

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

UNIVERSIDAD NACIONAL DE ARTE DIEGO QUISPE TITO DEL CUSCO

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



**Interpretación estética de la historieta sobre
vivencias personales en el desarrollo creativo de
los estudiantes del segundo grado de secundaria
de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría
44 de Andahuaylillas**

Asesor de Especialidad : Mag. Jaime SOLORZANO CCAMA
Asesor Metodológico : Mag. Quintín CORNEJO MEJÍA

Tesis presentada por el Bach:
Ivan CAHUASCANCO QUISPE

Para optar al título profesional de Licenciado en
Educación Artística.

Cusco-2023



Anexo N° 01

INFORME DE ORIGINALIDAD

EL QUE SUSCRIBE, ASESOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TESIS TITULADO	
Interpretación estética de la historieta sobre vivencias personales en el desarrollo creativo de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. San Ignacio de Loyola-Fe y Alegría 44 de Andahuayllas	
Presentado por	Ivan Cahuascanco Quispe
DNI, N°:	47131376
Para optar el título profesional/grado académico de:	Lic. en Educación Artística
Informe que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por	(3) veces
Mediante el Software Antiplagio y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de	(13)%

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, 29 de diciembre 2023

Firma _____



Post firma Quintín Cornejo Mejía

Apellidos y nombres

DNI, N°: 23932051

ORCID del Asesor 0000-0002-9261-1460

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 estética de la historieta sobre vivencias personales en el desarrollo creativo de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de A

INFORME DE ORIGINALIDAD



FUENTES PRIMARIAS

1	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	7%
2	coneimera.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	1%
3	www.slideshare.net Fuente de Internet	<1%
4	fdocuments.ec Fuente de Internet	<1%
5	docplayer.es Fuente de Internet	<1%
6	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
7	hdl.handle.net Fuente de Internet	<1%
8	mecatronica2010unip.wordpress.com Fuente de Internet	<1%

Interpretación estética de la historieta sobre vivencias personales en el desarrollo creativo de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas

ÍNDICE

ÍNDICE	ii
ÍNDICE DE TABLAS	v
ÍNDICE DE FIGURAS	vi
DEDICATORIA	vii
RESUMEN.....	viii
ABSTRACT	ix
INTRODUCCIÓN	x
CAPÍTULO I.....	1
PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	1
1.1. Planteamiento del problema.....	1
1.1.1. Definición del problema.....	1
1.1.2. Descripción del problema	1
1.1.3. Formulación del problema	4
1.2. Objetivos	4
1.2.1. Objetivo general.....	4
1.2.2. Objetivos específicos	4
2.3.1.1. Objetivo específico 1	4
2.3.1.2. Objetivo específico 2	5
2.3.1.3. Objetivo específico 3	5
2.3.1.4. Objetivo específico 4	5
1.3. Problema de investigación	5
1.4. Justificación de la investigación.....	5
1.4.1. Justificación teórica.....	5
1.4.2. Justificación metodológica.....	6
1.5. Tipos de investigación.....	6
1.5.1. Según su finalidad.....	6
1.5.2. Según su alcance	6
1.5.3. Según su diseño.....	6
1.5.4. Según la fuente de datos.....	6
1.5.5. Según su enfoque	6
1.6. Método de Investigación	6
1.7. Viabilidad.....	7

1.7.1. Contextualización:	7
1.7.2. Recursos técnicos y materiales:	7
1.7.3. Recursos económicos:.....	7
CAPÍTULO II	8
MARCO DE REFERENCIA Y TEORÍA	8
2.1. Antecedentes de investigación	8
2.1.1. Tesis 1	8
2.1.2. Tesis 2	9
2.1.3. Tesis 3	9
2.2. Marco histórico	10
2.3. Marco teórico	11
2.3.1. La historieta	11
2.3.1.6. Definición	12
2.3.1.7. Características de la historieta	14
2.3.1.8. La historieta como herramienta educativa en la iniciación artística	15
2.3.1.9. Elementos de la historieta.....	16
2.3.1.10. Género de la historieta	23
2.3.1.11. Factores para dibujar.....	24
2.3.1.12. Funciones de la historieta	30
2.3.1.13. Educación y didáctica de la historieta	31
2.3.1.14. Integración de la historieta como proyecto artístico formativo .	32
2.3.2. Interpretación estética de la historieta.....	33
2.3.3. Vivencias personales.....	34
2.3.3.1. Definición	34
2.3.4. Desarrollo creativo	35
2.3.4.1. Definición de creatividad.....	35
2.3.4.2. Dimensiones de la creatividad	36
2.3.4.3. Etapas de la creatividad	38
2.3.4.4. La creatividad en el arte.....	38
2.3.5. Competencias en la educación artística.....	40
2.4. Marco Conceptual	42
CAPÍTULO III.....	44

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	44
3.1. Contexto geográfico	44
3.2. Contexto cultural del distrito de Andahuaylillas.....	45
3.3. Población y Muestra.....	47
3.3.1. Población.....	47
3.3.2. Muestra	47
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos.....	48
3.5. Técnicas para la obtención de la información.....	48
3.6. Procesamiento y análisis de la información.....	48
3.6.1. Primer nivel de análisis cualitativo:	49
3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos cualitativos.....	107
3.7.1. Segundo nivel de análisis cualitativo	107
3.7.2. Procesamiento y Análisis gráfico en base a clasificación por categorías	108
3.7.3. Procesamiento y análisis gráfico en base a agrupación de elementos no	categorizados113
3.8. Interpretación de análisis de categorías.....	114
3.8.1. Codificación axial	114
3.9. Análisis e interpretación pedagógica de la investigación	115
3.9.1. Acontecimientos	115
3.9.2. Actividades:	115
3.9.3. Estrategias, prácticas o tácticas	121
3.9.4. Estados:	121
3.9.5. Significados:	122
3.9.6. Participación:	122
3.9.7. Relaciones o interacción:	122
3.9.8. Condiciones o limitaciones:	122
3.9.9. Consecuencias: ¿Qué sucede si...?	123
3.9.10. Entornos:	123
3.9.11. Reflexivo:.....	124
CAPÍTULO IV.....	126
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	126
4.1. Presentación de resultados	126
4.1.1. Resultado de análisis semiótico estético	126

4.1.2. Resultados de análisis pedagógico.....	129
4.1.3. Resultados de análisis estadístico	131
4.2. Conclusiones	133
4.3. Recomendaciones.....	134
4.4. Discusión de resultados (por cada antecedente).....	134
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS.....	136
APÉNDICE A	139
FOTOGRAFÍAS DEL PROCESO DE INVESTIGACIÓN	147
APÉNDICE B	154

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Muestra inicial y muestra final.....	48
Tabla 2. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 01.....	51
Tabla 3. Análisis interpretativo estético MUESTRA 01	54
Tabla 4. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 02.....	56
Tabla 5. Análisis interpretativo estético MUESTRA 02.....	59
Tabla 6. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 03.....	61
Tabla 7. Análisis interpretativo estético MUESTRA 03	63
Tabla 8. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 04.....	66
Tabla 9. Análisis interpretativo estético MUESTRA 04	69
Tabla 10. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 05.....	71
Tabla 11. Análisis interpretativo estético MUESTRA 05	74
Tabla 12. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 06.....	76
Tabla 13. Análisis interpretativo estético MUESTRA 06.....	78
Tabla 14. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 07.....	81
Tabla 15. Análisis interpretativo estético MUESTRA 07.....	84
Tabla 16. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 08.....	86
Tabla 17. Análisis interpretativo estético MUESTRA 08.....	88
Tabla 18. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 09.....	90
Tabla 19. Análisis interpretativo estético MUESTRA 09.....	92
Tabla 20. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 10.....	95

Tabla 21. Análisis interpretativo estético MUESTRA 10.....	97
Tabla 22. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 11.....	99
Tabla 23. Análisis interpretativo estético MUESTRA 11.....	102
Tabla 24. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 12.....	104
Tabla 25. Análisis interpretativo estético MUESTRA 12.....	106
Tabla 26. Clasificación de las muestras por categorías.....	108
Tabla 27. Clasificación de las muestras por categorías.....	110
Tabla 28. Clasificación de las muestras por categorías.....	111
Tabla 29. Clasificación de las muestras por categorías.....	112
Tabla 30. Muestras no categorizadas.....	113
Tabla 31. Tabla de unidades.....	114
Tabla 32. Elementos categorizados y no categorizados.....	114
Tabla 33. Paradigmática.....	130
Tabla 34. Cómo emergen las categorías.....	131

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Muestra 01.....	50
Figura 2. Muestra 02.....	55
Figura 3. Muestra 03.....	60
Figura 4. Muestra 04.....	65
Figura 5. Muestra 05.....	70
Figura 6. Muestra 06.....	75
Figura 7. Muestra 07.....	80
Figura 8. Muestra 08.....	85
Figura 9. Muestra 09.....	89
Figura 10. Muestra 10.....	94
Figura 11. Muestra 11.....	98
Figura 12. Muestra 12.....	103
Figura 13. Número de estudiantes.....	132

DEDICATORIA

*A la Escuela Superior Autónoma de Bellas
Artes Diego Quispe Tito, hoy Universidad
Nacional de Arte Diego Quispe Tito del
Cusco*

*A mis valiosos y apreciados padres, mi
señora madre Virginia Quispe Huallpa
que descansa en la eternidad, mi señor
padre Victoriano Cahuascanco Aquino y
a mis apreciados hermanos únicos e
incomparables*

*Amistades leales que me dieron su apoyo
incondicional en todo el proceso de
realización de este trabajo de
investigación*

*A mis considerados y respetados asesores
especialmente al maestro Quintín
Cornejo Mejía y a todos los docentes de
la prestigiosa institución donde realicé
mis estudios, por todo el apoyo necesario
que me brindaron*

Cahuascanco Quispe Ivan.

RESUMEN

Dentro del arte y la pedagogía las vivencias personales son muy importantes para destacar el desarrollo de la creatividad, imaginación, bajo las premisas de sensaciones, emociones a través de los recuerdos. Lo esencial es que los estudiantes recurren a vivencias o hechos del pasado como primera instancia, ahí es donde se conectan mediante la imaginación para llegar a desarrollar diferentes capacidades. El presente trabajo de investigación lleva al desenvolvimiento en un aspecto de la vida que tiene la finalidad de desarrollar la creatividad imaginativa; todo ello mediante la realización de ejercicios de líneas, gráficos simples que lleve al estudiante a familiarizarse con el dibujo dentro del área de Arte y Cultura. Las vivencias personales nos dan posibilidad de conectar con experiencias vividas para lograr nuestros objetivos, ya que los estudiantes dieron respuesta a la gran necesidad e importancia del camino hacia la creatividad mediante las historietas basadas en sus propias anécdotas.

Por ese motivo es importante basarnos en vivencias como evidencias para realizar esta investigación. Mediante la práctica se llega a efectuar las diferentes capacidades en los estudiantes por ende la educación mediante el arte es fundamental para la vida ya que contribuye en el aspecto educativo y cultural.

Palabras claves

Vivencias personales, historietas, anécdotas, educación artística, desarrollo, creatividad.

ABSTRACT

Within art and pedagogy, personal experiences are very important to highlight the development of creativity, imagination, under the premises of sensations, emotions through memories. The essential thing in students is that they resort to events from the past as the first instance that is where they connect through imagination to develop different capacities.

This research work leads to development in an aspect of life that has the purpose of developing imaginative creativity; all this by carrying out exercises of lines, simple graphics that lead the student to become familiar with drawing within the area of Art and Culture. Personal experiences give us the opportunity to connect with lived experiences to achieve our objectives, since the students responded to the great need for and importance of the path to creativity through comics based on their own anecdotes.

For this reason, it is important to base ourselves on experiences as evidence to carry out this investigation. Through practice, the different abilities of students are achieved, therefore education through art is essential for life since it contributes to the educational and cultural aspect.

Keywords:

Personal experiences, comics, anecdotes, artistic education, development, creativity.

INTRODUCCIÓN

El arte ha sido empleado desde la prehistoria e historia de la humanidad, en el transcurso se ha ido definiendo al dibujo como base dentro de las artes plásticas. Esta es una de las razones para centrarnos en la realización de las historietas en función a sus vivencias personales para el desarrollo creativo mediante el uso de trazos libres y espontáneos de acuerdo a la imaginación de cada estudiante.

La investigación tiene cuatro capítulos, tal como se especifica:

Capítulo I: Planeación de la Investigación: planteamiento del problema, objetivos, problemas de investigación, justificación de la investigación, tipos de investigación, método de investigación y viabilidad.

Capítulo II: Marco de Referencia y Teoría: antecedentes de la investigación, marco histórico, marco teórico y marco conceptual.

Capítulo III: Metodología de la investigación: contexto geográfico, contexto cultural, población y muestra, técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos, técnicas para la obtención de la información, procesamiento y análisis de la información, técnicas de procesamiento y análisis de datos cualitativos, interpretación de análisis de categorías y análisis e interpretación pedagógica de la investigación.

Capítulo IV: Presentación y análisis de resultados: presentación de resultados, conclusiones y recomendaciones a las que se llegaron en la realización de este trabajo de investigación, discusión de los resultados y las referencias bibliográficas las cuales son el soporte de esta investigación.

En el apéndice A están las experiencias de aprendizaje y las fotografías de la investigación, en el apéndice B están los memorandos.

De la misma forma se adjunta los anexos que respalda las acciones realizadas durante la investigación.

CAPÍTULO I

PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1. Definición del problema

En la actualidad se percibe una mínima importancia sobre los valores artísticos para la interpretación estética y el desarrollo de la creatividad, lo cual se logrará a través de la realización espontánea de historietas sobre vivencias personales de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas.

Cuando se incorporan al aula, las artes ayudan a los estudiantes a desarrollarse con destrezas artísticas y a crecer como ciudadanos culturales, lo que conduce a una educación más integral.

1.1.2. Descripción del problema

Los puntos fuertes actuales de los medios de comunicación residen en el hecho de que proporcionan la distribución global instantánea de material informativo voluminoso que incluye noticias, avances técnicos, descubrimientos científicos, etc. También son un tipo de educación, ya que es a través de estos canales que los individuos absorben información, desarrollan sus identidades y forman patrones de comportamiento duraderos. El lenguaje icónico, por otro lado, funciona como un sistema de representación lingüística y visual, y utilizamos el término "lenguaje icónico" para referirnos a cualquier tipo de comunicación que intente expresar la realidad a través de imágenes (como los cómics o las historietas).

Tal como están las cosas, la historieta se define principalmente como un medio a través del cual se pueden expresar un discurso (narrativo, argumentativo o explicativo). Por eso Cornejo (2013), enfatiza: “Entonces, incluso si muchos académicos en el campo sostienen que los cómics no son un contenedor ni un difusor de información, siguen siendo un contenido, un producto cultural (para usar la terminología de Umberto Eco) que puede difundirse a través de algunas formas de medios de comunicación de masas” (pág. 198-199). La replicación y difusión del cómic está hoy industrializada, convirtiéndolo en una forma de comunicación de masas en este contexto.

Los estudios de (Lancelot , 1953) demuestran que: “La educación oficial se enfrenta a un desafío, ya que todavía depende de contenidos escritos o hablados como ayuda para la memoria. Esto se debe a la gran popularidad de los cómics, que utilizan elementos visuales como rivales del texto. Los cómics brindan una vía para nutrir el pensamiento narrativo a través del lenguaje de las imágenes, construyendo secuencias narrativas dentro de cada composición, combinando imágenes y textos acompañantes para fomentar procesos de comunicación arraigados en el medio visual", es decir, el lenguaje icónico o historieta es un medio de formación y recreación que desarrolla la creatividad a nivel artístico y lingüístico, este lenguaje icónico busca representar una diversidad de experiencias o anécdotas de la realidad a través de imágenes, para lo cual se considera como elemento fundamental y atractivo a los colores, imagen, mensaje, expresión, textura, gestos y formas. Por otro lado, para su mejor comprensión se debe aclarar el término “imagen” pues es necesario discriminar su verdadero significado, el cual varía según el modelo y su representación a nivel acústico, sensorial y lingüístico; lo que importa es la capacidad de la imagen para sustituir, interpretar, traducir y representar cualquier realidad o cuento, no la conexión que pueda mantener con su referente.

La enseñanza-aprendizaje de la historieta o cómics en la asignatura de Arte y Cultura, constituye un medio o recurso pedagógico para desarrollar la creatividad, la proyección, representación y comunicación; bajo un diagnóstico real efectuado un año anterior de la aplicación mediante experiencias de trabajo como docente en la I.E. San Ignacio de Loyola Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas se pudo verificar las debilidades de los estudiantes en general, por tal motivo se vio la posibilidad del empleo del componente imagen en las vivencias personales de los educandos ya que es ahí donde se encuentra su real expresión, y como medio trasmisor de contenidos ha sido efectivo para desarrollar la creatividad y sensibilidad, por ende estas acciones mejoran la creatividad, no solo por la expresión artística, sino por las facilidades de disfrute y ventajas en la plasmación, interpretación y comunicación de sus propias anécdotas vivenciales.

La historieta es un lente o visor nuevo para ver el mundo, para imaginarlo diferente, es también el espacio para cambiarlo de viñeta en viñeta (Susana Escobar Fuente. <http://pacarinadelsur.com>), por eso constituye como una sucesión de ilustraciones para relatar experiencias o diálogos entre personajes reales o imaginarios, el objetivo de la aplicación de historietas es entusiasmar e inspirar a los

estudiantes a investigar y brindar sus mejores resultados, ayudándolos a establecer conexiones entre su conjunto existente de información, experiencias, habilidades y talentos significativos, permitiendo desarrollar una postura crítica y reflexiva sobre el propio proceso de aprendizaje a través de la adquisición de cualidades de saber, saber hacer, convivir, comunicar y ser.

Los estudiantes por naturaleza presentan una capacidad creativa, algo singular en ellos, esto requiere que apliquen y diseñen en formato de historieta (sea muda o combinado), los estudiantes pueden aprender a identificar las ideas centrales de cualquier cuento o narrativa que pueda contarse visualmente mediante la creación de un guion gráfico sobre un tema determinado, donde las viñetas son secuenciales, los cuales ayudan a determinar temas esenciales de cualquier historia o anécdota que permita narrarlos gráficamente y poder emplearlos en el aula. Esta es la forma de promover la creatividad gráfica y lingüística, que constituye un medio de comunicación; asimismo, resulta beneficioso para el aprendizaje, tanto a nivel de la educación formal o informal, sin embargo, este proceso creativo se implementa pedagógicamente en un paradigma constructivista activo para que los estudiantes puedan compartir sus propias experiencias o vivencias únicas y crecer desarrollando competencias para promover en el área Arte y Cultura, la comunidad educativa y la sociedad.

Con la creciente popularidad de la historieta como herramienta de enseñanza, este estudio tiene como objetivo fomentar las capacidades imaginativas y desarrollar la creatividad de los estudiantes brindándoles práctica en producción textual, comprensión e interpretación textual, literatura, medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, todo ello teniendo en cuenta la importancia de la ética de la comunicación.

Es importante destacar que la práctica del cómic apoya y cumple con las competencias comunicativas, utilizando el enfoque semántico-comunicativo de la teoría narrativa de Bal (2005) a través de imágenes que representan la realidad, permitiendo una amplia gama de expresión y comunicación artística. El manejo y comprensión del enfoque semántico es imprescindible, porque su empleo responde y atiende según la construcción del significado y la comunicación que establece en el proceso interactivo como unidad de trabajo.

El presente proyecto de investigación, la visión creativa e innovadora de la historieta o cómic conlleva a crear anécdotas mudos o escritos, pero con sentido

lógico, sobre personajes reales o irreales que interactúan; donde los diversos protagonistas son propios de nuestro contexto y que tienen tipologías de curioso, supersticioso, inquieto, inteligente, creativo, ordenado, exitoso, etc., con una clara intención divulgativa que trata de simplificar y conmover con un mensaje simple pero muy comunicativo. Bajo esta premisa pedagógica, la dedicación de los docentes conduce al fortalecimiento y fomento de esta técnica gráfica que permite el crecimiento de la creatividad, la cual debe arrojar los mejores resultados posibles en el campo de la expresión artística dentro del área de Arte y Cultura y demás áreas curriculares, donde deben ser implementadas por docentes de acuerdo a la naturaleza de cada asignatura y las particularidades de cada tema que se imparte en la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegra 44 en Andahuaylillas.

1.1.3. Formulación del problema

¿Cuál es la interpretación estética de la historieta sobre vivencias personales en el desarrollo creativo de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas?

¿La aplicación de estrategias para la interpretación estética de la historieta sobre vivencias personales mejorará el nivel de creatividad de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Determinar la interpretación estética de la historieta sobre vivencias personales como estrategia didáctica para elevar el nivel de creatividad en la interpretación estética de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas.

1.2.2. Objetivos específicos

2.3.1.1. Objetivo específico 1

Proponer una guía en base a talleres que permita mejorar la creatividad en la interpretación estética de la historieta sobre vivencias personales de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. Fe y Alegría N° 44 de Andahuaylillas.

2.3.1.2. Objetivo específico 2

Describir los beneficios de la creatividad en la interpretación estética de la historieta sobre vivencias personales de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas.

2.3.1.3. Objetivo específico 3

Aplicar la historieta sobre vivencias personales como estrategia didáctica para elevar el nivel de creatividad en la interpretación estética de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas.

2.3.1.4. Objetivo específico 4

Evaluar cualitativamente e identificar los procesos creativos en la interpretación estética de la historieta sobre vivencias personales de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas

1.3. Problema de investigación

¿Por qué los estudiantes de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas tienen limitaciones en el desarrollo creativo de la interpretación estética de la historieta sobre vivencias personales?

¿Cuáles son las estrategias didácticas que predominan en la interpretación estética de la historieta sobre vivencias personales en el desarrollo creativo de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas?

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación teórica

La progresión creativa de los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas, mientras se involucran en la exploración estética de experiencias personales a través de historietas, refleja los patrones de aprendizaje típicos de los estudiantes en esta etapa educativa, lo cual constituye una táctica crucial en el uso de los cómics como recurso cognitivo artístico, facilitando nuestra capacidad de reconocer, visualizar, soñar y

reaccionar ante nuestros propios problemas y deseos. Es por eso que el esfuerzo de estudio ha incluido y se ha basado en una amplia gama de métodos pedagógicos y de especialidad.

1.4.2. Justificación metodológica

El objetivo general del estudio es inspirar a los estudiantes a hacer un uso creativo de la historieta como herramienta de aprendizaje y a compartir sus interpretaciones estéticas en el desarrollo de su creatividad. Los estudiantes utilizarán lo que han aprendido en clase o durante los talleres para desarrollar sus propias historietas gráficas o mudas, completas con guiones gráficos y un análisis de los numerosos recursos narrativos del cómic y cómo se relacionan con la propia vida y antecedentes culturales del estudiante. Los estudiantes podrán explorar y cultivar mejor su potencial creativo, ampliando sus oportunidades de desarrollo académico y personal en el ámbito de la expresión artística.

1.5. Tipos de investigación

1.5.1. Según su finalidad

Aplicada (práctica)

1.5.2. Según su alcance

Descriptiva interpretativa

1.5.3. Según su diseño

No experimental

1.5.4. Según la fuente de datos

De campo

1.5.5. Según su enfoque

Cualitativa

1.6. Método de Investigación

Se aplicó la observación, análisis, síntesis e introspección.

1.7. Viabilidad

1.7.1. Contextualización:

La investigación se realizó en la I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas 2do grado de secundaria.

1.7.2. Recursos técnicos y materiales:

Se cuenta con los recursos técnicos y materiales los cuales son suficientes para el desarrollo del estudio.

1.7.3. Recursos económicos:

Dado que el investigador es responsable de todos los costos, el estudio no necesita una financiación significativa ni un patrocinador.

CAPÍTULO II

MARCO DE REFERENCIA Y TEORÍA

2.1. Antecedentes de investigación

2.1.1. Tesis 1

Título: La historieta para el desarrollo de la imaginación en los alumnos del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa “Sagrado de Corazón de Jesús” del distrito de Wánchaq - Cusco – 2008.

Autores:

- Barrios Huacac, Elisabeth
- Colquehuanca Ccalloquispe Cesar

Año: 2008

Conclusiones:

- Es importante la enseñanza de la historieta porque logra desarrollar la imaginación y por ende la creatividad de las estudiantes.
- Demostrando con sus gráficos el reflejo de su entorno social y simplificado, en síntesis, lo que querían expresar de su corta experiencia.
- La historieta en forma definitiva influye positivamente en la capacidad imaginativa de las alumnas, incentivándolas a proponer con el dibujo un lenguaje más directo, fácil de entender y analizarlo, incluso con la historieta se puede percibir los problemas personales y su mundo interno que pueden servir al educador, para diagnosticar su estado emocional.
- La historieta también permite que las alumnas puedan simplificar su manera de expresar, las induce a usar signos para expresar un deseo.
- La práctica de la historieta en la institución educativa hace que los estudiantes tengan más libertad de expresar mediante gráficos como un lenguaje universal, a través de la secuencialidad de viñetas, la presencia de los personajes dibujados en diferentes posturas, etc., lo cual favorece a que el estudiante sea más imaginativo y creativo (Huanca Barrios, 2008).

2.1.2. Tesis 2

Título: *Interpretación de los valores estéticos de la historieta en el desarrollo de la creatividad a través del dibujo de los estudiantes de educación secundaria del 2°do Grado del Colegio Emancipación Americana de Tinta.*

Autora: Karen Milagros Chuquitapa Oblea

Año: 2018

Conclusiones:

- Se aplicó la técnica de Robín Hall en las sesiones de clase permitiéndonos la construcción de historietas a través del dibujo, por consiguiente, los hallazgos muestran que el uso de dibujos animados como herramienta de enseñanza, puede ayudar a los estudiantes a superar los obstáculos que enfrentan cuando intentan construir secuencias narrativas en las que representan escenas, formas, paisajes, personas y objetos humanizados reales o imaginarios.
- Por medio del dibujo de historietas se permitió el desarrollo de la expresión creativa durante las sesiones del curso de educación por el arte, convirtiéndose en una experiencia positiva para los estudiantes quienes, por medio del dibujo de historietas exteriorizaron sus emociones de manera creativa. En tal sentido esta investigación permitió demostrar que el dibujo de historieta fomenta la iniciación artística.
- Se tomó la muestra gráfica, donde los estudiantes describen relatos, situaciones y ocurrencias de su vida cotidiana, de la cual ellos se valen para expresar sus sentimientos y emociones. También se registraron las opiniones de los estudiantes al respecto; en general fueron favorables y muchos señalaron que la oportunidad de expresarse creativamente a través de los cómics fue un punto destacado. (Chuquitapa, 2018)

2.1.3. Tesis 3

Título: *La historieta como medio para la enseñanza*

Autor: Joninka Baudet Guerra

Año: 2001

Conclusiones:

- Los hallazgos de este trabajo se entrelazan con la investigación sobre la dificultad de incorporar lecciones sobre la historia de Venezuela en el currículo nacional, ya que brindan el impulso para la búsqueda de una posible

solución. Tanto los procesos de enseñanza como de aprendizaje se están viendo obstaculizados por la mediocridad generalizada y los recursos inadecuados del sistema actual. Esto es perjudicial no solo para la comprensión del pasado de Venezuela, que ya es decir, sino también para los niños y jóvenes que participan en la educación formal, pues la formación que reciben no es la adecuada en cuanto a contenidos ni a sus propias necesidades, como medido por cómo ven el mundo y qué tan activamente eligen involucrarse con él.

- Dadas las dificultades actuales, es imperativo que todos los miembros de la sociedad contribuyan a la búsqueda de posibles respuestas, ya que todos se verán afectados de alguna manera. Por esta razón, corresponde al comunicador social hacer todo lo posible para mejorar la sociedad en general, llevando las herramientas a su disposición (los medios de comunicación) a las aulas, donde pueden ser utilizadas con fines didácticos.
- La incursión de los medios en las aulas no debe verse como un hecho peculiar, y mucho menos fortuito. El notable avance de las nuevas tecnologías y los medios de comunicación ha hecho que el ser humano reciba a través de ellos una gran cantidad de información de todo tipo. Esto es particularmente cierto para los jóvenes de hoy, que nacen y crecen en una sociedad donde la presencia de los medios no puede pasar desapercibida. Aprovechando el importante atractivo de los medios entre los jóvenes, estos recursos mediáticos se convierten en un instrumento muy atractivo para que los educadores los incorporen al aula como parte del proceso de enseñanza y aprendizaje. Este enfoque es particularmente relevante para abordar la ausencia de estrategias adecuadas, que anteriormente han llevado a problemas como la apatía, la frustración y la falta de interés de los estudiantes. (Baudet, 2001)

2.2. Marco histórico

Muchos mitos egipcios fueron representados en dibujos y jeroglíficos en hojas de papiro, y los egipcios también crearon murales en forma de tiras, que incluían imágenes y textos, por lo que la historieta o el cómic tienen un largo proceso histórico. Otros ejemplos incluyen ilustraciones de civilizaciones precolombinas,

como los códices mayas y aztecas, así como arte rupestre primitivo. Además, el arte de las vidrieras, el tapiz de Bayeux, las bandas ornamentales de las columnas romanas como las de Trajano y Marco Aurelio, y los retablos medievales, que transmitían narraciones, cuentos y acontecimientos históricos al público, también sirven como ejemplos notables. Algunas obras visuales, como las de Hieronymus Bosch, Brueghel y Goya, también adquieren un tono más narrativo. Los Aucas y Aleluyas, sin embargo, fueron creados con objetivos educativos del cómic en mente y pueden ser los antepasados más cercanos del género. Cuentos y aventuras se contaron a través de ilustraciones en estos periódicos franceses a partir del año 1820; sin embargo, a diferencia de las tiras cómicas, el texto que lo acompañaba no estaba perfectamente integrado en la obra de arte, sino que aparecía como una nota a pie de página debajo de los grabados. Sin embargo, la imprenta y la caricatura desempeñan un papel más central en el desarrollo del cómic que cualquier otro medio.

