

**ESCUELA SUPERIOR AUTÓNOMA DE BELLAS ARTES  
DIEGO QUISPE TITO DEL CUSCO**

**UNIVERSIDAD NACIONAL DE ARTE DIEGO QUISPE TITO DEL CUSCO**

**Facultad de Arte  
Carrera Profesional de Educación Artística**



**Interpretación del dibujo humorístico a través de la expresión y  
narración, en los estudiantes del Tercer Grado de la Institución  
Educativa Horacio Zevallos Gámez del Distrito de Layo-Canas  
Cusco**

Asesor de Especialidad: Mg. José Luis FERNANDEZ SALCEDO

Asesor metodológico: Dr. Enrique Alonso LEON MARISTANY

Tesis presentada por el bachiller:

**Maribel Champi Ccama**

Para optar al Título Profesional de Licenciado en  
Educación Artística.

Cusco -2024



Anexo N° 01

## INFORME DE ORIGINALIDAD

EL QUE SUSCRIBE, ASESOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TESIS TITULADO		
Interpretación del dibujo humorístico a través de la expresión y narración, en los estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa Heracio Zevallos Gómez del Distrito de Layo - Cusco		
Presentado por:	Maribel Champi Cooma	DNI, N°: 48345733
Para optar el título profesional/grado académico de:	Licenciada en Educación Artística	
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por	( 2 ) veces	
Mediante el Software Antiplagio y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de	( 25 ) %	

### EVALUACIÓN Y ACCIONES DEL REPORTE DE COINCIDENCIA PARA TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CONDUCENTES A GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL, TESIS

PORCENTAJE	EVALUACIÓN Y ACCIONES	Marque con una (X)
Del 1 al 25%	Nivel de similitud de fuente aceptable	X
Mas de 26 %	Devolver al usuario para las correcciones	

Por tanto, en mi condición de asesor metodológico, firmo el presente informe en señal de conformidad y adjunto la primera hoja del reporte del Sistema Antiplagio.

Cusco, ..... de ..... de 202..

Firma



Post firma

Enrique Alfonso Maristany

DNI, N°:

29210213

ORCID del Asesor

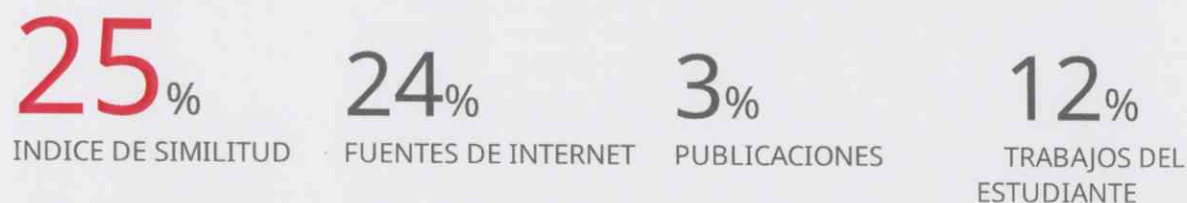
0000-0001-8231-9469

Se adjunta:

1. Reporte del porcentaje de coincidencias por el Sistema Anti plagio.
2. Reporte general de coincidencias por el sistema anti plagio en formato PDF

# Interpretación del dibujo humorístico a través de la expresión y narración, en los estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa Horacio Zevallos Gámez del Distrito de Layo-Canas Cusco

## INFORME DE ORIGINALIDAD



## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	9%
2	<a href="http://intellectum.unisabana.edu.co">intellectum.unisabana.edu.co</a> Fuente de Internet	3%
3	<a href="http://repositorio.upch.edu.pe">repositorio.upch.edu.pe</a> Fuente de Internet	2%
4	<a href="http://maristanyart.blogspot.com">maristanyart.blogspot.com</a> Fuente de Internet	1%
5	<a href="http://www.dw.com">www.dw.com</a> Fuente de Internet	1%
6	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	1%
7	<a href="http://ielolagonzalezgrupo3-02.blogspot.com">ielolagonzalezgrupo3-02.blogspot.com</a> Fuente de Internet	1%
8	<a href="http://repositorio.uladech.edu.pe">repositorio.uladech.edu.pe</a> Fuente de Internet	<1%

Interpretación del dibujo humorístico a través de la expresión y narración, en los  
estudiantes del Tercer Grado de secundaria de la Institución Educativa Horacio  
Zevallos Gámez del Distrito de Layo-Canas Cusco

## Índice

<b>ÍNDICE</b>	<b>II</b>
<b>Dedicatoria</b>	<b>VII</b>
<b>Resumen</b>	<b>VIII</b>
<b>Abstract</b>	<b>IX</b>
<b>Introducción</b>	<b>X</b>
<b>CAPÍTULO I</b>	<b>1</b>
<b>PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>1</b>
1.1.    Problema de investigación	1
1.1.1.    Definición del problema	1
1.1.2.    Descripción del problema	1
1.1.3.    Formulación del problema	2
1.2.    Objetivos	2
1.2.1.    Objetivo General	2
1.2.2.    Objetivos Específicos	2
1.3.    Preguntas de investigación	3
1.4.    Justificación de la investigación	3
1.4.1.    Justificación teórica	3
1.4.2.    Justificación metodológica	4
1.4.3.    Justificación pedagógica o práctica	4
1.5.    Tipos de investigación	4
1.5.1.    Según su finalidad	5
1.5.2.    Según su alcance	5
1.5.3.    Según su diseño	5
1.5.4.    Según la fuente de datos	5
1.5.5.    Según su enfoque	5
1.6.    Método de investigación	5
1.6.1.    Técnicas e instrumentos de investigación	5
1.6.2.    Procesamiento y análisis de la información	6
1.7.    Viabilidad	6
1.7.1.    Contexto	6
1.7.2.    Recursos económicos	6

<b>MARCO REFERENCIAL</b>	<b>7</b>
2.1. Antecedentes de investigación	7
2.1.1. Tesis 1	7
2.1.2. Tesis 2	9
2.1.3. Tesis 3	10
2.2. Marco Teórico	12
2.2.1. Historieta	12
2.2.2. La narración	13
2.2.3. Las expresiones anímicas faciales	15
2.2.4. Dibujo humorístico	15
2.2.5. Estimulación en los estudiantes	17
2.2.6. Expresión a través del dibujo humorístico en educación	17
2.2.7. Expresión gráfica en adolescentes	18
2.3. Glosario de términos	19
<b>CAPÍTULO III</b>	<b>20</b>
<b>METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN</b>	<b>20</b>
3.1. Contexto Geográfico	20
3.1.1. Breve historia del distrito de Layo	21
3.2. Contexto Cultural	21
3.3. Muestra	22
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos	22
3.4.1. Primer Nivel de análisis cualitativo:	23
3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos cualitativos	54
3.5.1. Segundo Nivel de análisis cualitativo	54
3.5.2. Procesamiento y Análisis gráfico en base a clasificación por categorías	55
3.5.3. Procesamiento y Análisis gráfico en base a agrupación de elementos no categorizados	55
3.6. Interpretación de análisis de categorías	56
3.6.1. Codificación Axial	56
<b>Dibujos sobre el dibujo humorístico</b>	<b>56</b>
3.7. Análisis e interpretación pedagógica de la investigación	56
3.7.1. Acontecimientos:	57
3.7.2. Actividades:	58
3.7.3. Estrategias, prácticas o tácticas	58
3.7.4. Estados:	59

3.7.5.	Significados:	59
3.7.6.	Participación:	59
3.7.7.	Relaciones de interacción	60
3.7.8.	Entornos	60
3.7.9.	Reflexivo	60
<b>CAPÍTULO IV</b>		<b>62</b>
<b>PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS</b>		<b>62</b>
4.1.	Resultados de análisis semiótico – estético	62
4.1.1.	Primer nivel de investigación: categorización (similitudes)	62
4.1.2.	Segundo nivel de investigación: (diferencias)	62
4.1.3.	Resultados de análisis pedagógico	64
4.1.4.	Resultados de análisis estadísticos	64
4.1.5.	Resultados de la aplicación del conocimiento aplicado	65
4.2.	Conclusiones	67
4.3.	Recomendaciones	68
4.4.	Discusión de resultados (por cada antecedente)	69
<b>Lista de Referentes</b>		<b>71</b>
<b>APÉNDICES</b>		<b>72</b>
<b>APÉNDICE A</b>		<b>72</b>
<b>APÉNDICE B</b>		<b>78</b>

### Lista de figuras

<b>FIGURA 1</b> ILUSTRACIÓN SOBRE EL PROCESO CREATIVO OBRE EL PROCESO CREATIVO	13
<b>FIGURA 2</b> ILUSTRACIÓN SOBRE EL PROCESO CREATIVO	14
<b>FIGURA 3</b> ILUSTRACIÓN SOBRE EL PROCESO CREATIVO	15
<b>FIGURA 4</b> FOTOGRAFÍA DE LA ENTRADA PRINCIPAL DEL COLEGIO	20
<b>FIGURA 5</b> PORCENTAJE DE ELEMENTOS ESCOGIDOS POR LOS ESTUDIANTES.	65

### Lista de Tablas

<b>TABLA 1</b> MUESTRA DE LOS TRABAOS PRODUCIDOS	22
<b>TABLA 2</b> INTERPRETACIÓN ICONO SIMBÓLICA “EL COMPAÑERO DE 5º”	25
<b>TABLA 3</b> EL COMPAÑERO DE 5	26
<b>TABLA 4</b> “INTERPRETACIÓN ICONO SIMBÓLICA UN NIÑITO”	28
<b>TABLA 5</b> INTERPRETACIÓN ESTÉTICA “UN NIÑO”	29
<b>TABLA 6:</b> INTERPRETACIÓN ICONO SIMBÓLICA “UN GRINGO”	30
<b>TABLA 7:</b> INTERPRETACIÓN ESTÉTICA “UN GRINGO”	32
<b>TABLA 8:</b> INTERPRETACIÓN ICONO SIMBÓLICA “LA PANTERA ROSA”	34
<b>TABLA 9:</b> INTERPRETACIÓN ESTÉTICA “LA PANTERA ROSA”	35
<b>TABLA 10:</b> INTERPRETACIÓN ICONO SIMBÓLICA “EL PROFESOR DE ARTE”	37
<b>TABLA 11:</b> INTERPRETACIÓN ESTÉTICA “EL PROFESOR DE ARTE”	38
<b>TABLA 12:</b> INTERPRETACIÓN ICONO SIMBÓLICA “MI HERMANO	40
<b>TABLA 13:</b> INTERPRETACIÓN ESTÉTICA “MI HERMANO”	41
<b>TABLA 14:</b> INTERPRETACIÓN ICONO SIMBÓLICA “UN FAMILIAR	43
<b>TABLA 15:</b> INTERPRETACIÓN ESTÉTICA “UN FAMILIAR”	44
<b>TABLA 16:</b> INTERPRETACIÓN ICONO SIMBÓLICO “MI GATITO”	46
<b>TABLA 17:</b> INTERPRETACIÓN ESTÉTICA DE LA OBRA “MI GATITO”	47
<b>TABLA 18:</b> INTERPRETACIÓN ICONO SIMBÓLICO “UN CHINITO”	49
<b>TABLA 19:</b> INTERPRETACIÓN ESTÉTICA UN CHINITO”	50
<b>TABLA 20:</b> INTERPRETACIÓN ICONO SIMBÓLICO “MODELO BORRACHITO”	52
<b>TABLA 21</b> INTERPRETACIÓN ESTÉTICA “MODELO BORRACHITO”	53
<b>TABLA 22:</b> PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS GRAFICO EN BASE A CLASIFICACIÓN POR CATEGORÍAS.	55
<b>TABLA 23:</b> TABLA DE UNIDADES, DIBUJOS HUMORÍSTICOS	56
<b>TABLA 24:</b> ELEMENTOS CATEGORIZADOS.	56
<b>TABLA 25:</b> ANÁLISIS ESTADÍSTICO DE LAS MUESTRAS	64

<b>TABLA 27: CUADRO DE CAUSA, EFECTO Y CONSECUENCIA</b>	65
---	----

<b>TABLA 28: RESULTADO DE LA APLICACIÓN DEL CONOCIMIENTO APRENDIDO</b>	66
--	----

### **Lista de trabajos**

<b>TRABAJO N° 1</b>	24
<i>TRABAJO N° 2</i>	27
<b>TRABAJO N° 3</b>	30
<b>TRABAJO N° 4</b>	33
<b>TRABAJO N° 5</b>	36
<b>TRABAJO N° 6</b>	38
<b>TRABAJO N° 7</b>	42
<b>TRABAJO N° 8</b>	45
<b>TRABAJO N° 9</b>	48
<b>TRABAJO N° 10</b>	51

## Dedicatoria

Dedicado en primera instancia  
a mi padre celestial JEHOVA,  
por brindarme fuerza todos los  
días y permitirme cumplir con mis metas

A mis padres Abraham y Catalina, a mi  
hermana Aveluz, por darme aliento y apoyo  
incondicional en los buenos y malos momentos  
que se presentaron durante el transcurso de mi  
investigación

A mi familia, Hebher por ayudarme y  
hacer lo posible para cumplir con mi meta;  
a mis hijos Gustavo y Ciro por entenderme,  
siendo ellos motivo de mi existir

Dedico también a mis asesores:  
Dr. Enrique Alonso León Maristany y el  
Mg. José Luis Fernández Salcedo,  
por brindarme sus conocimientos, tiempo,  
en el trabajo de investigación

Por último, a mis amigos y docentes por  
alentarme en la culminación de esta  
tesis

## Resumen

En esta investigación, se profundiza en el estudio y la interpretación del dibujo humorístico a través del proceso de enseñanza-aprendizaje. Las sesiones de clases, tanto teóricas como prácticas, han sido fundamentales para comprender y aplicar los elementos del humor gráfico. A continuación, se detallan los aspectos clave de este estudio. La investigación de campo, por su naturaleza exige un estudio exhaustivo sobre el dibujo humorístico, la expresión anímico faciales, la exposición de narraciones, el empleo de caricaturas y la graficación de historietas. Se consultaron diversas fuentes, como libros, autores y revistas, para respaldar la información recopilada. La investigación se estructuró en cuatro capítulos, cada uno abordando aspectos específicos del dibujo humorístico. Estos capítulos incluyeron análisis teóricos, ejercicios prácticos y ejemplos ilustrativos. Inicialmente, se contó con una muestra de 13 estudiantes. Sin embargo, debido a la escasez y deserción de estudiantes en la localidad, al final participaron 10 estudiantes en el estudio. Como resultados y conclusiones tenemos la aplicación e interpretación de los resultados fueron altamente satisfactorias. La variedad de enfoques y resultados enriquece el trabajo artístico y pedagógico, estos hallazgos se observaron claramente entre los educandos del Colegio Horacio Zevallos Gámez. Este trabajo sienta las bases para futuras investigaciones y destaca la importancia de cultivar la creatividad en el aula. El dibujo humorístico puede ser una herramienta valiosa para estimular el pensamiento crítico y la expresión artística entre los estudiantes.

Palabras claves: dibujo humorístico, creatividad, imaginación, educación artística, tesis artística

## Abstract

In this research, a deep dive is taken into the study and interpretation of humorous drawing through the teaching-learning process. Both theoretical and practical class sessions have been essential for understanding and applying elements of graphic humor. Below are detailed the key aspects of this study. Field Research involved an exhaustive investigation into humorous drawing, facial emotional expression, storytelling, caricature, and comics. Various sources such as books, authors, and magazines were consulted to support the gathered information. The research was structured into four chapters, each addressing specific aspects of humorous drawing. These chapters included theoretical analysis, practical exercises, and illustrative examples. Initially, a sample of 13 students was included. However, due to student scarcity and dropout rates in the locality, only 10 students ultimately participated in the study. As for results and conclusions, the application and interpretation of the results were highly satisfactory. The variety of approaches and results enriches both artistic and pedagogical work, which was clearly observed among the students of Horacio Zevallos Gámez School. This work lays the groundwork for future research and emphasizes the importance of nurturing creativity in the classroom. Humorous drawing can be a valuable tool for stimulating critical thinking and artistic expression among students.

Key words: Humorous drawing, Creativity, Imagination, Art education, Artistic thesis

## Introducción

La investigación actual tiene como objetivo estudiar y analizar los valores estéticos del dibujo humorístico y su narrativa entre los estudiantes de Horacio Zevallos Gámez. Esto implica que los estudiantes creen nuevos dibujos humorísticos narrados según la actualidad o el entorno social, estimulando así su creatividad a través del arte. Además, el propósito es enseñar el arte de formas diversas, no solo de manera tradicional como se ha venido haciendo en el área.

Se lleva a cabo una indagación y recolección de información sobre el tema en cuestión, que luego se pone en práctica a través del dibujo y, en algunos casos, el coloreado. Los alumnos tienen libertad para elegir el tema de su muestra. La tesis se estructura en varios capítulos:

Capítulo I: Se aborda el planteamiento del problema, la descripción, justificación, formulación y los objetivos generales y específicos.

Capítulo II: Se desarrolla el marco teórico y conceptual, fundamentado en citas, antecedentes y entrevistas, para respaldar la investigación.

Capítulo III: Se detalla la metodología de la investigación.

Capítulo IV: Es el capítulo más importante, donde se evalúa el cumplimiento de los objetivos de la investigación en todas sus dimensiones. Se codifican y analizan los valores estéticos.

El objetivo principal de esta investigación es fomentar la creatividad y el juicio crítico de los estudiantes, concienciándolos sobre la importancia del arte y su potencial. Se busca potenciar su pensamiento innovador y creatividad en el ámbito artístico, lo que tendrá repercusiones en su desempeño social y profesional. Además, se investiga sobre el dibujo humorístico y su narrativa para luego aplicar estos conocimientos en sesiones de aprendizaje, con el fin de que los estudiantes sean reflexivos sobre su creatividad y potencial en diversas áreas, en línea con nuestra especialidad en "Arte y Cultura".

## **CAPÍTULO I**

### **PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1. Problema de investigación**

Interpretación del dibujo humorístico a través de la expresión y narración, en los estudiantes del Tercer Grado de la Institución Educativa Horacio Zevallos Gámez del Distrito de Layo-Canas Cusco.

##### **1.1.1. Definición del problema**

Los estudiantes de tercer grado sección “A” del nivel secundario de la institución Educativa Horacio Zevallos Gámez del distrito de layo, tienen dificultad para expresar y narrar sus ideas, sentimientos, emociones, etc., a través del dibujo humorístico narrativo.

##### **1.1.2. Descripción del problema**

Uno de los problemas más comunes que el área de arte enfrenta, es la problemática a falta de docentes con especialidad o en otros casos, maestros sin convicción y vocación de su responsabilidad que tienen. Como también, no se le da la importancia debida al área “educación por el arte,” simplemente se acude al área en las horas cívicas o actividades de la institución, se le ve simplemente para dibujar, tocar música, pintar bailar. Sin embargo, el arte va más allá de dichas prácticas, sensibiliza, es responsable de humanizar y preservar las artes en todas sus manifestaciones. Dicho todo eso, en la institución donde se aplicó la tesis, los docentes cumplen por cumplir sus horas pedagógicas, esto lo he sufrido en carne propia ya que soy exalumna de la institución mencionada, En la Institución Educativa Horacio Zeballos Gámez del Distrito de Layo – Canas, los estudiantes de todo el colegio desconocen del tema en cuestión, (dibujo humorístico) esto sucede porque el maestro generalmente se basa en el diseño curricular nacional, y muchas veces ni lo contextualiza, y se enseña tradicionalmente. El profesor debe ser innovador y creativo en su enseñanza saliendo de su monotonía. Por eso se intentó aplicar en los estudiantes del tercer grado el dibujo humorístico mediante la narración, teniendo en cuenta que es algo novedoso para ellos sabiendo que nunca siquiera se han referido al tema, porque sus docentes nunca les dieron una

oportunidad para desarrollar el dibujo humorístico. El desarrollo del dibujo humorístico es de mucha importancia porque los estudiantes expresan, y canalizaran sus ideas y pensamiento mediante este, como también los estados de ánimo, la sociedad que lo rodea. Es elemental considerar este campo artístico, dirigido al desarrollo de su capacidad creadora e ínsita a pensar críticamente sobre la coyuntura actual del alumno, como veremos más adelante en las muestras habrá temáticas referentes a personajes vistos en su entorno sociocultural.

