limusa 1986

DEL LIBRO Y SU HISTORIA 2A. EDICIÓN

Lifton, Gastón
Buenos Aires, Bowker Editores, 1973

INTRODUCCIÓN A LA HISTORIA DEL LIBRO Y DE LAS BIBLIOTECAS

Millares Carlo, Agustín 1893
México, Fondo de Cultura Económica, 1975

MADUREZ ESCOLAR

Manual de Diagnóstico y Desarrollo de las funciones
Psicológicas Básicas para el Aprendizaje
Condemarin, Mabel
Chadwick, Mariana



Milicic, Neva
Editorial Andrés Bello 1978

SEIS ESTUDIOS DE PSICOLOGÍA

Piaget, Jean
Editorial Seix Barral, S. A.
Barcelona, Caracas, México 1981

PSICOLOGÍA PARA LA EDUCACIÓN DEL NIÑO

Oomen, N. Sniijders
Ediciones Mensajero
Editorial Viscaino, 1979

EL EQUILIBRIO MENTAL DEL NIÑO

Fremet, Célestin
Editorial Laia, Barcelona 1981

GUÍA CURRICULAR Y METODOLÓGICA PARA PREPARATORIA

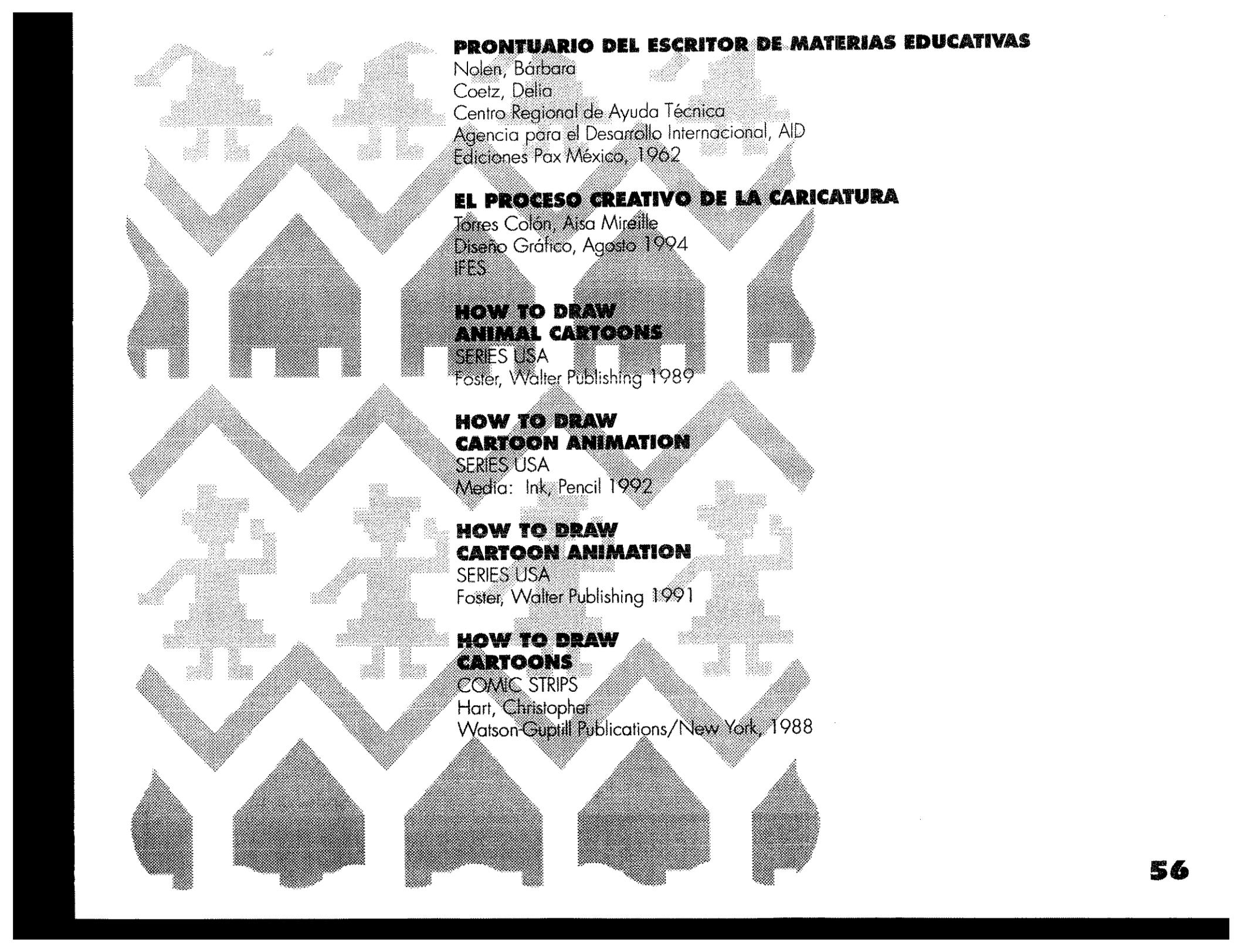
Ministerio de Educación
Guatemala, C. A. 1990

DICCIONARIO DE TEORÍA FOLKLÓRICA

Carvalho-Neto, Paulo de
Centro de Estudios Folklóricos
Universidad de San Carlos de Guatemala

FLOKLORE Y EDUCACIÓN EN GUATEMALA

Tres Ensayos de Aplicación
Deleon Meléndez, Ofelia Columba
Centro de Estudios Folklóricos
Colección Aplicaciones del Folklore, Vol. 1
Universidad de San Carlos de Guatemala, 1981



PRONTUARIO DEL ESCRITOR DE MATERIAS EDUCATIVAS

Nolen, Bárbara

Coetz, Delia

Centro Regional de Ayuda Técnica

Agencia para el Desarrollo Internacional, AID

Ediciones Pax México, 1962

EL PROCESO CREATIVO DE LA CARICATURA

Torres Colón, Aisa Mireille

Diseño Gráfico, Agosto 1994

IFES

HOW TO DRAW ANIMAL CARTOONS

SERIES USA

Foster, Walter Publishing 1989

HOW TO DRAW CARTOON ANIMATION

SERIES USA

Media: Ink, Pencil 1992

HOW TO DRAW CARTOON ANIMATION

SERIES USA

Foster, Walter Publishing 1991

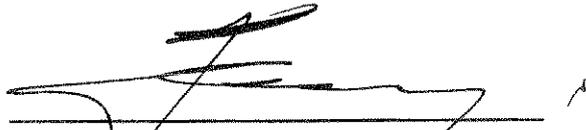
HOW TO DRAW CARTOONS

COMIC STRIPS

Hart, Christopher

Watson-Guptill Publications/New York, 1988

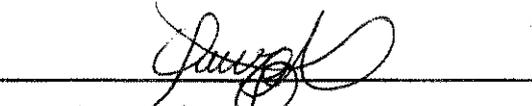
IMPRÍMASE



Arquitecto Julio René Corea y Reyna
Decano



D.G. José Francisco Chang Meneses
Asesor



Cecelia Alejandra Orozco Orozco
Sustentante



Dasia Lorena Corado Arana
Sustentante