Viñetas de distintos tamaños sustituirán a las prehistóricas, que eran todas del mismo tamaño y tenían las palabras en la parte inferior o insertada tímidamente en la imagen. El cómic (que se formó prácticamente al mismo tiempo que el cine) establecerá rápidamente su lenguaje icónico específico, las circunstancias y lo más importante, las formas y la amplitud de los textos, cambiarán rápidamente. Casi de inmediato se incluirán artículos como globos y sándwiches; su forma única, así como el tamaño y diseño de las letras, representan una forma de comunicación completamente distinta. Un alcance comunicativo casi imposible de igualar sin el uso de onomatopeyas, impresas en letras enormes, y de algunos símbolos ya globalmente comprendidos (como una sierra cortando un tronco para indicar sueño o una bombilla que se enciende para transmitir que el personaje tiene sueño) o (tenía una idea) expresión. Las historietas comenzaron con personajes humorísticos, de ahí el nombre.

2.3. Marco teórico

2.3.1. La historieta

2.3.1.5. Etimología

Etimológicamente deriva del francés “historiette”, y este de la voz latina “historia” y el sufijo “eta”, que significa pequeña; es una narración breve,

generalmente ilustrado (con imágenes). Relato formado por una sucesión de viñetas o dibujos con o sin texto de apoyo. (<http://etimologias.dechile.net/>)

Por otro lado, también se denomina tebeo o cómic, historieta o narración visual, creada a través de dibujos, en la que cada imagen se relaciona con la que vino antes y con la que vendrá después. Existan o no palabras escritas, los cuentos empleados pueden ser cómicos, trágicos, fantásticos, policiales, de aventuras, etc.

2.3.1.6. Definición

Según el diccionario de la (RAE, 2010) indica que:

Es una tira cómica puede ser un cuento de aventuras, una fábula o el relato de un suceso trivial. Los cómics son un tipo de arte secuencial que cuenta una historia (cómica, fantástica, de aventuras, etc.) utilizando imágenes solas o con pocas palabras; pueden tomar la forma de una sola página de periódico o de un libro completo. (p. 34)

Según Eco Humberto , (1985) menciona desde un punto de vista cultural:

El cómic artístico es una creación sociocultural cuidadosamente elaborada tanto en estructura como en contenido con el objetivo de influir en la audiencia. La terminología para los cómics artísticos puede variar según la región, con nombres como "tebeo" (España), "comics" (Norteamérica), "historietas o cuento" (Latinoamérica) o "bande dessinée" (Italia). Sobre el contexto local; lo mismo se aplica a su importancia didáctica en las escuelas, donde se utiliza para inculcar una comprensión más profunda del contexto histórico, las normas culturales y la mitología. (p. 56)

Por otro lado, según RAE (2010) afirma que:

“La historieta es un tipo de arte secuencial que cuenta historias utilizando una serie de pictogramas secuenciales que pueden incluir aspectos sintácticos, fonológicos y semánticos” (p. 76).

Por su lado, Lomas (1999) señala que:

La historita es un tipo único de narración que combina el arte visual con un texto narrativo. Lo que lo distingue de formas afines de narración (como cuentos cortos o películas) es el extraño método en el que se explican las historias: a través de lenguaje y códigos especializados (p. 298).

Conocer los principios y cualidades del cómic y el manejo de su lenguaje visual es crucial para transmitir eficazmente ideas, experiencias y emociones a través de este medio.

En cambio, Pimienta (2005) menciona que:

“La historieta es una historia visual contada a través de paneles basados en un tema predeterminado, que a menudo gira en torno a un único protagonista” (p.109). Es decir, por naturaleza se presenta el dibujo como expresión estética, y como complemento importante existe una narración, donde se cuenta una diversidad de historias sobre vivencias o experiencias personales

Al respecto, Peña (2009) refiere lo siguiente:

La historieta capta inmediatamente la atención del lector y se convierte en una forma de expresión alegre. Cada viñeta transmite el mensaje deseado a través de una variedad de imágenes y puntos de vista, lo que hace que el dibujo sea más ágil y vivo. Los cómics son accesibles a una amplia audiencia porque los gráficos están muy basados en la realidad. (p. 20)

En pocas palabras, el cómic es una forma de expresión creativa que combina texto y elementos visuales para transmitir de forma eficaz una amplia gama de ideas, experiencias y sentimientos.

En este enfoque, Ventura (1986) identifica que:

El cómic como una historia secuencial contada a través de imágenes. En un sentido narrativo, cada cuadro representa un evento o un momento específico de la vida del artista. Debido a las fotografías fijas, el flujo narrativo se interrumpe. La capacidad del cómic para fascinar, sorprender y entretener con sus impresionantes formas y colores, la simplicidad de las ilustraciones, el lenguaje sencillo y los temas fantásticos lo han convertido en un medio importante para expresar ideas y llegar a grandes audiencias. Las historietas pueden utilizarse con fines tanto pedagógicos como culturales. Podrás utilizarlo para difundir información sobre libros, historia, ciencia, etc. (p. 14)

Los estudios de McCloud (2008) definen a la historieta como:

“Se transmite información y se provoca una reacción emocional en el lector a través de la ingeniosa disposición de los elementos visuales” (p. 7).

La elaboración característica de la tira cómica y su meticulosa disposición visual se destacan aquí.

De la misma manera, Eco H. (1992) señaló que:

La historieta es una producción cultural y creativa de arriba hacia abajo que emplea manipulación encubierta para provocar una postura defensiva en el lector, satisfaciendo los caprichos paternalistas de los organizadores (...), por lo tanto, los cómics sirven para reforzar creencias e ideales existentes al reflejar la enseñanza implícita del sistema. (p. 34)

Para el autor, la presencia de la comedia en la representación de rasgos culturales indica que los estudiantes tienen un papel protagónico en el proceso de creación de textos a través de sus propias experiencias personales y sociales, con una mirada optimista y un compromiso con la representación de ideales universales.

Esencialmente, la historieta como forma de expresión creativa mezcla la imagen plana con el texto escrito, y los aspectos verbales e icónicos se integran a partir de un código particular, convirtiéndolo en una de las variaciones más difundidas de la trama narrativa con base icónica. En el ámbito de la educación sanitaria, por ejemplo, los cómics se utilizan ampliamente para transmitir mensajes sobre una mejor limpieza, prevención de enfermedades, administración de medicamentos, etc.; sin embargo, estas obras creativas utilizan metonimias, metáforas innovadoras y otros medios no convencionales para transmitir significado. De manera similar, utilizan símbolos icónicos estándar para transmitir sentimientos, resultados, emociones violentas y otros conceptos.

2.3.1.7. Características de la historieta

Imágenes secuenciales, algunas de las cuales pueden tener o no texto adjunto, así como símbolos y otras convenciones de cómic convencionales, como líneas de movimiento y globos de diálogo, componen el cómic. Todos estos elementos se unen para construir una narrativa y darle matices, haciendo del cómic un medio de expresión a través de viñetas que representan conceptos o pensamientos que ayudan a nuestra comprensión del mundo que utilizan el arte secuencial para contar cuentos; el arte y el texto que acompañan a los eventos de la historia pueden o no estar relacionados entre sí.

Para ello (McCloud, 2008) identifica las siguientes características del cómic artístico:

1) Narrativo

El guionista es responsable de narrar y contar la historia a través de la secuencia de imágenes dentro de las viñetas; por lo tanto, los cómics transmiten sus historias en forma de viñetas, que a menudo son paneles rectangulares dispuestos de modo que se lean de izquierda a derecha. y en orden ascendente.

2) Lenguaje visual y verbal

Puede que haya o no texto que acompañe los globos de diálogo, pero las expresiones faciales y el lenguaje corporal de los personajes dentro del marco sirven como una representación visual del mensaje. A menudo se incluye un resumen, si lo hay, en un cuadro en la base de la viñeta.

3) Entretenedor

Al igual que otros tipos de expresión creativa, la historieta no tiene ningún propósito social más allá de divertir a la gente, satirizar al mundo o comunicarse con sus lectores. Los cómics no pretenden enseñar nada al lector, ya que están hechos para entretenerlo con imágenes y fragmentos de historias. En otras palabras, el cómic cumple su propósito; puede educar y entretener a los lectores cuando presenta material adecuado.

4) Narra infinidad de historias.

Además de transmitir ideas, pensamientos y emociones, las historietas también pueden transmitir una variedad de géneros, como acción, ficción, drama, suspenso, romance, etc., y los gráficos a menudo representan los eventos relatados en el texto que acompaña a la viñeta.

2.3.1.8. La historieta como herramienta educativa en la iniciación artística

La historieta se considera a menudo como la combinación perfecta de elementos visuales y narración textual, pero rara vez se lo reconoce como una forma legítima de expresión artística. Este subgénero, a veces conocido como cómics, puede estar subestimado, pero tiene un potencial significativo.

Según Carrier (2000), Toku (2001) y Eisner (2007) el cómic, como una expresión artística o creativa, consta de los siguientes cinco elementos:

- El cómic narra una historia.

- Los cómics presentan una estructura secuencial, con viñetas organizadas para la comprensión del lector.
- Por lo general combinan imágenes y texto.
- Involucra personajes y escenarios reconocibles en la trama.
- Se difunde como un medio de comunicación de masas dirigido a un público lector.

A muchos estudiantes modernos les gusta dibujar cuentos y volver a dibujar sin cesar sus personajes de cómics y dibujos animados favoritos. Muchos niños de primaria y secundaria llevan consigo un cuaderno (o una sección de uno) en el que dibuja, dibujan o garabatean y, a diferencia de un diario privado, muestran con orgullo su trabajo para que todos lo vean, todos los que tengan curiosidad.

2.3.1.9. Elementos de la historieta

En la actualidad la historieta como medio masivo de comunicación es utilizado para transmitir ideas determinadas al receptor, entre ellas se tiene los de humor y seriedad; ambas expresiones en su mayoría, abordan temas de carácter político, histórico y social; en otras palabras, está determinado por los elementos que nos permite captar lo esencial y profundidad de la historieta.

Para el enfoque de Acosta (2011) citado por Rocano (2019), señala que:

Esto ilustra las diversas aplicaciones del cómic, particularmente en la educación, donde su efectividad depende de las técnicas empleadas por el docente para lograr los objetivos educativos deseados.

Comprender los componentes de un cómic implica reconocer sus elementos internos, cada uno con un nombre distinto que revela su composición y esencia. (p. 89)

Los elementos de la historieta se presentan a nivel icónico y lingüístico, tal como se describe:

Nivel icónico

Se tiene los siguientes:

1) La viñeta

Uno de los propósitos de las caricaturas es transmitir una idea o mensaje visualmente mediante el uso de expresiones que se representan en recuadros alrededor de cada escenario que ocurre en las historietas o cómics. Por tanto, una

viñeta es el panel de historieta que retrata visualmente un determinado momento y lugar en el arco narrativo del cómic.

Según los estudios de Javier Boller y Diego Dógar (2000), en la mayoría de los casos, las viñetas ocurren en una variedad de planos y movimientos, y toman la forma de rectángulos rectangulares con líneas rectas que incluyen los indicadores icónicos y lingüísticos que cuentan la historia (pp. 31-32).

Por otro lado, Acevedo (1978) menciona que una viñeta es una escena breve de una narración más larga que representa visualmente el momento y el lugar donde tiene lugar la acción. La viñeta puede considerarse como la unidad significativa más pequeña de un cómic (p. 73).

En la exposición de ambos autores se evidencia claramente nos dan una perspectiva respecto a este elemento, que lo identifican y definen entre uno de los elementos más importante e imprescindible en la estructura de una historieta. Lo que cada vez está más claro, es que las viñetas se constituyen como una de las vías más importantes para expresar artística y gráficamente las opiniones para hacerlas llegar de una forma efectiva, original y atractiva al receptor.

2) Dibujo

El dibujo uno de los elementos importantes de la historieta que define el lenguaje específico al representar la historia, es decir, es la manera particular de contar una historia. La particularidad de este elemento está relacionada al género, a las características del soporte y sobre todo a la subjetividad del dibujante.

Es importante enfatizar que las imágenes de los cómics, que sirven como representaciones de información valorada por el lector, están incrustadas dentro de las viñetas, que se entienden como el escenario en el que tienen lugar los diálogos y las acciones de los personajes.

Para Bedard (2003) la ilustración del cómic representa la mente consciente, pero también alude al subconsciente. Siempre que se muestren en viñetas, el simbolismo y los mensajes o historias que transmite la imagen son lo que despierta nuestra atención, no su perfección estética. (p. 39).

3) Los planos.

El artista de un cómic, al igual que un fotógrafo o director de una película, utiliza una variedad de puntos de vista y perspectivas para transmitir la verdad dentro de las limitaciones de las imágenes. Los planos son los fotogramas de una narración en los que se proporciona información sobre el entorno de un personaje, a menudo

desde una variedad de perspectivas que toman canónicamente en cuenta la forma humana.

En ese contexto, Juan Romera (2019) indica que:

Con las fotografías podemos atraer al lector más hacia la narrativa. Que el lector capte las emociones de los personajes, el escenario por el que transitan y las acciones que realizan. El cómic será más atractivo si incluyes una amplia gama de tomas, pero eso no implica que todas deban aparecer en cada página. Dado que cada narrativa es diferente, tendremos que emplear una cantidad diferente de tomas para cada una. (p. 78)

4) El globo o el bocadillo

Es donde los autores ponen las palabras que realmente usan los personajes. Tiene un diseño dividido. En el primero, el texto está contenido dentro de un globo. En segundo lugar, la esquina indica al hablante resaltándolo en el panel. El globo, a menudo conocido como bocadillo, es un tropo exclusivo de los cómics y las caricaturas que se utiliza para incluir conversaciones y monólogos internos en el lenguaje visual de los dibujos animados. Según esta interpretación, la forma de un bocadillo o globo indica la naturaleza de la comunicación que contiene.

Vives (2001) define al bocadillo como los diálogos y pensamientos de dibujos animados a menudo se muestran como globos de diálogo o pensamientos superpuestos sobre las cabezas de los personajes (p. 258).

Según el enfoque de Rodríguez Diéguez, J. L. (1991), es donde se escriben los pensamientos y diálogos de los personajes. La sección superior, o globo, representa los pensamientos o el habla del personaje, mientras que la parte inferior, la esquina o delta, representa la posición del personaje (p. 121).

La aplicación de globos de diálogo o burbujas de pensamiento con forma geométrica ayuda a incluir visualmente la conversación o el monólogo interno de los protagonistas en el marco distintivo de la viñeta. Sin embargo, la forma del globo utilizado en el cómic transmite varias connotaciones, como resaltar al hablante, su estado de ánimo o sus circunstancias actuales.

- Un contorno con forma de nubes representa palabras que el personaje está pensando.
- Un contorno trazado con líneas temblorosas denota una voz temblorosa y comunica sentimientos de debilidad, miedo, o frío, entre otros.

- Un contorno con forma de dientes de sierra indica un grito, enfado, o explosión.
- Un contorno con líneas discontinuas señala que los personajes están hablando en voz baja para comunicar secretos o confidencias.

El globo, a menudo conocido como bocadillo, es un tropo exclusivo de los cómics y las caricaturas que se utiliza para incluir conversaciones y monólogos internos en el lenguaje visual de los dibujos animados.

5) Los ángulos de visión

El punto de vista es la posición ventajosa desde la que se puede ver la actividad. Así, la elección de un plano o un ángulo de mirada generarán ciertos efectos expresivos en el cómic, como añadir profundidad y volumen a la viñeta o darle un aire de grandeza (o falta de ella).

Para lo cual, Vives (2001) afirma que las siguientes posiciones ventajosas son adecuadas para representar muchos tipos de temas, incluidas personas y paisajes (p. 258), y entre ellos tenemos:

- Picado: Una vista de pájaro de un objeto o persona.
- En contrapicado: Lo que ves aquí es una copia de lo que aparece a continuación.
- Normal u horizontal: Lo que se muestra se ve desde el nivel de los hombros o de los ojos.

6) Figuras cinéticas

En lugar de palabras, el lector puede simplemente seguir la acción de la historia mirando las líneas cinéticas, que son símbolos visuales que proporcionan energía e intensidad a la historia. Se emplean gráficos como este para crear la ilusión de que los actores y otros elementos de las viñetas se están moviendo realmente, y también muestran el camino tomado por estos componentes.

De la misma forma, Vives (2001) menciona que:

A las imágenes se les puede dar una sensación de movimiento agregando líneas, nubes, puntos e imágenes repetidas. Todos sabemos que los gráficos de los cómics son estáticos, por lo que se utilizan varios métodos para transmitir movimiento; Uno de los más comunes implica el empleo de líneas cinéticas, que muestran al lector el camino que ha tomado el personaje (p. 258).

En base a sus estudios, Román Gubern (1999) sintetiza que:

La apariencia de movimiento o trayectoria se transmite mediante señales cinéticas. A menudo se muestra en los cómics con una variedad de líneas cercanas y paralelas que pueden ser escasas o gruesas para transmitir significado (como dirección, movimiento o énfasis). Sin embargo, a veces se omiten las líneas cinéticas, lo que nos deja en la oscuridad sobre el camino que siguen los componentes en movimiento. (p.123)

7) Las metáforas visuales o ideogramas

En los cómics modernos, la metáfora visual sirve como pilar retórico; facilita la transmisión de ideas y contenidos a través de medios visuales, al mismo tiempo que proporciona un medio para transmitir visualmente emociones, pasiones y otros estados intangibles del ser.

Según el enfoque, Vives (2001) señala que la caricatura o el cómic ha ido desarrollando metáforas visuales de una manera comparable a cómo se crean las metáforas verbales.

De acuerdo con Gubern (1999), las metáforas nos ayudan a comunicar visualmente experiencias mentales, sensoriales y conceptuales al traducir afirmaciones habladas en imágenes (p. 125).

Para Quintana (2000), las metáforas visuales son dibujos simbólicos que funcionan como un recurso retórico para ayudar en la transmisión de un concepto mediante el uso de una imagen asociada. Debido a su alcance imaginativo, encuentra un amplio uso en los cómics, particularmente en el ámbito del marketing.

Por el contrario, el Currículo Nacional en Materia de Comunicación del Ministerio de Educación establece que: "Las metáforas visuales son símbolos icónicos convencionales que expresan emociones violentas, etc.". Ambas fuentes coinciden en que una metáfora visualizada es un dibujo gráfico de algunas formas simbólicas que expresan mensajes metafóricos, es decir representativos. También está establecido que una metáfora visual es el uso de imágenes para expresar pensamientos, emociones y otros intangibles. Por ejemplo: para mostrar que un personaje tiene una "idea brillante", puedes dibujar una bombilla sobre su cabeza; para demostrar que está realmente furioso, puedes dibujar sapos y serpientes saliendo de su boca, etc. Por tanto, la fuerza de las metáforas visuales radica en el hecho de que somos capaces de vincular dos ideas de lo "real e imaginario", que se retratan en

una sola imagen, más allá de todo el potencial que ya tiene la abstracción de conceptos al traducirlos en dibujos.

8) El código gestual

Al crear cómics, los gestos son igualmente cruciales. Te permiten comunicarte gráficamente de una manera que se entiende en todas partes, lo que los convierte en una característica estándar de las historietas. Los cambios en la expresión del rostro, así como de las manos y los pies, transmiten la variedad de sentimientos experimentados por los personajes.

Estos códigos se entienden comúnmente y constituyen una de las formas estándar del cómic, que da expresión a la obra de arte. Los cambios en la expresión del rostro, así como de las manos y los pies, transmiten la variedad de sentimientos experimentados por los personajes.

En conclusión, los gestos son las manifestaciones físicas de una forma de comunicación distinta de la palabra o la escritura. Dependiendo del contexto, estos comentarios pueden contradecir, apoyar, fortalecer o complementar la declaración original.

9) Color e iluminación

La luz, no los objetos en sí, es la responsable de la aparición del color. Por eso hablamos del brillo (o claridad) de los colores. Proporciona un indicador de la luminancia del color en estudio; un valor más bajo indica una luminosidad más baja, mientras que un valor más alto indica lo contrario.

Para lo cual, Román Gubern (1999), corrobora que, el color se puede utilizar para establecer aún más las personalidades de personas y lugares, aprender más sobre el autor del mensaje e incluso hacer que el destinatario experimente un sentido de pertenencia o alienación (p. 141).

Por lo tanto, dentro de un cómic, el color y la iluminación colaboran con otros elementos visuales y narrativos para avanzar en la trama del cómic. En esencia, comprender la conexión entre la luz y el color requiere reconocer que el color se hace visible mediante la luz, ya que a través de la luz percibimos las formas y sus colores asociados.

A) Nivel lingüístico

1) El texto

El texto del cómic transmite los pensamientos y conversaciones de los personajes, proporciona contexto y evoca los sonidos del mundo real mediante el uso

de onomatopeyas. El texto del cómic conforma esta sección. Puedes utilizar muchas herramientas para estar siempre consciente de cómo te expresas. Usar todas las letras mayúsculas puede considerarse como un grito. También se puede utilizar como señal de movimiento y a distancias designadas.

Para Gómez (2020), si bien no se requiere texto, a menudo se incorpora en las caricaturas a través de medios como globos de diálogo, letreros, textos sueltos y onomatopeyas. El diálogo de los personajes normalmente está contenido dentro de los globos, a menos que se dé afuera para mostrar que están gritando.

Según los estudios de Gili (1991), es una representación visual en papel. Cuando la historia lo requiere, la fuente se pone en negrita o más grande, el orador habla más lento o el mensaje se vuelve sangriento (p. 130).

Asimismo, Acevedo (1978) menciona que: “Para transmitir los pensamientos y conversaciones de los personajes, el texto combina la palabra escrita con la obra de arte icónica” (p. 113).

En aras de la continuidad y la legibilidad, se señala que el texto del cómic es la representación literal del mensaje (ya sea hablado o mental).

2) La cartela y el cartucho

La voz del guionista aparece en un cartucho en la parte superior de cada viñeta rectangular, y el cartucho es un tipo especial de cartucho que conecta dos viñetas. En este contexto, "parte narrada" se refiere a la sección del cuento que proporciona el narrador. A menudo está encerrado en un recuadro en la parte superior de la viñeta.

- J.M. Parramón dice que está ahí para preparar la escena o proporcionar más contexto, mientras que Juan Acevedo y Jess Cuadrado dicen que es la voz del narrador o "voz de afuera". De manera similar a cómo el trabajo del cartucho es conectar escenas, el cartucho en el trabajo de Roberto Aparicio es darle voz al narrador. Por último, pero no menos importante, los más específicos Luis Gasca y Román Gubern le asignan dos funciones, utilizando la terminología de Roland Barthes:

- La de anclaje, si aclara el contenido de la imagen, y
- La de conmutación, si facilita la continuidad narrativa.

En conclusión, la cartela o cartucho es una zona rectangular que se utiliza para recoger texto en una historieta, aunque suele situarse fuera de la viñeta o entre

dos separadas. A menudo se presenta horizontalmente y se lo denomina cartelera cuando sirve para describir los acontecimientos de una viñeta.

3) La onomatopeya

Es una herramienta para representar ruidos tanto dentro como fuera del globo de diálogo, y representa la emulación y representación de ruidos como las revoluciones del motor de una motocicleta: *¡brrrrum, brrrrum!*; ametralladora: *¡ra-ta-tá!*, *¡ra-ta-tá!*; aplausos: *¡plas, plas!*; asco: *¡aj!*, *¡puaj!*; aullido del lobo: *¡auuu!*; balido de la oveja: *¡beee!*; beso: *chuic, mua*; bofetada: *¡zas!*; *¡paf!* Etc. Hay espacio para todos estos ruidos onomatopéyicos dentro y fuera del globo.

La onomatopeya es una figura retórica muy utilizada en cómics y tiras cómicas que consiste en la repetición o imitación de ruidos que coinciden con algún rasgo de la realidad.

2.3.1.10. Género de la historieta

Los cómics son un tipo de narración ilustrada, y gráfica contada mediante una secuencia de fotogramas dibujados basados en un guion preexistente, que a menudo gira en torno a un personaje principal y un tema clave o punto de la trama. Cada imagen tiene conversaciones con sus etiquetas correspondientes, y el argumento se aclara a través de las acciones, gestos y expresiones faciales de las figuras. Aquí están algunos ejemplos:

1. **Cómico o satírico:** Su función principal es divertir a sus lectores; las situaciones que describe y la forma en que presenta sus ideas pretenden ser humorísticas.
2. **Aventuras:** Son los favoritos entre la población juvenil, su objetivo es describir o contar historias en las que los héroes desempeñan un papel central.
3. **Ciencia ficción:** El objetivo es describir o contar una historia en la que la tecnología de vanguardia y la consiguiente agitación social juegan un papel fundamental.
4. **Policiaco:** Aquí utilizan actores del mundo real para crear escenarios ficticios, por lo que los policías y los delincuentes están siempre en movimiento.
5. **De contenido para mayores:** Por su carácter explícito, este género está restringido a mayores de 18 años.
6. **Terror:** Este tipo de producción requiere la guía de los padres debido al nivel de terror y tensión que crea a lo largo del cuento.

7. Manga: Las influencias culturales occidentales se pueden ver en los arquetipos de personajes consistentes y las estructuras narrativas de estas obras.

2.3.1.11. Factores para dibujar

Según Diego Matos (2010), podemos comprender el relato con solo examinar las fotografías, que constituyen el 70% del producto (en una estimación aproximada). La escritura, ya sea en los bocadillos que dan voz a los personajes o en los cartuchos que significan voz en off, descripción o información, también es crucial.

(<https://www.zonanegativa.com>)

Las siguientes son las consideraciones artísticas que influyen en la creación del cómic:

Factores de contenido

1) Ritmo o interés narrativo

La concretización de los componentes por parte de este elemento no debe alterar su comprensión, ya que comprende la síntesis de representaciones visuales que minimiza el número de fotogramas en las viñetas. Para captar la atención del lector, el guion que hayas escrito debe evitar repeticiones innecesarias y, en cambio, ser concreto, conciso, particular u ofrecer una síntesis del crecimiento de la trama y los pasos secuenciales de la acción.

Al hablar del arte de la narrativa, Diana P. Morales (2019) señala que a menudo se pasa por alto el ritmo al que se mueve el texto y ocurren los acontecimientos a pesar de su importancia. El ritmo del cuento es la percepción que tiene el lector del ritmo al que se desarrolla la historia.

El ritmo y el interés narrativos sirven para transmitir la acción de la historia al lector alterando su percepción del ritmo de la historia. Esto es algo que estamos bastante acostumbrados a percibir, ya que es obvio si un cómic u otro cuento avanzan a un ritmo rápido o lento.

2) Movimiento determinado por la narración

Hay dos factores importantes que conviene tener en cuenta para captar la atención del lector. El primer factor implica los movimientos de los personajes, que pueden emplearse para situarlos dinámicamente en entornos diversos y variados. Además, los cambios de escenas se pueden utilizar estratégicamente para mejorar la

contextualización de la narrativa. El segundo factor pertenece a la acción, que engloba las actividades realizadas dentro del guion narrativo y su asociación con el contexto general.

Como hemos visto, la movilidad narrativa tiene que ver con hacia donde van el protagonista y el antagonista de tu historia, tema importante para transmitir su mensaje de forma clara y eficaz al lector. Es crucial tener a los personajes en el espacio en todo momento para que el mundo que intentas crear tenga sentido.

En conclusión, el escultor español Valentín Falcón (2019) sostiene que la personalidad única y el estilo interpretativo de un personaje se desarrollan a través de sus acciones físicas. Cuanto más complejas sean tus flexiones y rotaciones, más señales matizadas y matizadas podrás transmitir.

3) Dramatización literaria

En concreto, llama la atención sobre los textos narrativos dentro de los globos a través de diálogos establecidos en las escenas (conversaciones de los personajes dentro del guion), generando entusiasmo por el tema de la narración dentro del texto, que será elaborado previamente despertando en el lector la curiosidad y el deseo de descubrir situaciones y acontecimientos trágicos o cómicos.