El dibujo humorístico contribuye a la educación y la libre expresión, ya que los estudiantes poseen grandes talentos escondidos, y por falta de orientación de los docentes se pierden talentos, la expresión es tan importante en la educación para que los educandos se desenvuelvan libremente en sus interpretaciones, para formar a los estudiantes y desarrollar su creatividad para que puedan enfrentar el futuro.

El desarrollo del presente trabajo de investigación pretende contribuir al desarrollo de la imaginación, creatividad y expresión de los estudiantes de 3er grado, mediante el dibujo humorístico y su narración. De luego, analizar e interpretar la muestra de los educandos.

### **1.1.3. Formulación del problema**

Interpretación del dibujo humorístico en los estudiantes que tienen dificultad para expresar sus ideas pensamientos, emociones etc. Lo cual aprenderán realizarlo a través de la narración utilizando esta técnica.

## **1.2. Objetivos**

### **1.2.1. Objetivo general**

Recoger información sobre el dibujo humorístico, la expresión y narración mediante el diseño de un módulo de enseñanza para su aplicación, y el recojo de una muestra para su análisis y evaluación de los estudiantes del tercer grado de la I.E. Secundaria Horacio Zevallos Gámez, del distrito de Layo - Canas.

### **1.2.2. Objetivos Específicos**

#### ***1.2.2.1. Objetivo específico 1***

Obtener información sobre el dibujo humorístico para fundamentar el trabajo de investigación.

#### ***1.2.2.2. Objetivo específico 2***

Crear un modelo de enseñanza mediante el diseño de un módulo de dibujo humorístico.

#### **1.2.2.3. Objetivo específico 3**

Aplicar el módulo de enseñanza sobre el dibujo humorístico para desarrollar la expresión y narración.

#### **1.2.2.4. Objetivo específico 4**

Recoger la muestra los trabajos para su análisis y evaluación respectiva de la investigación.

### **1.3. Preguntas de investigación**

¿Por qué los estudiantes del 3° de educación secundaria de la I.E. Horacio Zevallos Gámez del Distrito de Layo-Canas desconocen la técnica del dibujo humorístico a través de la expresión y narración?

¿Para qué fomentar el dibujo humorístico a través de la expresión y narración en los estudiantes de 3° de educación secundaria de la I.E. Horacio Zevallos Gámez del Distrito de Layo-Canas?

### **1.4. Justificación de la investigación**

Es necesario promover enseñanzas para que aprendan a expresar sus ideas, emociones etc., a través del dibujo humorístico narrativo, ya que los estudiantes tienen poco conocimiento del dibujo humorístico; y ello les conducirá a desarrollar su inteligencia social para que aprendan a ser expresivos y comunicativos.

#### **1.4.1. Justificación teórica**

Para entender los principios de aporte teórico nos haremos la siguiente pregunta:

*¿De qué manera el dibujo humorístico permitirá la expresión y narración en los estudiantes de 3° de educación secundaria de la I.E. Horacio Zevallos Gámez del Distrito de Layo-Canas?* No se puede aplicar sin antes investigar sobre el tema del dibujo humorístico narrativo, ya que en esta parte se dará sustento y forma a la investigación, para ello se acude a citas, referencias, autores, entrevistas; en otras palabras, es la parte del contenido teórico, donde los postulados o paradigmas estipulan el marco teórico en cuestión. Por eso es necesario obtener información sobre el dibujo humorístico para fundamentar el trabajo de investigación. Y también

crear un modelo de enseñanza mediante el diseño de un módulo de dibujo humorístico.

#### **1.4.2. Justificación metodológica**

¿Cuál será la metodología de aplicación del dibujo humorístico a través de la expresión y narración en los estudiantes de 3° de educación secundaria de la I.E. Horacio Zevallos Gámez del distrito de Layo-Canas?

Para la justificación metodológica se tomó en cuenta el libro de Juan Acevedo, como uno de los máximos referentes, ya que su libro “Para hacer historietas” fue aplicado con los estudiantes en un taller. El tema de estudio está intrínsecamente relacionado con el contexto de los educandos, acciones que han ayudado en el aprendizaje sobre el dibujo humorístico y la narración. Para lo cual se aplicó:

- El método semiótico, se constituye necesario para la presente investigación, ya que te permite explicar que todo objeto artístico adquiere sentido a través de una estructura comunicativa interna.
- El método inductivo, es necesario para el análisis del cuaderno de campo sobre la percepción pedagógica del investigador durante el desarrollo de aprendizaje y la creación estética de cada estudiante.

#### **1.4.3. Justificación pedagógica o práctica**

De igual manera tomamos en consideración la siguiente pregunta: ¿Para qué desarrollar y estimular las habilidades de los estudiantes con el dibujo humorístico a través de la expresión y narración de los alumnos de 3° de educación secundaria de la I.E. Horacio Zevallos Gámez del Distrito de Layo-Canas?

Esta justificación es la parte que permite obtener el trabajo estético de los educandos para su respectivo análisis y categorización. Es el acápite donde se pone en práctica el desarrollo del trabajo de investigación, para lo cual se ha realizado el dictado de clases con módulos de enseñanza aprendizaje; en otras palabras, es la parte pedagógica de competencia exclusiva del docente o investigador, teniendo en cuenta que somos profesores de Arte y Cultura y nos formamos para ello. Aplicar el módulo de enseñanza sobre el dibujo humorístico para desarrollar la expresión y narración. Recoger la muestra los trabajos para su análisis y evaluación respectiva de la investigación.

#### **1.5. Tipos de investigación**

### **1.5.1. Según su finalidad**

Aplicada o práctica

### **1.5.2. Según su alcance**

Descriptiva Interpretativa en educación artística.

### **1.5.3. Según su diseño**

Investigación sobre las artes.

### **1.5.4. Según la fuente de datos**

Investigación de campo.

### **1.5.5. Según su enfoque**

Investigación cualitativa

## **1.6. Método de investigación**

### **1.6.1. Técnicas e instrumentos de investigación**

En la investigación se aplicó materiales de dibujo como: lápiz, borrador, papel bond, lápices de colores, separatas y libros de autores relacionados con el tema de investigación; sobre todo se enfatiza en la práctica durante el proceso de enseñanza aprendizaje, para así poder aplicar el análisis estético del producto final, y de la exposición de trabajos realizada por los estudiantes. Asimismo, se utilizó las siguientes técnicas.

Por lo que para poder entender el proceso de análisis incluimos la siguiente pregunta ¿Cómo se identificarán los valores estéticos del dibujo humorístico a través de la expresión y narración en los estudiantes de 3° de educación secundaria de la I.E. Horacio Zevallos Gámez del distrito de Layo-Canas?

Para lo cual se utilizó los siguientes métodos de análisis.

- La observación: esta técnica sirve para analizar las obras de arte y sus indicadores estéticos, también se toma en cuenta la descripción objetiva.
- La introspección: está relacionado con el trabajo final de cada estudiante, donde dan a conocer su expresión estética respectivamente. En este proceso se toma en cuenta los elementos subjetivos de la obra y se procede a interpretar.

- El método de análisis de categorías: aquí se agrupa y se relaciona las obras artísticas plasmadas y expresadas, para explicar y analizarlas desde el punto de vista estético.

### **1.6.2. Procesamiento y análisis de la información**

- Se aplica el análisis pedagógico descriptivo e interpretativo a través de indicadores, y categorización de objetos estéticos para la interpretación del conjunto de los objetos estudiados.
- Para el análisis semiótico se empleó la descripción e interpretación del contenido del mensaje pictórico humorístico narrativo.
- Para el análisis estético de las expresiones narrativas se utilizó la interpretación de las formas del mensaje.

## **1.7. Viabilidad**

### **1.7.1. Contexto**

El contexto donde se realizó la investigación con los estudiantes del 3er grado de secundaria de la Institución Educativa Horacio Zeballos Gámez del distrito de Layo – Canas, Cusco, se ubica en el centro poblado Urinsaya Ccollana del distrito de Layo, población que está en trámites para su respectiva distritalización. Los estudiantes generalmente son del campo, y gran parte son bilingües porque hablan el quechua y el castellano, asimismo están sumamente inmiscuidos con la tecnología, especialmente con el empleo de celulares; sus padres se dedican generalmente a la ganadería y elaboración de productos lácteos.

### **1.7.2. Recursos económicos**

Los recursos económicos para el desarrollo de esta investigación serán financiados íntegramente por la propia investigadora.

## CAPÍTULO II

### MARCO REFERENCIAL

#### 2.1. Antecedentes de investigación

##### 2.1.1. Tesis 1

**Título:** Estrategia metodológica para enseñar el dibujo humorístico en el sexto grado sexto del centro educativo distrital Chuniza

**Autor:** Parra Luis Sonia Ruth

**Año:** (2001)

#### **Objetivos:**

**Objetivo general:** utilizar el dibujo humorístico como elemento metodológico para crear estrategias que permitan a niños de sexto grado, interesarse por el dibujo artístico

#### **Objetivos específicos:**

- Identificar las necesidades metodológicas en el proceso de sensibilización hacia el dibujo humorístico, en el sexto grado de educación básica del nivel primario.
- Proponer estrategias metodológicas que permitan el desarrollo de la sensibilidad de los educandos.
- Diseñar estrategias metodológicas, a través de talleres para desarrollar las atenciones de los estudiantes hacia el dibujo humorístico.
- Orientar el proceso de desarrollo creativo, estimulando la originalidad a través del empleo espontáneo de diferentes materiales o medios como el color la pintura, lápices, sanguinas y demás de las formas del volumen y de otros elementos que proporcionan el desarrollo de la sensibilidad y el intelecto de la niñez.
- Promover el dibujo humorístico como parte fundamental de las artes plásticas, con actividades motivantes.
- Fomentar y promover actividades artísticas, partiendo del medio que rodea al alumno, donde debe tomar los elementos para presentar temas relacionados con dichos ambientes.
- Incentivar la libre expresión y la innovación para permitirle al niño desarrollar habilidades y destrezas, despertando en ellos la sensibilidad y las autoestimas.

**Conclusiones:**

- I. Como se ha podido apreciar a lo largo de este trabajo, a partir de la promulgación de la ley general, las artes han pasado a ocupar un lugar preponderante dentro de cualquier plan de estudios académicos. Sin embargo, aparte del aspecto solamente jurídico dado por la ley 115 y sus decretos reglamentarios, este estudio arrojó hechos importantes.
- II. El primero de ellos tienen que ver con el hecho real de la aplicación de la ley 115, pues aunque ésta es taxativa en cuanto a que las artes como asignatura debe hacer parte fundamental del plan de estudios, en la práctica la formación artística todavía tiene un largo camino por recorrer, puesto que por el mismo desarrollo del conocimiento humano y de la sociedad hipertecnificada se le da más importancia a lo que da resultados prácticos y materiales, olvidándose del aspecto humano, la sensibilidad y la formación integral del ser que las artes juegan un papel muy importante.
- III. Con respecto a la aplicación de ejercicios lúdicos y prácticos se observa que permiten, además de desarrollar en el niño la creatividad y espontaneidad, un notable mejoramiento en el proceso de aprendizaje, logrando despertar el interés por el dibujo humorístico.
- IV. De igual manera es importante utilizar estrategias adecuadas que motiven suficientemente al niño propiciando un acercamiento más significativo al maravilloso mundo de la expresión artística.
- V. Finalmente, y como gran conclusión, se puede analizar el hecho de que el área de las artes es un campo abonado para hacer investigación pedagógica. Que partiendo de las valiosas experiencias de todos los que de una u otra manera estemos involucrados en el proceso de enseñanza – aprendizaje, reflexionemos sobre nuestro quehacer pedagógico para ir produciendo elementos de tipo didáctico y metodológico para de esta manera enriquecer lo que existe hoy en día y podamos llevar a la práctica todo lo que la Ley General de Educación en su filosofía conlleva en cuanto a la formación integral del colombiano de hoy y de mañana.

### 2.1.2. Tesis 2

**Título:** Las caricaturas como recurso para el desarrollo de aprendizajes (habilidades del pensamiento) en el curso de historia en alumnos de 4to de secundaria en una institución educativa de lima, 2017

**Autor:** John Max Vásquez Farfán

**Año:** (2017)

#### **Objetivos:**

**Objetivo general:** Determinar la influencia de las caricaturas como recurso didáctico para el desarrollo de aprendizajes (habilidades del pensamiento) en el curso de Historia en alumnos de 4to de secundaria de una institución educativa de Lima 2017.

#### **Objetivos específicos:**

- Determinar la influencia de la caricatura como recurso en el nivel de desarrollo de la habilidad del pensamiento de identificar en el curso de Historia.
- Determinar la influencia de la caricatura como recurso en el nivel de desarrollo de la habilidad del pensamiento de describir en el curso de Historia.
- Determinar la influencia de la caricatura como recurso en el nivel de desarrollo de la habilidad del pensamiento de analizar en el curso de Historia.
- Determinar la influencia de la caricatura como recurso en el nivel de desarrollo de la habilidad del pensamiento de inferir en el curso de Historia.

#### **Metodología:**

- Enfoque de investigación: metodología cuantitativa
- Tipo de investigación: cuasi experimental

#### **Conclusiones:**

- El trabajo de investigación tuvo un análisis estadístico, una interpretación de los resultados, la discusión con diversas fuentes y por la información procesada se concluye lo siguiente:
- De acuerdo al objetivo y a la hipótesis general, sí existe influencia directa de las caricaturas como recurso didáctico en el desarrollo de las habilidades del pensamiento necesarias para el aprendizaje del curso de Historia en alumnos de 4to de secundaria de una institución educativa de Lima durante el periodo 2017. Dicha influencia se representa con el valor de  $Z = -4.476$ .
- Con respecto al primer objetivo e hipótesis específicos, existe influencia directa de las caricaturas como recurso en el nivel de desarrollo de la habilidad del pensamiento de identificar en el curso de Historia.
- En relación al segundo objetivo e hipótesis específicos, existe influencia directa de las caricaturas como recurso en el nivel de desarrollo de la habilidad del pensamiento de describir en el curso de Historia.
- En lo que respecta al tercer objetivo e hipótesis específicos, existe influencia directa de las caricaturas como recurso en el nivel de desarrollo de la habilidad del pensamiento de analizar en el curso de Historia.

Finalmente, en lo que concierne al cuarto objetivo e hipótesis específicos, existe influencia de las caricaturas como recurso en el nivel de desarrollo de la habilidad del pensamiento al inferir en el curso de Historia

### **2.1.3. Tesis 3**

**Título:** El dibujo expresivo y su influencia en el desarrollo de la inteligencia espacial de los educandos de 9 y 10 años del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Simón Bolívar Cusco.

**Autor:**

- Apaza Uñapillco Suyana Sheril
- Mamani Aragón Gisella

**Año:** (2017)

**Objetivos:**

**Objetivo general:** Determinar la influencia del dibujo expresivo en el desarrollo de la inteligencia espacial de los educandos de 9 y 10 años del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Simón Bolívar – Cusco.

**Objetivos específicos:**

- Identificar de qué manera la práctica del dibujo expresivo interviene en el desarrollo de la inteligencia espacial de los educandos de 9 y 10 años del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Simón Bolívar – Cusco.
- Elaborar un programa de aplicación que promueva el desenvolvimiento del dibujo expresivo en el desarrollo de la inteligencia especial en los educandos de 9 y 10 años del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Simón Bolívar – Cusco.
- Explicar el nivel de desarrollo de la inteligencia espacial de los educandos de 9 y 10 años del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Simón Bolívar – Cusco.

**Metodología:**

- Método de investigación: experimental
- Tipo de investigación: aplicado

**Conclusiones:**

- El dibujo expresivo influye en el desarrollo de la inteligencia espacial, de los educandos de 9 y 10 años en el cual demostraron capacidad para realizar trabajos artísticos, el mismo que queda demostrado siendo eminentemente beneficioso.
- La práctica del dibujo expresivo con la utilización de diversos materiales, contribuye en el desarrollo de la inteligencia espacial, favoreciendo a los educandos a que perciban la realidad, apreciando tamaños, direcciones, relaciones espaciales y creando imágenes mentales para representarlo en un dibujo.
- Con la elaboración de un adecuado programa de aplicación del dibujo expresivo con sesiones didácticas según la edad de los educandos, se promovió la práctica del dibujo expresivo y por ende el desarrollo de la inteligencia espacial.

- El nivel de desarrollo de la inteligencia espacial de los niños y niñas de 9 y 10 años en un pre test mostro que un 82.99% se encontraba en inicio, luego de ejecutado el programa de aplicación el desarrollo de la inteligencia espacial aumento significativamente en nivel muy bueno al 83.33% según el pos test realizado, mostrando capacidad para resolver problemas, amplía su creatividad, expresa gráficamente sus ideas, sentimientos y emociones además de ser un canalizador de sus impulsos.

## **2.2. Marco Teórico**

### **2.2.1. Historieta**

Para narrar un hecho o relato con dibujos humorísticos, necesariamente debemos revisar bibliografía especializada sobre el tema de historietas. Tal como lo define el siguiente autor:

La historieta es un medio que llega fácil a la gente, la historieta es muy atractiva porque está hecha con dibujos y eso hace muy ameno su lectura. En ocasiones, las aventuras se cuentan con puros dibujos y a veces también con palabras escritas que se unen a los dibujos. La historieta tiene secuencias, dice cosas a través de varios cuadros (J. Acevedo, 2019, p. 38).

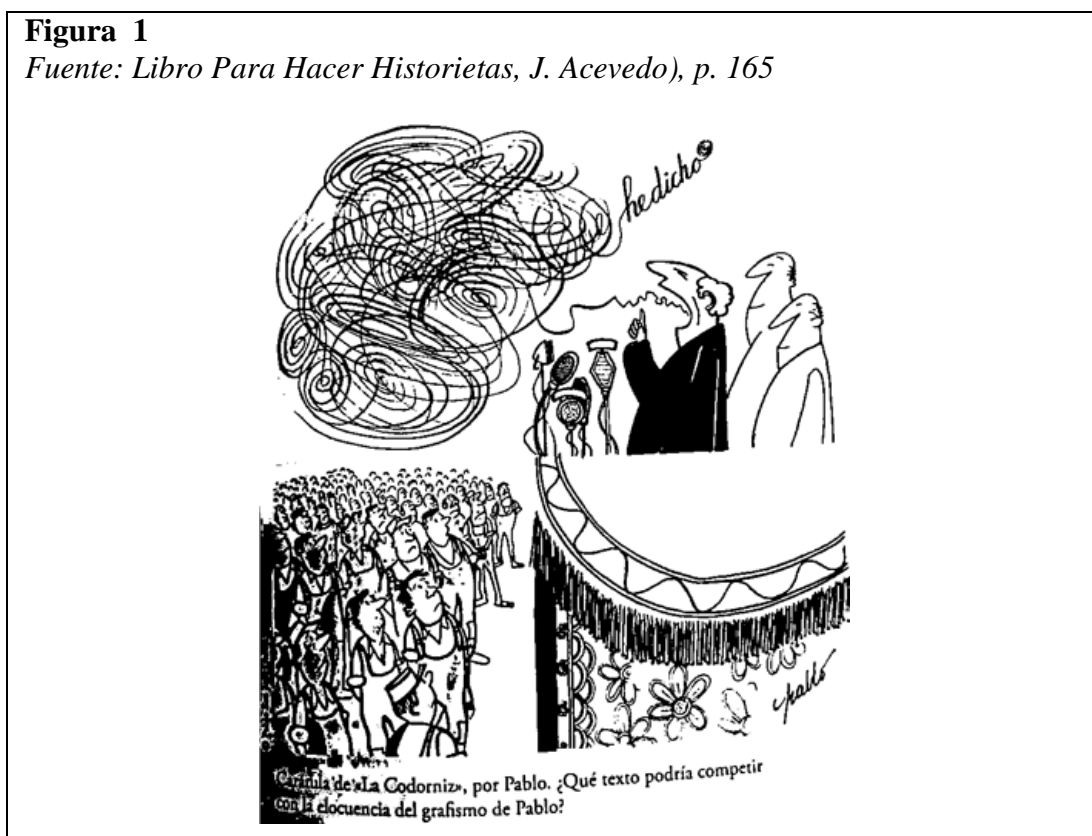
Es una definición muy acertada para el tema en cuestión, cuando indica que es un medio que llega fácil a la gente por su simplicidad y mensaje gráfico, como un viejo dicho que se dice: “una imagen vale más que mil palabras”. Las imágenes de las historietas aparte de hacer divertida un relato para los estudiantes, también nos ayuda explicar y hacer entender el tema, lo que nos facilita enormemente el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Como indica el autor, “el texto podría competir con la elocuencia del grafismo de Pablo”, pues está demás dar explicaciones, la imagen por sí sola ya manifiesta su mensaje sin necesidad de poner palabras al locutor o poner un rotulo de explicación a la imagen; ello se constituye en una temática muy cotidiana en nuestra sociedad, en este caso está referido a las palabrerías de un político dirigiéndose a las grandes masas. La representación es sumamente interpretativa con un mensaje profundo, donde con un simple garabato su

mensaje es perfecto que calza en situaciones específicas de un personaje político, también puede ser tomada como una protesta. Esto es muy importante para guiarnos en la aplicación, teniendo en cuenta que los niños primero aprendieron a dibujar, como también los estudiantes disfrutaban dibujar objetos que estar describiéndolos. Describir sus características de un personaje en particular se les hace un poco tedioso, pero si lo representa con gráficos se les hace más fácil describir sus características. No obstante, aquí se debe añadir la exageración y la satirización de los personajes que vayan a representar.