Respecto a ello, Tejerina Lobo (1994) manifiesta que:

Una dramatización se considera "completa" si "coordina las cuatro herramientas que convencionalmente consideramos básicas para este fin: expresión lingüística, corporal, plástica y rítmica musical". Todos ellos pueden desarrollarse a través del juego dramático, a veces en rápida sucesión e inspirados por la alegría del proceso. Sin público, un intérprete puede simplemente cambiar de lugar con el personaje humorístico, siendo la expresión, la inventiva y la comunicación los objetivos principales de la obra. La dramatización está fuertemente relacionada con los cómics y otras formas de expresión creativa como el teatro. (p. 89)

4) Acción y suspense en la narración

El cómic gráfico se basa en gran medida en la representación visual, revelando la progresión de la historia a través de paneles que se correlacionan entre sí de forma estricta uno a uno. La descripción narrativa de acontecimientos dramáticos que producen suspenso y miseria debe enfatizar estos momentos, planteando preguntas como "¿Qué pasará?" La pregunta es cómo. ¿Sucederá esto?

¿Deberíamos esperar que sobreviva? ¿De qué manera planea resolver este problema?, etc.

En esa línea, Josep Prósper Ribes (2019) afirma que: “La técnica narrativa del suspense es una herramienta que se utiliza para generar anticipación y ansiedad en la audiencia cuando se encuentra con una secuencia de acontecimientos dentro de una historia”. Este efecto también se evoca cuando los cómics se publican en entregas, episodios o capítulos, y a menudo concluyen con frases como "continuará" o "continuará". Estas indicaciones están diseñadas para despertar la curiosidad del lector y animarlo a seguir la narración hasta su conclusión.

En resumen, el suspenso es la parte de una historia que hace que el lector se pregunte qué pasará después. El lector u observador no está seguro de si el protagonista logrará o no sus objetivos debido a lo que está en juego. La clave es deducir qué hay en el cómic que obliga al espectador o lector a continuar.

A) Factores de forma

1) Tipología y expresión

Las expresiones faciales del actor cambian a medida que revelan más sobre el trabajo en cuestión, incluida la función del personaje, las cualidades físicas del actor y el contexto social en el que se desarrolla la acción. Encarnan a los héroes de la historia y proporcionan la interpretación de sus acciones.

Las características físicas de los personajes que intervienen en el cómic ilustrado son el foco de la investigación tipológica de Diego Matos (2010). Importante no tanto para crear fuentes sino para brindar a los lectores lo que quieren ver (y leer). Esto lleva a que la audiencia quiera interactuar con personajes que se ajusten a los estereotipos que han desarrollado.

El lector quiere y desea en secreto que el protagonista actúe con "buena cara" y el antagonista con "mala cara". Vale la pena señalar que a veces los lectores quedan desprevenidos cuando se transponen los valores tipológicos tradicionales, con el "chico bueno" poniendo una "cara mala" y el "chico malo" pretendiendo ser "bueno". Lo mismo ocurre con las representaciones estereotipadas de mujeres y personajes secundarios. Todos comprendemos intuitivamente los sistemas mentales básicos. Las páginas se vuelven más desafiantes a medida que avanza la historia y los personajes se ven obligados a actuar o tomar decisiones.

La tipología de expresión, entonces, es la colección de caracteres ilustrativos utilizados para realzar el significado original del texto al transmitir ideas que serían

difíciles de transmitir solo por medios visuales, como movimiento, sentimiento, etc.
(<https://www.zonanegativa.com>)

2) Composición

Para evitar la monotonía y la agrupación de sus personajes, este aspecto busca la singularidad de una colección de escenas gráficas colocándolas en un ángulo visual que cambia continuamente los planos dentro de las viñetas. Aquí hay algunas cosas en las que pensar:

- Los personajes deben evitar tener una cantidad excesiva de detalles gráficos, y sus elementos no deben parecer demasiado alejados o separados.
- Es importante que el encuadre sea adecuado para el tema que se desea presentar.
- Se debe seleccionar un recorte apropiado de las imágenes gráficas para destacar las escenas.
- Se recomienda representar el volumen en diversas posiciones, como la vista en tres cuartos.

Al incluir componentes dinámicos basados en esquemas geométricos (triángulo, círculo, cuadrado, rectángulo, etc.) o esquemas tipográficos (C, J, L, S, Y, Z, etc.), la composición asimétrica consigue una vitalidad de sus formas creativas y relieves.

Finalmente, mientras haces contrastes, debes pensar en los equilibrios de color con los que imprimirás o dibujarás; Esto significa usar negro o gris, y hacer que los colores y el contraste dentro de la caricatura se muestren más en blanco.

3) Iluminación

La luz juega un papel fundamental en el ámbito de la ilustración, permitiendo la percepción del volumen a través de la representación de expresión y contrastes. Abarca tanto el día como la noche, y actúa como la fuerza direccional predominante en el ámbito de los cómics. Específicamente, las técnicas frontales, lateral y de retroiluminación imbuyen a las representaciones gráficas de un sentido de espiritualidad, subjetividad y feminidad, facilitando así la comunicación efectiva de la narrativa visual.

Debido a que el artista (muchas veces con información previa del autor) puede regular la luz y el color, se conecta con el color, la figura y el fondo a la hora de trasladar sentimientos a lectores y espectadores. Al centrarse en el elemento objetivo, es posible mejorar la percepción visual.

Es necesario establecer un contraste entre la persona y el fondo para llamar la atención sobre un tema determinado. Las sombras y sutilezas proyectadas por diversas fuentes de iluminación pueden alterar la forma en que interpretamos las superficies y las profundidades. Dado que puede emplearse como medio de autoexpresión, el color es igualmente crucial. Los colores saturados transmiten energía, mientras que los apagados crean calma. La gama y densidad de los colores utilizados también influyen en cómo se perciben y las emociones que provocan.

4) Diversificación y dramatización gráfica

Aquí se deben tener en cuenta los talentos de los artistas para dramatizar, utilizar adecuadamente planos, encuadres y ángulos visuales, y agregar todo a los efectos y diseños de páginas. Puede descubrir herramientas visuales como onomatopeyas y plantillas de bocadillos (incluidos bocadillos estándar, bocadillos de pensamiento, bocadillos de voz en off, bocadillos de diálogo eléctricos y más) aquí. Cuando estas herramientas se utilizan de manera reflexiva y estratégica, la historia tendrá ritmo, se mantendrá la atención del lector y la trama avanzará de modo que el lector no sienta que tiene que "correr" detrás de la puerta.

Planificar y delinear los conceptos fundamentales para hacer una tira cómica requiere considerar la diversificación y la exageración visual. El trabajo del guionista en el guion de un cómic es desarrollar la historia y el diálogo, confiando al mismo tiempo en la capacidad del artista para darle vida visual a esos elementos. Es decir, el resultado final no es la suma de sus partes, sino un todo coherente formado tanto por palabras como por imágenes. Conjunto de elementos que en conjunto forman un cuento y son de carácter artístico; después de todo, escribir es, en esencia, el acto de contar historias. Esta es la primera etapa; la segunda etapa ocurre en los salones de los lectores. Para decirlo de otra manera, como dijo Robert Louis Stevenson (autor de *La isla del tesoro*): "Quien escribe entierra un tesoro y quien lee lo encuentra, pero es un tesoro diferente".

A) Factores expresivos

En el entendido de que a las variables establecidas por Parramón les faltan algunas apreciaciones para la mejor valoración y realización del cómic creativo por parte de los estudiantes, a continuación, se dan los siguientes elementos como recomendación a estos factores existentes.

1) Creatividad

Por su parte, Rodríguez (1999) asevera lo siguiente:

Así como conecta ideas y utiliza conocimientos internos o externos del mundo y el contexto para articularlas y ofrecer soluciones a problemas particulares, la creatividad es vista como procedimientos cognitivos, que representan una capacidad humana para generar ideas artísticas frescas e innovadoras, expresiones, imbuidas de características únicas determinadas por el creador.

Al juzgar el progreso de los estudiantes, es fundamental tener en cuenta su capacidad para pensar creativamente. Esto se puede hacer observando cómo abordaron un problema o cómo abordaron un tema en sus cómics, los cuales deben basarse en su investigación de antecedentes. (p. 56)

2) Expresividad

En ese contexto, Abad (2006) determina que:

El aspecto social de la expresión artística permite al artista y al público reflexionar sobre el tema que quieren expresar, así como volverse más sensibles y conscientes a través de la creación transformadora, la expresión de emociones y sentimientos, y el desarrollo de la seguridad y la confianza en uno mismo. Las características estéticas que fomentan una mente creativa son aquellas que surgen del empleo de materiales y métodos adecuados para representar y expresar ideas en las obras de arte. (p. 56)

3) Originalidad

Como seres humanos, tenemos la capacidad única de pensar fuera de lo común y generar ideas e invenciones novedosas y revolucionarias en un instante, simplemente aplicando nuestro conjunto de conocimientos existentes a nuestro entorno inmediato. Son peculiaridades expresivas únicas del autor que, a través de la exteriorización de sus pensamientos, arrojan luz sobre su destreza como artista.

4) Mensaje

Según Salzer (1984), en el ámbito de la expresión creativa, los iconos y símbolos emiten señales de comunicación relacionadas con la realidad, siendo los receptores quienes decodifican y captan el mensaje que el emisor pretende transmitir.

2.3.1.12. Funciones de la historieta

Los estudiantes pueden aprender a expresar y compartir creativamente su mundo interior, pensamientos y sentimientos mediante el uso de imágenes y palabras al crear sus propios cómics. Esto demuestra que la comedia, como forma de expresión creativa, no tiene ningún propósito práctico más allá de divertir al público y transmitir mensajes a los lectores. Tiene un propósito unificador en la dinámica cultural de la sociedad, ya que se reconoce como una historia visual que emplea un lenguaje textual e iconográfico.

Por lo cual, Barrero (2002) indica que, el cómic está creado para utilizarlo como dispositivo de distracción. Sin embargo, con el tiempo, ha ido incluyendo tareas adicionales, como la función educativa o instructiva, que ahora son valiosos activos estratégicos.

a) Función comunicadora

Los cómics son una forma convincente de narración porque emplean detalles personales sobre el autor y el lector para crear una experiencia inmersiva diseñada para lograr ciertos objetivos. En este material, el autor expresa el significado previsto para que el lector lo descifre, lo evalúe o reflexione.

b) Función crítica

El cómic es una representación visual de una narrativa con expectativas predefinidas que, cuando se lee, provoca una respuesta emocional de la audiencia. Debido a los importantes temas que plantean estas narrativas, que abarcan las divisiones económicas, políticas y sociales de la sociedad moderna, se requiere un análisis crítico antes de poder sacar conclusiones definitivas.

c) Función lúdica

Guzmán (2017) afirma que los alumnos se sienten más motivados para aprender cuando leen cómics, novelas gráficas o manga. Muchos cómics construyen sus historias en torno a cuestiones políticas, económicas y sociales, a menudo con recursos humorísticos como diálogos y características de personajes exagerados; otros relatan sucesos fantásticos que transportan al lector a realidades alternativas; Se crean escenarios y acciones fantásticas, propias de la imaginación y la creatividad.

d) Función educativa

Como resultado de sus múltiples aplicaciones posibles, esta herramienta infrautilizada en el aula es ahora más visible. Muchos textos lingüísticos y sociales

emplean esta estrategia para captar la atención de los estudiantes, pero pocas veces se explota en todo su potencial en el área educativa ya que tiene características propias que le permiten producir atracción y motivación en los estudiantes.

2.3.1.13. Educación y didáctica de la historieta

Dado que el cómic puede utilizarse en los procesos de enseñanza y aprendizaje de cualquier tema, y que puede trabajarse de forma integrada, vinculando diferentes áreas del conocimiento, su utilización en el ámbito educativo es sustancial. Barraza (2006) piensa que este material puede ser utilizado en la formación docente ya que no necesita explicaciones y aclaraciones demasiado complejas para que los alumnos de primaria las lean y comprendan.

El uso de la historieta en la educación ofrece diversas oportunidades pedagógicas, pero su éxito depende de la orientación deliberada del profesor. Esto implica fijar objetivos claros y diseñar actividades que abarquen la inducción, la motivación, la profundización, el refuerzo y la reflexión, ya sea dentro o fuera del aula. El compromiso efectivo con los cómics exige que los profesores aclaren sus intenciones, asegurándose de que los estudiantes las comprendan. Los alumnos también deben obtener una comprensión integral de los diversos atributos y técnicas utilizados en este medio artístico para comunicar eficazmente sus ideas a través de los cómics.

Por tanto, la historieta o cómic contribuye al desarrollo de procesos meta cognitivos, tal y como afirman Williams y Burden (citado por Alonso, 2012). Esto se debe a que la adición de otros elementos que apoyan a los estudiantes a dominar su aprendizaje inherente y establecer sus propios objetivos crea las condiciones ideales que los movilizan hacia aprender a aprender.

Los aspectos pedagógicos de los cómics desempeñan un papel crucial a la hora de fomentar el crecimiento de las habilidades artísticas creativas, mejorar las habilidades de comprensión lectora y ampliar el vocabulario. En concreto, el hecho de crear cómics a partir de experiencias personales facilita el avance de la escritura narrativa, descriptiva y argumentativa, fomentando así el desarrollo de la expresión oral. Este proceso también anima a los estudiantes a prestar mucha atención a detalles específicos dentro del medio cómico, fortaleciendo así su comprensión y dominio de las reglas gramaticales. Además, la interacción con los cómics cultiva la capacidad de los estudiantes para sintetizar información y, en última instancia,

contribuye al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico al analizar el contenido textual. De manera similar, facilita la contemplación y comprensión de la actualidad social y cultural, permitiendo así la aplicación de la ética y los valores individuales. En este sentido, fomenta una disposición crítica hacia el entorno de los estudiantes y estimula el ingenio en la creación de dichos recursos instructivos.

Cuando un estudiante lee un cómic o una novela gráfica, lo guía un impulso interno que lo motiva e insta a actuar, concepto apoyado por Barreiro (2000), especialmente cuando el contenido se alinea con los intereses del estudiante. Por lo tanto, es crucial enfatizar que los cómics, con sus elementos visuales, mejoran significativamente la motivación de los estudiantes. Como señala Cuadrado (1997), ciertos atributos hacen de los cómics un recurso inspirador porque fomentan la creatividad y el pensamiento crítico. A través de historias y personajes, los cómics estimulan la imaginación y brindan oportunidades para crear y explorar nuevas aventuras.

2.3.1.14. Integración de la historieta como proyecto artístico formativo

Como se ha demostrado, existen numerosos cómics disponibles que pueden ser empleados de manera efectiva en la enseñanza. La noción de emplearlos con fines didácticos surge simplemente al considerarlos como una vía de comunicación social en el aula. Esta aproximación promueve una lectura crítica del medio, donde tanto el docente como los alumnos analizan los estereotipos y patrones sociales presentes en los cómics comerciales. De este modo, se logra una mejor comprensión de los procesos que operan en diversas formas de medios de comunicación.

Asimismo, se puede formar a los estudiantes en la creación de cómics y cómo comunicar ideas a través de esta forma de expresión visual y gráfica. El proceso de elaboración de cómics sigue una progresión, similar a la de cualquier medio audiovisual. Comienza con la elección del tema inicial, seguido por la investigación del mismo, la elaboración de guiones literarios y técnicos, la creación de ilustraciones (aspecto icónico), la secuenciación, montaje y edición de los paneles, culminando con la impresión y distribución a los lectores.

En conclusión, los proyectos de investigación se benefician de la creación de cómics en el aula porque facilita el aprendizaje de secuencias de imágenes, profundiza la comprensión de las relaciones causa-efecto por parte de los estudiantes,

les ayuda a mejorar sus habilidades de comunicación oral y escrita y, lo más importante, fomenta sus imaginaciones combinado con un toque creativo.

2.3.2. Interpretación estética de la historieta

Los estudiantes pueden beneficiarse de la influencia cultural y el refinamiento que típicamente viene con el mundo del Arte y la Estética al utilizar las historietas como modelo de valores y estimulante de la sensibilidad a través del proceso de interpretación estética.

Sobre el particular, Ortega (2014) señala lo siguiente:

Esta afirmación sugiere que el cómic debería verse como un campo distintivo de creación y comprensión dentro de su sistema estructural. El género desafía constantemente los límites de la comunicación, la estética, la ideología y la tecnología, y simultáneamente introduce temas y convenciones novedosos dentro del lenguaje visual tradicional (pág. 30).

Cuando se ve a través de esta lente, la interpretación estética de la historia puede verse como un medio por el cual el protagonista crece en autoconciencia y conocimiento del mundo que lo rodea.

El cómic o la caricatura es sólo un descendiente de esta necesidad de contar historias; A veces se le conoce como el "novenio arte", a la par de las bellas artes más convencionales. Hay escritura e ilustración, pero lo que realmente importa es que se cuente una historia y que se presente de una manera imaginativa y hermosa.

Will Eisner, el inventor del cómic, resumió el medio llamándolo "un arte secuencial, porque organiza una complejidad de acciones e ideas en una disposición encadenada de dibujos y palabras para contar una historia o poner en escena una idea". El objetivo, ya sea en el cine o en la escritura, es lo que más importa.

2.3.2.1. Valores artísticos

El término "valores artísticos" se utiliza para describir la importancia que se le da a la interpretación estética que respalda los esfuerzos del artista (o en este caso, de los estudiantes) apoya ideales como la mentalidad abierta, la compasión, la comprensión y la cooperación, así como cualidades como la imaginación, la originalidad, la autoexpresión, el aprecio, la comunicación, la iniciativa y la colaboración. Además, fomenta la integración académica, social y cultural, lo que conduce a la transformación social a través de la participación activa de los individuos.

2.3.3. Vivencias personales

2.3.3.1. Definición

Aquello que uno ha vivido o experimentado en carne propia es lo que se entiende por “experiencia personal” en el vocabulario de la RAE. Es una concepción mental elaborada que los individuos desarrollan, dependiendo de su personalidad, experiencias previas, capacidad de pensamiento, intereses individuales y posición en la comunidad y la sociedad, para explicar por qué las perspectivas de cada uno sobre los mismos fenómenos son únicas.

Rodríguez (2015) sostiene que:

La calificación de Vygotsky de la experiencia como "experiencia a la que se le atribuye significado" en la unidad entre el individuo y el entorno es cierta. Lo que te hace quién eres es la suma de las experiencias que has tenido a lo largo de tu vida. Estos nos enseñan lecciones valiosas que nos preparan para los desafíos del mundo real. (p. 65)

En ese entender, Wilhelm (2009) señala que:

La suma total de todas las energías psíquicas en acción es el contenido de la experiencia, que es lo que significa estar vivo y ser humano. La intersección de la observación, la reflexión y la comprensión es la base de las ciencias integrales. Lo que esto implica es que una experiencia es un evento místico que el individuo siente profundamente y, como resultado, cambia su perspectiva del mundo.

Lo que te hace quién eres es la suma de las experiencias que has tenido a lo largo de tu vida. Estos nos enseñan lecciones valiosas que nos preparan para los desafíos del mundo real. Dado que las personas tienen respuestas diversas a los desafíos de la vida, la calidad de las experiencias de cada persona variará. No todo el mundo puede ni puede crecer a partir de sus errores pasados.

A veces anticipamos varios resultados de las mismas acciones. Por eso es fundamental aprender a aprovechar al máximo cada evento, positivo o desagradable. No todo va bien en la vida y todos tenemos que pasar momentos difíciles. Cada momento es una oportunidad para tener un impacto positivo en el mundo y darle propósito a nuestra vida. (p. 98)

Gadamer (1999) concluye en:

“Verdad y método” al enfatizar la palabra “experiencia” para describir lo que el individuo y la comunidad aprenden y experimentan y se representan en el lenguaje común. Para este autor la realidad pensada representa la objetivación de la experiencia. En otras palabras, la experiencia es única en el sentido de que representa la suma total de las interpretaciones elaboradas que una persona hace de sus propias experiencias. Una forma de ilustrar la diferencia es considerar el hecho de que varias personas pueden compartir la misma realidad a la vez, como la pérdida de un ser querido, la llegada de un nuevo hijo, un evento catastrófico o un acto de autoritarismo. Sin embargo, la interpretación que cada persona hace de los mismos fenómenos es única, ya que es una elaboración de los rasgos únicos del individuo, como su personalidad, experiencias de vida, habilidades reflexivas, pasatiempos y posición social. (p. 65)

2.3.4. Desarrollo creativo

2.3.4.1. Definición de creatividad

Los humanos siempre hemos tenido capacidad de creatividad; es intrínseco a quienes son como especie. Sin embargo, durante mucho tiempo esta cualidad no fue valorada tanto como podría haber sido. Sólo últimamente hemos visto surgir teóricos que apuestan por profundizar en la idea de creatividad, y hemos visto trabajos y aportaciones que aluden a esta noción.

Los profesores ahora entienden que cultivar el pensamiento creativo es crucial si quieren que sus alumnos tengan éxito en todas las facetas del aprendizaje. Sin embargo, definir y comprender la creatividad puede resultar un desafío porque a menudo se siente como un evento misterioso o una forma de iluminación ocasional. Promover la creatividad en la educación se considera educar para el cambio y producir individuos innovadores, flexibles, visionarios, proactivos y seguros de sí mismos en los actos educativos cotidianos. Es decir, forma personas que disfrutan correr riesgos y que confían en su capacidad para resolver los desafíos que encuentran en sus actividades académicas y cotidianas.

<https://www.psicologiacientifica.com>

La creatividad se define como la “facultad de crear” o la “capacidad de crear” según el diccionario (RAE, 2010). Desde este punto de vista, la creatividad es la capacidad de generar nociones novedosas, establecer conexiones novedosas entre ideas establecidas y proponer enfoques novedosos a los problemas. La creatividad puede definirse como la capacidad de pensar de maneras nuevas y diferentes.

Según J. Piaget (1976): "La creatividad puede verse como la máxima demostración de inteligencia, que representa la interacción armoniosa de la estructura cognitiva de una persona con su entorno" (pp. 33-40). La capacidad de amalgamar procesos cognitivos menos complejos, que conduzcan a la generación de conceptos o ideas novedosos, es un aspecto fundamental del desarrollo creativo. Esto posiciona la creatividad como uno de los potenciales humanos más avanzados e intrincados.

Una definición de creatividad ofrecida por Getzels & Jackson (1962), dice lo siguiente: "La creatividad es la capacidad de producir nuevas formas y reestructurar situaciones estereotipadas". Sin embargo, Parnés (1962) la define como "la capacidad de encontrar relaciones entre ideas previamente no relacionadas", que luego "se manifiestan en forma de nuevos esquemas, experiencias o nuevos productos".

La creatividad es la capacidad humana de imaginar, planificar y hacer realidad nuevas ideas, conceptos, imágenes y experiencias. Tiene que ver con el potencial para crear algo completamente nuevo, ya sea un conjunto de pensamientos, un conjunto de ideas o un conjunto de vínculos entre ellos completamente nuevo.

En resumen, participar en la expresión creativa siempre ha sido una forma de expresión personal y social que busca conectarse con la unidad ontológica de la fuente, el fundamento, la raíz de donde emergen todas las formas de vida. De manera similar, la expresión de originalidad en los esfuerzos artísticos es crucial para destacar entre la multitud.

2.3.4.2. Dimensiones de la creatividad

Los estudios contemporáneos de Guilford (1984), Feldhusen (1995) y Sternberg (1997), postulan la dimensión cognoscitiva y otra emocional que participan dentro de un proceso creativo.

a) Dimensión cognoscitiva

Según esta teoría, el pensamiento creativo se considera un proceso mental que tiene varios puntos en común:

- **Fluidez:** Se trata de utilizar un proceso cognitivo, reunir pensamientos en conjuntos y generar muchas respuestas apropiadas.

- **Flexibilidad:** Implica cambiar el punto de vista, recategorizar las experiencias y abordar el problema desde una nueva dirección.
- **Originalidad:** La clave es encontrar formas originales y creativas de vincular conceptos que de otro modo podrían parecer desconectados.
- **Elaboración:** La ampliación y complejidad de los conceptos resulta de la adición de detalles intrigantes.

b) Dimensión emocional

También considera la creación como un proceso emocional que tiene las siguientes características:

- **Curiosidad:** El proceso implica jugar con las posibilidades y preguntar "¿y si lo hago de esta manera?" y usar el instinto para encontrar un nuevo enfoque.
- **Complejidad:** Es experimentar la dificultad de dar sentido a piezas aparentemente no relacionadas y reconstruir el todo.
- **Correr riesgos:** La confianza en la capacidad de uno para crear ideas únicas y novedosas surge de la voluntad de transmitir tales pensamientos a pesar de la posibilidad de rechazo o crítica.
- **Imaginación y fantasía:** Imagínese en la situación de otras personas y tenga una idea sólida de lo que puede suceder a continuación.

Gardner, H. (2001) manifiesta que:

Un individuo creativo es alguien que constantemente genera soluciones para resolver problemas, introduce productos nuevos o explora nuevas ideas dentro de un dominio específico de una manera que inicialmente no es convencional pero que finalmente gana aceptación dentro de un contexto cultural particular. En términos más simples, la creatividad o el pensamiento original se refieren a la capacidad de idear soluciones innovadoras para problemas comunes. Se ha observado que los estudiantes sobresalen en áreas fundamentales, incluida su mayor sensibilidad a los estímulos, su expresión desinhibida de la creatividad a través de actividades como la creación de cómics u otras formas de expresión artística, y su notable capacidad de imaginación y fantasía, generando constantemente conceptos novedosos, a menudo desprendido de la

realidad. Tanto el público en general como los educadores quieren este talento, ya que es la clave para liberar todo el potencial de los estudiantes. Sin embargo, brechas fundamentales en la educación impiden que los estudiantes realicen plenamente su potencial creativo. (pp. 45-46)

2.3.4.3. Etapas de la creatividad

a) Etapa de preparación

En este punto, es importante recalcar que la originalidad no es algo que se pueda lograr en el vacío; más bien, requiere familiaridad con el problema en cuestión, experiencia en las áreas relevantes y el deseo de buscar soluciones originales. También se requieren habilidades emocionales como la resiliencia frente a los reveses, al igual que la capacidad de seguir adelante cuando la mente racional y analítica se fatiga o se estanca.

Dado que la mente creativa es la que necesita actuar, se le debe permitir seguir cada paso con calma y cuidado antes de que se pueda lograr un nuevo resultado, y esto es lo que implica la preparación.

b) Etapa de incubación

La mente ahora trabaja de forma espontánea y natural con pensamientos, imágenes, conexiones y emociones imprevistas, y esta etapa se define por la pasividad ya que, en resumen, no hay que hacer nada. El lenguaje común en este punto es "descansar en ello".

c) Etapa de iluminación

Se encuentra en este punto una respuesta original que parece haber llegado de la nada; sin embargo, ahora entendemos que la solución realmente requería conocimientos previos y el manejo de varias posibilidades.

2.3.4.4. La creatividad en el arte

El arte como producto o realización humana está directamente ligado a la creatividad, la cual es una capacidad que permite a cada persona generar productos únicos o creativos. En la Revista "Tradición" de la Universidad Ricardo Palma, Hugo Sánchez Carlessi (2017) señala que existen varias formas de creatividad artística, incluida la creatividad artístico-plástica, la creatividad musical-plástica, la

creatividad literaria-plástica, la creatividad escénica-plástica, la creatividad plástico-motora y la creatividad cinestésica.

Pintar, dibujar, esculpir y modelar son ejemplos de artes plásticas; La música clásica, la música popular y la música tradicional o folklórica son todos ejemplos de música plástica. Poemas, cuentos, novelas y ensayos son ejemplos de arte literario; Las obras de teatro y las películas son ejemplos de arte escénico. En los deportes, la danza y otras actividades motrices surge la creatividad plástico-motora. También se le conoce con el término "cinestésico".

Los cómics, los anuncios, los edificios, las películas, las carreras y otros campos necesitan altos niveles de complejidad en términos de inventiva.

La coexistencia del arte y la creatividad depende de la idea de que el potencial creativo de un individuo está determinado por su capacidad para convertir un objeto en una herramienta. La calidad artística de este proceso está determinada por los aspectos cualitativos y representativos en el diseño y elaboración de la herramienta, que, a su vez, refleja los intereses, sueños, percepción de la realidad, experiencias y estilo personal distintivo de la persona.

En el proceso de organización de las representaciones o simbolizaciones iniciales a través de la actividad perceptiva o cinestésica, el ser humano va modificando su entorno, y cada una de esas transformaciones constituye una creatividad o innovación, un aporte de algo nuevo al mundo. Todos los seres humanos poseen algún grado de capacidad creativa, y esta capacidad se manifiesta en muchas áreas diferentes de la vida, incluidas las artes, las ciencias, las tecnologías, las profesiones y las escuelas.

Lo que distingue al arte es su naturaleza simbólica, representativa y expresiva. Como hemos establecido, sus raíces se remontan al momento en que el hombre prehistórico aprendió a manipular un objeto inanimado para que sirviera como herramienta, arma o escudo, a menudo dotándolo de un significado simbólico o expresando una preferencia estética particular.

Por tanto, el arte es una actividad creativa porque implica una secuencia de actividades biopsicomotrices o la producción de una serie de objetos únicos con una finalidad ante todo estética, pero también comunicativa y expresiva a nivel interpersonal e intrapersonal (pp. 18-24).

2.3.5. Competencias en la educación artística

2.3.5.1. Currículo Nacional de la Educación Básica Regular (2016)

El documento oficial de la EBR, el Currículo Nacional, detalla los conocimientos y habilidades que los estudiantes deben adquirir durante su estancia en la educación básica a la luz de los valores fundacionales de la educación peruana, los objetivos declarados del programa y el Proyecto Educativo. Nacional. En este documento se establece el Perfil de Egreso de la Educación Básica, junto con los niveles previstos por ciclo, nivel y modalidades, y las progresiones de las competencias nacionales desde el inicio hasta la conclusión de la educación básica. También especifica las mejores prácticas para la evaluación formativa y la variedad curricular. Este documento fue aprobado en junio de 2016 mediante Resolución Ministerial N° 281-2016-MINEDU, la cual tomó en cuenta las sugerencias formuladas en la opinión técnica del Consejo Nacional de Educación, así como otras consultas y estudios; que los programas de educación preescolar, primaria y secundaria fueron revisados y aprobados mediante Resolución Ministerial N° 649-2016-MINEDU, la cual ya está a disposición del público gracias a la Resolución Ministerial N° 159-2017.

2.3.5.2. Área curricular Arte y Cultura

El desempeño por grados que son prueba de grados de crecimiento competencial permite al sector de Arte y Cultura promover y facilitar el desarrollo y la interrelación de competencias de los estudiantes, creando una combinación de capacidades.

A) Competencias del área de Arte y Cultura

En base al programa curricular de educación secundaria (2016)

1. Aprecia de manera crítica manifestaciones artístico-culturales

Los estudiantes interactúan con expresiones creativas y culturales con fines de observación, indagación, comprensión y reflexión. Ayuda al alumno a "leer" y comprender el arte que ve y experimenta enseñándole a reconocer, describir y evaluar sus características estéticas. El conocimiento de las circunstancias precisas de las que surgen estas manifestaciones mejora nuestra capacidad de apreciación, producción y comprensión de uno mismo, de los demás y del entorno y, por tanto, comprender estos contextos es esencial. El proceso de apreciación crítica implica no

solo obtener información sino también utilizar ese conocimiento para desarrollar juicios de valor mejor informados.

Para que los alumnos alcancen este nivel de competencia, deben integrar las siguientes habilidades:

- **Percibe manifestaciones artístico-culturales:** Comprender los aspectos sensoriales de las expresiones creativas y culturales mediante una observación minuciosa, una escucha atenta, una descripción detallada y un análisis crítico.
- **Contextualiza las manifestaciones culturales:** Comprender el contexto social, cultural e histórico de una expresión creativa es esencial para apreciar cómo sus creadores y receptores obtienen significado de ella y la transmiten.
- **Reflexiona creativa y críticamente:** Los juicios de valor se emiten después de ver, analizar y comprender las circunstancias de las expresiones creativas y culturales, lo que les exige interpretar las intenciones y significados de sus creadores.

2. Crea proyectos artísticos desde los lenguajes artísticos

El estudiante utiliza una amplia gama de medios creativos (incluidos, entre otros, artes visuales, música, danza, teatro y arte interdisciplinario) para transmitir significado y emoción. Donde uno se involucra constantemente en los procesos imaginativos, creativos y reflexivos de ideación, planificación, especificación y evaluación. Para ello, recurre a las habilidades e información que ha acumulado a través de su compromiso con la naturaleza, con una amplia gama de expresiones artístico-culturales y con diferentes lenguajes creativos. Pruebe nuevos medios, procesos y componentes estéticos sin perder de vista sus objetivos. De manera similar, comparte sus pensamientos y trabaja con otros para perfeccionar aún más sus habilidades de pensamiento crítico y creativo.

Esta competencia implica la combinación de las siguientes capacidades:

- **Explora y experimenta los lenguajes del arte:** Implica explorar, improvisar y dominar los medios, materiales, herramientas y procesos que conforman los diversos vocabularios artísticos.

- **Aplica procesos creativos:** La creatividad es el proceso de desarrollar un esfuerzo creativo individual o grupal en respuesta a una meta predeterminada mediante la aplicación del conocimiento y la generación de nuevas ideas.
- **Evalúa y socializa sus procesos y proyectos:** Llevar un diario es mantener un registro de sus pensamientos y actividades para que pueda recordarlos con más conocimiento y aprecio.

B) Algunas definiciones sobre competencia artística

Entendemos por competencia el apreciar, valorar, comprender, conocer, crear, explorar, aplicar, experimentar críticamente diferentes manifestaciones artístico culturales.

Según Chomsky (2000), consiste en la capacidad de lograr una meta o cumplir ciertos requisitos bajo condiciones específicas es lo que queremos decir cuando hablamos de "competencia". Esto se refiere a un conjunto de conocimientos y habilidades que son específicos de esa situación.

Según Kobinger (1996): “La competencia es la capacidad de llevar a cabo un rol, función, actividad o tarea de manera efectiva mediante una combinación de conductas socioafectivas y habilidades cognitivas, psicológicas, sensoriales y motoras”.

2.4. Marco Conceptual

- **Creatividad:** La habilidad para generar, un componente esencial de la humanidad que ha impulsado la evolución y el progreso de la sociedad, individuos y organizaciones. (Bolaños, 2021)
- **Imaginación:** La facultad humana para concebir mentalmente eventos, relatos o imágenes que no existen en la realidad o que son reales pero ausentes en el presente. (innovacion, 2021)
- **Arte:** Todas las formas de expresión creativa inherentes a los seres humanos, una capacidad que les permite representar sus emociones, sentimientos y percepciones en relación a sus vivencias y entorno. (conceptos A. y., 2022)

- **Historieta:** Una forma de expresión artística y medio de comunicación que consiste en una secuencia de dibujos, posiblemente acompañados de texto, que, cuando se leen secuencialmente, forman una narración, a menudo en viñetas. (conceptos h. , 2022)
- **Dibujo:** Una forma de expresión gráfica en un plano bidimensional y una de las artes visuales, utilizada a lo largo de la historia para transmitir cultura, lenguaje y comunicar ideas (libre, 2020).
- **Imagen:** La representación visual de una persona o cosa capturada por el ojo, un espejo, un dispositivo óptico, una película fotográfica, etc., mediante la proyección de los rayos de luz (Diccionacio.com, 2019).
- **Anécdota:** Un relato breve que describe un evento curioso, interesante o humorístico, generalmente utilizado en conversaciones, aunque también puede manifestarse por escrito y suele basarse en hechos reales (Anecdota, 2022).
- **Expresión:** Cualquier forma de comunicación del ser humano que se manifiesta a través de algún medio o lenguaje, ya sea verbal o no verbal. (conceptos, 2020)
- **Comunicación:** El intercambio de información entre dos o más individuos con el fin de transmitir y recibir datos. Implica un emisor, un receptor y un mensaje que se comunica. (Mariarobles.com, 2021)
- **Vivencias personales:** Experiencias profundas y emocionalmente intensas que dejan una huella en la vida de una persona, adquiridas a través de situaciones vividas. (psicologica, 2022)
- **Desarrollar:** Llevar a cabo una idea o proyecto, permitiendo que algo o alguien progrese a través de una serie de etapas sucesivas, promoviendo su crecimiento o mejora. (Gestionpolis, 2022)



CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Contexto geográfico

La investigación se realiza en la institución educativa San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44, ubicado en el distrito de Andahuaylillas, provincia Quispicanchi, región del Cusco.

La muestra se consiguió de una población de estudiantes mixta con adolescentes entre los 12, 13 y 14 años, que revelan problemas en efectuar propuestas creativas mediante el dibujo.

I. E. San Ignacio de Loyola – Fe y Alegría 44	
<p>Ubicación geográfica</p> <p>Dirección: Calle Prolongación Cahuide s/n</p> <p>Distrito: Andahuaylillas</p> <p>Provincia: Quispicanchi</p> <p>Región: Cusco</p> <p>Área: Urbana</p>	
<p>Datos de la población</p> <p>Nivel: Secundaria</p> <p>Género: Mixto</p> <p>Categoría: Escolarizado</p> <p>Turno: Mañana</p> <p>Número de alumnos de secundaria: 284</p> <p>Número de aulas: 10</p>	<p>Vista satelital</p> 

La institución educativa San Ignacio de Loyola Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas está supeditada por la administración de la UGEL QUISPICANCHI que supervisa el sistema educativo que pertenece a la GEREDU Cusco.

El objetivo de este I.E. es producir más individuos que tengan éxito en la sociedad actual en rápida evolución gracias a sus altos niveles de confianza en sí mismos, intelecto, habilidades sociales y formación académica, moral y emocional. Ubicado en el barrio Andahuaylillas, I.E. proporciona un entorno de aula enriquecedor donde cada estudiante puede desarrollar todo su potencial en todas las áreas de su ser: mente, cuerpo y alma. En conjunto, estos elementos forman el marco de la escuela, que es una propuesta de educación metódica con el objetivo general de sacar lo mejor de cada estudiante.

La I.E. posee un amplio patio, una buena infraestructura en las aulas, talleres, centro de cómputo y laboratorio, también cuenta con áreas verdes y dos lozas deportivas libres para que los estudiantes pasen sus horas de recreo de manera más satisfactorio posible.

La institución educativa San Ignacio de “Loyola Fe y Alegría 44” de Andahuaylillas es supedita por la UGEL QUISPICANCHI que supervisa el sistema educativo que pertenece a la GEREDU Cusco.

Para ayudar a las personas a prosperar en la dinámica sociedad actual, este I.E. se centra en desarrollar su perspicacia intelectual, moral y emocional, además de su confianza, inteligencia y habilidades sociales. Andahuaylillas es el hogar de I.E., una escuela que brinda a los niños una educación de primer nivel en un entorno enriquecedor, para que puedan desarrollarse plenamente intelectual, moral, física, social y emocionalmente. El sistema de la institución educativa es una propuesta en metodología educativa que incorpora estos elementos para sacar lo mejor de cada estudiante.

3.2. Contexto cultural del distrito de Andahuaylillas

Uno de los ocho distritos que conforman la Provincia de Quispicanchi en el Departamento del Cuzco en la República Peruana se llama Andahuaylillas. Comparte límites con la provincia de Paucartambo al norte, el distrito de Urcos al este, el distrito de Huaró al sur y el distrito de Lucre al oeste.

El distrito fue establecido mediante ley firmada por el presidente Ramón Castilla el 2 de enero de 1857. Esta zona alguna vez fue conocida como Antawaylla, que deriva de los términos para "cobre" y "pradera" (anta y waylla, respectivamente). Andahuaylillas fue adoptada cuando se cambió el nombre a Andahuaylas, que ya estaba en uso por una provincia más grande en el área de Apurímac.

El actual templo de San Pedro de Andahuaylillas, construido por los jesuitas a finales del siglo XVI y principios del XVII, es el atractivo turístico más popular de la ciudad por la gran calidad de sus obras de arte y su reputación como la "Sixtina Capilla" de América. Su diseño es un modelo para templos en ciudades más pequeñas. Tiene dos columnas de piedra que sobresalen hacia la puerta principal y gruesos muros característicos de la arquitectura colonial y fueron construidos con ladrillos de barro secado al sol.

Aunque el edificio en sí no tiene nada de especial, el elaborado diseño interior seguramente sorprenderá. La obra más antigua de importancia histórica es una pintura de la "Virgen de la Asunción" del artista español Esteban Murillo. También se pueden ver murales que representan la búsqueda de la gloria por parte del hombre, algunos de los cuales se atribuyen a Luis de Riaño (siglo XVII). A este artista también se le atribuyen las pinturas decorativas de los pedestales y un famoso óleo de San Miguel Arcángel.

El templo también cuenta con un magnífico órgano, orfebrería plateada y un altar barroco, así como una colección nunca antes vista de pinturas de la Escuela Cusqueña que representan la vida de San Pedro (en impresionantes marcos de pan de oro).

Hay tres enormes cruces talladas al frente de esta catedral, cada una de las cuales representa una de las tres personas de la Santísima Trinidad (el Padre, el Hijo y el Espíritu Santo).

Para llegar a la estructura principal, primero hay que atravesar una barrera que mezcla los estilos inca y colonial. Dos esculturas cuadrúpedas adornan el dintel del lado occidental de la nave, y el baptisterio está en el lado izquierdo, con el epígrafe "Yo lo bautizo en el nombre del Padre, del Hijo y del Espíritu Santo. Amén" escrito alrededor de su entrada en latín, español, quechua, aymara y pukina (hoy extinto).

Frescos de diseños geométricos y flores adornadas con escamas de oro cubren las paredes y el techo en una cantidad asombrosa. Un alto altar barroco

elaborado en madera de cedro y adornado con pan de oro tiene en el centro una efigie de la "Virgen del Rosario". Las planchas de plata adornan su tabernáculo. Hay una sección de espejos en la parte inferior que también sirve como reflector para la luz de las velas y para la luz natural que se filtra a través de la cerca.

Esta área alberga una enorme Plaza de Armas a la sombra de palmeras y árboles de pisonay (o coral). Es ampliamente considerado como uno de los espacios públicos más bellos de la zona.

Las celebraciones de San Sebastián, Semana Santa, el Señor de Qoyllurrit'i, San Pedro y San Pablo y la Virgen de la Asunción se encuentran entre los eventos religiosos más venerados de la región.

Una notable celebración del Culto al Maíz, la "Fiesta Regional Sara Raymi" se lleva a cabo anualmente en marzo en la zona de Huaro de la provincia de Quispicanchi. Cuenta la leyenda que el sol transformó a la joven en una planta alta con hojas de color verde pálido y cabello amarillo brillante para que se pudiera llevar a cabo el festival. Junto con su opulento séquito, el curaca (literalmente "señor del lugar") rinde homenaje a Mamá Sara implorándole a la estrella que nunca olvide sus dulces granos.

Según los historiadores, la festividad caía en Hatun Kuski Raymoray, el sexto mes del año. Esta celebración cultural se lleva a cabo anualmente el último fin de semana de mayo y presenta una recreación de la misma narrativa. El calendario inca comenzaba en diciembre, por lo que este evento probablemente tuvo lugar alrededor de mayo, que es cuando cae el sexto mes del calendario. Esta celebración de la memoria revivió en 1990 y continúa hasta el día de hoy.

Por lo tanto, la celebración del "Sara Raymi" es una antigua tradición andina practicada por los pueblos de la zona de Huaro en Cusco, quienes veneran al gigantesco maíz blanco como un objeto sagrado.

3.3. Población y Muestra

3.3.1. Población

La compone 57 estudiantes del segundo grado de educación secundaria del colegio San Ignacio de Loyola Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas, de las cuales se obtendrá la muestra.

3.3.2. Muestra

La muestra definitiva es como sigue:

Tabla 1. Muestra inicial y muestra final

3. Muestra inicial	Muestra final
57 alumnos	12 alumnos

La muestra final corresponde a 12 estudiantes con quienes se logró la aplicación del presente proyecto de investigación

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

Técnica

- Observación directa
- Cuestionario

Instrumento

- Ficha de observación
- Guía de cuestionario

3.5. Técnicas para la obtención de la información

- Se utilizó el cuaderno de campo como instrumento para recoger la información pedagógica del avance de la investigación.
- Se ha empleado equipo multimedia (filmadora) como instrumento para grabar la información pedagógica y estética.
- También se ha utilizado los teléfonos móviles o celulares, que en algunos momentos era necesario.

3.6. Procesamiento y análisis de la información

Explorar, transformar y analizar datos es el proceso de descubrir tendencias y patrones que revelen cualidades esenciales, impulsen la eficiencia para ayudar en la toma de decisiones, etc.

Dado que los datos cualitativos pueden originarse en cualquier lugar y tomar la forma de texto, audio, imágenes o videos, un enfoque de vanguardia para el análisis de datos permite que los sistemas y las organizaciones operen a partir de análisis automatizados en tiempo real, lo que garantiza un impacto instantáneo y de alto impacto. recomendaciones.

Para esta investigación se aplicó lo siguiente:

- Evaluación pedagógica e interpretativa mediante el uso de indicadores.
- Examen de las categorías y procesos de desglose de datos en relación con los resultados de la investigación estética.

3.6.1. Primer nivel de análisis cualitativo:

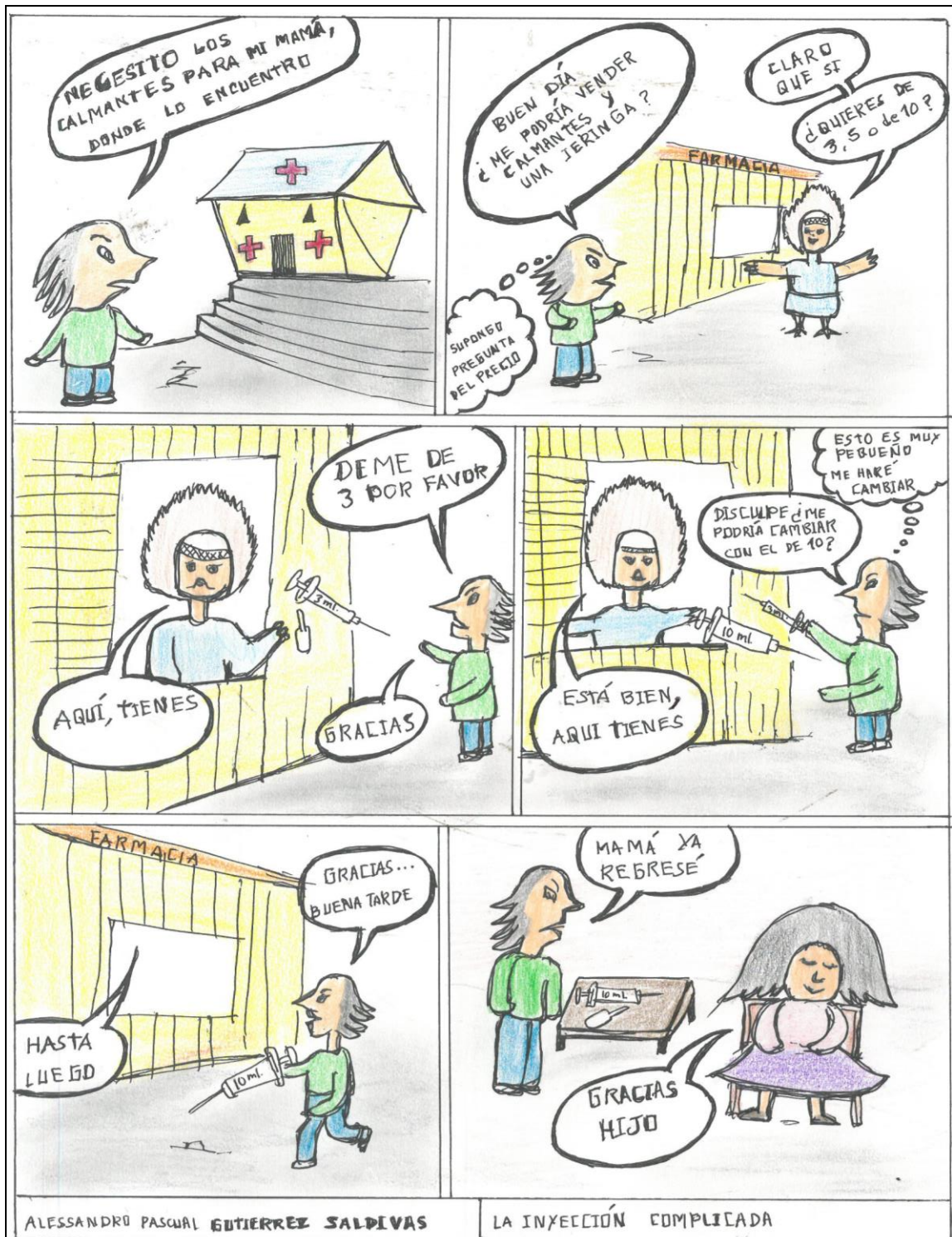
La recopilación y el análisis de datos se realizan casi simultáneamente; además, no existe un método estándar de análisis ya que cada investigación tiene necesidades diferentes (Hernández Sampeiri, 2014, p. 418).

Las categorías (y códigos) establecidas en esta etapa del análisis deben tener una relación transparente con los datos que representan.

La técnica se basa en el hecho de que estas partes tienen cualidades, significados y orígenes similares. (Hernández Sampeiri, 2014, p. 427).

Primer Nivel: Análisis e interpretación ícono simbólica

Figura 1. Muestra 01



Título: La inyección complicada

Estudiante: GUTIÉRREZ SALDIVAS, Alessandro Pascual

Tabla 2. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 01

Título de la obra La inyección complicada				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECTIVO	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Íconos	Personaje 1	La historieta muestra a un joven parado con ojos grandes, y un peinado muy peculiar.	El estudiante se identifica con la imagen de la historieta que se halla en actitud pensativa.	El personaje de la historieta narra que cuando estaba mal de salud su mamá, salió a comprar a una farmacia medicamentos y una jeringa de inyección; tuvo que caminar de una farmacia a otra hasta encontrar los productos, y cuando encontró cotizó los precios y escogió el más acertado y necesario para la medicación de su madre.
	Personaje 2	En las viñetas dos, tres y cuatro se aprecia a una mujer con ojos pequeños, un sujetador de cabello que controla la ondulación poco exagerada.	La mujer que expende en la farmacia al parecer se encuentra de mal humor porque se nota los ojos pequeños y el ceño fruncido.	
Ícono simbólico	Casa inmueble	Es una construcción de dos plantas con una puerta principal y dos ventanas, en el muro se perciben las cruces rojas que tienen relación con la salud.	La construcción del inmueble por la representación de las cruces rojas se refiere a un hospital o centro de salud.	

	Globos (y viñetas)	Se observa iconos fonéticos que acompañan a los personajes que se encuentran en cada una de las escenas de la historieta.	Dentro de estos íconos se encuentran frases que dan cuenta la narración de la historieta.
Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> - Necesito los calmantes para mi mamá, dónde los encuentro. - Buen día, ¿me podría vender los calmantes y una jeringa? - Claro que, si ¿quieres de 3, 5 o de 10? - Supongo pregunta del precio - Deme de 3 por favor - Aquí, tienes - Gracias - Esto es muy pequeño me hare cambiar - Disculpe ¿me podría cambiar con el de 10? - Está bien aquí tienes - Gracias buena tarde - Hasta luego - Mamá ya regresé - Gracias, hijo 		

Interpretación:

El personaje de la historieta narra que cuando estaba mal de salud su mamá, salió a comprar a una farmacia medicamentos y una jeringa de inyección, tuvo que caminar de una farmacia a otra hasta encontrar los productos, y cuando encontró cotizó los precios, escogió el más acertado y necesario para la medicación de su madre.

Símbolos:

Las frases que simbolizan la historieta son:

- Necesito los calmantes para mi mamá, donde los encuentro
- Buen día ¿me podría vender los calmantes y una jeringa?
- Claro que, si ¿quieres de 3, 5 o de 10?
- Supongo pregunta del precio
- Deme de 3 por favor
- Aquí, tienes
- Gracias

- Esto es muy pequeño me hare cambiar
- Disculpe ¿me podría cambiar con el de 10?
- Está bien, aquí tienes
- Gracias buena tarde
- Hasta luego
- Mamá ya regresé
- Gracias, hijo

Personal:

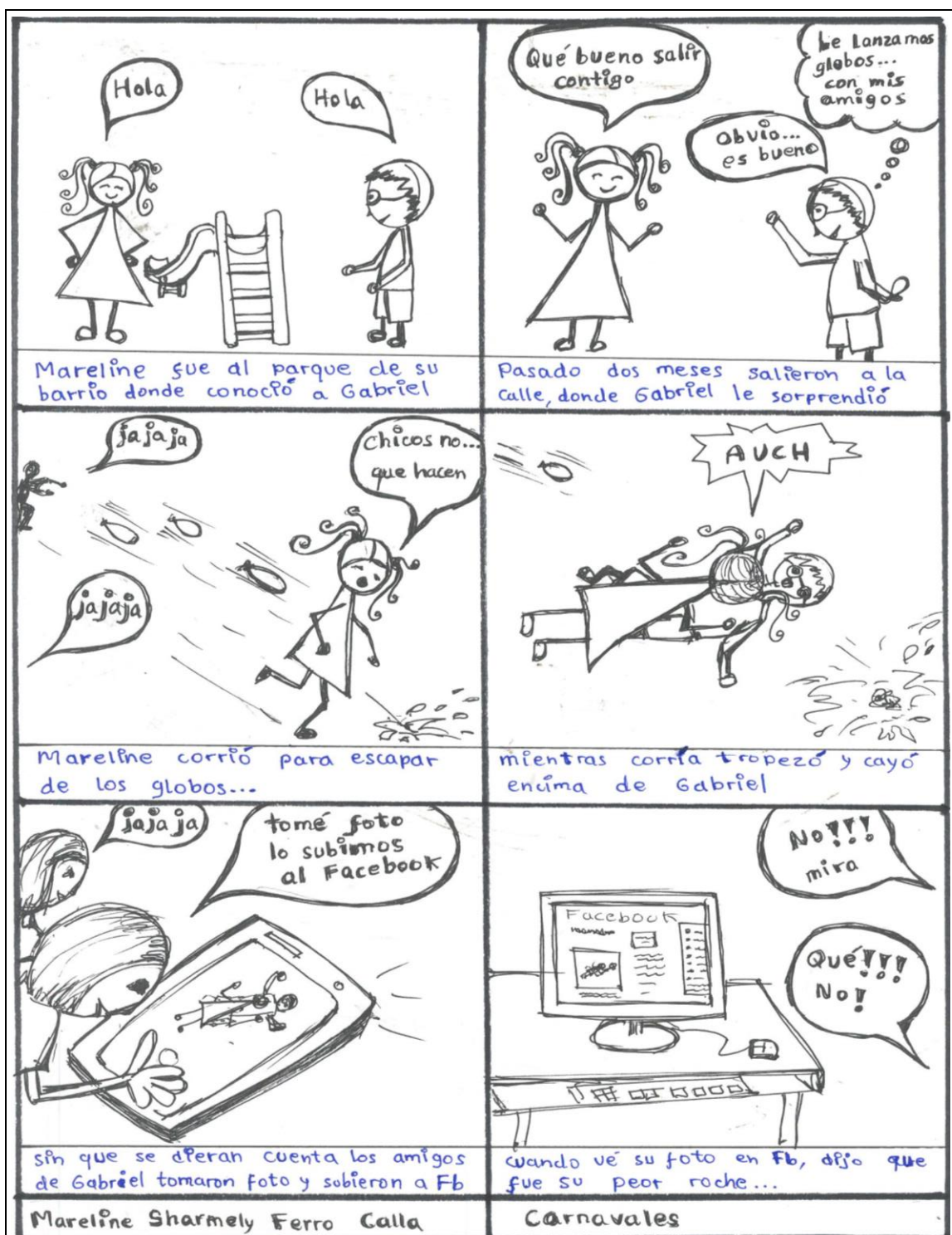
El autor se identifica con el personaje de la historieta, bastante simplificado y sencillo, pues se basa en una de sus vivencias personales que trasciende en sus recuerdos por el trato que le dieron y su forma de actuar frente a esas circunstancias. Esta representación refleja lo que más adelante quería ser, por la forma y tamaño de su cabellera, y lo más resaltante es el peinado. De la historieta se puede rescatar la manera como mantiene la calma y serenidad al momento de petitionar los calmantes y la jeringa, a pesar de no entenderse con la vendedora; pues, el personaje que se representa en la historieta actúa de muy apresurado y nervioso, pero aun así demuestra sus valores y emplea una expresión moderada. Finalmente compró y se retiró de la farmacia muy rápido para acudir a su madre que se encontraba postrada y mal de salud en su casa.

Tabla 3. Análisis interpretativo estético MUESTRA 01

La inyección complicada		
Dimensión creativa	Taxonomía / valor	Características / valores estéticos
Género	Historieta	El estudiante narra en la historieta sus estados de humor y cambios de ánimo, trasladándolo a un fragmento gráfico. Él se da cuenta de su forma de ser y se representa con ciertas características que desearía tener como, por ejemplo: el cabello grande y con el peinado atrás; asimismo mostraba su fastidio por la atención en la farmacia, que al parecer no le explicaron acerca de las características de la jeringa que requería para su mamá. Las imágenes tanto de las personas como de los objetos están representadas espontáneamente con sus características reconocibles, como la farmacia, el símbolo de la cruz roja y otros. Finalmente tuvo un desenlace cotidiano y satisfactorio.
Técnica	Dibujo de viñetas	Es una representación de personajes con trazos retocados. En la mayoría de las imágenes utiliza formas geométricas, y se observa la presencia de algunas líneas onduladas en sus trazos que son continuas y algunas variadas.
Instrumentos	Lápiz, borrador, bolígrafo negro, tarjador, papel y otros.	Grafito suave 2B, cartulina blanca A4, marcador de tinta indeleble y lapicero negro “fine pen”.
Tendencia	Naif	En este dibujo se aplica esta corriente artística, caracterizada por la espontaneidad con trazos simples y mixtos. Es una forma de expresión gráfica que plasma imágenes sobre un espacio plano. Donde el mensaje se representa de la forma más expresiva, sencilla y pura.