**Figura 1**

*Fuente: Libro Para Hacer Historietas, J. Acevedo), p. 165*



**2.2.2. La narración**

La narración es otro de los elementos fundamentales, para lograr nuestro objetivo que se está conjeturando, si bien es cierto que con la imagen podemos decir todo, pues se debe tener en cuenta que no se pretende que los estudiantes sean expertos en el tema, algunos logran captar el mensaje otros no logran asimilar del todo, entonces se tendrá que apoyar con textos narrativos para dar un significado y sentido a sus interpretaciones. Sin embargo, la narración también está dirigida a que los estudiantes tomen como referencia cuentos y leyendas de su lugar y contarlas y narrarlas mediante el dibujo humorístico.

La creatividad no puede ser limitada a indicaciones o temáticas del investigador, sino que tiene que fluir en el más amplio albedrío posible. Esto quiere decir que se tiene que mostrar a los estudiantes diferentes formas de plasmar su obra, y que fluya su ingenio y creatividad tan solo mostrando el camino. Como J. Acevedo afirma: “En otros acontecimientos, las aventuras se cuentan con puros dibujos, a veces también se realiza con palabras escritas que se fusionan a los dibujos”.

En algunas ocasiones, si la obra así lo requiere, el estudiante empleará los textos narrativos, para dar más claridad a su mensaje. Como también, esto enriquece o facilita aún más su interpretación y análisis estético. Por otra parte, el estudiante escogerá sus personajes que crea por conveniente interpretarlas: ya sean cuentos, leyendas, o hechos contextualizados de la sociedad según rodee su entorno.

**Figura 2**

*Fuente: Libro para hacer historietas. Acevedo g. 209*



Arzuñani («Hablemos»). Anónimo. Comunidad aimara Santa Rosa de Yanaque. Puno, Perú, 1973.

### 2.2.3. Las expresiones anímicas faciales

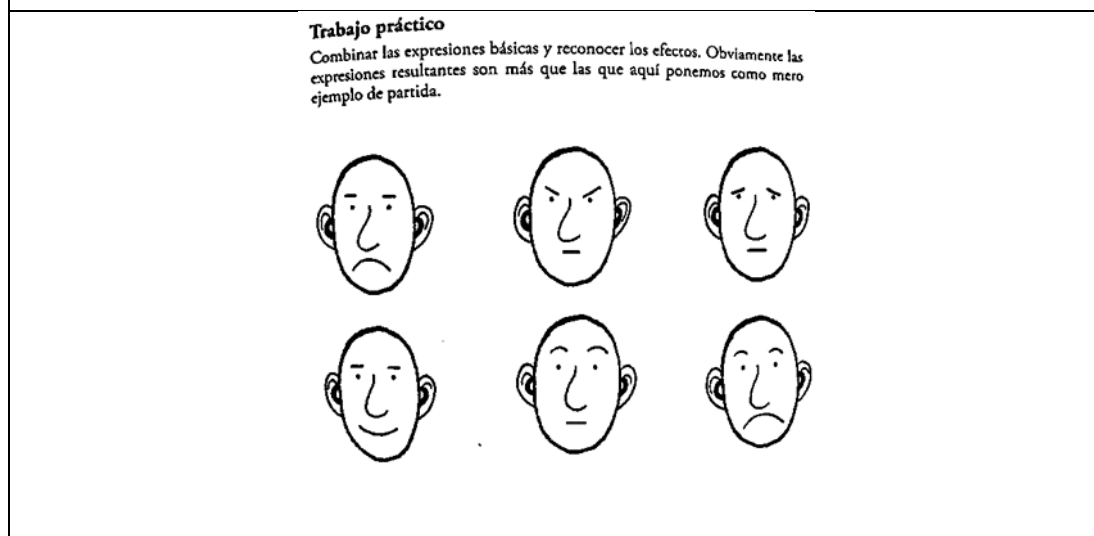
Si bien es cierto que el autor no hace ninguna definición sobre las expresiones anímicas. Sin embargo no es necesario, la definición serán propias del investigador.

Las expresiones faciales en un dibujo humorístico dan vida y ambiente a un trabajo, sirven para expresar estados de ánimo y emociones de un personaje en específico. No obstante, las definiciones pueden ser variadas y hasta ambiguas, según el lector, como indica las “expresiones anímicas faciales” que se prestan de manera muy fácil a su conceptualización, ya que se pueden identificar solo sabiendo los significados de las palabras que las componen.

J. Acevedo muestra desde un punto de vista práctico, de cómo influyen el dibujo de manera simple y sutil en las expresiones faciales. Esta técnica es conveniente para enseñar a los estudiantes, de cómo pueden simplificar las emociones o expresiones de sus trabajos, recursos que se utilizarán con mayor frecuencia en la representación de sus personajes humorísticos.

#### Figura 3

Fuente libro *Para Hacer Historietas*, J. Acevedo, p. 51



### 2.2.4. Dibujo humorístico

El dibujo humorístico o también llamado caricatura, es muy importantes para el presente tema de investigación, tal como se precisa:

Es una forma muy popular de arte para niños de todas las edades. En todas partes se encuentra dibujos humorísticos (libros, revistas, periódicos, tarjetas, publicidades, películas). , (Burguess, 2003, p. 32)

Es el comentario social, contemplado con humor sobre algún elemento de la estructura social, que generalmente se presenta con una actitud crítica y mordaz. El humor loco y surrealista puede ser de carácter fantástico, ilógico y desmedrado, posiblemente solo atraiga a lectores con una vena cómica similar.

Este tipo de dibujo es una herramienta de desinhibición, recreación y de disfrute mental que nos lleva al campo de humor, y desde ahí la mente comienza con el juego de interacción entre los personajes creados por uno mismo según su entorno: lo que permite que penetremos en el mundo de la política, religión, parejas, niños y en todo un sinfín de posibilidades; asimismo, están de la mano con la sonrisa, sarcasmo y el humor inteligente. No requiere conocimiento del dibujo, solo buen humor y ganas de crear y divertirse (Gordon, 2013, p. 21).

#### ***2.2.4.1. Tipos del dibujo humorístico***

Resumo a continuación los diferentes estilos de comunicación humorística pueden clasificarse de la siguiente manera:

- **Caricatura política.** Estas caricaturas se centran específicamente en temas políticos a nivel nacional e internacional, abarcando países, continentes o naciones.
- **Caricatura social.** Este tipo de caricatura refleja aspectos de una sociedad particular, ya sea mediante crítica, burla o humor. Representa a una serie de personajes en situaciones de la vida cotidiana.
- **Caricatura costumbrista.** Estas caricaturas exploran nuestras costumbres, a menudo con una carga exagerada de crítica o sátira.
- **Caricatura simbólica.** En este caso, la caricatura representa un objeto específico dentro de un contexto especial.

Este tipo de caricaturas como objeto de estudio adquiere una fuerte carga política o social.

#### ***2.2.4.2. Características del dibujo humorístico***

Son caricaturas que trata de representar las cosas mediante metáforas visuales, que ilustran algún asunto social del momento o algún tópico político, que tratan de enfocar lo siguiente:

- Pertenece a una persona, animal u objeto real, ya que la caricatura es una deformación y exageración de la realidad.
- Tiene la apariencia, humor y características de la persona, animal u objeto que se está dibujando, porque es allí en donde se centra el humor del dibujo y las personas que reconozcan al retratado se reirán por ver sus características exageradas.

El caricaturista debe reflejar las actitudes, gustos y apariencia real de la referencia sin agregar rasgos propios del caricaturista. Esto se debe a que el chiste de una caricatura está en la persona, animal u objeto que se retrate y no en la comicidad del dibujante (Che, 2003, p.15).

#### **2.2.4.3. Funciones de la caricatura**

La caricatura es la forma de comunicar una opinión sobre un hecho de actualidad, con o sin palabras, utilizando el humor, que trata de:

- Criticar o censurar algún hecho o acontecimiento
- Llamar la atención sobre cierto tema de interés
- Dar a conocer la opinión editorial del autor sobre un acontecimiento o personaje
- Interesar al lector sobre la noticia en cuestión e invitarlo a investigar más al respecto (Jimenez, 2015, pág. 23)

#### **2.2.5. Estimulación en los estudiantes**

Determinar la importancia de la motivación para interesar al estudiante en el aprendizaje académico y expresión libre es importante. Según Artero (2001), lo define así:

En el aprendizaje de los niños es muy importante la motivación, ya que la persuasión estimula al estudiante hacia un proceso de aprendizaje; es decir, este tipo de motivaciones es muy importante en el proceso formativo de los educandos, tal como menciona la siguiente referencia: “Empleo de materiales intrínsecamente interesantes y motivadores. (Arturo, 2001, p.209)

#### **2.2.6. Expresión a través del dibujo humorístico en educación**

La expresión es la parte esencial de la formación del ser humano y es algo nato, el individuo se expresa de diferentes formas, medios y mecanismos; estos pueden ser

propios o adoptados, pues la expresión es el medio de comunicación de una persona que lo emplea para dar a conocer su punto de vista o estados emocionales.

En esta forma de expresión de los educandos se trata de canalizar o usar como medio de expresión al dibujo humorístico, no siempre es expresarse con palabras, también lo puede realizar mediante gráficos humorísticos, cuya temática sea de la preferencia de los estudiantes para que fluya su creatividad y expresión estética; y de esta manera, puedan manifestar su idea, pensamiento o estado emocional. Para lo cual, refiere José R. Esteves, en su tesis doctoral, el dibujo como dispositivo pedagógico, manifiesta que:

Tal vez por ser considerados irrisorios o por considerarse que apenas conciernen al profesor. La naturaleza de esos acontecimientos tiene que ver, sobre todo, con la articulación entre los contenidos tratados y la forma en que son transmitidos (comunicados, enseñados, aprendidos) en ambiente pedagógico (José R, p. 328).

Esta referencia es muy fundamental, ya que nos indica que en su mayoría los docentes poco o nada les interesa enseñar sobre el tema en cuestión, por considerarlo irrisorios o irrelevantes, ya sea por la complejidad del tema y de sus contenidos. Sin embargo, el dibujo humorístico es un medio muy interesante para llegar hacia el estudiante y lograr que se manifiesten libremente con este medio.

### **2.2.7. Expresión gráfica en adolescentes**

La expresión gráfica no es más que hablar mediante figuras o gráficos, sin embargo, este tipo de expresión tiene sus etapas y evolución; se perfecciona a medida que el individuo se desarrolla en la vida (etapas del desarrollo humano). La expresión gráfica viene desde que un bebe aprende a plasmar o a dibujar un garabato, y según va desarrollando su crecimiento, también su dibujo se hace más claro y proporcionado. Cuando su desarrollo alcanza la adolescencia, sus gráficos estarán relacionados según su entorno, referidos más a la moda, al desarrollo del cuerpo humano, y tendrá más conciencia en utilizar la proporción de luz en contraste. “En el área intelectual se desarrolla la capacidad para el pensamiento formal. De la experiencia visual se reconocen los cambios de color según la luz y sombra, la distancia y la luz reflejada” (1997-UBA)

### 2.3. Glosario de términos

**Dibujo.** Un dibujo es la representación gráfica de seres o cosas reales o imaginadas, creadas por el hombre o por la naturaleza. Es un medio de expresión propio del ser humano y tan antiguo como él mismo. (Estrada , Llamas, Santana, & Santana, 2009).

**Humor.** El humor es un concepto que se resiste tanto a la formalización que puede parecer ambigua, a pesar de los estudios que intentan asirlo. Según los planeamientos más antiguas, fue definido, primero, desde una perspectiva restringida a sus expresiones positivas y decentes, presentando esencialmente como sutil o espiritual y diferenciándolo del sarcasmo o la bufonada (Anaut, 2014).

**Narración.** Trata de la acción y efecto de narrar (contar o referir una historia, ya sea verídica o ficticia). Una narración es, por otra parte, un cuento o una novela, estos se asemejan en que ambos se valen de la narración para darle forma a una historia. Y se diferencian básicamente en el efecto que desea causar cada uno en el lector. Uno de los elementos fundamentales de la novela es el tiempo, que permite al autor explayarse cómodamente, con lujo de detalle. En un cuento, la narración es intensa y provoca sensaciones instantáneas y bruscas, que se terminan cuando el lector concluye la lectura. La novela da lugar a una relación más íntima entre quien escribe y quien lee; ofrece una experiencia más estable y exige más fidelidad por parte del lector, con quien crea un lazo permanente, acompañándolo y generando cambios en su vida a lo largo del tiempo, mezclando su realidad con la ficción de una manera intensa y, muchas veces, reveladora. (Julián Pérez porto 2009. P. 8)

**La expresión grafica.** Es una necesidad del ser humano que surgió en los tiempos más remotos con el fin de revelar con palabras u otros signos exteriores como gestos, actitudes, lo que se quiere dar entender, debido a ello se puede encontrar en cavernas pinturas en las paredes creadas por los hombres primitivos que muestran cómo era su vida cotidiana. (Guzmán 2022)

**Actitud.** La actitud es un sentimiento interior expresado por el comportamiento. Por eso una actitud se puede ver sin necesidad de palabras, algunas veces nuestra actitud se puede enmascarar exteriormente y engañamos a quienes nos ven. Pero por lo general las máscaras no duran mucho tiempo. Vemos esa constante lucha a medida que la actitud intenta salir contorneándose (Maxwell, 2012).

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. Contexto geográfico

DRE Cusco

UGEL Canchis

Nombre / N° de la I.E. Horacio Zevallos Gámez

Nivel / Modalidad: Secundaria

Distrito: Layo

Provincia: Canas

Departamento: Cusco

Centro Poblado: Urinsaya Ccollana / Calca Pampa

Dirección: URINSAYA CCOLLANA

Página web: No cuenta

Email: No cuenta

Teléfono: No cuenta

Tipo de gestión: Pública de gestión directa

Género de los alumnos: Mixto

Forma de atención: Escolarizada

Turno de atención: Mañana

#### **Figura 4**

*Fotografía de la entrada principal del colegio*



### **3.1.1. Breve historia del distrito de Layo**

El distrito de Layo es uno de los ocho distritos de la provincia de Canas, ubicada en el departamento de Cusco, bajo la administración del Gobierno regional de Cuzco, Perú. El distrito fue creado mediante Ley del 2 de enero de 1857, en el gobierno de Ramón Castilla. Ubicada en una zona frígida, las temperaturas medias oscilan entre 8.6°C. Y 7.2°C. La capital del distrito es el poblado de Layo. La temporada más propicia para la visita de turismo es de abril a octubre.

### **3.2. Contexto cultural**

La Institución Educativa con sus docentes dictan sus clases como cualquier institución educativa común y normal, sin embargo, el contexto donde se educan los estudiantes es una zona rural de clima frígido. Así mismo, los lugareños se dedican a cultivar la papa, habas, cereales como el trigo, cebada y avena para su respectiva alimentación. los productos que sirven de sustento económico son los lácteos como: el queso y yogurt. Es obvio que los estudiantes crecen en ese ambiente aprendiendo esos rubros, viven en un ambiente tranquilo totalmente ajeno al trajín de las ciudades, la Institución Educativa cuenta con las tecnologías educativas y están pendientes de la globalización. Pero el deseo de superación motiva a los jóvenes a que migren a las ciudades buscando mejores oportunidades, derivando este hecho que el estudiantado merme cada año en la institución educativa, lamentablemente son problemas de antaño que atraviesa estos pueblos del ande. Si bien es cierto que aún se mantiene algunas costumbres del distrito como el ayni, el saludo en el campo y en las calles, pero las nuevas generaciones ya no lo practican estas costumbres con la misma intensidad que antes, influenciados por la globalización y la alineación.

También debemos mencionar que los estudiantes son bilingües saben el quechua y el castellano, sin embargo, el quechua está perdiendo fuerza y terreno en las nuevas generaciones de estudiantes, al punto que otros no entienden del todo o nada, otros inclusive se avergüenzan de hablar en quechua aun sabiéndolo, otros lo hablan con total naturalidad. En la actualidad, las diversas formas de vivencia se dan un ambiente y contexto en constante cambio.

### 3.3. Muestra

**Tabla 1**

*Muestra de los trabajos producidos por los estudiantes:*

<b>Muestra inicial</b>	<b>Muestra final</b>
13 alumnos	10 alumnos

Tal como ya se ha explicado, la escasez de educandos es a causa de la migración de los jóvenes, es por eso que solo se trabajó con trece estudiantes; finalmente se culminó solo con diez estudiantes para el análisis de los trabajos concluidos.

En esta línea de la investigación, Ana B. Salamanca (2007), aclara que: Es habitual que en este tipo de investigación cualitativa el diseño del estudio evolucione a lo largo del proyecto, por eso se dice que es emergente. En el caso del muestreo sucede lo mismo, la decisión sobre el mejor modo de obtener los datos y de quien o quienes obtenerlos, son decisiones que se toman en el campo; pues queremos reflejar la realidad y los diversos puntos de vista de los participantes, los cuales nos resultan desconocidos al iniciar el estudio.

El trabajo es un tipo de muestra no probabilística por conveniencia, aquí se utiliza el criterio del investigador para seleccionar los sujetos que sean útiles y convenientes.

### 3.4. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

Es necesario entender las técnicas y responderán a la siguiente pregunta: ¿De qué manera el dibujo humorístico permitirá la expresión y narración en los estudiantes de 3° de educación secundaria de la I.E. Horacio Zevallos Gámez del distrito de Layo-Canas?

Respondiendo esta pregunta el dibujo humorístico será la manera de expresión y narración a través del uso de las técnicas artísticas.

#### - **Técnicas**

Se empleó sesiones de clase para optimizar la aplicación y enseñanza del tema de investigación sobre el dibujo humorístico, que se aplicó con los educandos para ver el nivel de captación de lo enseñado.

Por otro lado, en las sesiones de aprendizaje se mostró ejemplos previamente desarrollados para dar una mejor dirección y guía a los educandos, de esta manera se facilitó el aprendizaje.

Finalmente se concluyó con la aplicación práctica del dibujo humorístico, de donde se extraerá las expresiones pictográficas para su respectiva interpretación estética.

#### - **Instrumentos**

Los instrumentos son los medios necesarios para llevar a cabo esta investigación tales como: modelos de dibujos humorísticos, libros, revistas, videos, separatas, y papelotes de exposición.

#### **3.4.1. Primer Nivel de análisis cualitativo:**

La recolección y el análisis ocurren prácticamente en paralelo; además, el análisis no es uniforme, ya que cada estudio requiere un esquema peculiar.

Según Hernández Sampieri, R. (2014), en su texto: “Metodología de la investigación” (p. 418), manifiesta que, en este primer nivel de análisis, las categorías (códigos) identificadas deben relacionarse lógicamente con los datos que representan para que sea clara con su vinculación respectiva.

La esencia del proceso de investigación reside en que los segmentos que comparten su naturaleza son el significado y características respectivamente.

De acuerdo con Hernández Sampieri, R. (2014), en los tratados de Metodología de la investigación (p. 427), precisa que el análisis e interpretación se hará desde un punto de vista sarcástico y humorístico, teniendo en cuenta que los trabajos son personajes satirizados, donde se muestra la capacidad creativa de los estudiantes, y ponen de manifiesto el conocimiento de su entorno socio cultural.

Trabajo N° 1  
El compañero de 5°



**Tabla 2**

*Análisis e interpretación icono simbólica de la obra “El Compañero de 5°”*

El Compañero de 5°				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Dibujo humorístico	Estudiante	Se observa una persona con audífono, aparentemente disfrutando de la música, con una frente pronunciada, y una barba escasa. Refleja tranquilidad y alegría.	La estudiante se refiere a todo aquel individuo que cursa estudios en una institución. Es aquel que aprende de manera metódica.	Dibujé a un compañero del quinto grado de secundaria porque es mi amigo y me cae bien.

### **Interpretación:**

Para ser un trabajo de ese grado es muy bueno, teniendo en cuenta su calidad y acabado, pues el autor intenta plasmar a su mejor amigo en una caricatura, el dibujo refleja a una persona ya mayor con poca cabellera, dando la impresión que se le está cayendo los pelos. De todas formas, la expresión refleja confianza y satisfacción, que disfruta de la música sin importar lo que digan de él.

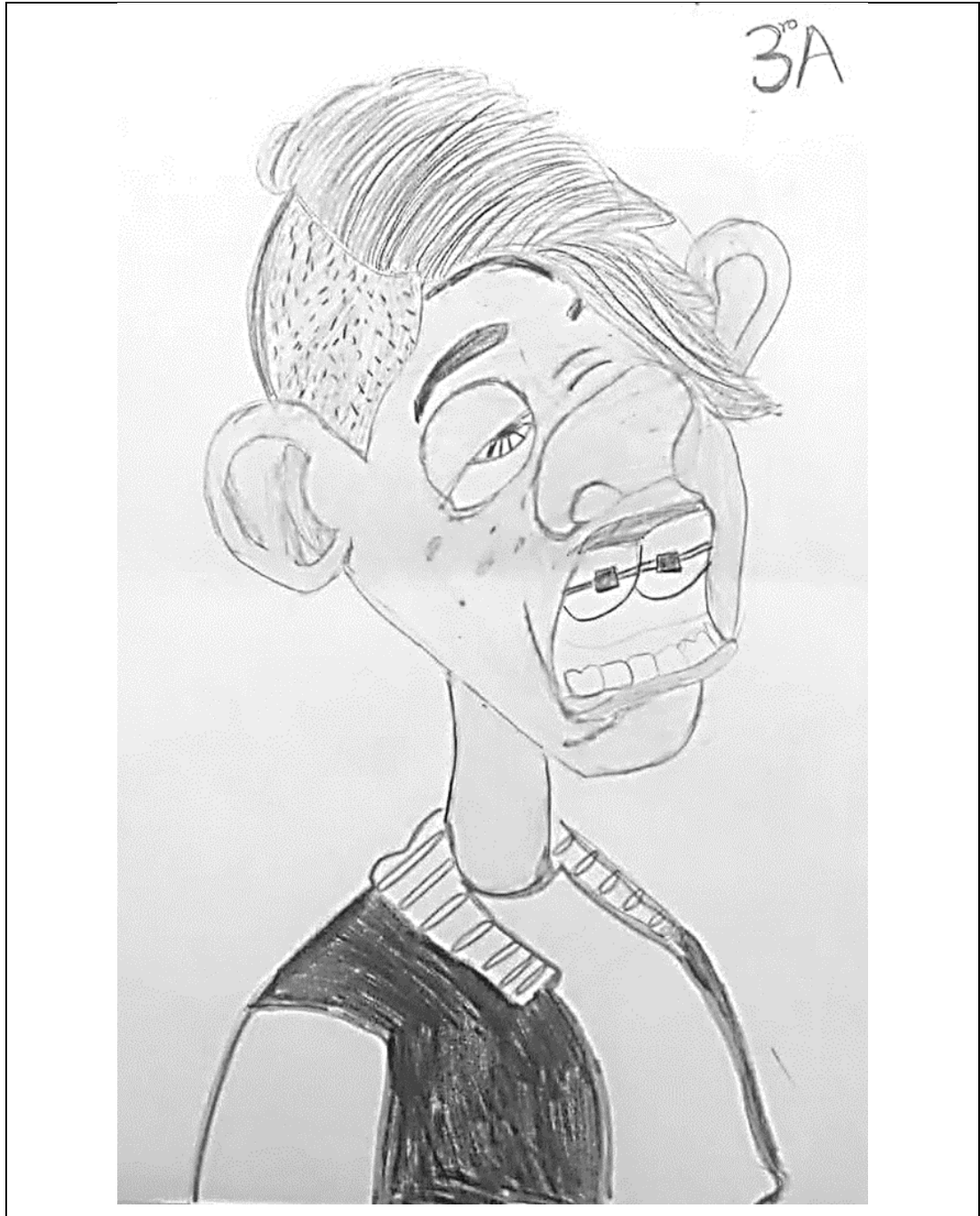
Lleva a una persona real tal como es una caricatura, pero complicado, sin embargo, aquí el estudiante capta el mensaje de satirizar, donde distorsiona sus facciones y plasma una expresión asombrosa de alegría, ciertamente el educando disfruta en la elaboración de su trabajo. Ya sea por mofa o burla a su amigo, pero a la vez el estudiante muestra su aprecio a la otra persona mediante su trabajo. El estudiante lo dibuja a su compañero más viejo de lo que es; pues, ese es el propósito que se trata de exagerar al personaje.

**Tabla 3***Análisis e interpretación estética de la obra “El Compañero de 5°”*

<b>EL COMPAÑERO DE 5°</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Contemporáneo	Es desarrollado con corrientes o artes actuales, teniendo como inspiración la política, personas, cuentos, su entorno sociocultural; donde se plasma de manera satírica y exagerada el rostro de la persona que exagera las deformaciones propias de la técnica del dibujo humorístico.
Técnica	Dibujo coloreado	El lápiz de color es la técnica primordial e imprescindible en este tipo de trabajos, ya que es la forma más elemental y básica para que los estudiantes se desenvuelvan cómodamente con sus trabajos, la aplicación del color es complementario.
Instrumentos	Lápiz 2B, papel bond, borrador, lápices de color, foto del retratado.	Son las herramientas y materiales más convenientes para el desarrollo de este tipo de trabajos. Tomando en cuenta el grado y edad de los educandos.
Tendencia	Caricatura minimalista	Es una crítica humorística que consiste en el retrato de una o varias personas que exageran o distorsionan los rasgos físicos de los retratados, donde buscan expresar sus ideas y emociones con elementos mínimamente plasmados. Normalmente, se utilizan objetos sencillos que van desde formas geométricas, puntos, líneas, hasta colores y texturas.

*Trabajo N° 2*

Un Niño



**Tabla 4***Análisis e interpretación icono simbólica de la obra “un niño”*

Un Niño				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Dibujo humorístico	Niño	Al parecer es un adolescente o niño bostezando o aburrido, tiene braquets insertados, con un corte estilizado. Muestra una distorsión típica de un dibujo humorístico.	Es el desarrollo de la humanidad. Es la etapa más feliz de la vida despreocupada que solo se piensa más en explorar y percibir experiencias nuevas.	Según la autora es un niño que vio en la posta que no quería vacunarse, que tenía mucho miedo a la vacuna.

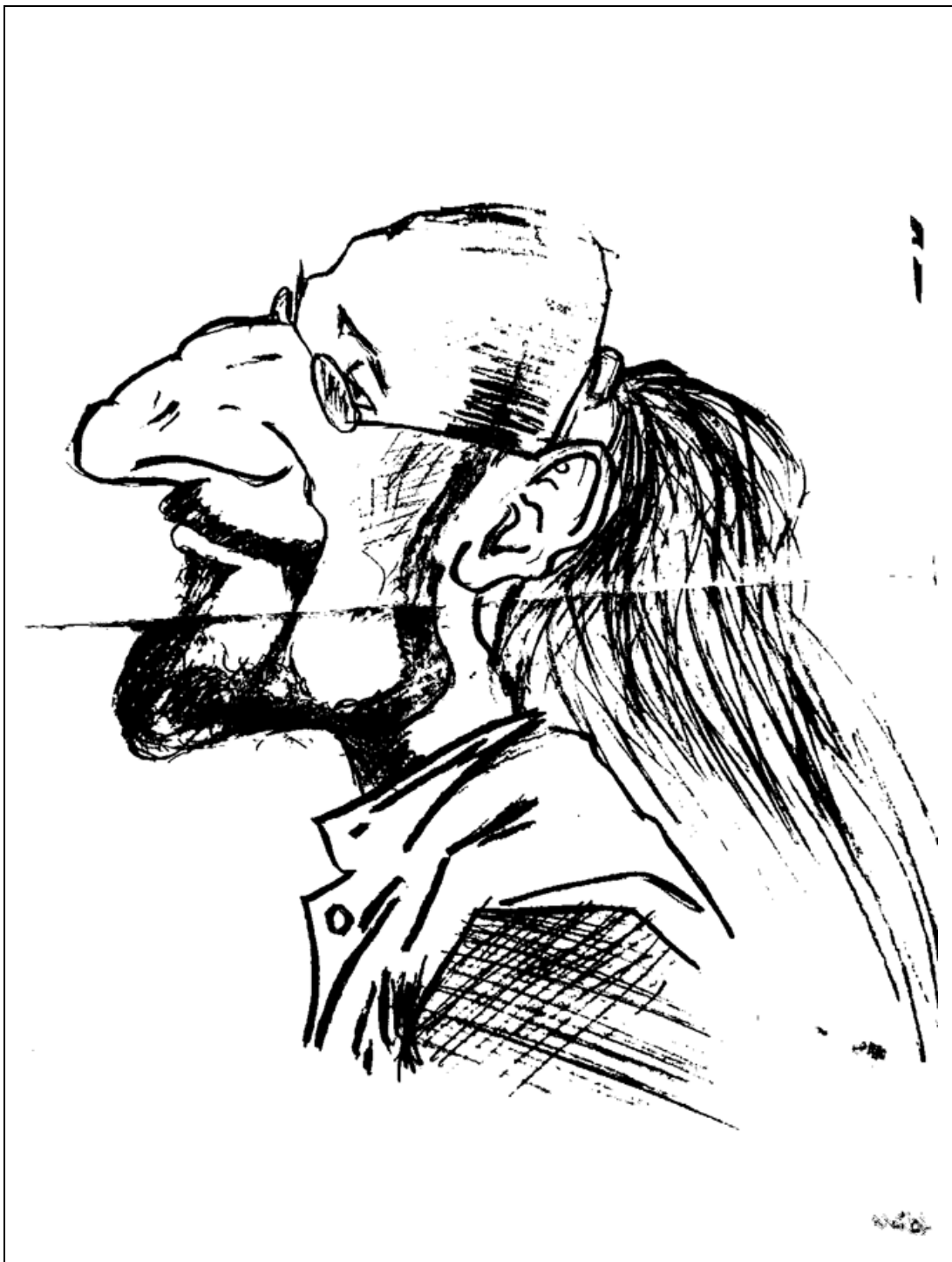
**Interpretación:**

Si nos ceñimos a la descripción del autor de la obra, el dibujo representa claramente los tiempos de la pandemia, donde los niños y las personas de la tercera edad fueron vulnerables, así podemos ver una clara expresión de desesperación y temor del niño, a la vez que tiene un aspecto a la moda, como comúnmente se dice a las personas que se visten así y presenta cortes de cabello extravagantes, es natural que el educando plasme ese tipo de obras porque se siente identificado con el dibujo, ya que los estudiantes están pendientes de la moda y el internet, donde ellos mismos se alienan con otras culturas del mundo.

**Tabla 5***Análisis e interpretación estética de la obra “un niño”*

<b>Un Niño</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía/ Valor</b>	<b>Características /Valores Estéticos</b>
Género	Contemporáneo	Es desarrollado con corrientes o artes actuales, teniendo como inspiración la política, personas, cuentos, su entorno sociocultural; donde se plasma de manera satírica y exagerada el rostro de la persona que exagera las deformaciones propias de la técnica del dibujo humorístico.
Técnica	Dibujo coloreado	El dibujo a lápiz de color es la técnica primordial e imprescindible en este tipo de trabajos, ya que es la forma más elemental y básica para que los estudiantes se desenvuelvan cómodamente con sus trabajos, la aplicación del color es complementario.
Instrumentos	Lápiz 2B, papel bond, borrador, lápices de color, foto del retratado.	Son las herramientas y materiales más convenientes para el desarrollo de este tipo de trabajos. Tomando en cuenta el grado y edad de los educandos,
Tendencia	Caricatura minimalista	Es una crítica humorística que consiste en el retrato de una o varias personas que exageran o distorsionan los rasgos físicos de los retratados, donde buscan expresar sus ideas y emociones con elementos mínimamente plasmados. Normalmente, se utilizan objetos sencillos que van desde formas geométricas, puntos, líneas, hasta colores y texturas.

Trabajo N° 3  
Un Gringo



**Tabla 6:**

*Análisis e interpretación icono simbólica de la obra "Un Gringo"*

**Un Gringo**

SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANCIA	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Dibujo humorístico	Turista	Como se ve, es una persona con una nariz prominente y grande, su quijada casi iguala a su nariz, con lente gafas pequeña, lleva una cola amarrada en la cabeza, da la impresión que no se asea regularmente. Además su rostro demuestra indiferencia e ironía.	Es una persona que viaja hacia un determinado lugar, generalmente lejano y de forma temporal, para realizar actividades turísticas, pueden ser de carácter recreativo, cultural, médico, gastronómico, científico, ecológico, arqueológico, religioso, etc.	El educando manifiesta que dibuja a un gringo, porque quería saber más, cómo sería su caricatura, además le llama la atención los turistas.

### Interpretación:

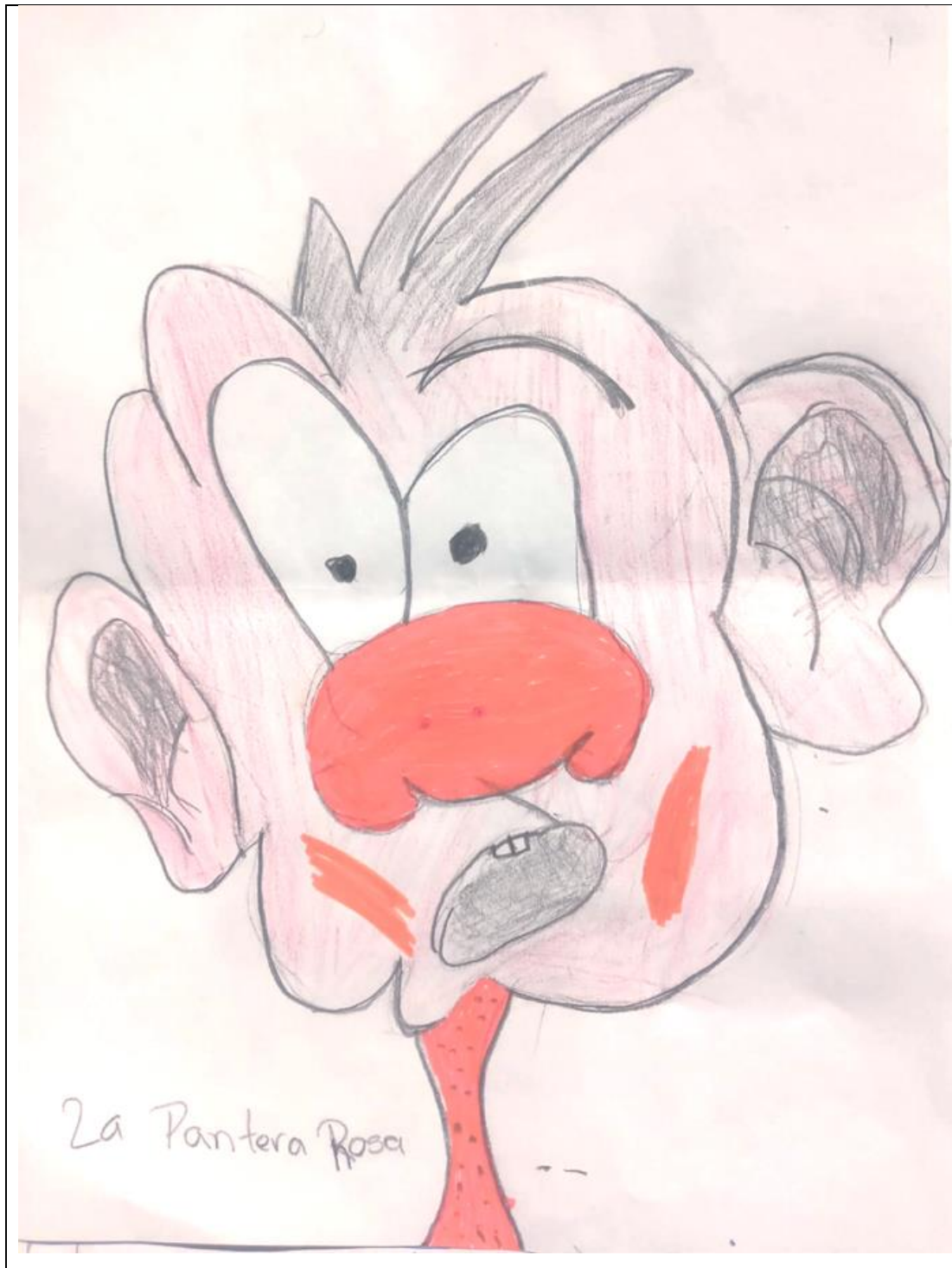
Es increíble cómo este educando plasma su obra de arte, de manera muy magistral reflejando así su talento. Motivo por el cual, en el proceso de investigación del aula es conocido por sus compañeros como el dibujante; por otro lado, el educando intenta representar a un turista, al parecer hippie, que lo retrata como una persona descuidada de la cultura pop, no se sabe si el estudiante lo vio en persona o por otros medios como el internet: de cualquier modo, la caricaturización es perfecta porque exagera las facciones y muestra visiblemente su expresión irónica.

**Tabla 7**  
*Análisis e interpretación estética de la obra “Un Gringo”*

<b>UN GRINGO</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Contemporáneo	Es desarrollado con corrientes o artes actuales, teniendo como inspiración la política, personas, cuentos, su entorno sociocultural; donde se plasma de manera satírica y exagerada el rostro de la persona que exagera las deformaciones propias de la técnica del dibujo humorístico.
Técnica	Dibujo coloreado	El dibujo a lápiz de color es la técnica primordial e imprescindible en este tipo de trabajos, ya que es la forma más elemental y básica para que los estudiantes se desenvuelvan cómodamente con sus trabajos, la aplicación del color es complementario.
Instrumentos	Lápiz 2B, papel bond, borrador, lápices de color, foto del retratado.	Son las herramientas y materiales más convenientes para el desarrollo de este tipo de trabajos. Tomando en cuenta el grado y edad de los educandos.
Tendencia	Caricatura minimalista	Es una crítica humorística que consiste en el retrato de una o varias personas que exageran o distorsionan los rasgos físicos de los retratados, donde buscan expresar sus ideas y emociones con elementos mínimamente plasmados. Normalmente, se utilizan objetos sencillos que van desde formas geométricas, puntos, líneas, hasta colores y texturas.

Trabajo N° 4

La Pantera Rosa



**Tabla 8:***Análisis e interpretación icono simbólica de la obra “La Pantera Rosa”*

<b>La Pantera Rosa</b>				
<b>SIGNOS</b>	<b>DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)</b> Método: OBSERVACIÓN		<b>DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)</b> Método: INTROSPECCIÓN	
	<b>SIGNIFICANTE</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN PERSONAL</b>
<b>Dibujo humorístico</b>	Animal	El educando intenta representar a una pantera, pero que en realidad parece un mono, con una nariz que parece rocoto, y el cuello pelado, con una expresión notable de admiración o susto, con el pelo erizado, pintado de color rosa.	Se trata de un dibujo animado de los que se emitía antes en señal abierta, sus escenas eran graciosas y surrealistas de gran manera, cuyo personaje protagonista es conocido como la pantera rosa.	Dibujé a la pantera rosa porque me gusta y me da mucha risa.