Figura 2. Muestra 02

Primer nivel: Análisis e interpretación icono simbólica



Título: Carnavales

Estudiante: FERRO CALLA, Mareline Sharmely

Tabla 4. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 02

Título de la obra “Los carnavales”				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECTIVO	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACION (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Íconos	Personaje 1	En la viñeta se aprecia a una jovencita que camina por el parque, tiene ojos pequeños, cabello ondulado con dos colas y se saluda amigablemente con Gabriel, vecino del barrio y futuro mejor amigo.	La estudiante se identifica y muestra una imagen de frente en movimiento, con una actitud inquietante y nerviosa frente a Gabriel.	Un día cuando me iba a la academia cerca al parque me saludé con Gabriel, un vecino y futuro amigo del barrio; después de dos meses, ya por de las fiestas de carnaval, llevaba en mis manos un spray de espuma, momentos en que me volví a encontrar
	Personaje 2	Gabriel, está en posición de perfil con cabello corto y ojos pequeños, también saluda amigablemente, pero en la segunda, lleva oculto un globo de agua con intención de mojarla; hasta que en una persecución ella cae encima de Gabriel, y los amigos le toman fotos y lo suben al Facebook.	La jovencita después de dos meses inocente y confiada se saluda Gabriel, quien será su mejor amigo; este con mucho disimulo está dispuesto a jugar con globos de agua, aparecen sus amigos, lo persiguen y ella cae encima de Gabriel y ahí empieza una amistad pura.	con Gabriel y nos saludamos; pero, no me di cuenta de su intenciones, de un momento a otro me atacaron con globos de agua, empecé a correr para escaparme de este ataque carnavalesco, y accidentalmente caí encima de Gabriel, ¡Oh, que roche!; me tomaron fotos y los publicaron por Facebook, otro roche; ahí es donde

Ícono simbólico	Calle y parque	En las viñetas se observa un ambiente de barrio, las calles y un parque infantil que muestra un típico rodadero.	El ambiente nostálgico le trae recuerdos a la jovencita, es un lugar referente para ella y los vecinos, donde fue mojada con agua y cayó en la amistad de Gabriel.	empezó una amistad verdadera con Gabriel.
	Globos (y viñetas)	Se observa iconos fonéticos que acompañan a los personajes que se encuentran en cada escena de la historieta.	Dentro de estos iconos se encuentran frases que dan cuenta la narración anecdótica de los personajes	
Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> - Hola - Hola - Qué bueno salir contigo - Le lanzamos globos con mis amigos - Obvio...es bueno - Ja, ja, ja. - Chicos no...que hacen - ¡Auch - Ja, ja, ja - Tomé foto lo subimos al Facebook - ¡¡¡No!!! Mira - ¡¡¡Qué!!! ¡No! 			

Interpretación:

Un día cuando me iba a la academia cerca al parque me saludé con Gabriel, un vecino y futuro amigo del barrio; después de dos meses, ya por de las fiestas de carnaval, llevaba en mis manos un spray de espuma, momentos en que me volví a encontrar con Gabriel y nos saludamos; pero no me di cuenta de su intenciones, de un momento a otro me atacaron con globos de agua, empecé a correr para escaparme de este ataque carnavalesco, y accidentalmente caí encima de

Gabriel, ¡Oh, que roche!; me tomaron fotos y los publicaron por Facebook, otro roche; ahí es donde empezó una amistad verdadera con Gabriel.

Símbolos:

- Hola
- Hola
- Qué bueno salir contigo
- Le lanzamos globos con mis amigos
- Obvio...es bueno
- Ja, ja, ja.
- Chicos no...que hacen
- ¡Auch!
- Ja, ja, ja
- Tomé foto lo subimos al Facebook
- ¡¡¡No!!! Mira
- ¡¡¡Qué!!! ¡No!

Personal:

La estudiante en su trabajo se representa a sí misma, donde reflejan una jovencita bastante alegre, con las características reales según su contexto, y se muestra con mucha inquietud hasta en su forma de vestir; es una situación vivida en un momento del pasado. Las personas por naturaleza siempre recordamos y comentamos hechos anecdóticos de nuestras vivencias; y en la historieta se aprecia claramente momentos inolvidables de gratitud o tristeza que lo llevamos dentro de nosotros. En este trabajo gráfico narrativo se representa a personajes espontáneos que están relacionados con sus vivencias personales y realistas muy peculiar en las personas de nuestro medio andino.

Tabla 5. Análisis interpretativo estético MUESTRA 02

Carnavales		
Dimensión creativa	Taxonomía / valor	Características / valores estéticos
Género	Historieta	En esta expresión gráfico narrativo la estudiante muestra una anécdota de su vida, que da a conocer sus emociones en compañía de su amigo. Ella se representa con cabello y un peinado que lo caracterice, su forma de vestir es bastante simplificada, donde se muestra tal cual es, y se percibe cambios constantes en sus emociones, grafica lugares reales con características reconocibles como la calle, parque, globos con agua; finalmente se observa un desenlace propio de la juventud adolescente que cae encima de amigo, motivo para que empieza una amistad.
Técnica	Dibujo de viñetas	Es una representación de personajes con trazos directos sin retocar. En algunas imágenes utiliza formas geométricas así también algunas líneas onduladas, líneas continuas, dinámicas y variadas.
Instrumentos	Lápiz, borrador, lapicero, tarjador y cuaderno de dibujo.	Grafito suave 2B, cartulina blanca A4 y marcador de tinta indeleble.
Tendencia	Simplificado	En este dibujo se aplica la simplicidad con trazos simples y combinados. Donde se representa de la forma más expresiva, sencilla y pura.

Figura 3. Muestra 03

Primer nivel: Análisis e interpretación icono simbólica



Título: La caída inolvidable

Estudiante: TECSI TURPO, Alexandra

Tabla 6. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 03

Título de la obra “La caída inolvidable”				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECTIVO	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Íconos	Personaje 1	Se aprecia a una niña pequeña caminando con ojos grandes, cabello corto y sujetado con ganchito rosado; chompa rosada y pantalón azul.	La estudiante se identifica como una persona alegre con ganas de vivir, muestra actitud de entusiasmo de compartir sus emociones.	Una noche estuve caminando en la calle junto a mi hermana, en son de broma ella me pidió que la cargara, yo toda valiente la cargué, así caminamos un trecho, en eso pasamos por un charco de agua; a pesar de que mi hermana me advertía para no hacerla caer, en un descuido caímos en medio charco y nos ensuciamos con lodo acumulado, ella se molestó y me gritó, para luego enfurecida empezó a perseguirme.
	Personaje 2	Por otro se observa a una niña caminando con ojos grandes, cabello corto y sujetado con ganchito amarillo; chompa verde y pantalón marrón.	El otro personaje es la hermanita de la estudiante, al parecer se muestra un poco desganada, pero ante la iniciativa, entre en el juego.	
Ícono simbólico	calle	Es una calle peculiar, de nuestros pueblos donde se observa charcos de barro.	En la calle los charcos de agua son como espejos, y las casas se muestran coloridas como el arco iris.	

	Globos (y viñetas)	Se observa iconos fonéticos que acompañan a los personajes que se encuentran en cada escena de la historieta.	Dentro de estos iconos se encuentran frases que dan cuenta la narración anecdótica de los personajes
Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> - - Que noche hermana - Sííí...abu... - Oye hermanita cárgame - Pero...pero...am... - Ya está bien - Jajaja - Crees que no voy a poder - Si me haces caer te mato - Cuidado hay un charco - Ay mi brazo - Nooo...!!! - Ahora si vas a morir - Nooo...!!! 		

Interpretación:

Una noche estuve caminando en la calle junto a mi hermana, en son de broma ella me pidió que la cargara, yo toda valiente la cargué, así caminamos un trecho, en eso pasamos por un charco de agua; a pesar de que mi hermana me advertía para no hacerla caer, en un descuido caímos en medio charco y nos ensuciamos con lodo acumulado, ella se molestó y me gritó, para luego enfurecida empezó a perseguirme.

Símbolos:

- Que noche hermana
- Sííí...abu...
- Oye hermanita cárgame
- Pero...pero...am...
- Ya está bien
- Jajaja
- Crees que no voy a poder

- Si me haces caer te mato
- Cuidado hay un charco
- Ay mi brazo
- Nooo...!!!
- Ahora si vas a morir
- Nooo...!!!

Personal:

La estudiante que realizó el trabajo se representa a sí misma, es un personaje bastante agraciado con cualidades, son hechos que han acontecido en la vida real, con situaciones anecdóticas vividas en un momento, los cuales se hicieron inolvidables, porque muchas veces las personas olvidamos muchas cosas trascendentales de nuestra existencia. A pesar de todo, ella recuerda momentos aparentemente insignificantes. En el trabajo se representa personajes espontaneas los cuales están relacionadas con la vida y el recuerdo.

Tabla 7. Análisis interpretativo estético MUESTRA 03

La caída		
Dimensión creativa	Taxonomía / valor	Características / valores estéticos
Género	Historieta	La estudiante narra una anécdota mostrando su estado de ánimo y humor en compañía de su hermana, trasladándolo a una situación gráfica. Ella se representa con un peinado que le caracteriza su forma de vestir a pesar de que no necesariamente es lo primordial, mostrando su inquietud por la atención hacia su hermana ya que muchas veces las personas queremos eso, la atención y el interés de alguien en el momento de estar juntos, dibujando lugares existentes con características reconocibles como es la calle con charco de agua, con espontaneidad. Teniendo un desenlace cotidiano y de satisfacción.
Técnica	Dibujo de viñetas	Es una representación de personajes en un espacio abierto con trazos directos. Utiliza en algunas las líneas onduladas en sus trazos, líneas continuas, dinámicas y variadas.

Instrumentos	Lápiz, borrador, bolígrafo de color negro, tarjador y cuaderno de dibujo.	Grafito suave 2B, cartulina blanca A4, lapicero negro y fine pen.
Tendencia	Naif	Se aplica la corriente artística, caracterizada por la ingenuidad y espontaneidad con trazos simples y mixtos, donde se representa de la forma más expresiva, sencilla y pura.

Figura 4. Muestra 04

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Panel 1 (Top Left): A thatched-roof building labeled "MARIPOSARIO". A sign says "Al fin llegamos". A woman says "Si... que lindo lugar".

Panel 2 (Top Right): A woman says "Será un día divertido". A sign says "MARIPOSA" and "ENTRADA".

Panel 3 (Middle Left): A woman says "Quiero ver cómo se alimenta". A sign says "Asombroso hay mariposas de varios colores".

Panel 4 (Middle Right): A woman has a butterfly on her nose and says "AAAAHH! Una mariposa se me pegó!!!". A woman says "tranquila que te lo saco".

Panel 5 (Bottom Left): A woman says "ya lo saqué". A woman says "que divertido". A woman says "ja ja ja".

Panel 6 (Bottom Right): A woman says "vamos a casa". A woman says "nunca más volveré a molestar las mariposas". A woman says "si". A sign says "SALIDA". A woman says "fue un día divertido".

Anai Marisel Quispe Saloma Un día en el Mariposario

Título: Un día en el mariposario
Estudiante: QUISPE SALOMA, Anai Marisel

Tabla 8. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 04*Primer Nivel: Análisis e interpretación estética*

Título de la obra Un día en el mariposario				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECTIVO	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Íconos	Personaje 1	Se aprecia un personaje con vestido fucsia, brazos abiertos y una cabellera que presenta dos trenzas con un peculiar estilo.	Este personaje se identifica con una posición de frente en movimiento con actitud positiva y con ganas de disfrutar el momento con las mariposas.	La estudiante narra de la siguiente manera: Cuando mi familia y yo viajamos a Puerto Maldonado íbamos a distintos lugares, y fuimos al mariposario, era un lugar donde criaban mariposas, cuando entramos había muchas de ellas multicolores y atractivas. Mi mamá se aproximó a ver las mariposas, y cuando nos acercamos una de ellas muy grande se le pegó en la cara, ella empezó a gritar muy fuerte, una vez calmada yo le tuve que sacar la mariposa, luego todos nos reímos de lo ocurrido.
	Personaje 2	Se observa a otro personaje de estatura baja, gordita con vestimenta anaranjada y una cola en la cabellera que se muestra con los brazos abiertos.	Este personaje muestra bastante entusiasmo y se identifica con movimientos que contagian, con actitud positiva y ganas el vivir el momento en el mariposario.	
	Otros personajes	Se aprecia un grupo de personas en posición de frente con los brazos abiertos y sus peinados singulares.	Los otros personajes representan a sus familiares también con una disposición de compartir todas las experiencias en familia.	

Ícono simbólico	Casa	Habitación con letrero que indica el nombre del lugar	Es una casa que a través de ella se administra el mariposario.	Ya para salir dijo ya nunca más voy a molestar a las mariposas.
	Árbol y mariposas	El árbol se presenta con bastantes hojas, donde se hallan mariposas de diferentes colores y tamaños.	Representa a las plantas que se encuentra dentro de ese contexto, donde existe mariposas, las cuales son esencia del mariposario.	
	Globos (y viñetas)	Se observa iconos fonéticos que acompañan a los personajes que se encuentran en cada escena de la historieta.	Dentro de estos iconos se encuentran frases que dan cuenta la narración anecdótica de los personajes	
Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> - Al fin llegamos - Sí...que lindo lugar - Será un día divertido - Quiero ver cómo se alimenta - Asombroso hay mariposas de varios colores - Aaaaahh!!! - ¡¡¡Una mariposa se me pegó!!! - Tranquila que yo te saco - Ya lo saqué - Que alivio - Jajaja, jajaja, jajaja - Vamos a casa - Sí - Nunca más vuelvo a molestar las mariposas - Fue un día divertido 			

Interpretación:

La estudiante narra de la siguiente manera: Cuando mi familia y yo viajamos a Puerto Maldonado íbamos a distintos lugares, y fuimos al mariposario, era un lugar donde criaban mariposas, cuando entramos había muchas de ellas multicolores y atractivas. Mi mamá se aproximó a ver las mariposas, y cuando nos acercamos una de ellas muy grande se le pegó en la cara, ella empezó a gritar muy fuerte, una vez calmada yo le tuve que sacar la mariposa, luego todos nos reímos de lo ocurrido. Ya para salir dijo ya nunca más voy a molestar a las mariposas.

Símbolos:

- Al fin llegamos
- Sí...que lindo lugar
- Será un día divertido
- Quiero ver cómo se alimenta
- Asombroso hay mariposas de varios colores
- Aaaahh!!!
- ¡¡¡Una mariposa se me pegó!!!
- Tranquila que yo te saco
- Ya lo saqué
- Qué alivio
- Jajaja, jajaja, jajaja
- Vamos a casa
- Si
- Nunca más vuelvo a molestar las mariposas
- Fue un día divertido

Personal:

La estudiante que realizó esta historieta se representa como una personaje muy caracterizada, que lleva un vestido único y muy simplificado, fácil de reproducir el cual le ayudó en la secuencia narrativa de las viñetas, y que plasma cada momento vivido junto a su familia; también de igual forma los personajes son bastante simples y definitivamente singulares, a través de los gráficos evidencia claramente los instantes divertidos en familia, se percibe que cada momento lo han disfrutado cada una de las personas.

Tabla 9. Análisis interpretativo estético MUESTRA 04

Un día en el mariposario		
Dimensión creativa	Taxonomía / valor	Características / valores estéticos
Género	Historieta	La estudiante narra una situación vivida mostrando su estado de ánimo en compañía de su familia, representándolo a una situación gráfica. Se representa con un peinado que le caracteriza y diferencia de sus hermanas y su mamá, su forma de vestir, mostrando su empatía hacia su mamá con una expresión triste, dibujando el lugar con elementos específicos que hacen que el lugar es fácil de reconocer y se nota también que el trabajo es espontáneo. Teniendo un desenlace cotidiano de satisfacción y alegría.
Técnica	Dibujo de viñetas y globos	Es una representación de imágenes con trazos minuciosos pero simplificados. Utiliza en algunos gráficos las formas geométricas, circulares así también las líneas onduladas, líneas continuas, dinámicas y variadas.
Instrumentos	Lápiz, borrador, lapicero de color negro, tarjador, cuaderno de dibujo y lápices de color.	Grafito suave 2B y 4B, cartulina blanca A4 y marcador de tinta indeleble.
Tendencia	Naif	En este dibujo se aprecia claramente la espontaneidad con trazos simples y mixtos. Donde la representación es de la forma más expresiva, sencilla y pura.

Figura 5. Muestra 05

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica



Título: El Ajinomen, comida rápida
Estudiante: VALLE ROQUE, Isaac

Tabla 10. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 05

Título de la obra El Ajinomén, comida rápida				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECTIVO	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Íconos	Personaje 1	Se aprecia un niño que se halla parado y con el cabello erizado hacia arriba, que lleva una camiseta grabada con el número nueve.	El estudiante se identifica y se muestra parado en posición de dar órdenes a sus amigos que están a su alrededor, es una figura de frente en movimiento con actitud dominante	Una noche con mis amigos organice un encuentro en mi habitación, y nos propusimos a cocinar una comida rápida en base a Ajinomén, y cuando pasaron los tres minutos le pedí a uno de mis amigos, que nunca había cocinado, que ponga el saborizante a la cena, este pensó que el saborizante era el azúcar, cuando lo probó estaba sin sabor, y por culpa de él no cenamos nada.
	Personajes	También se observa a dos niños parados con cabello bastante corto y ojos medianos, pero resalta el niño de talla mediana con lentes y ropa algo elegante.	Estos personajes se identifican como los amigos del estudiante, quienes se muestran con gestos particulares y un con poco de gracia que los caracteriza.	

Ícono simbólico	Casa	Se muestra el interior de una vivienda, donde se observa una cocina, mesa, ollas y otros utensilios.	La habitación es el cuarto de su amigo, que a la vez sirve de cocina para preparar sus alimentos.
	Globos (y viñetas)	Se observa iconos fonéticos que acompañan a los personajes que se encuentran en cada escena de la historieta.	Dentro de estos iconos se encuentran frases que dan cuenta la narración anecdótica de los personajes
Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> - Amigos cocinaremos cena - Yo nunca cociné - Claro que sí, pero antes iré al baño - Ya casi listo ahora pon saborizante y sirve - ¿Cuál es el saborizante? - A ver, voy a probar - Sí, prueben - Estoy hambriento - Waa Atataw, que es esto. - No...me equivoque de saborizante con azúcar - Jajaja - Jajaja por tu culpa no hay cena 		

Interpretación:

Una noche con mis amigos organice un encuentro en mi habitación, y nos propusimos a cocinar una comida rápida en base a Ajinomoto, y cuando pasaron los tres minutos le pedí a uno de mis amigos, que nunca había cocinado, que ponga el saborizante a la cena, este pensó que el saborizante era el azúcar, cuando lo probó estaba sin sabor, y por culpa de él no cenamos nada.

Símbolos:

- Amigos cocinaremos cena
- Yo nunca cocine
- Claro que sí pero antes iré al baño
- Ya casi listo ahora pon saborizante y sirve
- ¿Cuál es el saborizante?
- A ver voy a probar
- Sí, prueben
- Estoy hambriento
- Waa atataw, que es esto
- No...me equivoqué de saborizante con azúcar
- Jajaja
- Jajaja por tu culpa no hay cena

Personal:

El estudiante que realizó el trabajo se representa a sí mismo un personaje bastante llamativo con cualidades que refleja en su vida real, con situaciones vividas en un momento del pasado, pero un pasado muy cercano, ya que las personas tendemos a recordar momentos curiosos que nos hacen reír o muchas veces nos dan la oportunidad de poder dialogar gracias a ese momento vivido. Él recuerda momentos aparentemente insignificantes, pero a la vez ese momento expresa algo más de lo común.

Tabla 11. Análisis interpretativo estético MUESTRA 05

El Ajinomén, comida rápida		
Dimensión creativa	Taxonomía / valor	Características / valores estéticos
Género	Historieta	El estudiante narra una anécdota dando a conocer su estado de ánimo tan natural frente a sus familiares y amistades, trasladándolo a una situación gráfica. Se representa con un peinado que le caracteriza de sus amigos, incluso su forma de vestir, aparte de ello muestra su superioridad llamando la atención con su cabello, obviamente la representación es bastante espontáneo como en mucho de los casos termina en risas.
Técnica	Dibujo de viñetas	Es una representación de personajes con trazos retocados. Utiliza en algunas formas geométricas, así también algunos trazos rígidos, líneas continuas, un poco dinámicas y variadas.
Instrumentos	Lápiz, borrador, lapicero, cúter y cuaderno de dibujo.	Grafito suave 2B, cartulina blanca A4 y marcador de tinta indeleble.
Tendencia	Naif	Se aplica la corriente artística, que se caracteriza por la ingenuidad y la espontaneidad con trazos simplificados y mixtos. Donde se representa de la forma más expresiva, sencilla y original.

Figura 6. Muestra 06

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica



Tabla 12. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 06

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Título de la obra Mis cumpleaños				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECTIVO	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIÓN Y NO CONVENCIÓN)
Íconos	Personaje 1	En las cuatro viñetas se muestra una niña con dos trenzas, ojos redondos y vestido verde.	La estudiante se representada en los gráficos, que se caracteriza por su entusiasmo y una actitud alegre	La estudiante en su historieta narra lo siguiente: Cuando cumplía 9 años, mi mamá me obsequió una torta por mis cumpleaños, aquella tarde todo estaba alegre; luego cantamos el “Feliz cumpleaños” y soplé la vela, en ese instante me pidieron un deseo y que muerda la torta; pero de pronto
	Personaje 2	En la otra viñeta se aprecia a una mujer adulta con cabello suelto y corto, ojos redondos y vestido de color fucsia.	Este personaje representa a la mamá de la niña que le alcanza la torta a su hija por sus cumpleaños con un gesto alegre.	
	Personaje 3	En las viñetas dos y tres se percibe otro personaje con cabello crespo y parado con vestimenta anaranjada.	El personaje representa al primo que le acompaña en el cumpleaños que con una actitud inquieta	
Ícono	Casa	La vivienda que se aprecia es el interior de la habitación.	La habitación representada a la sala con pequeños detalles en el muro	

	Globos (y viñetas)	Se observa iconos fonéticos que acompañan a los personajes que se encuentran en cada escena de la historieta.	Dentro de estos iconos se encuentran frases que dan cuenta la narración anecdótica de los personajes.	uno de mis primos me empujó bruscamente y la torta cayó al suelo. Al final nadie pudo disfrutar de la torta.
Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> - Esta torta le llevaré a mi hija... hoy cumple 9 años - Feliz cumpleaños hija - ¡¡¡Yee!!! - Pide tu deseo - Gracias mami - Hija muerde la torta - Yo le haré morder - ¡Oh! No, no puede ser la torta se cayó - ¿? - Todo por mi culpa - Por culpa de mi primo no pudimos disfrutar de la torta 			

Interpretación:

La estudiante en su historieta narra lo siguiente: Cuando cumplía 9 años, mi mamá me obsequió una torta por mis cumpleaños, aquella tarde todo estaba alegre; luego cantamos el “Feliz cumpleaños” y soplé la vela, en ese instante me pidieron un deseo y que muerda la torta; pero de pronto uno de mis primos me empujó bruscamente y la torta cayó al suelo. Al final nadie pudo disfrutar de la torta.

Símbolos:

- Esta torta le llevaré a mi hija... hoy cumple 9 años
- Feliz cumpleaños hija
- ¡¡¡Yee!!!
- Pide tu deseo
- Gracias mami
- Hija muerde la torta
- Yo le hare morder
- ¡Oh! No, no puede ser la torta se cayó
- ¿?
- Todo por mi culpa
- Por culpa de mi primo no pudimos disfrutar de la torta

Personal:

La autora se representa como una persona sencilla que se caracteriza mucho por su personalidad real, y se muestra muy empática, sus gestos e inclusive su mirada; nos narra momentos vividos e inolvidables desde hace un tiempo atrás, que muchas veces parece insignificante, pero en realidad marca un recuerdo en la vida que lleva, ya que gracias a esos momentos se puede graficar, expresar y llegar hacia otras personas. Este trabajo le permita a la estudiante a explorar nuevas experiencias, y a relacionarse con sus compañeros de estudio, esta situación vivida lo comparte con sus compañeros del aula, y aprende a tener un concepto de sí misma y representarse mediante un personaje; de esta manera ve las cosas más simples y las aplica en su vida diaria.

Tabla 13. Análisis interpretativo estético MUESTRA 06

Cumpleaños		
Dimensión creativa	Taxonomía / valor	Características / valores estéticos
Género	Historieta	La estudiante narra una anécdota que da a conocer sus emociones, en especial la alegría personal por sus cumpleaños, hasta que a un cambio de estado de ánimo por la caída de la torta que lo grafica en la historieta. Ella se da cuenta de su forma de ser y se representa con ciertas características que desearía tener como por ejemplo el cabello grande. Se representa totalmente vinculado con sus características reales, ya que en el gráfico refleja su estatura, la caracterización de su cabello en cuanto a su peinado. En una viñeta se identifica reflejando su alegría, al mismo tiempo un poco de asombro y causado por los culpables por ese suceso inesperado de la caída de la torta.
Técnica	Dibujo de viñetas	Es una representación de personajes con trazos directos y curvos súper sencillos. Utiliza en algunas las líneas onduladas en, líneas continuas y variadas.

Instrumentos	Lápiz, borrador, bolígrafo negro, tarjador, y cuaderno de dibujo.	Grafito suave 2B, cartulina blanca A4 y lapicero negro fine pen.
Tendencia	Simplificado	En este dibujo se percibe la simplicidad y la espontaneidad en cuanto a los dibujos. Donde se representa de la forma más directa, expresiva, sencilla y pura.

Figura 7. Muestra 07

Primer nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Panel 1: A boy asks his mother, "MAMI QUE PASO CON MI TÍO" and "NO ENTENDERÁS HIJO". A text box above says: "Cuando yo tenía 5 años mi tío lamentablemente había fallecido." A lightning bolt symbol is labeled "PAPA!!!" and "RUUU!!!". A tombstone reads: "PORFIRIO FALLECIÓ 05-10-09 DESCANSA EN PAZ".

Panel 2: A bus is driving on a road. A sign says "RÍO VILCANOTA 5 KM". A text box above says "pasando un día...". A speech bubble from the bus says: "ESTAMOS YENDO AL CAMPO PARA OLVIDARNOS DE TODO".

Panel 3: The bus is near a river. A sign says "RÍO VILCANOTA". A speech bubble from the bus says: "QUE BONITO SAPITO". Another speech bubble says: "REALMENTE NOS TRANQUILIZA ESTAR EN EL CAMPO". A speech bubble from the boy says: "SI HERMANO".

Panel 4: The boy has fallen into the river. A speech bubble from the bus says: "MAMI!!!". Another speech bubble says: "MI SOBRINO SE CAYÓ IRÉ A SALVARLO".

Panel 5: The boy is on the riverbank. A speech bubble from the bus says: "YA SOBRINO CALMATE... YA ESTÁS A SALVO". Another speech bubble says: "MEJOR HAY QUE VOLVER A CASA".

Panel 6: The bus is driving away. A speech bubble from the bus says: "CASI NOS PASA OTRA DESGRACIA".

Bottom Left: JARED RAUL ZARATE CORNEJO

Bottom Right: CAÍDA AL RÍO

Título: Caída al río
 Estudiante: ZARATE CORNEJO, Jared Raúl

Tabla 14. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 07

Primer nivel: Análisis e interpretación estética

Título de la obra Caída al río				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECTIVO	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Íconos	Personaje 1	Se muestra un niño pequeño, el hijo, parado con ojos redondos y con un corte de cabello peculiar que pregunta que le pasó a tío.	El estudiante se identifica con una persona triste e inocente por los hechos sucedidos, salen al campo a recrearse y al perseguir sapos se cae al río.	En ese entonces yo tenía 5 años, era un ser muy inocente, unos días antes mi tío había fallecido y todos mis familiares estaban muy tristes, por lo que ellos habían organizado un paseo al campo y fuimos hacia el río, para que de esa manera
	Personaje 2	En esta viñeta la mujer es la madre, con su cabellera y peinado hacia arriba, que le responde a su hijo que no entenderá la muerte de su tío.	Esta señora que representa a la madre del niño se encuentra muy triste, acongojada con rostro lleno de llanto por la muerte de un familiar	olvidar las penas. En el río Vilcanota estábamos pescando suchis, pero yo corría a las orillas del río y nadie se daba cuenta, perseguía a un sapito, y como todo niño lo quería agarrar, pero no me había percatado que estaba muy
	Personaje 3	Aparece la presencia de un familiar, el hermano de la mamá quien conduce el vehículo para salir al campo	Este personaje que conduce el vehículo los lleva al campo para olvidar los momentos de tristeza, pero ocurre un hecho, el sobrino se cae al río y lo acude.	borde del río y me caí, para mi suerte me agarré fuerte de una rama, para mi tranquilidad uno de mis tíos me auxilió rápidamente; gracias a dios me salvé y no me paso nada grave, regrese a mi casa mojado y asustado. Hasta ahora me pregunto qué hubiera

Ícono simbólico	Ambiente	Son ambientes naturales donde se percibe el letrero del río Vilcanota, la carretera por donde transita el vehículo de la familia.	En el campo se recrea la familia a la orilla del río Vilcanota que lleva un letrero evidente, también se observa sapos que habitan allí.	pasado si esa rama no haya estado ahí.
	Globos (y viñetas)	Se observa iconos fonéticos que acompañan a los personajes que se encuentran en cada escena de la historieta.	Dentro de estos iconos se encuentran frases que dan cuenta la narración anecdótica de los personajes.	
Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> - Mami que pasó con mi tío - No entenderás hijo - Ra ra!!! - Ruuu!!! - Porfirio falleció el 05-10-09 descansa en paz - Estamos yendo al campo para olvidarnos de todo - Río Vilcanota 5 km - Qué bonito sapito - Realmente nos tranquiliza estar en el campo - Sí, hermano - ¡¡¡Mami!!! - Mi sobrino se cayó iré a salvarlo - Ya sobrino cálmate...estás a salvo - Mejor hay que volver a casa - Casi nos pasa otra desgracia 			

Interpretación:

En ese entonces yo tenía 5 años, era un ser muy inocente, unos días antes mi tío había fallecido y todos mis familiares estaban muy tristes, por lo que ellos habían organizado un paseo al campo y fuimos hacia el río, para que de esa manera olvidar las penas. En el río Vilcanota estábamos pescando suchis, pero yo corría a las orillas

del río y nadie se daba cuenta, perseguía a un sapito, y como todo niño lo quería agarrar, pero no me había percatado que estaba muy borde del río y me caí, para mi suerte me agarré fuerte de una rama, para mi tranquilidad uno de mis tíos me auxilió rápidamente; gracias a dios me salvé y no me paso nada grave, regrese a mi casa mojado y asustado. Hasta ahora me pregunto qué hubiera pasado si esa rama no haya estado ahí.