**Interpretación:**

Si vemos a la “Pantera rosa” original veremos que es un animal caricaturizado y satirizado, pues en eso se basa los dibujos animados de este tipo de personaje que andaba en dos patas, lógicamente imposible para una pantera real, ni mucho menos existen de color rosa; sin embargo, el estudiante vio a ese personaje como una caricatura obvia a representar, inclusive la expresión se define muy bien, mostrando evidentemente lo aprendido en las sesiones de clase con los ejercicios de expresión. También debemos mencionar que a los muchachos de esa edad les gusta ver dibujos animados, y está muy arraigada en su día a día, gracias a la tecnología de medios de comunicación como el celular.

**Tabla 9:**  
**Análisis e interpretación estética de la obra “La Pantera Rosa”**

<b>La Pantera Rosa</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Contemporáneo	Es desarrollado con corrientes o artes actuales, teniendo como inspiración la política, personas, cuentos, su entorno sociocultural; donde se plasma de manera satírica y exagerada el rostro de la persona que exagera las deformaciones propias de la técnica del dibujo humorístico.
Técnica	Dibujo coloreado	El dibujo a lápiz de color es la técnica primordial e imprescindible en este tipo de trabajos, ya que es la forma más elemental y básica para que los estudiantes se desenvuelvan cómodamente con sus trabajos, la aplicación del color es complementario.
Instrumentos	Lápiz 2B, papel bond, borrador, lápices de color, foto del retratado.	Son las herramientas y materiales más convenientes para el desarrollo de este tipo de trabajos. Tomando en cuenta el grado y edad de los educandos.
Tendencia	Caricatura minimalista	Es una crítica humorística que consiste en el retrato de una o varias personas que exageran o distorsionan los rasgos físicos de los retratados, donde buscan expresar sus ideas y emociones con elementos mínimamente plasmados. Normalmente, se utilizan objetos sencillos que van desde formas geométricas, puntos, líneas, hasta colores y texturas.

Trabajo N° 5

El Profesor de Arte



**Tabla 10****Análisis e interpretación icono simbólica de la obra “El Profesor de Arte”**

<b>El Profesor de Arte</b>				
<b>SIGNOS</b>	<b>DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)</b> <b>Método: OBSERVACIÓN</b>		<b>DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)</b> <b>Método: INTROSPECCIÓN</b>	
	<b>SIGNIFICANTE</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN PERSONAL</b>
<b>Dibujo humorístico</b>	Profesor	Se observa a una persona con lentes, aparentemente es el profesor de arte con un cabello descuidado, con traje de ocasión, con una cabeza desproporcionada sus pies y el cuerpo, se muestra carismático y jovial.	Persona que se dedica a la enseñanza, o que tiene como oficio enseñar alguna ciencia, arte, música etc.	Según el autor, interprete al profesor de arte porque me cae súper, es chévere (excelente, Magnifico)

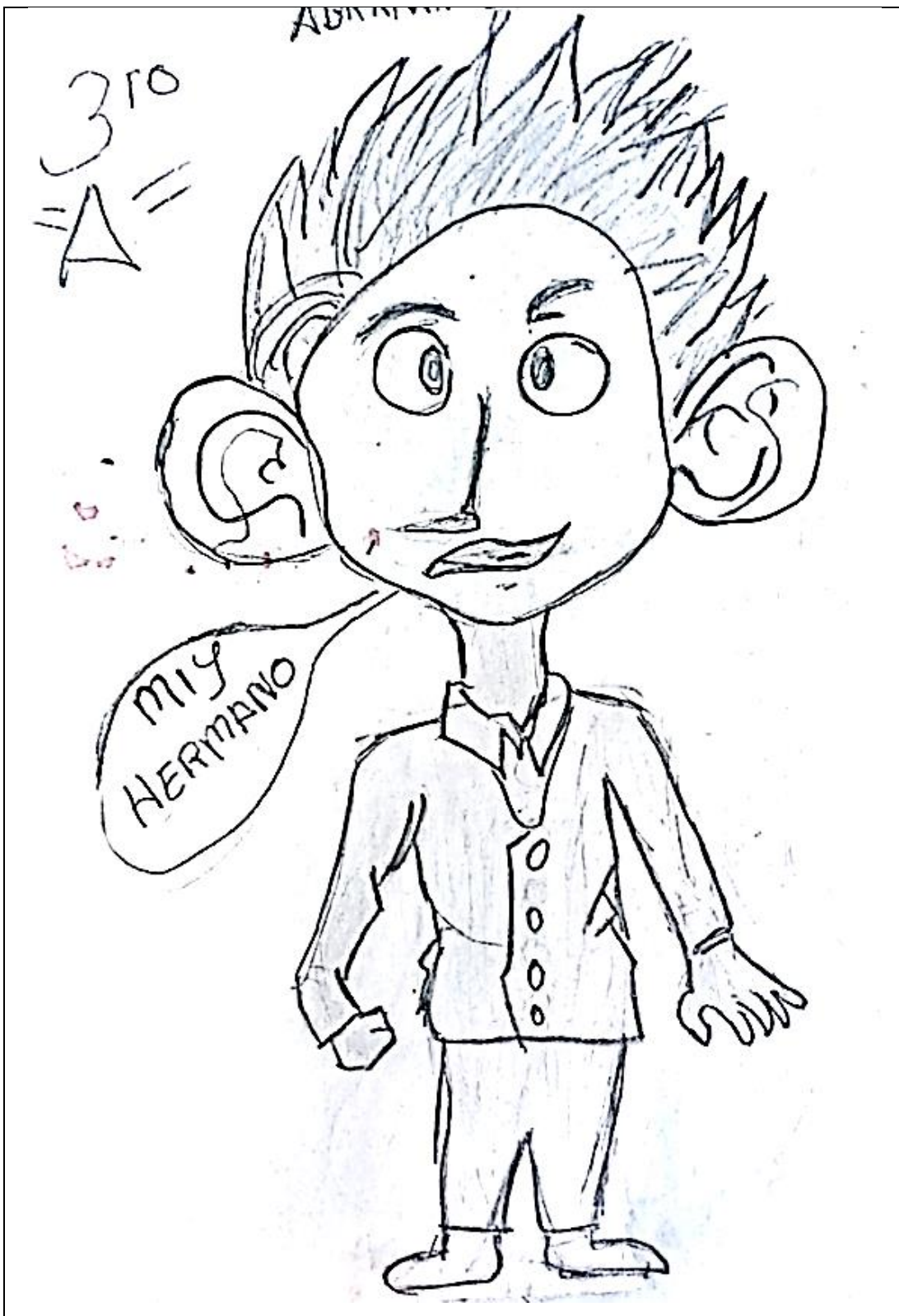
**Interpretación:**

Como podemos observar el estudiante intenta caricaturizar a su profesor de arte, porque le tiene un aprecio, le parece excelente, evidenciando que existe un lazo forjado de educador a educando, es lo que el alumno intenta transmitir en su dibujo humorístico concluyendo que este tipo de dibujos no solo se usa para mofarse, de manera sarcástica, o protestar mediante esta técnica, sino que también se puede utilizar para mostrar afecto a alguien en especial. Como también demuestra el interés en el tema algo que se busca en la tesis.

**Tabla 11:**  
*Análisis e interpretación estética de la obra “El Profesor de Arte”*

<b>EL PROFESOR DE ARTE</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Contemporáneo	Es desarrollado con corrientes o artes actuales, teniendo como inspiración la política, personas, cuentos, su entorno sociocultural. Plasmándose de manera satírica y exagerada su obra, con deformaciones propias de la técnica del dibujo humorístico.
Técnica	Dibujo coloreado	El dibujo a lápiz es la técnica primordial e imprescindible en este tipo de trabajos, ya que es la forma más elemental y básica para que los estudiantes se desenvuelvan cómodamente en sus trabajos, el color es complementario.
Instrumentos	Lápiz 2B, papel bond, borrador, lápices de color, foto del retratado.	Son las herramientas y materiales más convenientes para el desarrollo de este tipo de trabajos. Tomando en cuenta el grado y edad de los educandos.
Tendencia	Caricatura minimalista	Es una crítica humorística que consiste en el retrato de una o varias personas que exageran o distorsionan los rasgos físicos de los retratados, donde buscan expresar sus ideas y emociones con elementos mínimamente plasmados. Normalmente, se utilizan objetos sencillos que van desde formas geométricas, puntos, líneas, hasta colores y texturas.

Mi Hermano



**Tabla 12:***Análisis e interpretación icono simbólica de la obra “Mi Hermano”*

<b>Mi Hermano</b>				
<b>SIGNOS</b>	<b>DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)</b> <b>Método: OBSERVACIÓN</b>		<b>DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)</b> <b>Método: INTROSPECCIÓN</b>	
	<b>SIGNIFICANTE</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN PERSONAL</b>
<b>Dibujo humorístico</b>	Pariente	Como se ve en la imagen a un señor de manera deformada, con orejas pronunciados, con una cabeza y cuerpo desproporcionado, el cabello descuidado y erizado.	Persona que pertenece a la misma familia (conjunto de ascendientes, descendientes y demás personas). Persona con un ancestro en común.	El estudiante manifiesta que tiene mucho aprecio a su hermano mayor, es por ello lo dibuja con su peinado extravagante.

**Interpretación:**

Algo que no se esperaba, es que los estudiantes utilizaran el dibujo humorístico para representar a familiares, demostrando así su aprecio hacia sus allegados, demostrando así la flexibilidad de esta técnica, ya que el dibujo humorístico se utiliza con mayor frecuencia en protestas, satirización o mofa a personajes políticos o famosos de diferente índole. Aquí el estudiante muestra su admiración hacia su familiar muy cercano, es algo natural que surge entre este tipo de parentesco, algo que el educando demuestra a su manera.

**Tabla 13:**  
*Análisis e interpretación estética de la obra “Mi Hermano”*

<b>Mi Hermano</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Contemporáneo	Es desarrollado con corrientes o artes actuales, teniendo como inspiración la política, personas, cuentos, su entorno sociocultural. Plasmándose de manera satírica y exagerada su obra, con deformaciones propias de la técnica del dibujo humorístico.
Técnica	Dibujo coloreado	El dibujo a lápiz es la técnica primordial e imprescindible en este tipo de trabajos, ya que es la forma más elemental y básica para que los estudiantes se desenvuelvan cómodamente en sus trabajos, el color es complementario.
Instrumentos	Lápiz 2B, papel bond, borrador, lápices de color, foto del retratado.	Son las herramientas y materiales más convenientes para el desarrollo de este tipo de trabajos. Tomando en cuenta el grado y edad de los educandos.
Tendencia	Caricatura minimalista	Es una crítica humorística que consiste en el retrato de una o varias personas que exageran o distorsionan los rasgos físicos de los retratados, donde buscan expresar sus ideas y emociones con elementos mínimamente plasmados. Normalmente, se utilizan objetos sencillos que van desde formas geométricas, puntos, líneas, hasta colores y texturas.

Trabajo N° 7

Un familiar



**Tabla 14:***Análisis e interpretación icono simbólica de la obra “Un Familiar”*

<b>Un Familiar</b>				
<b>SIGNOS</b>	<b>DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)</b> <b>Método: OBSERVACIÓN</b>		<b>DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)</b> <b>Método: INTROSPECCIÓN</b>	
	<b>SIGNIFICANTE</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN PERSONAL</b>
<b>Dibujo humorístico</b>	Borracho	Se observa a una persona en estado de ebriedad, con un corte extravagante en su cabellera, al parecer está eructando y sus braquetes dentales son notorios.	Persona que toma en exceso una bebida alcohólica, o calificativo de una persona que está en estado de ebriedad.	Según el autor represento a un familiar suyo que ya falleció, pero que le gustaba tomar bastante.

**Interpretación:**

El educando hace mención a un familiar que falleció y en su honor lo representa en su obra artística, que se nota claramente la expresión de resaca y post borrachera. Según la descripción del educando el personaje falleció muy joven, esto invita a reflexionar por las consecuencias que origina la adicción del alcohol. Una de sus virtudes de esta técnica del dibujo humorístico es la flexibilidad, que se puede adaptar a cualquier tipo de temática.

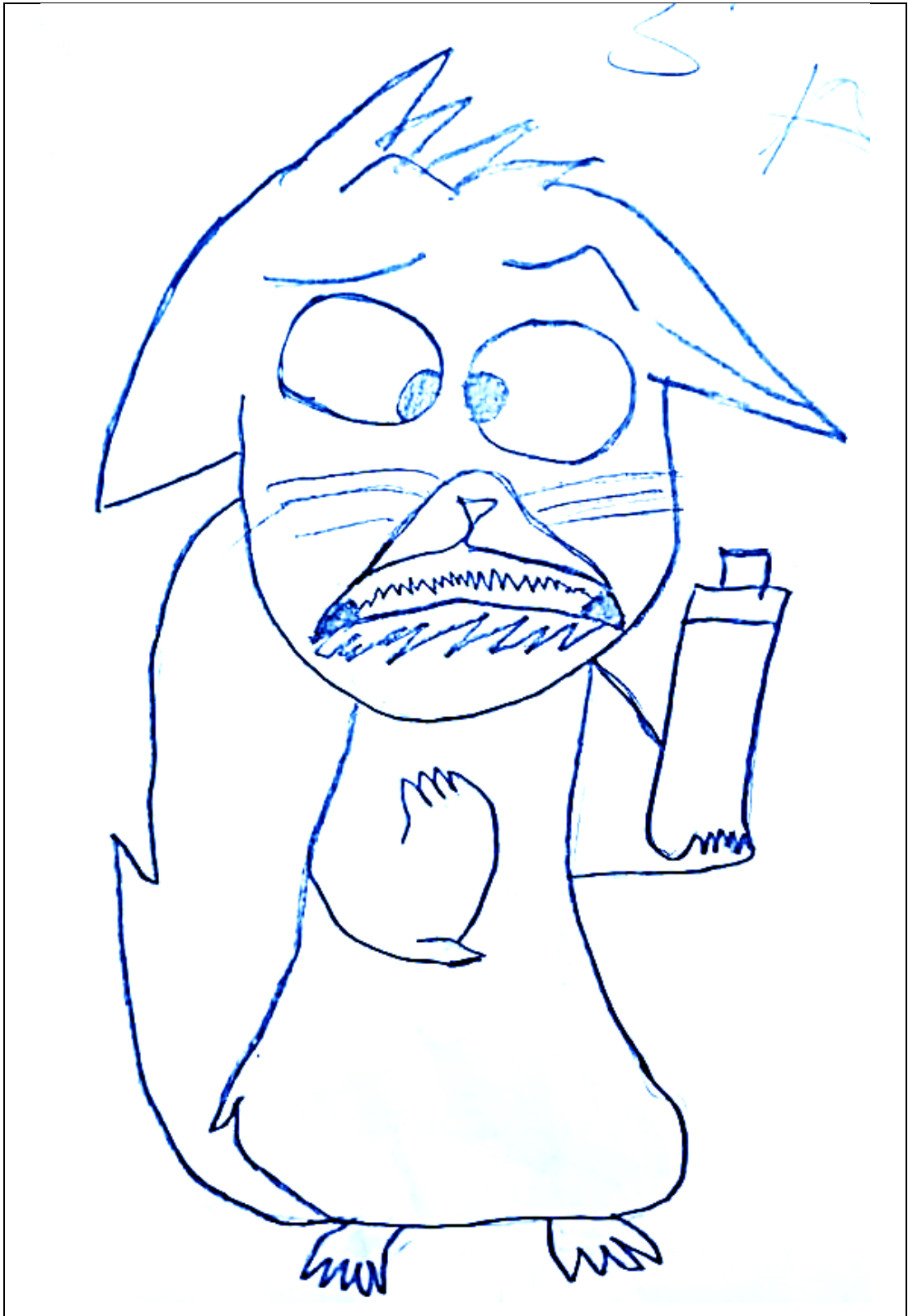
Como se ve en este trabajo, a pesar de su corta edad, el personaje está en el mundo de las bebidas alcohólicas, inconscientemente el educando muestra el lado oculto de los adolescentes que beben licor a escondidas, a pesar de ser un simple trabajo tiene mucho significado y llama a la concientización de los adolescentes. En síntesis, es una manera bonita de expresarse mediante este método o técnica de dibujo.

**Tabla 15:***Análisis e interpretación estética de la obra “Un Familiar”*

<b>Un Familiar</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Contemporáneo	Es desarrollado con corrientes o artes actuales, teniendo como inspiración la política, personas, cuentos, su entorno sociocultural. Plasmándose de manera satírica y exagerada su obra, con deformaciones propias de la técnica del dibujo humorístico.
Técnica	Dibujo coloreado	El dibujo a lápices la técnica primordial e imprescindible en este tipo de trabajos, ya que es la forma más elemental y básica para que los estudiantes se desenvuelvan cómodamente en sus trabajos, el color es complementario.
Instrumentos	Lápiz 2B, papel bond, borrador, lápices de color, foto del retratado.	Son las herramientas y materiales más convenientes para el desarrollo de este tipo de trabajos. Tomando en cuenta el grado y edad de los educandos.
Tendencia	Caricatura minimalista	Es una crítica humorística que consiste en el retrato de una o varias personas que exageran o distorsionan los rasgos físicos de los retratados, donde buscan expresar sus ideas y emociones con elementos mínimamente plasmados. Normalmente, se utilizan objetos sencillos que van desde formas geométricas, puntos, líneas, hasta colores y texturas.

Trabajo N° 8

Mi gatito



**Tabla 16:***Análisis e interpretación icono simbólico de la obra “Mi Gatito”*

<b>Mi gatito</b>				
<b>SIGNOS</b>	<b>DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)</b> <b>Método: OBSERVACIÓN</b>		<b>DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)</b> <b>Método: INTROSPECCIÓN</b>	
	<b>SIGNIFICANTE</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN PERSONAL</b>
<b>Dibujo humorístico</b>	Gatito	Lo que se observa es un gato con expresión humana, al parecer tiene escalofríos, o esta aterrorizado en gran manera, que sostiene en la mano izquierda algo no tan específico, puede ser una dinamita a juzgar por su expresión,	Pertenece a la familia de felinos, son pequeños, ágiles y carnívoros, principal depredador de los roedores. Existen gatos salvajes y la gran mayoría son domésticos.	El autor manifiesta que es su mascota, y le pareció muy tierno plasmarlo en una caricatura.

**Interpretación:**

Los animales junto con las personas son los más utilizados en este tipo de dibujos humorísticos, tal como se aprecia en este dibujo que el estudiante realizó a su mascota preferida, generalmente este animal tierno es el engréido de la casa; pero, según las supersticiones de la cultura urbana, estos felinos son vistos como mal augurio si se te cruzan en las calles.

El autor muestra su afecto por este animal, y aprovecha su trabajo para plasmar a su animal favorito. Siempre teniendo cuidado con la expresión del rostro, aun cuando sea animal. Estas son las posibilidades y facilidades que ofrece este tipo de trabajos con la técnica del dibujo humorístico.

**Tabla 17:**  
*Análisis e interpretación estética de la obra “Mi Gatito”*

<b>Mi gatito</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Contemporáneo	Es desarrollado con corrientes o artes actuales, teniendo como inspiración la política, personas, cuentos, su entorno sociocultural. Plasmándose de manera satírica y exagerada su obra, con deformaciones propias de la técnica del dibujo humorístico.
Técnica	Dibujo coloreado	El dibujo a lápiz es la técnica primordial e imprescindible en este tipo de trabajos, ya que es la forma más elemental y básica para que los estudiantes se desenvuelvan cómodamente en sus trabajos, el color es complementario.
Instrumentos	Lápiz 2B, papel bond, borrador, lápices de color, foto del retratado.	Son las herramientas y materiales más convenientes para el desarrollo de este tipo de trabajos. Tomando en cuenta el grado y edad de los educandos.
Tendencia	Caricatura minimalista	Es una crítica humorística que consiste en el retrato de una o varias personas que exageran o distorsionan los rasgos físicos de los retratados, donde buscan expresar sus ideas y emociones con elementos mínimamente plasmados. Normalmente, se utilizan objetos sencillos que van desde formas geométricas, puntos, líneas, hasta colores y texturas.