Símbolos:

- Mami que pasó con mi tío
- No entenderás hijo
- Ra ra!!!
- Ruuu!!!
- Porfirio falleció el 05-10-09 descansa en paz
- Estamos yendo al campo para olvidarnos de todo
- Río Vilcanota 5 km
- Qué bonito sapito
- Realmente nos tranquiliza estar en el campo
- Sí, hermano
- ¡¡¡Mami!!!
- Mi sobrino se cayó iré a salvarlo
- Ya sobrino cálmate...estas a salvo
- Mejor hay que volver a casa
- Casi nos pasa otra desgracia

Personal:

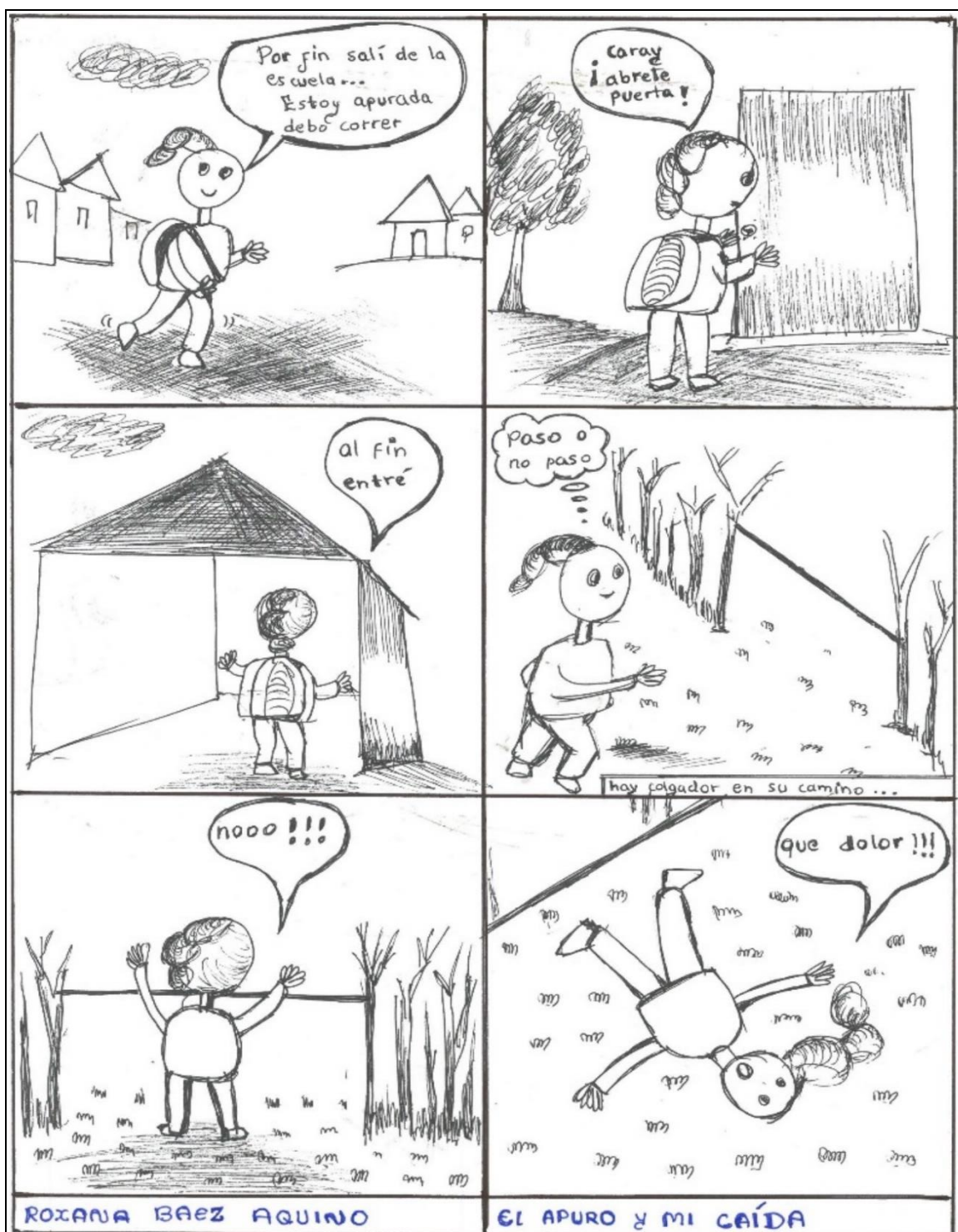
El autor se representa en un personaje bastante simplificado y sencillo, recuerda sus aventuras, quizás únicas para él, retoma experiencias inolvidables pero a la vez nostálgicas, prácticamente de su niñez, ya que se basa en una de sus vivencias personales, el cual trasciende en sus recuerdos porque le trae recuerdos sobre el fallecimiento de uno de sus familiares, y al mismo tiempo rememora un suceso bastante aterrador que vivió en su salida al campo en las orillas del río Vilcanota, algo que se puede resaltar también es la sencillez y sinceridad al contar sus vivencias. Por otro lado, se nota su buena actitud y la disciplina que tiene al momento de narrar lo cual es muy rescatable.

Tabla 15. Análisis interpretativo estético MUESTRA 07

Caída al río		
Dimensión creativa	Taxonomía / valor	Características / valores estéticos
Género	Historieta	El estudiante narra una anécdota mostrando sus emociones de tranquilidad, tristeza y susto, trasladándolo a un fragmento gráfico. Él es consciente de lo vivido en su infancia, de su forma de ser que se identifica con características simples, dando a conocer su curiosidad de niño por aprender y conocer algo nuevo, a través de gráficos particulares que en los ejercicios tuvo la posibilidad de explorar y poner en práctica, el ambiente que plasma es básicamente el campo y la orilla del río donde tuvo la mayor interacción. Anécdotas inolvidables que tienen un desenlace de tranquilidad y satisfacción.
Técnica	Dibujo de viñetas	Es una representación de elementos de la naturaleza integrada por personas plantas y animales con algunos trazos repetidos. Utiliza en algunas formas geométricas así también se percibe el uso de líneas curvas, líneas continuas, dinámicas y variadas.
Instrumentos	Lápiz, borrador, bolígrafo, tarjador y cuaderno de dibujo.	Grafito suave 2B, cartulina blanca A4, marcador de tinta indeleble y cúter.
Tendencia	Surrealista	En este dibujo se aplica la corriente artística, que se caracteriza por la exageración de la forma de algunos aspectos físicos de los personajes y algunos objetos, para lo cual emplea trazos mixtos, que lo representa de la forma más expresiva, sencilla y original.

Figura 8. Muestra 08

Primer nivel: Análisis e interpretación icono simbólica



Título: El apuro y mi caída

Estudiante: BAEZ AQUINO, Roxana

Tabla 16. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 08

Primer nivel: Análisis e interpretación estética

Título de la obra El apuro y mi caída				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECTIVO	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Íconos	Personaje	Se aprecia una niña pequeña con ojos redondos y oscuros, cabello de tamaño mediano y un poco levantado	La estudiante se simboliza con una figura de frente tanto de perfil en movimiento con una actitud inquietante y estresante	Una vez yo venía de la escuela corriendo y había un colgador de ropa yo dije que pasaría porque pensé que era pequeña, corrí y en mi cuello me alcanzo choque con el colgador y me caí para atrás, pero suerte que el suelo era pasto.
Ícono simbólico	Casa y árboles	Exterior de la casa donde aparece el techo de casa, también el interior con árboles una cuerda y pasto	La construcción es referente a al lugar donde vive y en ella hay árboles que sujetan una cuerda para tender ropa.	

	Globos (y viñetas)	Íconos fonéticos acompañan a los personajes que se encuentran dentro de la historieta, y en cada una de las escenas diferentes.	Dentro de estos íconos se encuentran letras, donde se cuenta la historieta.	
Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> - Por fin salí de la escuela...estoy apurada debo correr - Caray ¡ábrete puerta! - Al fin entré - Paso o no paso - Nooo!!! - ¡¡¡Qué dolor!!! 			

Interpretación:

Una vez yo venía de la escuela corriendo y había un colgador de ropa yo dije que pasaría porque pensé que era pequeña, corrí y en mi cuello me alcanzo choque con el colgador y me caí para atrás, pero suerte que el suelo era pasto.

Símbolos:

- Por fin salí de la escuela...estoy apurada debo correr
- Caray ¡ábrete puerta!
- Al fin entré
- Paso o no paso
- Nooo!!!
- ¡¡¡Que dolor!!!

Personal:

La estudiante que realizo el trabajo se representa a sí misma en un personaje característico en cuanto a su forma de ser, de vestir, incluso su forma de halar, con situaciones vividas en su pasado los cuales no olvida. Son momentos espontáneos que realiza sin antes haber imaginado de qué manera se representaría. En el trabajo se ve personaje sencillo espontaneo fácil de entender ya que el contexto ayuda a comprender la situación.

Tabla 17. Análisis interpretativo estético MUESTRA 08

El apuro y mi caída		
Dimensión creativa	Taxonomía / valor	Características / valores estéticos
Género	Historieta	La estudiante narra una anécdota mostrando su estado de ánimo como muchos de sus compañeros lo hacen, trasladándolo a una situación gráfica. Ella se representa con un peinado totalmente característico en su forma de vestir, teniendo un desenlace cotidiano y de satisfacción.
Técnica	Dibujo de viñetas	Es una representación de un personaje con trazos repetidos con retoques, líneas continuas, dinámicas y poco variados.
Instrumentos	Lápiz, borrador, lapicero, tarjador y cuaderno de dibujo.	Grafito suave 2B, cartulina blanca A4 y marcador de tinta indeleble.
Tendencia	Naif	En este dibujo se aplica la corriente artística, caracterizada por la ingenuidad y espontaneidad con trazos simples y combinados. Donde se representa de la forma expresiva, sencilla y original.

Figura 9. Muestra 09

Primer nivel: Análisis e interpretación ícono simbólica

Hola primo

hola prima vamos a jugar

PÁsame esa pelota

se fue lejos la pelota

me caí, ahora que hago

dónde estás primo

me ensucié!

ay nooo

espérame no te vayas

que me dirá mi mamá

Waaa

Dina Villafuerte Ccoya

Día de alegría para mí

Título: Día de alegría para mí
Estudiante: VILLAFUERTE CCOYA, Dina

Tabla 18. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 09

Primer nivel: Análisis e interpretación estética

Título de la obra Día de alegría para mí				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECTIVO	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Íconos	Personaje 1	Se muestra una niña pequeña parada con ojos redondos y cabello de tamaño regular	Este personaje se simboliza con una figura de perfil con una actitud alegre	Un día yo y mi primo Noé fuimos al parque a jugar, mientras estábamos jugando mi primo se cayó al pozo con agua sucia, al momento de levantarse vio un sapo, se asustó y se escapó a su casa llorando.
	Personaje 2	En todas las viñetas se aprecia un niño con cabello corto, con ojos redondos y chompa.	El personaje 2 representa al primo de la niña con quien tiene planeado jugar dispuesto a todo porque se nota en su rostro alegre	
Ícono simbólico	Parque	Espacio libre con pastos, dos árboles y charco de agua	El espacio libre donde juegan los niños refiere al parque por la representación del área verde y arboles	

	Globos (y viñetas)	Íconos fonéticos acompañan a los personajes que se encuentran dentro de la historieta y en cada una de las escenas diferentes.	Dentro de estos íconos, se encuentran letras, donde se cuenta la historieta.
Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> - Hola primo - Hola prima vamos a jugar - PARQUE - Pásame esa pelota - Se fue lejos la pelota - Dónde estás primo - Me caí ahora que hago - ¡Me ensucié! - Ay nooo - Espérame no te vayas - Qué me dirá mi mamá - Waaa 		

Interpretación:

Un día yo y mi primo Noé fuimos al parque a jugar, mientras estábamos jugando mi primo se cayó al pozo con agua sucia, al momento de levantarse vio un sapo, se asustó y se escapó a su casa llorando.

Símbolos:

- Hola primo
- Hola prima vamos a jugar
- PARQUE
- Pásame esa pelota
- Se fue lejos la pelota
- Dónde estás primo
- Me caí ahora que hago
- ¡Me ensucié!

- Ay nooo
- Espérame no te vayas
- Qué me dirá mi mamá
- Waaa

Personal:

La autora se representa en un personaje simplificado, se refiere a momentos vividos cuyo recuerdo causa algo de gracia a pesar de no ser gracioso para su primo por la caída y el susto, también se representanta como una persona más liberal en cuanto a su personalidad y expresión lo cual no precisamente refleja en el aula. Lo interesante es que siempre estuvo manteniendo el buen humor y las ganas de seguir jugando, aunque al final no lograron continuar con el juego, así como lo planearon; el trabajo es muy característico por la simplicidad de sus gráficos.

Tabla 19. Análisis interpretativo estético MUESTRA 09

Análisis interpretativo estético

Día de alegría para mí		
Dimensión creativa	Taxonomía / valor	Características / valores estéticos
Género	Historieta	La estudiante narra una anécdota mostrando su estado anímico alegre y se representa muy decisiva, trasladándolo a un fragmento gráfico. Ella sabe de su forma de ser y se representa con ciertas características que desearía, pero que ya tiene algunas como por ejemplo el cabello amarrado, dándose a conocer alegre, así como refleja en la realidad, dibujando un ambiente donde los niños y adolescentes recurren casi siempre al parque, representándolo en este caso no tan reconocible, pero con espontaneidad, teniendo un desenlace cotidiano y de satisfacción.
Técnica	Dibujo de viñetas	Es una representación de personajes con trazos directos, pero con retoques. Utiliza en algunas formas circulares y algunas líneas onduladas, líneas dinámicas y variadas en algún aspecto.

Instrumentos	Lápiz y borrador, lapicero, tarjador y cuaderno de dibujo.	Grafito suave 2B, cartulina blanca A4 y lapicero negro fine pen.
Tendencia	Naif	Este dibujo es caracterizado por la ingenuidad y espontaneidad con trazos simples, mixtos y en algunos casos rápidos, donde se representa de la forma expresiva y sencilla.

Figura 10. Muestra 10

Primer nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

hija cenemos

gracias mamá

COMEDOR

POP POP POP

¿Quién es?

mejor abre la puerta

Quién será

ay hija es nuestra mascota

tiene hambre

ya mamá... dale comida

me asusté

yo igual mamá, mejor hay que descansar

Elsa Luzgarda Huillca Quispe

Una noche fantástica

Título: Una noche fantástica
Estudiante: HUILLCA QUISPE, Elsa Luzgarda

Tabla 20. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 10

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Título de la obra Una noche fantásiosa				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECTIVO	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Íconos	Personaje 1	Se muestra una niña sentada con ojos pequeños y cabello corto	La estudiante se representa con una figura de perfil y de frente con una actitud desesperante	Una vez, ya por la noche estábamos cenando yo y mi familia, cuando de repente escuchamos unos empujones en la puerta y nos asustamos, preguntamos de quién era y nadie respondía, entonces decidimos abrir la puerta con cuidado y nos dimos cuenta que era mi perro que estaba afuera.
	Personaje 2	Se ve a una mujer muy similar al primer personaje sentada con cabello corto ojos pequeños	El personaje dos representa a su familia con quien juntos están cenando	
Ícono simbólico	Casa y animal	Es el interior de una casa donde se ve una puerta, mesa y sillas. También aparece un animal	La habitación por la representación de mesa y sillas se refiere a una sala y la mascota que los acompaña siempre	
	Globos (y viñetas)	Íconos fonéticos, acompañan a los personajes que se encuentran dentro de la historieta y en cada una de las escenas diferentes.	Dentro de estos íconos se encuentran algunas letras, donde se cuenta la historieta.	

Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> - Hija cenemos - Gracias mamá - POP POP POP - ¿Quién es? - Mejor abre la puerta - Quién será - Ay hija es nuestra mascota - Tiene hambre - Ya mamá dale comida - Me asusté - Yo igual mamá, mejor hay que descansar 	
-----------------	---	--

Interpretación:

Una vez, ya por la noche estábamos cenando yo y mi familia, cuando de repente escuchamos unos empujones en la puerta y nos asustamos, preguntamos de quién era y nadie respondía, entonces decidimos abrir la puerta con cuidado y nos dimos cuenta que era mi perro que estaba afuera.

Símbolos:

- Hija cenemos
- Gracias, mamá
- Pop, pop, pop
- ¿Quién es?
- Mejor abre la puerta
- Quién será
- Ay, hija, es nuestra mascota
- Tiene hambre
- Ya mamá dale comida
- Me asusté
- Yo igual mamá, mejor hay que descansar

Personal:

La autora del trabajo se representa en un personaje simple y característico, tomando como referencia un momento vivido en el pasado lo cual permanece hasta hoy, en el dibujo no precisamente se representa como es en realidad, si no que cambia algunas características como es el tamaño del cabello más corto y el peinado con cabello suelto. Por otra parte, no al momento de los hechos no entró en

desesperación, supo conllevar la situación y abrir la puerta con calma; al final se vieron con la sorpresa de que era su mascota de esa manera el final de la historieta es bastante tranquilizador.

Tabla 21. Análisis interpretativo estético MUESTRA 10

Una noche fantasiosa		
Dimensión creativa	Taxonomía / valor	Características / valores estéticos
Género	Historieta	La estudiante narra una anécdota mostrando sus cambios de estado anímico de la tranquilidad, des disfrute al miedo y desesperación, trasladándolo a un fragmento gráfico. Ella ve su personalidad y en la imagen se representa más alegre, más abierta y dispuesta a realizar actividades sin límites con algunas características que desearía tener como por ejemplo el cabello corto y suelto, mostrando también la alegría que lleva por dentro que en realidad refleja mucho. Teniendo un desenlace cotidiano y de tranquilidad.
Técnica	Dibujo de viñetas	Es una representación de personas, objetos y animal con trazos directos. Utiliza algunas figuras simples, líneas continuas, casi uniformes y un poco dinámicas.
Instrumentos	Lápiz, borrador, lapicero, tarjador y cuaderno de dibujo.	Grafito suave 2B, cartulina blanca A4 y marcador de tinta indeleble.
Tendencia	Naif	Se aplica la corriente artística, caracterizada por la ingenuidad y espontaneidad con trazos simples y mixtos donde se representa de la forma más sencilla, expresiva y momentánea.

Figura 11. Muestra 11

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica



Título: El capulí más rico de mi vida
Estudiante: TACO CORIMANYA, Ken Alvin

Tabla 22. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 11

Primer nivel: Análisis e interpretación estética

Título de la obra El capulí más rico de mi vida				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECTIVO	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Íconos	Personaje 1	Se muestra un niño mediano parado con ojos medianos y cabello pequeño	El estudiante se simboliza con una figura de frente pero el rostro de perfil con una actitud decisiva	Cierta día de febrero yo y mis dos amigos de mi barrio decidimos ir a comer capulí a una chacra de desconocido dueño, al pasar minutos llegamos a dicha chacra entramos y subimos al árbol, sin problemas empezamos a comer capulí, pasaron minutos y cada vez que pasaban personas nos ocultábamos pero no nos decían nada y al transcurrir minutos pasó
	Personaje 2 y 3	Se aprecia a niños medianos uno con gorra y otro con cabello corto hacia arriba	Los personajes 02 y 03 representan a sus amigos del barrio quienes han sido incentivados para ir por capulí	
Ícono simbólico	Campo, animal y árboles	Espacio abierto con camino, árbol, cultivo y un animal	Representa el camino hacia la chacra y su árbol de capulí con cultivo de maíz, al mismo tiempo el perro causa el miedo	una señora con su perro, al parecer ella era la dueña de la chacra, nos vio en el árbol tan pronto como pudo empezó a seguirnos con

	Globos (y viñetas)	Íconos fonéticos acompañan a los personajes que se encuentran dentro de la historieta y en cada una de las escenas diferentes.	Dentro de estos íconos se encuentran letras, donde se cuenta la historieta.	su perro, nosotros asustados bajamos del árbol rápidamente y nos ocultamos en el maizal, pero ella con su perro nos perseguía dentro del maizal , pasaron minutos y ella no se iba hasta que decidimos
Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> - Oigan amigos que tal si vamos a comer capulí - ¿Si nos ve la dueña? - Sí...vamos no pasa nada - Apúrense que ya quiero comer capulí - Chicos ya estamos cerca - Se ven ricos - Yo seré campanero por si viene la dueña - Ya ya, pero te fijas bien - Esta rico el capulí - ¡¡¡Vienen unos señores!!! - Nooo...ahora que hacemos - Chicos no se asusten, coman nomas - Qué hacen esos chiquitos en mi chacra - Viene una señora creo es la dueña - Bajen rápido - Chicos corran entremos almaizal - La señora nos sigue - Que susto, ni más vuelvo 			escapar por otra chacra; lo hicimos hasta que por fin nos libramos de la señora y su perro, al salir estábamos asustados y decidimos ya no volver a esa chacra.

Interpretación:

Cierto día de febrero yo y mis dos amigos de mi barrio decidimos ir a comer capulí a una chacra de desconocido dueño, al pasar minutos llegamos a dicha chacra entramos y subimos al árbol, sin problemas empezamos a comer capulí, pasaron minutos y cada vez que pasaban personas nos ocultábamos pero no nos decían nada y al transcurrir minutos pasó una señora con su perro, al parecer ella era la dueña de la chacra, nos vio en el árbol tan pronto como pudo empezó a seguirnos con su perro, nosotros asustados bajamos del árbol rápidamente y nos ocultamos en el maizal, pero

ella con su perro nos perseguía dentro del maizal , pasaron minutos y ella no se iba hasta que decidimos escapar por otra chacra; lo hicimos hasta que por fin nos libramos de la señora y su perro, al salir estábamos asustados y decidimos ya no volver a esa chacra.

Símbolos:

- Oigan amigos que tal si vamos a comer capulí
- ¿Si nos ve la dueña?
- Sí...vamos no pasa nada
- Apúrense que ya quiero comer capulí
- Chicos ya estamos cerca
- Se ven ricos
- Yo seré campanero por si viene la dueña
- Ya ya, pero te fijas bien
- Esta rico el capulí
- ¡¡¡Vienen unos señores!!!
- Nooo...ahora que hacemos
- Chicos no se asusten, coman nomas
- Qué hacen esos chiquitos en mi chacra
- Viene una señora creo es la dueña
- Bajen rápido
- Chicos corran entremos almaizal
- La señora nos sigue
- Que susto ni más vuelvo

Personal:

El autor se representa en un personaje simplificado, basándose en una de sus experiencias vividas junto a sus amigos, lo que puede reflejar es la imagen impositiva de alguna manera frente a sus amigos al momento de tomar las decisiones para ir por capulí, también se representa con ciertas características que hay en sus deseos y que no los posee como por ejemplo su forma de hablar y peinado. Hay algo rescatable como es la toma de decisiones, ya que a pesar de ciertas dudas por parte de uno había dos que no dudaron en ir por el capulí y así cumplir el deseo que tienen, todo eso conocemos en función a su experiencia.

Tabla 23. Análisis interpretativo estético MUESTRA 11*Análisis interpretativo estético*

El capulí más rico de mi vida		
Dimensión creativa	Taxonomía / valor	Características / valores estéticos
Género	Historieta	El estudiante narra una anécdota mostrando sus cambios de estados de humor y su estado emocional fuerte, trasladándolo a un fragmento gráfico. Se representa con ciertas características que desearía tener como por ejemplo el peinado y su forma de expresión, deseando ser dominante en el grupo, mostrando su imposición frente a sus amigos y a la vez duda miedo y desesperación por que la dueña aparezca en algún momento, dibujando elementos existentes que hace referencia al árbol la chacra y el maíz, representándolo con características reconocibles en su presentación espontanea. Teniendo un desenlace poco cotidiano y de satisfacción por haber logrado probar capulí y escapar de la dueña.
Técnica	Dibujo de viñetas	Es una representación de personajes y árboles con trazos directos. Utiliza en algunas líneas onduladas, líneas continuas, dinámicas y poco variados.
Instrumentos	Lápiz, borrador, lapicero, tarjador y cuaderno de dibujo.	Grafito suave 2B, cartulina blanca A4 y lapicero fine pen.
Tendencia	Naif	En este dibujo se aplica la corriente artística, la cual caracterizamos por la ingenuidad y espontaneidad con trazos simples y combinados. Donde se representa de la forma expresiva, sencilla y original.

Figura 12. Muestra 12

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica



Título: Un paseo inolvidable

Estudiante: QUISPE QUISPE, Rosa María

Tabla 24. Primer nivel: Análisis e interpretación estética MUESTRA 12

Primer nivel: Análisis e interpretación estética

Título de la obra Un paseo inolvidable				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECTIVO	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Íconos	Personaje 1	Se muestra una niña pequeña parada con ojos redondos pequeños y cabello peculiar con peinado hacia arriba	La estudiante se simboliza con una figura de frente con una actitud pensativa e indecisa	Un día yo y mi mamá planeamos ir de paseo muy temprano a Chinchero, llegado el día me quedé dormida, mi mami me hizo despertar pero me hice ganar con el sueño y la flojera, después de un rato cuando me di cuenta ya mi mami se había ido sola, después dije que feliz estoy porque me había quedado solita
	Personaje 2	Se aprecia una mujer con cabello corto con un peinado dividido a la mitad	El personaje dos representa a la madre de la niña con una personalidad rescatable según al dibujo	
Ícono	Casa	Se aprecia el interior de una casa con una mesa y un televisor	La habitación representa la casa de la familia de la niña	

	Globos (y viñetas)	Íconos fonéticos acompañan a los personajes que se encuentran dentro de la historieta y en cada una de las escenas diferentes.	Dentro de estos íconos se encuentran letras, donde se cuenta la historieta.	para ver anime en tv, pasado unas horas cuando me dio hambre fui a buscar comida y no encontré nada, luego empecé a extrañar a mi mami, quería estar a su lado y ella también me extrañaba, cuando por fin volvió me dijo
Símbolos	<ul style="list-style-type: none"> - Hija levántate rápido - Que flojera tengo sueño - Vamos de paseo - No quiero mami - Ya que mi hija se duerme me iré sola... - Que feliz estoy - Ahora miraré anime todo el día - Tengo hambre, pero no hay comida - Me iré a casa - Cómo estará mi hija - Extraño a mi mamá - Te extrañé hija - Yo también mami 			que me ha extrañado mucho.

Interpretación:

Un día yo y mi mama planeamos ir de paseo muy temprano a Chinchero, llegado el día me quedé dormida, mi mami me hizo despertar pero me hice ganar con el sueño y la flojera, después de un rato cuando me di cuenta ya mi mami se había ido sola, después dije que feliz estoy porque me había quedado solita para ver anime en tv, pasado unas horas cuando me dio hambre fui a buscar comida y no encontré nada, luego empecé a extrañar a mi mami, quería estar a su lado y ella también me extrañaba, cuando por fin volvió me dijo que me ha extrañado mucho.

Símbolos:

- Hija levántate rápido
- Que flojera tengo sueño
- Vamos de paseo
- No quiero mami

- Ya que mi hija se duerme me iré sola...
- Que feliz estoy
- Ahora miraré anime todo el día
- Tengo hambre, pero no hay comida
- Me iré a casa
- Cómo estará mi hija
- Extraño a mi mamá
- Te extrañé hija
- Yo también mami.