Trabajo N° 9

Un chinito



**Tabla 18:***Análisis e interpretación icono simbólico de la obra “Un Chinito”*

<b>Un chinito</b>				
<b>SIGNOS</b>	<b>DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)</b> Método: OBSERVACIÓN		<b>DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)</b> Método: INTROSPECCIÓN	
	<b>SIGNIFICANTE</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN PERSONAL</b>
<b>Dibujo humorístico</b>	Chino	Lo que se aprecia en el dibujo es a una persona que muestra sus dientes incisivos y pronunciados al igual que su cabeza, y con u cuerpo totalmente desproporcionado y cabello erizado.	Es un gentilicio que se refiere a China, país del centro de Asia, se refiere a una persona que ha visto en los dibujos animados y animes.	Según el intérprete, esta caricatura se le ocurrió dibujar de un momento a otro, se imaginó a un chino y lo plasmó.

***Interpretación:***

Puede que sea un dibujo simple que parece una persona natural de China, sin embargo, este dibujo fue hecho desde la imaginación del educando, algo que en particular yo resalto, porque no es igual dibujar teniendo un referente o modelo a que hacerlo de memoria, esto tiene más valor, porque el estudiante imagina y desarrolla su creatividad. En el momento no sabía que dibujar, eso no le quita mérito a su creatividad, al contrario, eso lo maximiza y evoluciona su imaginación creativa.

**Tabla 19:**  
*Análisis e interpretación estética de la obra “Un Chinito”*

<b>Un Chinito</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Contemporáneo	Es desarrollado con corrientes o artes actuales, teniendo como inspiración la política, personas, cuentos, su entorno sociocultural. Plasmándose de manera satírica y exagerada su obra, con deformaciones propias de la técnica del dibujo humorístico.
Técnica	Dibujo coloreado	El dibujo a lápiz es la técnica primordial e imprescindible en este tipo de trabajos, ya que es la forma más elemental y básica para que los estudiantes se desenvuelvan cómodamente en sus trabajos, el color es complementario.
Instrumentos	Lápiz 2B, papel bond, borrador, lápices de color, foto del retratado.	Son las herramientas y materiales más convenientes para el desarrollo de este tipo de trabajos. Tomando en cuenta el grado y edad de los educandos.
Tendencia	Caricatura minimalista	Es una crítica humorística que consiste en el retrato de una o varias personas que exageran o distorsionan los rasgos físicos de los retratados, donde buscan expresar sus ideas y emociones con elementos mínimamente plasmados. Normalmente, se utilizan objetos sencillos que van desde formas geométricas, puntos, líneas, hasta colores y texturas.

**Trabajo N° 10**

Modelo borrachito



**Tabla 20:**

*Análisis e interpretación icono simbólico de la obra “Modelo Borrachito”*

<b>Modelo borrachito</b>				
<b>SIGNOS</b>	<b>DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)</b> <b>Método: OBSERVACIÓN</b>		<b>DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)</b> <b>Método: INTROSPECCIÓN</b>	
	<b>SIGNIFICANTE</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN PERSONAL</b>
<b>Dibujo humorístico</b>	Modelo borrachito	Es un dibujo de una persona aparentemente modelando o posando para una foto, con un corte extravagante y una cafarena. Es un dibujo humorístico clásico, deformando y exagerando las facciones de un personaje en particular.	Persona u objeto que sirve como pauta para ser imitada, reproducida o copiada. En el caso de personas generalmente se usa para promocionar un objeto para su respectiva comercialización.	Dibuje como modelo a un borrachito, porque me pareció chistoso y por qué me cae bien.

### **Interpretación:**

El dibujo tiene un significado si lo analizamos profundamente. Sabemos que a diario observamos modelos de toda índole en objetos y seres vivos, incitando a que se les copie y sean como ellos, despojando así de su personalidad a los receptores. Con su forma de ser tratan de influirte que debes de comer, como vestir o vivir; el sistema en sí, nos obliga a adaptarnos en la sociedad, esto es lo que muestra inconscientemente el educando en su mundo juvenil que lo sucede; pues ellos constantemente cambian de personalidad tratando de imitar artistas o reciben influencias de los medios de comunicación y redes sociales.

Debemos tener que este fenómeno se produce gracias a la propaganda y marketing abusiva del sistema de las corporaciones comunicativas, los pueblos están perdiendo su identidad, tal como sucede en las nuevas generaciones y en los estudiantes de esta institución.

**Tabla 21***Análisis e interpretación estética de la obra “Modelo Borrachito”*

<b>MODELO BORRACHITO</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Contemporáneo	Es desarrollado con corrientes o artes actuales, teniendo como inspiración la política, personas, cuentos, su entorno sociocultural. Plasmándose de manera satírica y exagerada su obra, con deformaciones propias de la técnica del dibujo humorístico.
Técnica	Dibujo coloreado	El dibujo a lápiz es la técnica primordial e imprescindible en este tipo de trabajos, ya que es la forma más elemental y básica para que los estudiantes se desenvuelvan cómodamente en sus trabajos, el color es complementario.
Instrumentos	Lápiz 2B, papel bond, borrador, lápices de color, foto del retratado.	Son las herramientas y materiales más convenientes para el desarrollo de este tipo de trabajos. Tomando en cuenta el grado y edad de los educandos.
Tendencia	Caricatura minimalista	Es una crítica humorística que consiste en el retrato de una o varias personas que exageran o distorsionan los rasgos físicos de los retratados, donde buscan expresar sus ideas y emociones con elementos mínimamente plasmados. Normalmente, se utilizan objetos sencillos que van desde formas geométricas, puntos, líneas, hasta colores y texturas.

### **3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos cualitativos**

#### **3.5.1. Segundo Nivel de análisis cualitativo**

Consiste en describir e interpretar el significado profundo de las categorías, lo que se le denomina “codificación selectiva”



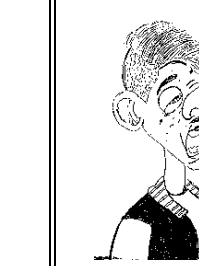
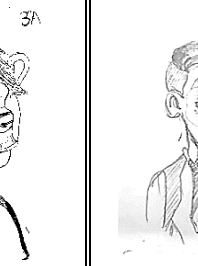


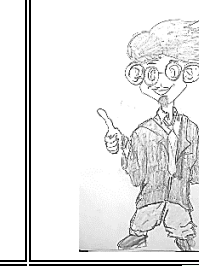

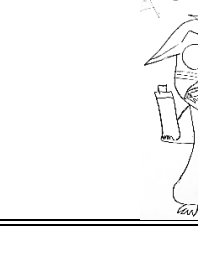

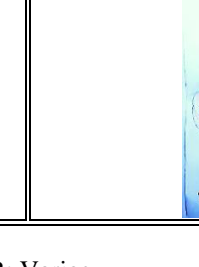
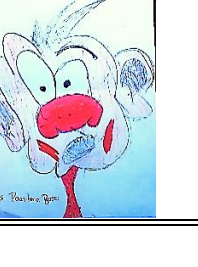
Hernández Sampieri, R (2014), en su texto Metodología de la investigación. (p. 441), menciona que: La técnica e instrumentos que se utilizan para la valoración entre categorías tienen un diseño en el cual se ingresan los elementos estéticos categorizados para realizar el análisis entre categorías. El análisis que se hace es en base a la producción estética creativa del alumno durante el desarrollo de este proceso.

Las imágenes son el resultado del proceso creativo, por lo que el instrumento recoge las imágenes que han sido analizadas e interpretadas en el primer nivel de investigación. Luego de la categorización en base a criterios semióticos, estéticos y sociales realiza el análisis interpretativo de las relaciones entre las categorías.

### 3.5.2. Procesamiento y Análisis gráfico en base a clasificación por categorías

Tabla 22:

*Procesamiento y Análisis gráfico en base a clasificación por categorías.*

PARADIGMÁTICA SIMILITUDES					
DIFERENCIAS	CATEGORÍA	IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN			
	Niños/adolescentes				
	Personajes comunes				
	Animales				
	AUTOR: Varios				

### 3.5.3. Procesamiento y Análisis gráfico en base a agrupación de elementos no categorizados

Es necesario sustentar que los trabajos natos, son aquellos que no se puede definir o categorizar y no existen en esta investigación, debido a que todos los estudiantes representaron sus trabajos de manera nítida y categorizables. Esto sucede porque los educandos escogieron elementos no muy variadas con personajes de su preferencia.

Otra de las razones de esta interpretación, es que el dibujo humorístico como su nombre indica, se presta más para el humor y satiriza personajes políticos, animales, personas comunes, artistas etc. Los estudiantes canalizan a través de este arte su creatividad y su juicio crítico, observando su entorno sociocultural que su ambiente le ofrece. Es por eso que se encuentra personajes humanos en su mayoría, a excepción de pocos animales. En otras palabras, todos son categorizados y analizados.

### 3.6. Interpretación de análisis de categorías

#### 3.6.1. Codificación Axial

Temporales: es cuando una categoría casi o siempre precede a otra, no siempre la primera es consecuencia de la segunda.

**Tabla 23:**

*Tabla de unidades, dibujos humorísticos*

<b>Dibujos sobre el dibujo humorístico</b>		
El Compañero de 5°	Un Niñito	Un Familiar
Modelo Borrachito	El Profesor de Arte	Un Gringo
Mi Hermano	Un Chinito	Mi Gatito
La Pantera Rosa		

**Tabla 24:**

*Elementos categorizados.*

<b>DIFERENCIAS</b>	<b>categorías</b>	<b>Similitudes</b>			
	Niños adolescentes	El Compañero de 5°	Un Niñito	Mi Hermano	Un Familiar
	Personajes comunes	Modelo Borrachito	El Profesor de Arte		Un Gringo    Un Chinito
	Animales	Mi Gatito	La Pantera Rosa		

*Causales:* es cuando una categoría es causa de la otra.

*De conjunto a subconjunto:* se refiere cuando una categoría está contenida dentro de la otra categoría.

### 3.7. Análisis e interpretación pedagógica de la investigación

Actos y comportamientos específicos durante el aprendizaje:

### 3.7.1. Acontecimientos:

Durante el trabajo de muestreo de la tesis titulado “Interpretación del dibujo humorístico a través de la expresión y narración en los estudiantes del tercer grado de secundaria del distrito de Layo provincia de Canas” se vio los siguientes acontecimientos:

Se solicitó con un documento a la Dirección de la institución educativa, la autorización para la aplicación del trabajo de la muestra de investigación, solicitud que fue aceptada con la condición que la Universidad Nacional de Arte Diego Quispe Tito formalice con un oficio para las diligencias adecuadas. A través del documento solicitado me asignaron las horas pedagógicas, a lo cual el director de la Institución accedió el petitorio designando al docente del área y así de esa forma aplicar con el tercer grado sección “A” de secundaria. Las sesiones se realizaron los días lunes en los últimos bloques de 1:20 pm a 3:20 pm, así mismo la aplicación se desarrolla en seis días, las primeras cinco sesiones con tres horas pedagógicas, y la sexta con una sesión extraordinaria; en otras palabras, fuera de las horas pedagógicas, gracias al entusiasmo de los estudiantes pudimos resolver en una tarde, después de la salida se quedaron por una hora donde ambas partes involucradas lograron resultados satisfactorios, esta última sesión se utilizó generalmente para la exposición de sus trabajos.

Primera sesión: En la primera sesión se desarrolla toda la parte teórica del trabajo de investigación.

Segunda sesión: Esta sesión se realizó con total normalidad, se ahondo más en el tema y se desarrolló la parte práctica, para lo cual se hizo ejercicios en la pizarra con la participación de los estudiantes, asimismo cada uno ha creado nuevas expresiones faciales.

Tercera sesión: En esta sesión se dedicó el trabajo a la parte práctica sobre las expresiones corporales y monigotes plasmados por cada estudiante.

Cuarta sesión: La sesión se desarrolló con ejercicios de dibujo humorístico copiando imágenes con exageración concerniente a políticos, personajes de sus preferencias, jugadores, etc.

Quinta sesión: Cada estudiante plasma aun personaje de su preferencia, según su contexto que lo rodea, y pone de manifiesto sus emociones, pensamientos, y el juicio crítico de acuerdo con coyuntura actual.

Sexta sesión: Para esta sesión se suplica y se llega a un acuerdo con los estudiantes, se les pide que regresen esa misma tarde con sus trabajos elaborados para culminar con el propósito de la investigación. Para satisfacción de todos, los educandos han regresado con sus trabajos finalizados, el tiempo brindado se ha utilizado por completo a la exposición de sus trabajos de manera individual; de esta manera ha finalizado el muestreo. Estas horas extras de la aplicación no influye en lo más mínimo con el producto o muestra pictórica sobre el dibujo humorístico.

### **3.7.2. Actividades:**

La sesión empezó con la presentación de mi persona por parte del docente de área, para lo cual se dio las recomendaciones necesarias a los estudiantes.

Se procedió con la sesión, pasando a recoger los saberes previos sobre el tema (dibujo humorístico), luego de las opiniones y un breve debate, se desarrollan los conceptos y la importancia del tema del tema de dibujo humorístico.

A continuación, se realizó la parte conceptual y luego se mostró ejemplos sobre el dibujo humorístico, de esta manera se orientó el propósito del trabajo de investigación a través de las sesiones de clases, luego los estudiantes pasan a la pizarra a realizar algunos ejercicios de dibujos según su capacidad y comprensión sobre el tema referido.

En la quinta sesión los estudiantes ya con el conocimiento del tema, entusiasmados y animados plasmaron sus obras mediante el dibujo humorístico, donde afloran sus sentimientos, emociones y pensamientos; luego empiezan a interpretar a sus personajes que más les llama la atención, culminado con el dibujo humorístico se realizó la exposición de cada uno de los estudiantes.

### **3.7.3. Estrategias, prácticas o tácticas**

Se realizaron en seis sesiones de aprendizaje, con un total de diecisiete horas pedagógicas, en donde se aplicaron las siguientes estrategias:

- Se dispuso un tiempo determinado para realizar el dibujo para generar mayor concentración y dedicación al trabajo.
- Con la guía del investigador se dio pautas y recomendaciones para realizar el dibujo humorístico.
- Luego realizó los ejercicios constantes o prácticas de dibujos (bocetos).

- Todas las sesiones fueron evaluadas, así como el producto final del dibujo humorístico, los cuales serán considerados por el docente titular del área de Arte y Cultura para sus respectivas notas trimestrales.

#### **3.7.4. Estados:**

En la propuesta y muestreo de la investigación los estudiantes mostraron un estado de ánimo bajo, falta de interés, desconocimiento e ignorancia del tema, según avanzaba el trabajo de investigación, viendo los ejemplos y muestras, se mostraron más predispuestos e interesados por aprender y ejecutar sus trabajos.

#### **3.7.5. Significados:**

Lo más significativo que se vio durante el trabajo de aplicación, fue la técnica de ejecución del dibujo humorístico que influyó significativamente en el desarrollo de la creatividad y la libre expresión de los estudiantes, donde se pudo observar que obtuvieron mayor concentración al elaborar sus propias inquietudes, que se concretó con la realización de las líneas expresivas; en otras palabras, se logró la expresión facial o estado de ánimo del personaje al incluir la exageración y satanización típica del dibujo humorístico, lo que despertó mucho más su curiosidad por realizar más dibujos, que reflejó notoriamente el aprendizaje significativo.

#### **3.7.6. Participación:**

Durante el proceso de investigación, los estudiantes demostraron su interés en forma paulatina por los trabajos del dibujo humorístico:

- Preguntaron críticamente el porqué de las imágenes con expresiones exageradas.
- Realizaron con esmero sus trabajos a pesar de la complejidad, sin embargo, a algunos estudiantes les pareció tedioso dibujar, solo querían tener una simple información sobre este tipo de trabajos artísticos.
- Cuando se les demostró con un buen marco conceptual y ejemplos, surgió en los educandos la curiosidad e interés de realizar los dibujos humorísticos.
- La participación dinámica del docente motivó mayor participación y compromiso de los estudiantes, quienes intervinieron solicitando ahondar más sobre el tema del dibujo humorístico.

### **3.7.7. Relaciones de interacción**

Durante las sesiones de clases se observó se observó una interacción fluida entre el educando y la docente investigadora, existió un ambiente de compañerismo y apoyo constante de los estudiantes, donde surgieron preguntas sobre el tema como: ¿profesora porque estas caricaturas se refieren más a los políticos? ¿Puedo dibujar a mis familiares y amigos con el dibujo humorístico? ¿Por qué nuestros profesores no nos enseñan estos temas?

Para resolver estas inquietudes, se les mostró ejemplos de dibujos humorísticos, lo que ha permitido que los educandos participen e interactúen activamente al momento de dibujar sus expresiones faciales en la pizarra; estas actividades han permitido socializar y entrar más en confianza.

En la última sesión, los estudiantes han participado con mucho interés e imaginación y con la idea de representar las caricaturas de sus personajes seleccionados; luego de plasmar sus dibujos en el soporte, comenzaron a exponer sobre sus personajes respectivos, momento en que la profesora realizó las siguientes interrogantes: ¿a quién has interpretado? ¿Por qué lo dibujaste o interpretaste?

### **3.7.8. Entornos**

El entorno fue un trabajo interactivo con actividades extracurriculares como el aniversario y los desfiles. Para el desarrollo y aplicación del muestreo de investigación, el apoyo del director de la Institución fue determinante para la designación de horas pedagógicas del área curricular de Arte y Cultura, medidas que fueron muy necesarias para trabajar con los estudiantes.

El apoyo de los estudiantes con la toma de fotografías y filmaciones, fueron necesarios para el análisis e interpretación del presente trabajo de investigación. También se debe reconocer que el tiempo prestado por parte de los estudiantes, fuera de las horas de clases fue determinante, se contó con el apoyo del docente de área arte y cultura para alcanzar las metas trazadas; asimismo, el apoyo de los padres de familia fue decisivo con la asistencia puntual de los estudiantes a todas las sesiones de muestreo de la investigación.

### **3.7.9. Reflexivo**

La educación en forma general en nuestro país, principalmente el EBR (Educación Básica Regular), no toma interés ni brinda prioridad a la parte creativa de

los educandos, puesto que es muy esencial desarrollar la creatividad de los educandos, ayudar y fomentar la capacidad imaginativa del estudiante como ser humano, acciones básicas para la formación integral de los educandos. Cabe aclarar, que es básico en el ser humano el desarrollo de la creatividad e imaginación, solo así podrán enfrentar y solucionar diversos problemas; por lo tanto, debemos promover la realización de trabajos innovadores para afrontar situaciones diversas de la globalización, ya que nos encontramos en una vivencia o situaciones de competitividad.

Por lo tanto, la política educativa en el Perú debe adoptar paradigmas y mecanismos enseñen y preparen a los educandos para afrontar las diversas exigencias de la globalización, esto implica que se debe preparar a los jóvenes estudiantes con las habilidades para adaptarse a los cambios vertiginosos que mundo actual enfrenta en todos los campos de la vida humana.

## CAPÍTULO IV

### PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

#### 4.1. Resultados de análisis semiótico – estético

##### 4.1.1. Primer nivel de investigación: categorización (similitudes)

Para lograr los objetivos se dio a conocer todos los conocimientos necesarios, y se impartió todos los materiales adecuados a los estudiantes para someterlos a un análisis de su creatividad, siempre con el apoyo de la docente investigadora.

##### *4.1.1.1. Primera categoría: niños/adolescentes*

En esta categoría están obras como: el compañero de 5º, un niño y un familiar debido a que estos representan la edad escolar o se identifican con dichos personajes.

##### *4.1.1.2. Segunda categoría: personajes comunes*

Son personajes representados de manera aleatoria, o representan a personas comunes de la vida tales como: modelo borrachito, el profesor de arte y un gringo.

##### *4.1.1.3. Tercera categoría: animales*

Aquí están clasificadas las siguientes obras tales como: mi gatito y la pantera rosa, porque representan animales caricaturizados, como las mascotas.