Personal:

La niña que realizó el trabajo se representa en un personaje muy simplificado y sencillo, basándose en una de sus vivencias personales que deja recuerdos que quedan en la vida la cual lleva a pesar de no parecer significativo, es importante enfocar precisamente en su gráfico y resaltar el momento de extrañar y ser extrañado entre ambos personajes, al mismo tiempo refleja en sus vivencias pasadas la imagen de anhelo que tiene ya estando en la etapa del desarrollo que lleva. Por otro lado, observamos la representación de expresión gestual de ambos y nos llevan a conectar con el mensaje

Tabla 25. Análisis interpretativo estético MUESTRA 12

Un paseo inolvidable		
Dimensión creativa	Taxonomía / valor	Características / valores estéticos
Género	Historieta	La estudiante narra una anécdota mostrando sus cambios de estados de humor y cambios de ánimo donde claramente se nota, trasladándolo a un fragmento gráfico. Ya que se da cuenta de su forma de ser en la actualidad y se representa con ciertas características que incluso desearía tener como, por ejemplo, el peinado de cabello la forma de hablar, forma de vestir, mostrando una tristeza al no poder estar al lado de su madre, ya que desde antes habían planificado salir de paseo, el lugar de representación es bastante reconocible, porque refleja su contexto diario que representa con

		espontaneidad, teniendo un desenlace cotidiano y de encuentros.
Técnica	Dibujo de viñetas	Es una representación de personajes y algunos objetos con trazos directos retocados. Utiliza en algunas imágenes formas geométricas, líneas continuas y dinámicas.
Instrumentos	Lápiz, borrador, bolígrafos, tarjador y cuaderno de dibujo.	Grafito suave 2B, cartulina blanca A4 y marcador de tinta indeleble color negro.
Tendencia	Naif	En este dibujo se aplica la corriente artística, caracterizada por la espontaneidad con trazos simples y mixtos. Donde se representa de la forma más expresiva, sencilla y única.

3.7. Técnicas de procesamiento y análisis de datos cualitativos

3.7.1. Segundo nivel de análisis cualitativo

En esta etapa se realiza la descripción e interpretación del significado de manera profunda sobre las diversas categorías que presenta el trabajo de investigación, al cual se le denomina la “codificación selectiva”.

Hernández Sampieri, R. (2014), en su texto Metodología de Investigación (pág. 44), explica que la producción estética y creativa de los estudiantes sirve como base para el análisis que realizan utilizando las herramientas y métodos utilizados para la evaluación entre categorías; estos están diseñados para que se puedan ingresar en ellos los elementos estéticos categorizados.

Las aplicaciones de los cómics de los estudiantes son producto de sus propios procesos creativos, y el instrumento utilizado para recoger estas expresiones ha sido objeto de un análisis e interpretación preliminar. Tras la clasificación inicial según criterios semióticos, estéticos y sociales, se interpretan en profundidad los vínculos entre las numerosas categorías expuestas en este estudio.

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

Tabla 26. Clasificación de las muestras por categorías

PARADIGMÁTICA SIMILITUDES	
CATEGORÍA	IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN
<p>DIFERENCIAS</p> <p>HISTORIETAS CON EXPRESIONES RECREATIVAS</p>	<p>Mareline fue al parque de su barrio donde conoció a Gabriel!</p> <p>Pasado dos meses salieron a la calle, donde Gabriel le sorprendió!</p> <p>Mareline corrió para escapar de los globos...</p> <p>mientras corra tropezó y cayó encima de Gabriel!</p> <p>sin que se dieran cuenta los amigos de Gabriel tomaron foto y subieron a FB.</p> <p>cuando ve su foto en FB, algo que fue su peor noche...</p> <p>Mareline Sharmely Ferro Culla</p> <p>Carnavales</p>
	<p>Hola primo</p> <p>hola prima vamos a jugar</p> <p>Páasme esa pelota</p> <p>se fue lejos la pelota</p> <p>me caí, ahora que hago</p> <p>dónde estás primo</p> <p>me ensució</p> <p>ay nooo</p> <p>esperáme no te vayas</p> <p>que me ajira mi mamá</p> <p>Waaa</p> <p>Dina Villaverde Coaya</p> <p>Día de alegría para mí</p>
<p>AUTORES: LOS ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN IGNACIO DE LOYOLA - FE Y ALEGRÍA 44</p>	

PARADIGMÁTICA SIMILITUDES	
CATEGORÍA	IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN
<p>DIFERENCIAS</p> <p>HISTORIETAS CON EXPRESIONES RECREATIVAS</p>	<div style="display: flex; flex-direction: column; align-items: center;"> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around; width: 100%;"> <div style="width: 45%;"> <p>Alexandra Teesi Turpo</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>La caída</p> </div> </div> <div style="display: flex; flex-wrap: wrap; justify-content: space-around; width: 100%; margin-top: 20px;"> <div style="width: 45%;"> <p>Anai Marisel Quipe Saloma</p> </div> <div style="width: 45%;"> <p>Un día en el Mariposario</p> </div> </div> </div>
<p>AUTORES: LOS ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN IGNACIO DE LOYOLA - FE Y ALEGRÍA 44</p>	

Tabla 27. Clasificación de las muestras por categorías

		PARADIGMÁTICA SIMILITUDES	
CATEGORÍA		IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN	
DIFERENCIAS	HISTORIETAS CON EXPRESIONES DOMÉSTICAS AMICALES Y EN FAMILIA	<p>Isaac Valle Roque</p> <p>El Ajinomén</p>	<p>Delia Deysi Mamani Uscamayta</p> <p>Cumpleaños</p>
		<p>AUTORES: LOS ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN IGNACIO DE LOYOLA - FE Y ALEGRÍA 44</p>	

Tabla 28. Clasificación de las muestras por categorías

		PARADIGMÁTICA SIMILITUDES	
CATEGORÍA		IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN	
DIFERENCIAS	HISTORIETA CON EXPRESIONES EMOTIVAS ACCIDENTADAS	<p>PARAFRASEANDO: Cuando yo tenía 5 años mi tío lamentablemente había fallecido. PASANDO UN DÍA... ESTAMOS YENDO AL CAMPO PARA OLVIDARNOS DE TODO. MAMI QUE PASO CON MI TÍO. NO ENTENDERÁS NADA. MAMI!!! RUUUUU!!! RÍO VILCANOTA 5 KM. REALMENTE NOS TRANQUILIZA ESPERAR EL TIEMPO. SI HERMANO. YA SOBRIÑO CALMATE... YA ESTÁS A SALVO. MAMI!!! MI SOBRIÑO SE CAYÓ ERE A SALVARLO. MAMI!!! ESI MIS PASA BIEN DESGRACIA. MEJOR AHÍ QUE VOLVER A CASA. CAÍDA AL RÍO</p>	<p>PARAFRASEANDO: Por fin salí de la escuela... Estoy apurada debo correr. CAYÓ ¿ABRÍE PUERTA? AL FIN ENTRE. PASO O NO PASO? HOY CAÍDOR EN SU CAMINO... nooo!!! que dolor!!! EL APURO Y MI CAÍDA</p>
		AUTORES: LOS ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN IGNACIO DE LOYOLA - FE Y ALEGRÍA 44	

Tabla 29. Clasificación de las muestras por categorías

		PARADIGMÁTICA SIMILITUDES
CATEGORÍA		IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN
DIFERENCIAS	HISTORIETA CON EXPRESIONES EMOTIVAS DE AMOR MATERNAL	<p>Elsa Luzgarda Huílca Quispe Una noche fantástica</p>
		<p>QUISPE QUISPE ROSA MARÍA UN PASEO INOLVIDABLE</p>
AUTORES: LOS ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN IGNACIO DE LOYOLA - FE Y ALEGRÍA 44		

3.7.3. Procesamiento y análisis gráfico en base a agrupación de elementos no categorizados

Tabla 30. Muestras no categorizadas

		PARADIGMÁTICA SIMILITUDES
DIFERENCIAS	ELEMENTOS NO CATEGORIZADOS	<p style="text-align: center;">IDEAS NO ARTICULADAS ELEMENTOS QUE CARECEN ENTRE SÍ DE ALGO EN COMÚN</p>
		<p style="text-align: center;">INNATISMO ORIGINALIDAD</p>
		<p>AUTORES: LOS ESTUDIANTES DEL 2DO GRADO DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN IGNACIO DE LOYOLA - FE Y ALEGRÍA 44</p>

3.8. Interpretación de análisis de categorías

3.8.1. Codificación axial

La codificación axial presenta las siguientes características:

- **Temporales:** Se presenta cuando una categoría siempre o casi siempre precede a otra, aunque no necesariamente la primera no debe ser causa de la segunda.

Tabla 31. Tabla de unidades

Historieta sobre vivencias personales en el desarrollo creativo			
La inyección complicada	Los carnavales	La caída loca	Un día en el mariposario
El Ajinomen	Mis cumpleaños	Caída al río	El apuro y mi caída
Día de alegría para mí	Una noche fantástica	El capulí más rico de mi vida	Un paseo inolvidable

Tabla 32. Elementos categorizados y no categorizados

	CATEGORÍAS	SIMILITUDES			
	DIFERENCIAS	HISTORIETAS CON EXPRESIONES RECREATIVAS	Los carnavales	Día de alegría para mí	La caída loca
HISTORIETAS CON EXPRESIONES DOMÉSTICAS AMICALES Y EN FAMILIA		El Ajinomen	Mis cumpleaños		
HISTORIETAS CON EXPRESIONES EMOTIVAS ACCIDENTADAS		Caída al río	El apuro y mi caída		
HISTORIETAS CON EXPRESIONES EMOTIVAS DE AMOR MATERNAL		Una noche fantástica	Un paseo inolvidable		
INNATOS		La inyección complicada	El capulí más rico de mi vida		

- **Causales:** Esta codificación se presenta cuando una categoría es causa de la otra.
- **De conjunto a subconjunto:** Generalmente se observa cuando una categoría está contenida dentro de la otra.

3.9. Análisis e interpretación pedagógica de la investigación

3.9.1. Acontecimientos

Los acontecimientos pedagógicos sobre la aplicación de historietas con los estudiantes del 2do grado de la institución educativa San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44, son hechos educativos que trascienden la rutina o de lo cotidiano.

Al inicio cuando hubo la oportunidad de conocernos con los estudiantes, se generó un ambiente diferente con algunos disgustos e incluso bromas inadecuadas, pero según vamos introduciéndonos en cada sesión se formó cada vez más esa confianza, hubo estudiantes bastante aficionados al arte, como también otros que no les gustaba; esta actitud se percibe porque el área de Arte y Cultura, de alguna manera se le ha considerado como una asignatura complementaria.

Como en todo campo de trabajo había discrepancias entre estudiantes; unos que querían aprender, pero otros no los dejaban por el simple hecho de generar desorden, lo cual también se ha ido mejorando en el transcurso. Uno de los comentarios que recibí de la gran mayoría de estudiantes es que se sentían liberados, porque casi nunca pasaron por esa experiencia; lo más importante es, que el trabajo de investigación consiste en desarrollar la creatividad.

Otro de los acontecimientos más resaltantes en el proceso de trabajo es que había una cooperación muy impresionante en la gran mayoría de los estudiantes de poder compartir los materiales de trabajo.

Por último, también tuvimos casos de desinterés en el trabajo por parte de algunos estudiantes, pero lo rescatable en el transcurso esas actitudes han ido disminuyendo.

3.9.2. Actividades:

La primera sesión: Se ha realizado los días lunes 02 y viernes 06 de setiembre, siendo las 9:40 a.m. y 8:20 a.m., en la I.E. “San Ignacio de Loyola – Fe y Alegría 44” de Andahuaylillas, en el taller de Arte y cultura se dio inicio a la primera sesión con estudiantes de segundo grado sección “A” y “B”.

En presencia del Prof. Edgar Victoriano y una previa presentación hacia los estudiantes se dio inicio como una motivación mostrando trabajos relacionados a las caricaturas para luego preguntarles ¿Qué era lo que acababan de observar? ¿de qué

manera estaba realizado el trabajo?, y lo más importante, ¿cómo se llamaba el tipo de trabajo que habían visto?

A continuación se pasó a la problematización poniéndoles retos para empezar con la actividad práctica, para ello se les brindo los materiales necesarios y se les explico al detalle el mecanismo del trabajo en la sesión y de hecho en las sesiones posteriores, algo fundamental es que conocen el propósito de la sesión el cual es realizar copias de caricaturas, dicho esto bajo una previa definición de caricatura con ejemplos en la pizarra realizan bastantes copias de caricaturas en sus cuadernos de dibujo bajo un monitoreo seguimiento y apoyo necesario, por último se compartió las experiencias, la sesión finaliza siendo las 11:00 a.m. y 9:40 a.m. con buenos resultados y nos despedimos hasta la siguiente sesión.

La segunda sesión: Se ha realizado los días lunes 09 y viernes 13 de setiembre siendo las 9.40 a.m. y 8:20 a.m. Se inició con algunos voluntarios que graficaron algunas caricaturas en la pizarra para identificar sus saberes previos de los estudiantes con las siguientes preguntas ¿los gráficos tienen alguna expresión gestual?, ¿recuerdan el nombre del tema anterior?, ¿ustedes pueden realizar gráficos igual que vuestros compañeros?; a continuación se define el nombre de la sesión como expresiones en la caricatura, de esta manera empezamos a mencionar las diferentes expresiones gestuales como: alegría, tristeza, admiración, enojo, desesperación, pensativo, melancolía, felicidad, satisfacción, miedo, ira, asco, rabia, indignación, etc. luego pasamos a representar gráficamente de manera libre y creativamente siempre con bajo seguimiento y apoyo necesario, una vez finalizado con los dibujos, cada estudiante expresa su experiencia en la sesión y mencionan que y cuantas expresiones han podido realizar con todo eso se dieron cuenta que cada uno hizo distinto sus trabajo incluso distintas expresiones, de esta manera la sesión finaliza siendo las 11:00 a.m. y 9:40 a.m.

La tercera sesión: Se realizó los días lunes 16 y viernes 20 de setiembre siendo las 9:40 a.m. y 8:20 a.m. se dio inicio haciendo pasar dos estudiantes un varón y una mujer para ir descubriendo sus edades y distinguiendo el sexo de cada uno, para ir entendiendo la finalidad del trabajo se definió la creatividad y se hizo un recuento sobre diferentes edades en las personas (bebés, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos) y el sexo (varón y mujer) seguidamente se empezó a dibujar caricaturas de diferentes edades tanto varones y mujeres, una vez terminado con lo designado cada estudiante comenta su experiencia sobre sus limitaciones y

dificultades, también si al momento de realizar se sintieron libres y cooperan con el trabajo de otros, ya que son diferentes y creativos de esta manera finaliza la sesión sien las 11:00 a.m. y 9:40 a.m.

La cuarta sesión: Se realizó el viernes 27 de setiembre siendo las 8:20 a.m. y 1:15 p.m. se dio inicio mostrándoles trabajos realizados en una cartulina relacionados al tema, para llegar al tema específico a trabajar se toma los saberes previos de los estudiantes mediante las siguientes preguntas ¿se parece a vuestro trabajo anterior?, ¿les agrada el trabajo que están viendo? y se problematiza con las siguientes preguntas: ¿Qué diferencias tiene el trabajo de la pizarra con los trabajos realizados anteriormente?, y ¿qué entendemos por personajes creativas en las caricaturas? De esta manera se llega al propósito de la sesión lo cual es representar gráficamente personajes creativos mediante las caricaturas.

A las diferentes caritas que se han realizado en los trabajos anteriores, en esta sesión se les crea distintos cuerpos con características que ven por conveniente que más se adecuan a los personajes deseados, en todo ese transcurso los estudiantes siempre cuentan con el apoyo, sugerencia y monitoreo correspondiente, al finalizar con la actividad programada reflexionan sobre los personajes obtenidos de manera creativa e independiente, así finaliza la sesión programada siendo las 9: 40 a.m. y 2:00 p.m.

La quinta sesión: Se realizó el viernes 04 de octubre siendo las 8:20 a.m. y 1:15 p.m. se dio inicio contándoles una anécdota personal del docente, así nos introducimos al tema mediante las siguientes preguntas: ¿Ustedes tienen vivencias personales similares al del docente?, ¿cómo les pareció la anécdota del docente que escucharon?, y ¿qué entienden por anécdotas y vivencias personales? De esta forma conocemos el propósito de la sesión escribir tres anécdotas personales y definir personajes mediante caricaturas.

Los estudiantes recuerdas sus anécdotas y socializan entre ellos en medio de risas, alegrías, tristezas y preocupaciones luego escriben tres vivencias personales más llamativos y curiosos en sus cuadernos de dibujo, posteriormente se define los personajes que se adecuen a sus anécdotas tomando en cuenta los trabajos de la sesión anterior, el trabajo ha sido bastante optimo ya que se estuvo haciendo el seguimiento correspondiente en todo momento, también se reflexionó sobre los momentos que alguna vez vivieron y vuelven a recordar para compartir con los

demás de manera empática y recíproca, de esta manera la sesión finaliza siendo las 9:40 a.m. y 2:00 p.m.

La sexta sesión: Se realizó los días lunes 7 y 11 de octubre siendo las 9:40 a.m. y 8:20 a.m. se dio inicio apreciando caricaturas personificadas en un papelote, y con esa referencia los estudiantes motivados responden verbalmente las siguientes preguntas: ¿El dibujo en el papelote se parece a algún trabajo que realizaron?, ¿los personajes que realizaron en la sesión anterior son adecuadas para las anécdotas que redactaron?, y ¿qué debemos hacer para que nuestros personajes sean más convenientes en los trabajos posteriores?; así para llegar al propósito de la sesión se realiza más personajes en sus diferentes movimientos y posiciones (sentados, caminando, saltando, hablando, echados, etc.) como a manera de ejercicios de manera bastante creativa, también grafican algunos animales y plantas, también vieron que hubo algunas dificultades con algunos movimientos y posiciones pero por el constante monitoreo y apoyo superaron los inconvenientes, de esta forma la sesión finaliza siendo las 11:00 a.m. y 9:40 a.m.

La séptima sesión: Se realizó los días lunes 14 y viernes 18 de octubre siendo las 9:40 a.m. y 8:20 a.m. se dio inicio apreciando trabajos de historietas en cartulina, con la inquietud y curiosidad dialogan al respecto, para desenvolverse más con el tema responden verbalmente las siguientes preguntas: ¿Cuál será el nombre de los trabajos que estamos viendo?, ¿alguna vez realizaron trabajos similares?, ¿en qué curso se realiza este tipo de trabajos?, y ¿qué es historieta? Nuestro propósito de la sesión es definir la historieta y sus elementos básicos, así con la opinión de los estudiantes de conceptualiza a la historieta y conocen sus elementos básicos para la realización las cuales son: viñetas y los globos de diálogo, para conocer más se grafica los tipos de viñetas (cuadrado, rectángulo, triángulo, círculo, abiertas y mixtos) y los globos de diálogo (nube, cerrada, de admiración, susto, pensamiento, etc.) con todo lo avanzado se analiza a fondo sobre la importancia de la historieta en el desarrollo de la creatividad lo cual es el pilar fundamental de nuestro trabajo de investigación, previa reflexión de la sesión finaliza la actividad programada siendo las 11:00 a.m. y 9:40 a.m.

La octava sesión: Se realizó los días lunes 21 y martes 22 de octubre siendo las 9:40 a.m. y 2:45 p.m. se dio inicio apreciando una historieta en cartulina como a manera de motivación, con la predisposición de los estudiantes para adentrarnos en la actividad responden verbalmente las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de viñetas

contiene la historieta?, ¿el trabajo contiene globos de diálogo?, ¿de qué manera adecuaremos a los personajes que realizamos en nuestras anécdotas?, y ¿cuán creativo y particular será los trabajos realizados?

Los estudiantes conocen el mecanismo de realización de las tres historietas en base a las anécdotas que escribieron en su cuaderno con los personajes que anteriormente seleccionaron para cada historieta. De esa manera en los cuadernos de trabajo se distribuye los espacios, se prevé la cantidad de viñetas en la primera, segunda y tercera anécdota a realizar para evitar inconvenientes al momento de graficar las historietas, se tomó mucha en cuenta la importancia de organizar los trabajos a realizar y así optimizar las sesiones siguientes, la actividad programada finaliza siendo las 11:00 a.m. y 3:30 p.m.

La novena sesión: Se realizó los días lunes 4 y viernes 8 de noviembre siendo las 9:40 a.m. y 8:20 a.m. de la mañana, se dio inicio apreciando gráficos de viñetas y globos de dialogo como a manera de motivación y mayor alcance en las dificultades, los estudiantes se muestran predispuestos en el trabajo para mayor enfoque en la actividad responden las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de viñetas y globos de diálogo utilizaran en su trabajo?, ¿con cuántos personajes trabajarán en vuestra primera historieta?, y ¿será sencillo crea una historieta?

De esa manera conocemos nuestro propósito de representar gráficamente la primera anécdota mediante una historieta, dicho eso se empezó a distribuir las viñetas en función a la organización de la sesión anterior, de forma ordenada se grafica los personajes en cada viñeta según a lo ocurrido en la anécdota con los elementos necesarios para cada uno hasta finalizar la historieta; por último, se repasa con lapicero negro todo el trabajo realizado, por ultimo analizamos si realmente los trabajos son creativos y sobre su primera experiencia de realizar una historieta desde su capacidad creativa, la sesión finaliza siendo las 11:00 a.m. y 9:40 a.m.

La décima sesión: Se realizó los días lunes 11 y viernes 15 de noviembre siendo las 9:40 a.m. y 8:20 a.m. se dio inicio apreciando personajes característicos muy referenciales para su trabajo del día, los estudiantes se muestran predispuestos en el trabajo y responden las siguientes preguntas: ¿Lo que estamos viendo en la pizarra se parece a nuestro personaje?, ¿por qué es diferente a los trabajos que realizamos?, y ¿será dificultoso realizar la segunda historieta?

Nuestro propósito es representar gráficamente la segunda anécdota mediante una historieta, dicho eso se empezó a graficar las viñetas de acuerdo a cómo hemos

previsto antes, se empieza a graficar los personajes en cada viñeta prácticamente narrar la anécdota mediante dibujos hasta finalizar la historieta, luego se repasa con lapicero negro todo el trabajo, por ultimo reflexionamos sobre la capacidad creativa en los trabajos siempre rescatando la singularidad de cada historieta, la sesión finaliza siendo las 11:00 a.m. y 9:40 a.m.

La onceava sesión: Se realizó los días lunes 18 y viernes 22 de noviembre siendo las 9:40 a.m. y 8:20 a.m. de la mañana, se dio inicio apreciando un tipo de viñeta en la pizarra, los estudiantes interesados en el trabajo intervienen y responden las siguientes preguntas: ¿Qué tipo de viñeta es lo que estamos viendo en la pizarra?, y ¿qué pasa si dejamos de crear?

El propósito de la sesión es representar gráficamente la tercera anécdota mediante una historieta, así se empezó a graficar las viñetas de acuerdo a lo previsto anteriormente, se empieza a dibujando los personajes en cada viñeta hasta terminar la última historieta, luego repasan con lapicero negro todo el trabajo, en fin, reflexionamos sobre la mejora y la facilidad que hubo en la realización del trabajo y la sesión finaliza siendo las 11:00 a.m. y 9:40 a.m.

La doceava sesión: Se realizó los días lunes 25 y viernes 29 de noviembre siendo las 11:00 a.m. y 9:40 a.m. se inició observando un trabajo realizado de un estudiante voluntario, los estudiantes inquietos por los trabajos interceden y responden las siguientes preguntas: ¿Qué les parece el trabajo de vuestro compañero?, ¿se parece al trabajo que realizaron?, y ¿por qué su trabajo es distinto a los suyos?

Así se empezó a socializar con los trabajos entre todos, autoevaluar las historietas y definitivamente evaluar cada trabajo con toda consideración necesaria por los resultados obtenidos, luego seleccionamos los doce trabajos más ordenados y trabajados de manera más responsable, sin duda más curiosos y llamativos con la única finalidad de interpretar cada trabajo seleccionado así poder aportar con un granito dentro del campo educativo. Finalmente, nos tocó despedirnos mediante una gratitud profunda a la directora de la institución educativa tan significativo, al docente especialista en arte y cultura, a todos los estudiantes que formaron parte fundamental de este aporte educativo, de esta manera finaliza siendo las 11:00 a.m. y 9:40 a.m.

3.9.3. Estrategias, prácticas o tácticas

Las estrategias practicas mejor utilizadas fueron las motivaciones que hicieron mucha referencia a la introducción en todas las sesiones trabajadas, mostrándoles en la pizarra trabajos relacionados al tema, los cuales les ha causado bastante gracia y risa en muchos casos; de esa manera se pudo llegar con facilidad a los estudiantes para realizar con entusiasmo los trabajos, el uso de fichas con conceptos sencillos hizo un aporte de retroalimentación extraordinaria, incluso los trabajos realizados voluntariamente en la pizarra en presencia de todos, los trabajos de guía en cartulinas y papelotes hicieron que el trabajo sea bastante sencillo y muy práctico.

Las estrategias tácticas para desarrollo adecuado de todas las sesiones es la empatía aplicada entre todos y en todo sentido, sin duda también la paciencia en la realización de las sesiones ya que se pudo socializar entre todos, tomando mucha en cuenta las opiniones mediante lluvia de ideas, también la intervención directa del docente con algunas experiencias; algo fundamental es que pudimos acompañar, brindar apoyo, seguimiento y monitoreo constante.

3.9.4. Estados:

Durante la realización de las sesiones de aprendizaje pudimos notar lo siguiente, en un principio un poco de desánimo quizá sea por la misma falta de confianza, pero en el transcurso se generó el entusiasmo requerido cuando vieron los primeros trabajos los cuales causaron emociones como: la risa, inquietud, alegría y confianza; en ese momento se notó la predisposición que tuvieron para trabajar

Evidentemente la temática misma estuvo totalmente relacionada con expresar diferentes estados emocionales, cuando se realizó las expresiones y las edades, tanto en varones y mujeres pudimos notar como ellos relacionaban sus trabajos a las personas que conocían; por otro lado, al imaginar mostraban diversos estados emocionales y la diferencia de unos trabajos con otros. También reflejaban sus estados al momento de redactar sus anécdotas ya que al recordar volvieron a sentir todo lo que han pasado en aquel momento que vivieron.

3.9.5. Significados:

En un principio desarrollamos ejercicios de caricaturas, para que se genera más confianza con el lápiz al realiza cada línea y forma que se crea; por otro lado, recordamos las anécdotas más curiosas para efectuar las sesiones así desarrollar su capacidad creativa en cada estudiante y la espontaneidad momentánea al efectuar los dibujos de caricaturas y las historietas.

3.9.6. Participación:

La participación de los estudiantes fue activa, en la gran mayoría se vio mucha predisposición de explorar, aprender y trabajar se vio esas ganas al ver las intervenciones con lluvia de ideas, cuando hubo bastantes estudiantes voluntarios para pasar adelante y mostrar ejemplos, al tratarse que el trabajo consistía en base a sus experiencias vividas más aún se pudo notar las ganas y el entusiasmo.

3.9.7. Relaciones o interacción:

La interacción entre los estudiantes y el docente, que aplicó la investigación, fue en todo momento muy activo, pese a que ellos mostraban un deficiente desarrollo motriz, pero se notaba su interés y ganas de trabajo. En forma constante se les interrogaba, *¿en qué te inspiraste para crear tu historieta?* Los estudiantes con su trabajo artístico, respondieron de la siguiente manera: me inspire en mis paseos, viajes, cumpleaños, problemas de salud, encuentro con mis amigos, etc.; otros se inspiraron hasta en los estados emocionales de las personas cercanas a ellos. Todas actividades han servido de mucha experiencia para poder plasmar en el trabajo de investigación.

3.9.8. Condiciones o limitaciones:

Para desarrollar las acciones pedagógicas pertinentes es necesario contar con las condiciones personales y materiales, para lo cual es imprescindible promover la motivación y mantener el orden y disciplina; en ese entender, cuando se promueve actividades de aprendizaje como el arte, el docente tiene que monitorear constantemente y hacer seguimiento en forma individualizada a cada aprendiz, esto permitirá mejorar la calidad en el rendimiento escolar; por otro lado, se tiene que condicionar el ambiente o aula con motivos artísticos, para que desarrollen de forma adecuada la creación y elaboración de sus diversas expresiones artísticas, entre ellos

la creación y elaboración de historietas sobre las experiencias personales de cada estudiante.

Las limitaciones que se han observado son diferentes, desde la práctica de los valores, aspiraciones, habilidades sociales, habilidades motoras y, en algunos casos, problemas de aprendizaje. Entre estas dificultades fue evidente que los educandos de esta institución educativa no han desarrollado en forma plena la motricidad; asimismo, se observa la carencia económica de los estudiantes, pues esto limita a que los estudiantes no puedan contar con los materiales respectivos, esto es frustrante y provoca que la asignatura no les agrade, como es el caso de Arte y Cultura. Por otro lado, también se presenta casi de manera cotidiana que la asignatura artística no lo asume la enseñanza un profesor con formación artística o de la especialidad, esto también hace que el aprendiz pierda interés por el arte.

3.9.9. Consecuencias: ¿Qué sucede si...?

Se planteó las siguientes interrogantes:

- ¿Qué sucede si los estudiantes tuvieran un ambiente exclusivamente para arte?
- ¿Qué sucede si los estudiantes contaran con más horas en el área de Arte y Cultura?
- ¿Qué sucede si los estudiantes contasen con materiales completos para el área de Arte y Cultura?
- ¿Qué sucede si los estudiantes hubiesen experimentado y creado expresiones artísticas empleando material reutilizable?
- ¿Qué sucedería si los estudiantes contasen con docentes de la especialidad de arte y cultura?