#### 4.1.2. Segundo nivel de investigación: (diferencias)

##### *4.1.2.1. Codificación axial*

##### **Categoría 1.** Niños/adolescentes

¿A qué se refiere la categoría?

Son representaciones caricaturizadas de la etapa del ser humano, desde la niñez hasta la adolescencia.

¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Su esencia está en mostrar su creatividad con una naturalidad de canalizar personajes de su entorno plasmados en el dibujo humorístico. Y representarlas de manera sarcástica y exagerada.

¿Qué nos dice la categoría?

En conclusión, este tipo de expresiones pictóricas nos muestra a una generación en libertinaje, y en diferentes situaciones representada mediante el dibujo humorístico. Y también la identificación que sienten ellos con dichos personajes.

¿Cuál es su significado?

El significado es mostrar las situaciones de un individuo en particular en un contexto sociocultural, en especial en la etapa de la niñez y adolescencia.

**Categoría 2.** personas comunes

¿A qué se refiere la categoría?

Esta referido a representaciones de personas comunes o cotidianas llevadas al dibujo humorístico.

¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Su esencia es mostrar la situación de una persona con una naturalidad innata del educando, que le permite desarrollar su creatividad.

¿Qué nos dice la categoría?

Nos muestra a la reflexión de cada uno de los dibujos, pues reflejan problemas sociales, generalmente de los educandos que viven en un mundo paralelo de contradicciones.

¿Cuál es su significado?

El significado principal es mostrar a un muchacho borracho, uno fallecido, y el otro en época de pandemia. Significa que los jóvenes tienen diversos problemas escondidos.

**Categoría 3.** Animales

¿A qué se refiere la categoría?

Se refiere básicamente a animales domésticos y animados.

¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Naturalmente los estudiantes han representado animales o mascotas de su preferencia, con la particularidad o esencia de sus animales o mascotas favoritas.

¿Qué nos dice la categoría?

Muestra la magnitud que uno aprecia a una mascota como un gato, pantera rosa, es un dibujo animado que el estudiante disfruta al ver en la televisión o internet.

¿Cuál es su significado?

Significa que una mascota o animal puede ser una gran compañía para el ser humano, incluso ayuda a combatir el estrés.

#### **4.1.2.2. Relaciones que existen entre categorías**

Son varios puntos o relaciones a tomar en cuenta, por ejemplo todos los trabajos son representaciones inspiradas por entorno sociocultural, la mayoría

muestra una problemática social que involucran a todos los individuos de una sociedad. Sobre todo, el común denominador es la representación de un dibujo de manera sarcástica y humorista, satirizando al sujeto a representado.

Uno de los puntos más importantes para tener en cuenta, son las expresiones faciales que lograron los estudiantes en sus dibujos, de esa manera todos los dibujos muestran un estado de ánimo de manera específica.

Otro punto que sirve para relacionar, es que los dibujos son creados viendo su entorno, no hay ningún trabajo plasmado por coincidencia o inspiradas por sueños oníricos.

#### 4.1.3. Resultados de análisis pedagógico

**Recojo de la información cualitativa de los valores estéticos de los dibujos humorísticos.** Se ha recopilado todos los datos de las obras de arte de los estudiantes durante la aplicación, para después analizarlas y categorizarlas según su diseño y características.

**Identificación de originalidad.** Tal como se ha mencionado, aquí no existe una categoría de ese sentido innato. Ya que todos los trabajos se comprenden y fueron categorizadas en su totalidad.

#### 4.1.4. Resultados de análisis estadísticos

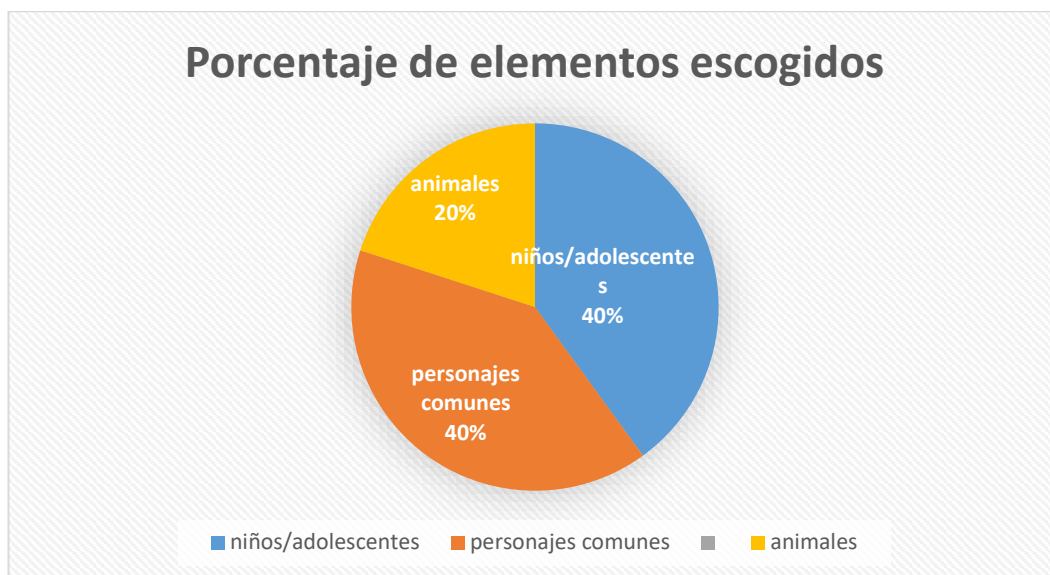
##### 4.1.4.1. Codificación selectiva

Es la frecuencia de categoría con la cual aparecen los materiales analizados respectivamente.

**Tabla 25:** Análisis estadístico de las muestras  
*Análisis estadístico de las muestras*

Categoría	N° de elementos
Niños/adolescentes	4
Personajes comunes	4
Animales	2

**Figura 5**  
*Porcentaje de elementos escogidos por los estudiantes*



En la interpretación de los datos respecto al análisis de categorías, tenemos el siguiente resultado: En la categoría niños/adolescentes tenemos 40% de preferencia, en la categoría personajes comunes tenemos 40% de preferencia, y finalmente el 20% de educandos prefieren a los animales.

#### 4.1.5. Resultados de la aplicación del conocimiento aplicado

**Tabla 26:**  
*Cuadro de causa, efecto y consecuencia*

CAUSA	EFEECTO	CONSECUENCIA
<p><b>Enseñanza:</b>            Enseñanza de la docente investigadora sobre el dibujo humorístico de carácter teórico y práctico.</p>	<p><b>Aprendizaje:</b>            Aprendizaje significativo del estudiante durante el proceso de aplicación, tanto teórico y práctico del dibujo humorístico.</p>	<p><b>Desarrollo de la creatividad:</b>            Aplicación en el proceso de enseñanza aprendizaje como conocimiento útil para la vida del educando, producto de la creatividad y desarrollo del proceso de investigación.</p>

En la investigación, se debe recalcar que el trabajo de los estudiantes se realizó de manera independiente, es una sorpresa satisfactoria al ver que la aplicación tenga efecto en los educandos, entonces podemos decir que se logró despertar la creatividad imaginativa, desde este punto de vista, el educando sí tuvo un aprendizaje significativo.

Motivado por los trabajos desarrollados en la aplicación me pareció sumamente interesante. Es probable que nunca se trabajó en el área de arte este tipo de métodos o técnicas, ya que el docente tiene que basar su trabajo en el Currículo Nacional, y su contextualización de la misma. El estudiante al ver novedosos temas del dibujo humorístico se motiva, despierta su creatividad e insita a conocer más sobre el tema como veremos en el siguiente trabajo.

### El ladrón y el condenado

Tabla 27:

Resultado de la aplicación del conocimiento aprendido



### Interpretación de “el ladrón y el condenado”

Si bien es cierto que la ilustración o trabajo es una historieta, eso no lo exime que sea también un dibujo humorístico. Lo que se observa aquí, es como la estudiante resume en cinco viñetas o cuadros toda la historia de un cuento muy conocido por los abuelos de antaño, que lo contaban en su lengua original del quechua; donde se

percibe que la narración tiene un panorama claro que se deja entender toda la trama y cuerpo del cuento, con expresiones y conversaciones claves que dan consistencia a la narración. La estudiante refleja el interés en el tema que lo lleva aún más allá de lo enseñado, trabajando así su imaginación creativa, que abre nuevos campos o temas como el dibujo humorístico mediante cuentos y leyendas del lugar, que por cierto existen muchas y son variadas en su temática. No obstante, eso responde a uno de nuestros objetivos, la narración a través del dibujo humorístico.

#### **4.2. Conclusiones**

Se recogió toda la información necesaria y básica sobre el dibujo humorístico, tomando como máximo referente el libro “Para Hacer Historietas” de Juan Acevedo. Como también sobre la expresión y narración, para su aplicación, recolección de la muestra y su posterior análisis estético de los estudiantes del tercer grado de la I.E. Secundaria Horacio Cevallos Gámez de Layo, Canas.

Para la obtención de información del trabajo de investigación, Se contó con libros que se han constituido antecedentes de estudio como revistas, enciclopedias, entre otros; se consideró como máximo referente el texto de Juan Acevedo “Para hacer Historietas”.

El diseño del módulo de enseñanza se roigió por la información recolectada, también se ha tomado en cuenta los métodos y estrategias del proceso de enseñanza aprendizaje. El módulo contiene los temas a enseñar, la planificación de la práctica y las estrategias a utilizar como la motivación permanente, el desarrollo y cierre del tema de trabajo. El módulo se empleó de manera adecuada en horas planificadas por la institución, salvo con algunos hechos circunstanciales que surgieron durante la aplicación.

La aplicación del módulo de enseñanza aprendizaje se flexibilizó ya que surgen situaciones aleatorias e imprevistas durante la aplicación. Por otra parte, esta es la parte esencial de la tesis pues aquí sabremos si logramos nuestros objetivos ya que aquí se aplica la práctica y teórica con los educandos. Entonces concluimos que se logró los objetivos que se había conjeturado.

Durante la recolección de la muestra, se encontró en algunos estudiantes ese talento natural para el dibujo, así como la expresión de los educandos fue espontánea al momento de mostrar y plasmar la creatividad de sus dibujos; asimismo, también se observó el juicio crítico de los educandos al escoger personajes políticos

relacionados a la coyuntura nacional de la actualidad. No obstante, la muestra se desarrolló de manera satisfactoria desde su inicio hasta su análisis respectivo.

### **4.3. Recomendaciones**

Se sugiere a los profesores del área explorar constantemente nuevos temas para aplicar en una tesis. Sin embargo, el enfoque en el dibujo humorístico y su narrativa fue particularmente innovador, generando un impacto positivo en los estudiantes, quienes mostraron una notable motivación y entusiasmo al realizar sus trabajos. En contraste, se ha observado una tendencia a la monotonía por parte de algunos docentes, quienes prefieren temas convencionales y rechazan propuestas más arriesgadas por considerarlas poco relevantes o desconocidas.

Para el profesor del curso, es importante diseñar el módulo de enseñanza de manera flexible para adaptarse a situaciones imprevistas. Aunque los módulos se planifican con anticipación, es fundamental tener la capacidad de ajustarlos según sea necesario, ya que ningún plan de trabajo es inflexible. Es importante reconocer que, a pesar de la preparación, nunca se logrará una sesión perfecta.

En la aplicación de la tesis, se recomienda al profesor llevar material pedagógico preparado por el investigador y realizar demostraciones en la pizarra sobre el dibujo humorístico. Esto ayudará a familiarizar a los estudiantes con el trabajo y a considerar al profesor como un modelo de artista o maestro del arte, lo que fomentará un mayor compromiso durante las sesiones de aprendizaje. Es esencial desenvolverse de manera efectiva en la exposición conceptual y al responder preguntas para satisfacer las expectativas de los estudiantes.

Después de las sesiones teóricas y prácticas, se recomienda al profesor asignar temas libres relacionados con los contenidos de la investigación. Esto permitirá que los estudiantes desarrollen su creatividad de manera más completa. Como resultado de esta libertad, se pueden descubrir talentos naturales para el dibujo humorístico, lo que añade un elemento de sorpresa y enriquece la experiencia educativa.

#### **4.4. Discusión de resultados (por cada antecedente)**

##### **Tesis 1**

Título: Estrategia metodológica para enseñar el dibujo humorístico en el grado sexto del centro educativo distrital Chuniza.

Autor: Parra Luis Sonia Ruth

Año: (2001)

Objetivo general: utilizar el dibujo humorístico como elemento metodológico para crear estrategias que permitan a niños del sexto grado interesarse por el dibujo artístico.

Se evidencia una brecha en la educación artística, a pesar de contar con leyes pedagógicas establecidas. Las instituciones educativas priorizan el enfoque práctico-científico, descuidando el desarrollo emocional y creativo de los estudiantes. En este contexto, es lamentable que el área de Arte y Cultura ocupe un lugar secundario en nuestro país, a pesar de estar debidamente integrada en el currículo; muchas veces, incluso los profesores no son especialistas en esta área. Es notable la mayor atención que se presta a asignaturas como Comunicación y Matemáticas en detrimento de las artísticas.

##### **Tesis 2**

Título: Las caricaturas como recurso para el desarrollo de aprendizajes (habilidades del pensamiento) en el curso de historia en alumnos de 4to de secundaria en una institución educativa de lima, 2017

Autor: John Max Vásquez Farfán

Año: (2017)

Objetivos:

Objetivo general: Determinar la influencia de las caricaturas como recurso didáctico para el desarrollo de aprendizajes (habilidades del pensamiento) en el curso de Historia en alumnos de 4to de secundaria de una institución educativa de Lima 2017.

La conclusión del autor sobre la influencia de las caricaturas en el pensamiento y juicio crítico de los estudiantes es válida pero incompleta. Esta tesis no solo fomenta el pensamiento crítico y juicio, sino también la imaginación de los alumnos. Esto se evidencia cuando los estudiantes representan personajes políticos, utilizando no solo el juicio crítico y el pensamiento, sino también su creatividad a través del dibujo

humorístico. Esta capacidad de expresión artística ofrece una ventaja significativa, ya que abarca aspectos más amplios y completos del aprendizaje.

### **Tesis 3**

Título: El dibujo expresivo y su influencia en el desarrollo de la inteligencia espacial de los educandos de 9 y 10 años del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Simón Bolívar Cusco.

Autor:

- Apaza Uñapillco Suyana Sheril
- Mamani Aragón Gisella

Año: (2017)

Objetivos:

Objetivo general: Determinar la influencia del dibujo expresivo en el desarrollo de la inteligencia espacial de los educandos de 9 y 10 años del cuarto grado del nivel primario de la Institución Educativa Mixta Simón Bolívar – Cusco.

Los resultados de este estudio indican claramente que el dibujo expresivo tiene un impacto significativo en el desarrollo de la inteligencia espacial en estudiantes de primaria. Se observa que los estudiantes investigados, al practicar el dibujo humorístico, han avanzado considerablemente en su inteligencia espacial. Este proceso implica un uso intensivo de la imaginación y la creatividad, al crear y recrear personajes de cuentos con un enfoque humorístico, lo cual es más complejo y desafiante para estudiantes de primaria. En conclusión, el dibujo se confirma como una herramienta valiosa para estimular la creatividad y la inteligencia espacial en los niños.

## Lista de Referentes

- Juan Acevedo (2019). Para Hacer Historietas. Instituto Nacional de investigación, octava edición.
- Antonino, J. (1990). *El dibujo de humor* . Barcelona : CEAC.
- Europeana. (2017). *Dibujo Humorístico*. Obtenido de Europeana Collections:  
<https://www.europeana.eu/portal/es/explore/topics/30-cartoon.html>
- Gamarra, S. (2009). *El dibujo humoristico*. Barcelona: Parramon.
- Gordon, O. (2013). *Dibujante Humorístico Y Caricaturista* . Madrid: AMPA AGORA.
- Mamani , G., & Apaza , S. S. (2017). *el dibujo expresivo y su influencia en el desarrollo de la inteligencia espacial de los educandos de 9 y 10 años del cuarto grado del nivel primario de la institución Educativa Mixta Simón Bolívar Cusco*. Cusco: Univercidad Autónoma de Bellas Artes Diego Quispe Tito.
- Parra , S. R. (2001). *Estrategia metodológica para enseñar el dibujo humorístico en el grado sexto del centro educativo distrital Chuniza*. Chia - Cundinamarca: Universidad de la Sabana.
- Thomson, R., & Hewison, B. (1996). *El dibujo humorístico: cómo hacerlo y cómo venderlo*. Madrid: Tursen S.A.
- Tovar, C. (1989). *Técnica del dibujo y de la caricatura*. Lima: Horizonte .
- Del Solar, ME (2017). *La memoria del tejido: Perú*. Lima, Perú: Acción práctica

## APÉNDICES

### APÉNDICE A

#### Fotografías del proceso de investigación

**Figura A1:**

*Presentación de investigadora a estudiantes para aplicar el dibujo humorístico.*



**Figura A2:**

*Inicio de sesión de clases mostrando ejemplos y enseñando expresiones faciales. (teórico)*

**Figura A3:**

*Estudiante dibujando un dibujo humorístico en la pizarra (parte práctica).*



**Figura A4:**  
*Impartiendo separatas y materiales para la aplicación de la tesis*



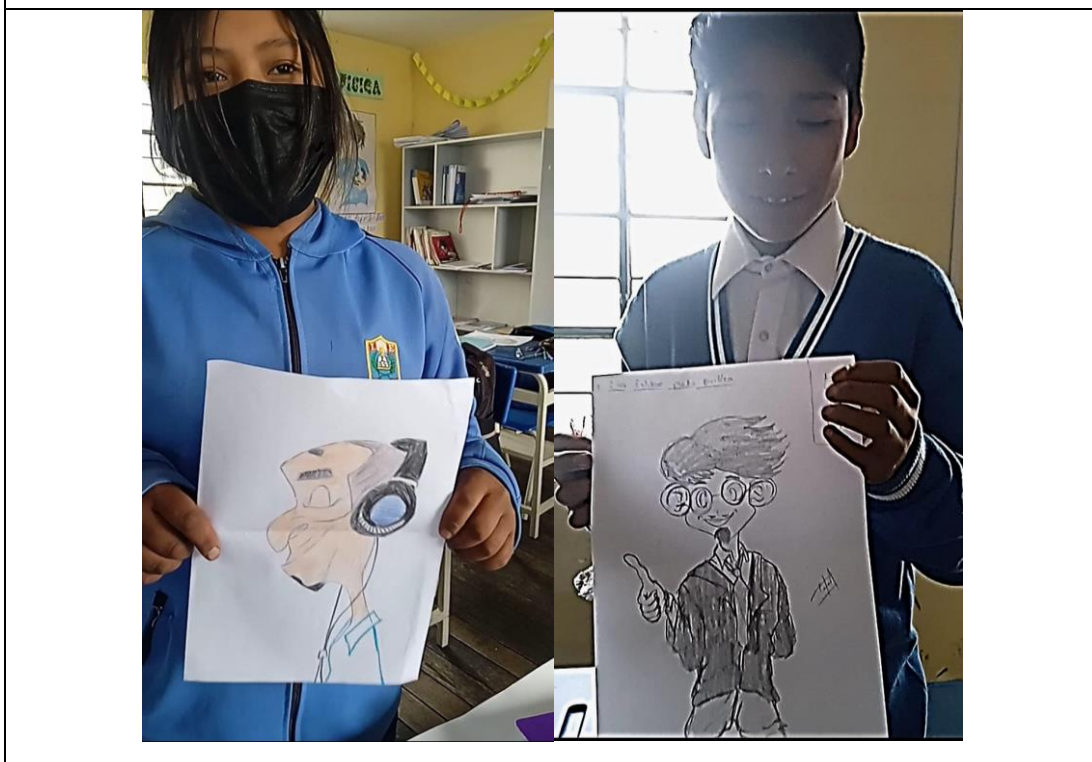
**Figura A5:**  
*Estudiante empezando a realizar bocetos de su dibujo humorístico.*



**Figura A6:**  
*Estudiante dibujando expresiones con dibujo humorístico (ejercicios y practica)*

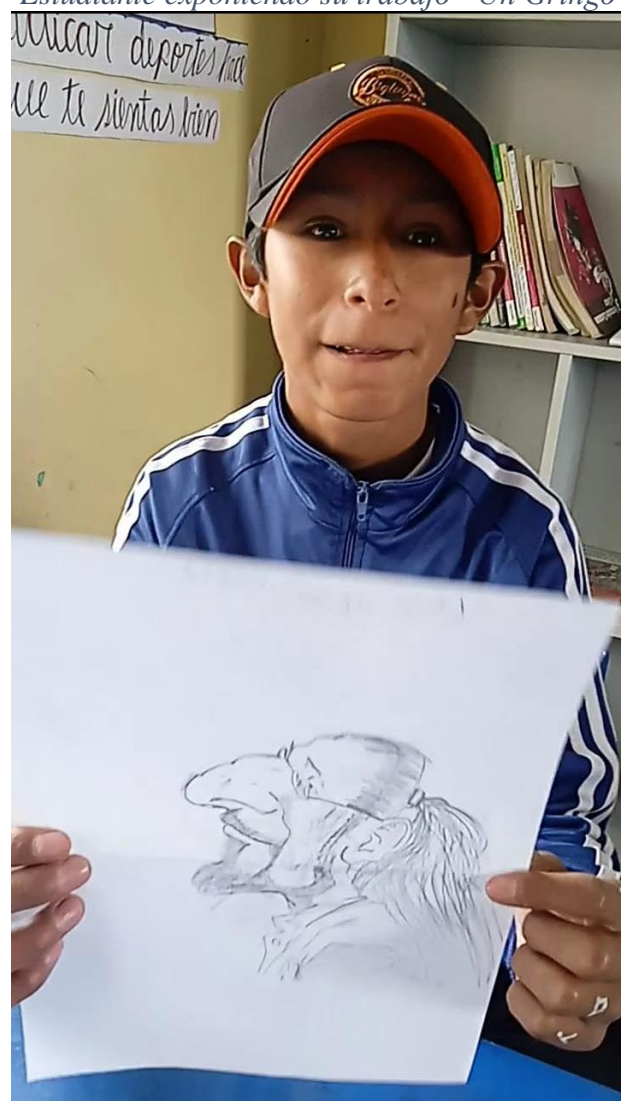


**Figura A 7:**  
*Alumnas exponiendo su trabajo sobre el Dibujo Humorístico*



**Figura A8:**

*Estudiante exponiendo su trabajo "Un Gringo"*



**Figura A9:**

*Fotografías de los estudiantes y sus trabajos concluidos*



## APÉNDICE B

### Módulo de aprendizaje “El Dibujo Humorístico”

#### DATOS INFORMATIVOS

Área	Arte y cultura		Sesión	I
Grado	tercero		Tiempo	120 minutos
Tema transversal	La imaginación y creatividad del educando			
Módulo de Aprendizaje	Único			
Título de la sesión	Dibujo humorístico, historietas, Narración.			
Tema curricular	Capacidades	Interpreta el dibujo humorístico, a la vez que lo plasma		
	Conocimientos	El dibujo humorístico como recurso para narrar cuentos, leyendas etc.		
	Actitudes	Aplica el juicio crítico y fomenta el debate, y es tolerante con los demás		

#### APRENDIZAJE ESPERADO

En la enseñanza del dibujo humorístico, se busca que los estudiantes desarrollen habilidades técnicas avanzadas en el manejo de materiales y técnicas específicas del género, así como dominio del lenguaje visual para comunicar ideas de forma efectiva. Además, se espera que exploren su expresión creativa, comprendan los diferentes tipos de humor y desarrollen pensamiento crítico al analizar y mejorar sus trabajos. Todo esto con el objetivo de que puedan aplicar sus habilidades en diversos contextos artísticos, como la creación de tiras cómicas o caricaturas, enriqueciendo así su capacidad creativa y comunicativa.

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estimular el interés</li> <li>Indagar por información</li> </ul>	<b>Acciones</b> Se dio inicio con la presentación de la investigadora y dando a conocer el motivo de mi presencia en su salón. luego se pasa a dar inicio con una dinámica el terremoto, después de culminar con la dinámica se procede con la Recolección de los saberes previos sobre el tema generando interrogaciones ¿Qué es el dibujo humorístico? ¿Alguna vez lo han visto el dibujo humorístico? ¿Qué será historieta? ¿La historieta era parte del dibujo humorístico? ¿Que será narración?	20 min.	Dialogo  Lluvia de ideas
	<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adquirir información</li> <li>Analizarla.</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Después de los saberes previos se da a conocer el concepto, se reparte fichas</li> <li>Dibujo humorístico,</li> <li>Historietas cortas,</li> <li>Narración,</li> <li>Expresiones faciales</li> </ul>		Pizarra y plumón acrílico  Papelote  Lápiz borrador Papel boom

	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Asimilación del aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra ejemplos sobre el tema a personajes políticos y otros, historietas cortas, expresiones faciales.</li> <li>• Realizamos como ejercicio de expresiones faciales, en la pizarra con la participación de cada estudiante, tristeza, cólera, alegría llanto grito etc.</li> <li>• Cada estudiante crea diferentes expresiones de rostro y cuerpo</li> <li>• <b>Referente:</b> "para hacer historietas "Juan Acevedo</li> </ul>	80min	
	<p><b>CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje</li> </ul>	<p>Reflexionan sobre el tema avanzada, intercambio de opiniones sobre el dibujo humorístico</p> <p>Tarea para la próxima traer fotografías o imágenes de algún personaje sea de familiar etc. Para darle gracia y humor al personaje, tener un cuento de lugar, historias cortas, chiste para interpretarlo y satirizarlo mediante el dibujo</p>	20 min.	<b>Dialogo recomendaciones</b>

## EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Trazar expresiones faciales	Trazo de las expresiones faciales	Rúbrica
ENFOQUES ACTITUDINAL	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Si demuestra el gusto por la expresión artística.	Disfruta al manifestar su interior personal	Rúbrica

  
 Lic. Wilfredo Soncco Quispe  
 Exp. Educación Artística

## Módulo de aprendizaje “El Dibujo Humorístico”

### DATOS INFORMATIVOS

Área	Arte y cultura		Sesión	II
Grado	tercero		Tiempo	120
Tema transversal	La imaginación y creatividad del educando			
Módulo de Aprendizaje	Único			
Título de la sesión	Expresión corporal, faciales mediante monigotes			
Tema curricular	Capacidades	Interpreta las expresiones corporales y faciales, a la vez que lo plasma		
	Conocimientos	Conoce las expresiones del cuerpo y el rostro de los personajes		
	Actitudes	Desarrolla con interés su expresión artística.		

### APRENDIZAJE ESPERADO

En la enseñanza del dibujo humorístico, se busca que los estudiantes desarrollen habilidades técnicas avanzadas en el manejo de materiales y técnicas específicas del género, así como dominio del lenguaje visual para comunicar ideas de forma efectiva. Además, se espera que exploren su expresión creativa, comprendan los diferentes tipos de humor y desarrollen pensamiento crítico al analizar y mejorar sus trabajos. Todo esto con el objetivo de que puedan aplicar sus habilidades en diversos contextos artísticos, como la creación de tiras cómicas o caricaturas, enriqueciendo así su capacidad creativa y comunicativa.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<p><b>INICIO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estimular el interés</li> <li>Indagar por información</li> </ul>	<p>se da inicio con una dinámica</p> <p><b>Acciones previas:</b> Se repasa y retroalimenta del tema anterior, concepto de dibujo humorístico, historietas, expresiones.</p> <p><b>Se pregunta y contesta:</b> ¿Qué era las expresiones faciales? ¿Será diferente las expresiones faciales, y las expresiones corporales? ¿Cuál era su propósito?</p>	15min.	Preguntas
	<p><b>DESARROLLO</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adquirir información</li> <li>Analizarla.</li> <li>Asimilación del aprendizaje</li> </ul>	<p>Luego de las preguntas se aclara y se da un repaso rápido. Luego se pasa al siguiente punto o tema.</p> <p>¿Qué es el dibujo? ¿Será importante las expresiones corporales en el dibujo humorístico? ¿Qué será los monigotes y cuál será su función en el dibujo? Luego de estas interrogantes, se aclara sobre las expresiones corporales y los monigotes y sus funciones en el dibujo humorístico. Para un mejor manejo y canalización de la información, se muestra ejemplos de expresiones corporales y faciales y los monigotes echas en papelote.</p>	20min	Pizarra y plumón acrílico Análisis.

		Aclarado todo se pasa a la parte práctica, los estudiantes realizan ejercicios de expresiones corporales en diferentes movimientos mediante monigotes. <b>Referente:</b> para hacer historietas (Juan Acevedo)	80 min	Papel bond, lápiz, Lápices de color, borrador
	<b>CIERRE</b> - Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje	<b>Revisión del aprendizaje:</b> Para la próxima sesión se propone traer cuentos, historias, chistes, leyendas	5 min	

## EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Delinear formas de rostro y el cuerpo humano	Delineamiento de las formas creadas por el estudiante.	Rubrica
ACTITUD ANTE EL ÁREA	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Manifiesta su interés por aprender el tema, y representa creativamente sus dibujos dando humor a su personaje.	Muestra interés por aprender de dar humor a su dibujo Crea nuevos personajes según el tema relacionado.	Lista de cotejo



Lic. Wilfredo Soncco Quispe  
Exp. Educación Artística

### Módulo de aprendizaje “El Dibujo Humorístico” Nro. 3

#### DATOS INFORMATIVOS

Área	Arte y cultura		Sesión	III
Grado	tercero		Tiempo	120
Tema transversal	Revaloración cultural y artística de sus ancestros			
Módulo de Aprendizaje	Único			
Título de la sesión	Creación de historietas representando cuentos, chistes, leyendas, etc.			
Tema curricular	Capacidades	Interpreta historietas, a la vez que lo plasma		
	Conocimientos	El dibujo humorístico como recurso para narrar cuetos, leyendas etc.		
	Actitudes	Aplica el juicio crítico y fomenta el debate, y es tolerante con los demás		

#### APRENDIZAJE ESPERADO

En la enseñanza del dibujo humorístico, se busca que los estudiantes desarrollen habilidades técnicas avanzadas en el manejo de materiales y técnicas específicas del género, así como dominio del lenguaje visual para comunicar ideas de forma efectiva. Además, se espera que exploren su expresión creativa, comprendan los diferentes tipos de humor y desarrollen pensamiento crítico al analizar y mejorar sus trabajos. Todo esto con el objetivo de que puedan aplicar sus habilidades en diversos contextos artísticos, como la creación de tiras cómicas o caricaturas, enriqueciendo así su capacidad creativa y comunicativa.

#### SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estimular el interés</li> <li>Indagar por información</li> </ul>	se da inicio con una dinámica <b>Acciones previas:</b> Se repasa y retroalimenta del tema anterior <b>Se pregunta y contesta:</b> ¿Qué era el dibujo humorístico? ¿Cuál era su propósito? ¿A quiénes se podía realizar mediante el dibujo? ¿Como se podía representar mediante el dibujo un cuento, chiste, historias cortas? ¿Cómo se podrá interpretar cuentos cortos o historias cortas o chistes mediante el dibujo dando gracia al personaje?	15min.	Preguntas
	<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adquirir información</li> <li>Analizarla.</li> </ul>	Luego de las preguntas se aclara del tema y se da un repaso rápido. También se habla de las formas de línea, globo, donde y cuando incluirlos en las historietas. Se pide a un estudiante voluntario contar un cuento o historia corta o leyenda de lugar para realizar la muestra en la pizarra con la participación de cada estudiante, de Como se puede interpretar una historia, cuento, chiste, etc. mediante el dibujo humorístico.	20min	Pizarra y plumón acrílico Análisis.

	<ul style="list-style-type: none"> <li>Asimilación del aprendizaje</li> </ul>	<p>Aclarado todo se pasa a la parte práctica, se reparte lápices y borradores, papel boom, empiezan a crear historietas cortas de cuentos, historias, leyendas, chistes, con la guía del docente, utilizando viñetas, globos dentro de la historieta.</p> <p><b>Referente:</b> para hacer historietas (Juan Acevedo)</p>	80 min	Papel bond, lápiz, Lápices de color, borrador
	<p><b>CIERRE</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje</li> </ul>	<p><b>Revisión del aprendizaje:</b></p> <p>Se propone traer nuevos personajes políticos, familiares, fans uno que guste o llame la atención para plasmarlo mediante el dibujo humorístico. Utilizando su creatividad.</p>	5 min	

## EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Crea historietas cortas	La narración visual de una historieta	Rubrica
ACTITUD ANTE EL ÁREA	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Representa creativamente sus dibujos dando humor a su personaje.	Muestra interés por aprender de dar humor a su dibujo	Ficha de Observación



Lic. Wilfredo Soncco Quispe  
Exp. Educación Artística

## Módulo de aprendizaje “El Dibujo Humorístico” Nro. 4

### DATOS INFORMATIVOS

Área	Arte y cultura	Sesión	IV
Grado	tercero	Tiempo	120 minutos
Tema transversal	La imaginación y creatividad del educando		
Módulo de Aprendizaje	Único		
Título de la sesión	Reproducción de caricaturas satirizando imágenes, fotografías etc.		
Tema curricular	Capacidades	Interpreta el dibujo humorístico, a la vez que lo plasma	
	Conocimientos		
	Actitudes	Aplica el juicio crítico y fomenta el debate, y es tolerante con los demás	

### APRENDIZAJE ESPERADO


En la enseñanza del dibujo humorístico, se busca que los estudiantes desarrollen habilidades técnicas avanzadas en el manejo de materiales y técnicas específicas del género, así como dominio del lenguaje visual para comunicar ideas de forma efectiva. Además, se espera que exploren su expresión creativa, comprendan los diferentes tipos de humor y desarrollen pensamiento crítico al analizar y mejorar sus trabajos. Todo esto con el objetivo de que puedan aplicar sus habilidades en diversos contextos artísticos, como la creación de tiras cómicas o caricaturas, enriqueciendo así su capacidad creativa y comunicativa.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estimular el interés</li> <li>Indagar por información</li> </ul>	<b>Acciones:</b> se retroalimenta sobre el dibujo humorístico o la caricatura como y a quienes se podía representar	20 min.	Dialogo Lluvia de ideas
	<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adquirir información</li> <li>Analizarla.</li> <li>Asimilación del aprendizaje</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>Después de retroalimentación se presenta ejemplos de dibujos o caricaturas.</li> <li>Se hace una muestra en la pizarra satirizando un retrato de un político, con la participación de los estudiantes</li> <li>Realizan cada estudiante como ejercicio copiando algunas imágenes satirizadas como de Alan García, Ollanta Humala, Alejandro Toledo, etc.</li> <li>Cada estudiante trata de exagerar imágenes de fotografías normales.</li> <li><b>Referente:</b> “para hacer historietas” Juan Acevedo</li> </ul>	80min	Pizarra y plumón acrílico Papelote Lápiz borrador Papel boom
	<b>CIERRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje</li> </ul>	reflexionan sobre el tema avanzada, intercambio de opiniones sobre el dibujo humorístico  Tarea para la próxima clase tener un personaje para interpretar mediante el dibujo humorístico.	20 min.	<b>dialogo</b>

**EVALUACIÓN**

<b>CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
Representa imágenes satirizadas o humorísticas	El dibujo que represente formas de imágenes humorísticas	Rúbrica
<b>ACTITUD ANTE EL ÁREA</b>	<b>INDICADORES DE EVALUACIÓN</b>	<b>INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN</b>
Manifiesta su interés por aprender el tema, y representa creativamente sus dibujos	Está interesado en manifestar su interior personal	Ficha de Observación



Lic. Wilfredo Soncco Quispe  
Esp. Educación Artística

## Módulo de aprendizaje “El Dibujo Humorístico” N° 5

### DATOS INFORMATIVOS

<b>Área</b>	Arte y cultura		<b>Sesión</b>	V
<b>Grado</b>	tercero		<b>Tiempo</b>	120 min
<b>Tema transversal</b>	Revaloración cultural y artística de sus ancestros			
<b>Módulo de Aprendizaje</b>	Único			
<b>Título de la sesión</b>	Creación de caricatura o dibujo humorístico utilizando su imaginación.			
<b>Tema curricular</b>	<b>Capacidades</b>	Interpreta el dibujo humorístico, a la vez que lo plasma		
	<b>Conocimientos</b>	El dibujo humorístico como recurso para narrar cuentos, leyendas etc.		
	<b>Actitudes</b>	Aplica el juicio crítico y fomenta el debate, y es tolerante con los demás		

### APRENDIZAJE ESPERADO

En la enseñanza del dibujo humorístico, se busca que los estudiantes desarrollen habilidades técnicas avanzadas en el manejo de materiales y técnicas específicas del género, así como dominio del lenguaje visual para comunicar ideas de forma efectiva. Además, se espera que exploren su expresión creativa, comprendan los diferentes tipos de humor y desarrollen pensamiento crítico al analizar y mejorar sus trabajos. Todo esto con el objetivo de que puedan aplicar sus habilidades en diversos contextos artísticos, como la creación de tiras cómicas o caricaturas, enriqueciendo así su capacidad creativa y comunicativa.

### SECUENCIA DIDÁCTICA

PROCESOS PEDAGÓGICOS		ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
Motivación, desarrollo y evaluación permanentes de actitudes	<b>INICIO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Estimular el interés</li> <li>Indagar por información</li> </ul>	<b>Acciones previas:</b> Se repasa y retroalimenta del tema anterior <b>Se pregunta y contesta:</b> ¿Qué era el dibujo humorístico? ¿Solo se podrá representar a personajes como a una persona política o familiar o unos fans? ¿Animal cosas objeto se podrá representar mediante el dibujo humorístico?	30 min.	Preguntas
	<b>DESARROLLO</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Adquirir información</li> <li>Analizarla.</li> <li>Asimilación del aprendizaje</li> </ul>	Luego de las preguntas se aclara y se da un repaso rápido. Seguidamente se vuelve a hacer ejercicios y demostraciones de dibujos en la pizarra sobre dibujos humorísticos.  Luego interpreta a sus personajes que han elegido: políticos, familiares, fans, etc. cada estudiante con la orientación del docente, creando su propio personaje y manifestando su sentir por el personaje que representa mediante el dibujo humorístico.	80 min	Lápiz Borrador Papel boom Lápices de color
	<b>CIERRE</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje</li> </ul>	<b>Revisión del aprendizaje:</b> Una vez plasmado sus trabajos, se da indicaciones que para la próxima sesión tendrán que exponer sus trabajos. Para ello llevaran a sus casas para algunas mejoras o retoques que crean convenientes.	10 min	<b>Indicaciones</b>

## EVALUACIÓN

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Interpreta personajes elegidos en su tema	El dibujo que muestra la interpretación de los personajes	Rúbrica
ACTITUD ANTE EL ÁREA	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Disfruta su trabajo al crear personajes.	Se divierte realizando su creación artística.	Ficha de Observación



Lic. Wilfredo Soncco Qulspe  
Exp. Educación Artística

### Habilidades a evaluar en el dibujo humorístico

1. **Trazar:** Refiere al acto de dibujar líneas, contornos o formas en el papel.
2. **Sombrear:** Se refiere a la técnica de añadir sombras para dar profundidad y volumen a los objetos representados.
3. **Aplicar:** Usado para referirse al acto de agregar elementos o detalles al dibujo, como texturas, patrones o colores.
4. **Incorporar:** Se utiliza para indicar la inclusión de elementos humorísticos en la composición, como gestos exagerados, objetos inusuales o situaciones cómicas.
5. **Exagerar:** Se refiere a la acción de representar de manera exagerada ciertos rasgos o características para enfatizar el humor en el dibujo.
6. **Integrar:** Utilizado para indicar la fusión o combinación de diferentes elementos visuales para crear una imagen coherente y cómica.
7. **Caracterizar:** Se refiere al acto de dar personalidad y características distintivas a los personajes dibujados para resaltar el humor en la imagen.
8. **Satirizar:** Utilizado para indicar la representación crítica o burlesca de situaciones, personas o temas en el dibujo humorístico.
9. **Interpretar:** Se refiere al análisis y comprensión de las intenciones humorísticas detrás del dibujo, así como la capacidad de transmitir las de manera efectiva al espectador.
10. **Improvisar:** Indica la capacidad de crear de forma espontánea y creativa elementos humorísticos en el dibujo.