3.9.10. Entornos:

El plan de estudios de Arte y Cultura del colegio "San Ignacio de Loyola - Fe y Alegra 44" de Andahuaylillas debe ser otorgado por la institución educativa. Los estudiantes tienen amplia oportunidad de usar su imaginación y escribir cómics basados en eventos del mundo real o sus propias experiencias. En este caso, los estudiantes tienen acceso a entornos de aprendizaje, en su mayoría suficientes, que facilitan la instrucción y el estudio del arte y, por lo tanto, fomentan el crecimiento de una variedad de habilidades y competencias que mejoran la vida.

Los ambientes de aprendizaje para el cultivo de esta disciplina artística deben ser espacios adecuados que fomenten el quehacer creativo de los estudiantes. Sin embargo, no depende únicamente de la infraestructura, los materiales o los recursos de apoyo, aunque estos factores sí tienen importancia. La verdadera esencia del proceso educativo depende de la iniciativa, la creatividad, la capacidad y la habilidad del docente para fomentar la interacción. El docente asume el papel de facilitador e instructor ejemplar.

3.9.11. Reflexivo:

Una educación artística que sea significativa, debe impulsar un debate en toda la comunidad sobre el lugar de las artes y la cultura en el desarrollo de un plan de estudios más completo. Los profesores y otras partes interesadas en la educación artística necesitan acceso a recursos metodológicos y conceptuales para poder trabajar juntos en iniciativas educativas innovadoras, que brinden a todos los alumnos la oportunidad de realizar plenamente su potencial cultural y creativo.

Pero, contrariamente nos encontramos con situaciones de desinterés por el área de arte y cultura, la misma que ha sido inculcado, tanto por la sociedad como por los propios padres de familia, personas de otras profesiones, e irónicamente por algunos docentes de otras especialidades; pues, es común observar que se le presta mayor interés a otras áreas de aprendizaje por la exigencia y necesidad de querer ingresar a universidades, lamentablemente esas horas de trabajo son aprovechados para la preparación preuniversitaria de los estudiantes. Por tales razones, preocupa como se desperdicia ese tiempo y como se deja de potencializar la capacidad creativa, imaginativa, reflexiva, criterio y sentido común de los educandos, ya que el arte está relacionado con toda actividad humana, con el desarrollo integral de la persona.

Por otro lado, se sugiere a los maestros de esta maravillosa especialidad considerar mucho los aspectos de expresiones libres y el desarrollo de la creatividad, porque cada estudiante es un mundo por descubrir y construir, mediante esta área se podrá humanizar a la sociedad, porque tengo un claro ejemplo de un estudiante, que en un principio se mostró muy rebelde y no quiso trabajar la sesión, pero conforme se desarrollaba las actividades y con la paciencia que nos caracteriza, pudimos sensibilizar y concientizarlo; por ello, el arte es muy importante porque el estudiante

reflexionó y trabajó, incluso, con más compromiso y ese trabajo está considerado dentro de la muestra final.

Si queremos crear una nación más equitativa que esté lista para enfrentar las dificultades del progreso, entonces es imperativo que nosotros, como educadores, pongamos un énfasis particular en apoyar comportamientos que liberen el potencial creativo de nuestra comunidad. Se anima a profesores, artistas, administradores culturales y estudiantes a leer este artículo, aprender de él lo que quieran y aplicarlo a su comprensión de la importancia del arte en nuestras vidas.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Presentación de resultados

4.1.1. Resultado de análisis semiótico estético

A) Primer nivel de investigación: Categorización (similitudes)

a) Primera categoría: historietas con expresiones recreativas

Esta categoría contiene historietas elaborados por estudiantes púberes del segundo grado de secundaria, asociados por sus diferentes expresiones artísticas, a esta categoría pertenecen cuatro trabajos como: los carnavales, día de alegría para mí, la caída loca y un día en el mariposario. Estos trabajos presentan una similitud ya que se han representado a sí mismos en lugares característicos y predominantes en sus expresiones.

b) Segunda categoría: historietas con expresiones domésticas amicales y en familia

En esta categoría al igual que en la primera se encuentran historietas, también categorizados por su representación gráfica, a la cual corresponden dos trabajos: el Ajinomén y mis cumpleaños. Los mismos que presentan una similitud muy notoria en cuanto a los personajes y el compartir en familia y entre amigos.

c) Tercera categoría: historietas con expresiones emotivas accidentadas

Esta categoría muestra historietas con elementos que resaltan en los gráficos, a esta categoría corresponde dos trabajos: caída al río y el apuro y mi caída. Estos trabajos tienen similitud por representar momentos accidentados que causaron un susto y dolor.

d) Cuarta categoría: historietas con expresiones emotivas de amor maternal

En esta categoría pertenecen trabajos de momentos vividos cambiantes de emoción, que al final terminan en una demostración de amor de madre a hija, a esta categoría pertenecen dos trabajos: una noche fantásica y un paseo inolvidable.

B) Segundo nivel de investigación: (diferencias)

1.- Codificación axial

La codificación axial presenta las siguientes características:

- **Temporales:** En esta situación, una categoría precede a otra en casi todos los casos sin ser necesariamente la fuente de la segunda categoría.
- **Causales:** Esta codificación se presenta cuando una categoría es causa de la otra.
- **De conjunto a subconjunto:** Generalmente se observa cuando una categoría está contenida dentro de la otra.

Categoría 1

- **¿A qué se refiere esta categoría de historietas?**

En esta categoría figuran historietas de sus vivencias personales, donde las estudiantes se representan a sí mismas y en ellas predomina los personajes con expresiones recreativas.

- **¿Cuál es su naturaleza y esencia?**

Presenta historietas con personajes específicos y lugares abiertos de recreación como primeros elementos que componen la misma.

- **¿Qué nos "dice" la categoría?**

Señala que las experiencias ocurridas se dieron por los retos inesperados y no pensar en las consecuencias, por exceso de confianza, por descuido frente a diferentes reacciones de la otra persona.

- **¿Cuál es su significado?**

Reconocen su personalidad de su experiencia vivida y se representan a ellos mismos incluso reflexionando del pasado que gracias a esas anécdotas se aprendió algo más para la vida.

Categoría 2

- **¿A qué se refiere la categoría?**

Esta categoría al igual que la primera representa historietas referentes a sus experiencias vividas con la diferencia de que los hechos ocurridos se dan en un mismo lugar, sin necesidad de cambiar de ambiente se pudo vivir experiencias inesperadas que quedaron en el recuerdo de cada estudiante.

- **¿Cuál es su naturaleza y esencia?**

Presenta actividades poco frecuentes en cuanto al compartir entre amigos y en familia, ya que no siempre hay esa oportunidad de festejar o celebrar momentos memorables.

- **¿Qué nos "dice" la categoría?**

Señala que son actividades domésticas en el cual se pasan momentos inolvidables junto a seres queridos, pero que a veces no se da lo planificado y se puede arruinar un momento tan especial.

- **¿Cuál es su significado?**

Valorar y tener mucha consideración la presencia de seres queridos como son la familia y las amistades, ya que complementan nuestra existencia y nuestro vivir diario.

Categoría 3

- **¿A qué se refiere la categoría?**

En esta categoría se representa historietas donde son plasmados en función a sus experiencias vividas que causaron susto y dolor, y que han sido ocasionadas por uno mismo.

- **¿Cuál es su naturaleza y esencia?**

Está basada en experiencias vividas espontáneamente, y en esta categoría como parte fundamental es la vivencia de uno mismo sin necesidad que alguien sea participe en la desgracia ocurrida, a pesar que hubo presencia de otras personas.

- **¿Qué nos "dice" la categoría?**

Señala que debemos ser cautelosos frente a las cosas y la naturaleza porque no sabemos que, realmente nos puede suceder, a veces pequeños detalles cambiar el rumbo de la vida.

- **¿Cuál es su significado?**

Reconocer, valorar y respetar la naturaleza y las cosas, porque está en nosotros darle el verdadero valor a todo y sobrellevar la vida en base a lo que nos rodea, para así estar con buenas emociones.

Categoría 4

- **¿A qué se refiere la categoría?**

En esta categoría se representa historietas con experiencias en lugares distintos, pero con un solo sentido hacia el amor maternal y amor a los animales como parte de la familia.

- **¿Cuál es su naturaleza y esencia?**

Está basada en experiencias vividas donde se muestra fundamentalmente amor mutuo en la familia, especialmente, amor maternal e, indirectamente, la vida se lleva de manera dependiente de los integrantes del entorno familiar.

- **¿Qué nos "dice" la categoría?**

Nos indica que en la vida cotidiana lo que prima es el amor, a pesar que no se haya hecho lo que se planifica y se espera el resultado obtenido

- **¿Cuál es su significado?**

Nos da a conocer que un ser que, realmente ama a su familia siempre estará ahí, priorizando a sus seres queridos y mostrando esa emoción de tristeza, de extrañar cuando no están juntos.

RELACIÓN EXISTENTE ENTRE CATEGORÍAS

Tanto la primera, segunda y la tercera categoría tienen relación entre sí, ya cada historieta está representada en base a sus vivencias personales donde interactúan en cada categoría con diferentes expresiones, también hay diferencia de los elementos que componen como son los lugares, plantas y los animales.

4.1.2. Resultados de análisis pedagógico

▪ **Recolección de la información cualitativa de los valores estéticos de la historieta que realizan los estudiantes**

Se recogió los datos de cada historieta realizada en función a sus vivencias personales; el análisis de la muestra se realizó mediante un instrumento (cuaderno de campo), el cual nos ha permitido categorizar historietas de acuerdo a los elementos que contiene y sus características.

▪ **Identificación de originalidad**

La siguiente tabla es resultado del procesamiento y análisis gráfico, y se basa en la agrupación de elementos previamente no clasificados.

Tabla 33. Paradigmática

PARADIGMÁTICA		
DIFERENCIAS	ELEMENTOS NO CATEGORIZADOS	IDEAS NO ARTICULADAS ELEMENTOS QUE CARECEN ENTRE SÍ DE ALGO EN COMÚN
INNATISMO	ORIGINALIDAD	<p> El Capulí Ken Alvin Taco Corimanya </p> <p> LA INYECCIÓN COMPLICADA ALESSANDRO PASCUAL GUTIÉRREZ SALDIVAS </p>

Interpretación:

En estas representaciones existe variedad de líneas en sus dibujos a comparación de otros trabajos, que se diversifica por la naturalidad de los gráficos, ya que eso caracteriza al autor frente a su trabajo, quien decide en su pensamiento la originalidad de sus obras. Dos historietas tienen diferentes lecturas gráficas como:

- Alessandro Pascual Gutiérrez Saldivas: “La inyección complicada”; en su interpretación personal muestra que, el personaje es una púber en pleno desarrollo físico y emocional, que él mismo se ha representado con todas sus características que lo diferencian de sus compañeros y que lo hacen único; el estudiante en su trabajo muestra su personalidad tal como es en la vida real.
- Ken Alvin Taco Corimanya: “El capulí”; en este trabajo el estudiante se representa a sí mismo, ya que coincide mucho con la vida actual que lleva, de manera cerrada con miedos a expresar lo que realmente piensa.

Estas historietas reflejan mucho sus aspectos emocionales sin límite alguno, porque son versátiles, pero a veces difíciles de entender; causan sensaciones y llaman la atención.

Por otro lado, se tomó en cuenta la:

- **Preparación de la sesión de aprendizaje sobre interpretación estética de la historieta sobre vivencias personales**

- Se realizó sesiones de aprendizaje sobre los ejercicios básicos del dibujo, algunos ejercicios de rostro con expresiones simplificadas, posteriormente narran sus anécdotas personales y realización de historietas

- **Realización de la exposición con los trabajos terminados.** La exposición se llevó a cabo dentro de la institución y, de esa manera, comparten sus experiencias vividas durante el transcurso del todo el trabajo.

- **Evaluación cualitativa de los valores estéticos recogidos historietas**

Las historietas se evaluaron con los siguientes criterios como: presentación de un trabajo responsable, originalidad e interpretación verbal de su trabajo.

4.1.3. Resultados de análisis estadístico

a) La frecuencia de la categoría en la cual aparecen los materiales analizados.

Tabla 34. Cómo emergen las categorías

Indicadores	N° de alumnos	
Historietas con expresiones recreativas	04	32%
Historietas con expresiones domésticas amicales y en familia	02	17%
Historietas con expresiones emotivas accidentadas	02	17%
Historietas con expresiones emotivas de amor maternal	02	17%
Innatos	02	17%
Total	12	100%

Figura 13. Número de estudiantes



Fuente: Elaboración propia en base al análisis de categorías

Cómo emergen las categorías

En la interpretación de datos en relación al análisis de categorías tenemos el siguiente resultado: En la categoría historietas con expresiones recreativas tenemos a 4 estudiantes con esta preferencia; en la categoría historietas con expresiones domésticas amicales y en familia tenemos a 2 estudiantes con esta preferencia; en la categoría historietas con expresiones emotivas accidentadas tenemos a 2 estudiantes con preferencia; en la categoría historietas con expresiones emotivas de amor maternal tenemos a 2 estudiantes; por último, en la categoría innatos, la preferencia es de 2 estudiantes, quienes demuestran trabajos que se distinguen de las otras. Podemos decir que, el fundamento fue sólido y que las metodologías, tácticas, herramientas y enfoques pedagógicos utilizados fueron objetivos debido al análisis cualitativo de los hallazgos, lo que indica que los estudiantes aprendieron material sustantivo.

4.2. Conclusiones

En resumen, se cree que la aplicación de las historietas sobre las vivencias personales, muestra diferentes potencialidades como son la influencia en el desarrollo creativo, expresivo y de socialización, porque libera su yo interior y espontáneo, ya que los trabajos fueron parte fundamental para desarrollar las capacidades mencionadas.

- De acuerdo con el objetivo planteado, en el estudio se demuestra que la guía, en base a talleres sobre la interpretación estética de la historieta, sobre las vivencias personales, permitieron que se desarrolle de lo más óptimo posible la parte creativa en los estudiantes.

- En virtud de lo estudiado, ahora se sabe que la creatividad en la interpretación estética de la historieta, sobre vivencias personales, brindó los siguientes beneficios: la capacidad de poder imaginar un momento vivido para graficar desde su creatividad, ser auténticos en los trabajos que realizan, cooperan entre compañeros para una mejor socialización y convivencia en armonía, asimismo, al momento de realizar sus trabajos, se sintieron totalmente autónomos y libres de su propio trabajo.

- Dentro del análisis, se puede definir que la aplicación de la historieta sobre vivencias personales es bastante estratégica para elevar su nivel de creatividad, ya que el trabajo es realizado por cada estudiante sobre su propia vivencia lo cual jamás será realizado igual o mejor que el trabajo original, eso es una muestra de cómo el estudiante desarrolla verdaderamente su capacidad creativa e imaginativa.

- Concluyendo, los aportes del estudio nos facilitan en la evaluación cualitativa de los trabajos de los estudiantes, lo cual permite también identificar todos los procesos creativos desde la imaginación y el desarrollo creativo.

4.3. Recomendaciones

- La primera recomendación para todos los docentes de esta especialidad, tan importante, es que se enfoquen en el desarrollo creativo de los estudiantes desde la libertad de cada estudiante.
- Se les recomienda a todos los entes educadores que, innovar en los temas a realizar durante el año escolar, ayudará bastante a los estudiantes a liberarse de tantas responsabilidades condicionadas que llevan, lo cual no les permite estar tranquilos; en muchos casos hasta llegan a estresarse, sentir tensión y presión. Justamente, por esta y muchas razones, este tipo de trabajos hace que se liberen desde su predisposición, realizando trabajos muy referidos a sus experiencias.
- Que se innove la educación básica regular con nuevas alternativas, estrategias y experiencias didácticas, ya que en muchas ocasiones se ha visto la realidad de hacer trabajos repetitivos y monótonos, lo cual limita a que el estudiante sea más imaginativo y creativo.
- Se les recomienda a los docentes, tener muy en cuenta que el proceso de desarrollo de la creatividad de cada estudiante es diferente; de la misma forma, tener bastante paciencia para introducirse en el mundo de cada persona, ya que muchas veces viven con problemas, y es justamente ahí donde necesitan de nuestra área para poder liberarse de todo ello.

4.4. Discusión de resultados (por cada antecedente)

La comparación entre los antecedentes y nuestra investigación, existe similitudes y diferencias tal como se fundamenta:

- a) **Similitudes.** Las similitudes que presentan los antecedentes para este trabajo de investigación son los siguientes:
- Los trabajos muestran similitud porque se enfocan en el desarrollo de la creatividad, la imaginación y la libre expresión en los estudiantes.
 - La historieta es fundamental para desarrollar las diferentes capacidades, ya que cada trabajo está realizado desde su interés e iniciativa, lo cual ayuda a generar más confianza para superar dificultades e introducirse en el mundo del arte.

- El interés que presentan los estudiantes sobre la enseñanza de la historieta, lo cual lleva al mejor desarrollo de capacidades, por ende, a mejorar la visión de las personas en la sociedad.

b) Diferencias. Las diferencias que existen en los antecedentes, se describen a continuación:

- Una de las diferencias notorias es que, en nuestra investigación específicamente los estudiantes se enfocaron en sus vivencias personales para convertirlas en historietas, lo cual genera una experiencia única y muy divertida para cada uno.

- El proceso y los resultados, en lo posible, han sido de manera espontánea, sin necesidad de forzar aspectos ni condiciones de trabajo; de esta forma se obtuvo un trabajo auténtico y singular.

- El trabajo de investigación que realizamos está basado en una situación real específica de los estudiantes, dentro de la localidad de Andahuaylillas.

c) Aporte

- Lo fundamental de esta investigación es el enfoque en el desarrollo creativo de cada estudiante, empleando lo cotidiano de su vida para realizar un trabajo artístico desde la espontaneidad.

- En una mayoría de estudiantes se percibe la falta de sensibilización y concientización en el mundo del arte; con esta investigación nos dimos cuenta de que emplear sus vivencias para realizar una historieta es muy divertido y entretenedor; de tal modo se logró que amen el área de Arte y Cultura.

- El desarrollo del pensamiento crítico y sentido común ayuda especialmente a desarrollar el criterio sobre la vida.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS

- Acosta, F. (2011). *El problema de la especificación en el devenir de la Pedagogía*.
- Lancelot , H. (1953). *DE LA PINTURA RUPESTRE A LA HISTORIETA GRÁFICA* (.
- McCloud, S. (2008). *"Entender el cómic: el arte invisible"*.
- Abad, J. (2006). *LA ESCUELA COMO ÁMBITO ESTÉTICO SEGÚN LA PEDAGOGÍA REGGIANA*.
- Acevedo , J. (1978). *para hacer historietas*.
- Anecdota, W. (2022). Obtenido de
https://www.edu.xunta.gal/centros/cafi/aulavirtual/pluginfile.php/25982/mod_resource/content/0/Unidad_3/Web_Texto_Narrativo/la_ancdota.html
- Barambio, Y. (2019). *Historieta y Dibujo* .
- Barrero , M. (2002). *los comics como herramienta pedagogicas en el aula*.
- Baudet, J. (2001). *La historieta como medio para la enseñanza*.
- Bedard. (2003). *historieta y los elementos en el arte*.
- Bolaños, M. C. (11 de Abril de 2021). *concepto, técnicas y aplicaciones*. Obtenido de
https://programas.cuaed.unam.mx/repositorio/moodle/pluginfile.php/166/mod_resource/content/1/la-creatividad/index.html
- Carlessi, H. S. (2017). *creatividad en el arte*.
- Carrier , D. (2000). *La estética de los cómics*.
- Chomsky, N. (2000). *competencia conocimientos y habilidades* .
- Chuquitapa, K. (2018). *Interpretación de los valores estéticos de la historieta en el desarrollo de la creatividad a través del dibujo de los estudiantes de educación secundaria del 2ºdo Grado del Colegio Emancipación Americana de Tinta*.
- conceptos. (2020). Obtenido de <https://concepto.de/expresion/>
- conceptos, A. y. (2022). *Arte y Conceptos*. Obtenido de <https://concepto.de/arte/>
- conceptos, h. (2022). *historieta y conceptos*. Obtenido de
<https://concepto.de/historieta/>
- Diccionario.com. (2019). *Diccionario.com*. Obtenido de
<https://www.diccionarios.com/diccionario/secundaria/imagen>
- Eco , H. (1992). *Los límites de la interpretación*.

- Eco , U. (1985). *obra abierta* .
- Eisner, W. (2007). *El comic y el arte secuencial*. Barcelona:Editorial Norma.
- Gadamer, H. (1999). *Herméneutique et philosophie*.
- Gestionpolis. (2022). Obtenido de <https://gestiopolis.com/que-es-un-proyecto/>
- Getzels & Jackson, J. (1962). *la creatividad y inteligencia* .
- Gili, G. (2017). *elementos de historieta*.
- Gubern, R. (1999). *Color e Iluminacion en Arte*.
- Gubern, R. (1999). *Historieta y el Arte contemporacia*.
- Gutiérrez, Y. M. (1991). *Arte en Historietas* .
- Huanca Barrios, E. (2008). *La historieta para el Desarrollo de la Imaginación en los Alumnos del Colegio "Sagrado Corazon de Jesus"* . Cusco: Tesis.
- innovacion, G. d. (11 de Marzo de 2021). *Gestion de Ideas Creatividad e Innovacion*. Obtenido de <https://3go.cl/2021/03/11/la-imaginacion/>.
- libre, L. e. (2020). *La enciclopedia libre*. Obtenido de <https://es.wikipedia.org/wiki/Dibujo>
- Lobo, T. (1994). *Dramatizacion literal en el arte*.
- Lomas, C. (1999). *teoria y practica de la educacion linguistica*.
- Mariarobles.com. (Enero de 12 de 2021). Obtenido de <https://mariarobles.es/proceso-de-comunicacion/>
- Matos, D. (2010). *Factores para dibujar*.
- Matos, D. (2010). *Factores para Dibujar en el Campo*.
- Morales, D. P. (2019). *Dibujo en la Historieta* .
- Ortega, S. (2014). *sistema estructura del comic*.
- Peña, T. (2009). *LA FORMACIÓN EN INVESTIGACIÓN EN PSICOLOGÍA*.
- Pimienta , J. (2005). *metodologia constructivista guia para la planeacion docente* .
- psicologica, T. y. (2022). Obtenido de https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0718-48082019000100071
- Quintana, M. (2000). *las metáforas visuales son dibujos de caracter simbolico* .
- RAE. (2010). *ORTOGRAFÍA DE LA LENGUA ESPAÑOLA*.
- Ribes, J. P. (2019). *Drama y historieta*.
- Rodríguez , G. (1999). *Metodología de la investigación educativa*.
- Rodriguez , w. (2015). *REFLEXIVIDAD HISTÓRICA*.
- Romera, J. (2019). *Arte y Historietas para los niños y juvenes*.

Salzer, D. (1984). *la expresion corporal* .

Toku, M. (2001). *La influencia de la cultura pop en el arte adolescente*.

Ventura , J. (1986). *Lenguaje y Literatura 1er Grado de Secundaria*.

Vives , V. (2001). *Comunicación integral* .

Wilhelm, D. (2009). *VERSIÓN DE ARCHIVO* .

APÉNDICE A

Sesiones de aprendizaje:

I. E. "SAN IGNACIO DE LOYOLA - FE Y ALEGRÍA-44"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I. DATOS INFORMATIVOS:

Docente: Iván Cahuascanco Quispe	Unidad IV: "EL CONTORNO SOCIAL EN LAS ARTES VISUALES"
Nombre de la sesión: "Reproducción de caricaturas"	Grado: 2° "A" y "B"
Valor: Responsabilidad	Duración: 3 horas
Norma de Convivencia: Cuidaremos y mantendremos limpios y ordenados los ambientes, mobiliario escolar, paredes y áreas de uso común.	Fecha: Setiembre del 2019

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Explora maneras en que los elementos del arte, los materiales, herramientas, técnicas y procedimientos pueden ser combinados y manipulados para ampliar sus posibilidades expresivas y lograr sus intenciones específicas.

III. SECUENCIA DIDACTICA

<p>INICIO (20 minutos)</p> <p>Previa presentación del docente coordinamos sobre la realización de la siguiente sesión cuyo título es: "Reproducción de caricaturas"</p> <p>MOTIVACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observan trabajos relacionados a las caricaturas y compartimos anécdotas <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué acabamos de observar?, ¿De qué manera esta realizado? ¿Cómo se llamará a este tipo de trabajo? <p>PROBLEMATIZACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con lo escuchado y la opinión de los estudiantes. Planteamos la siguiente situación: ¿ustedes podrán realizar trabajos similares? ¿Cuál será la denominación de la temática a trabajar? • ¿alguna vez hicieron algún trabajo relacionado a las caricaturas? ¿Qué es lo más necesario para poder realizar algo referencial? <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes cooperan entre ellos para llevar de manera más óptima la sesión iniciada • Se les recuerda a los estudiantes que deben tomar bastante interés e iniciativa en la realización del trabajo <p>PROPOSITO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Obtener copias de caricaturas con expresiones, como a manera de introducirnos al tema
<p>DESARROLLO (100 minutos)</p> <p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se define el nombre de la sesión como caricaturas y se les explica la forma del trabajo. • Haciendo uso de una ficha damos inicio entendiendo el concepto de dibujo y caricatura, así empezamos a realizar copia de caricaturas con diferentes expresiones • Realizan y utilizan de manera más armoniosa posible los materiales y comparten entre compañeros • Una vez terminado con los dibujos compartimos experiencias entre todos y escuchamos las opiniones

- El Docente monitorea el trabajo de cada uno de los estudiantes y fortalece las debilidades

CIERRE (15 minutos)

El docente plantea las siguientes interrogantes

METACOGNICION

- ¿les agrado el trabajo?
- ¿los trabajos que hemos realizado son iguales?
- ¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar las copias?
- ¿podemos volver a realizar un trabajo similar o mucho mejor?

IV. EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Crea proyectos desde los leguajes artisticos	Explora maneras en que los elementos del arte, los materiales, herramientas, técnicas y procedimientos pueden ser combinados y manipulados para ampliar sus posibilidades expresivas y lograr sus intenciones específicas.	Ficha de observación

V. MATERIALES

MATERIALES Y RECURSOS
Plumón, pizarra, textos, fichas, papeles, cuaderno de dibujo, lápiz, borrador, tarjador, otros



V^oB^o Directora

Docente de Arte

I. E. "SAN IGNACIO DE LOYOLA - FE Y ALEGRÍA-11"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2**I. DATOS INFORMATIVOS:**

Docente: Iván Cahuascanco Quispe	Unidad IV: "EL CONTORNO SOCIAL EN LAS ARTES VISUALES"
Nombre de la sesión: "Representación de caricaturas con expresiones"	Grado: 2° "A" y "B"
Valor: Responsabilidad	Duración: 3 horas
Norma de Convivencia: Cuidaremos y mantendremos limpios y ordenados los ambientes, mobiliario escolar, paredes y áreas de uso común.	Fecha: Setiembre del 2019

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Explora maneras en que los elementos del arte, los materiales, herramientas, técnicas y procedimientos pueden ser combinados y manipulados para ampliar sus posibilidades expresivas y lograr sus intenciones específicas.

III. SECUENCIA DIDACTICA

INICIO (20 minutos)
<p>Coordinamos sobre la realización de la siguiente sesión cuyo título es: "Representación de caricaturas con expresiones"</p> <p>MOTIVACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> Realizamos algunos gráficos de caricaturas de personajes conocidos en la pizarra con la participación voluntaria de algunos estudiantes <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué realizaron los estudiantes voluntarios en la pizarra?, ¿los gráficos tienen alguna expresión? ¿recuerdan el nombre de nuestro tema? <p>PROBLEMATIZACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> Con la opinión de los estudiantes. Planteamos la siguiente situación: ¿ustedes podrán realizar trabajos igual que vuestros compañeros? ¿Qué tema creen que vamos a trabajar? ¿Qué entienden por caricaturas? ¿Qué es lo necesario para poder dibujar? <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes reflexionan sobre el trabajo en disciplina y las ventajas de realizar trabajos novedosos Se les recuerda a los estudiantes que deben tomar mucho interés e iniciativa en la realización del trabajo <p>PROPOSITO</p> <ul style="list-style-type: none"> Representar gráficamente de forma creativa caricaturas con diferentes expresiones (alegría, tristeza, emoción, admiración, enojo, desesperación, pensativo, melancolía, felicidad, satisfacción, miedo, ira, asco, rabia, indignación, etc.)
DESARROLLO (100 minutos)
<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> Se define el nombre de la sesión como expresiones en la caricatura Damos inicio haciendo un recuento sobre las expresiones y la caricatura, así de forma creativa y libre empezamos a dibujar caricaturas con diferentes expresiones tales como (alegría, tristeza, emoción, admiración, enojo, desesperación, pensativo, melancolía, felicidad, satisfacción, miedo, ira, asco, rabia, indignación, etc.) Una vez terminado con los dibujos compartimos experiencias entre todos y escuchamos las opiniones

<ul style="list-style-type: none"> • El docente monitorea el trabajo de cada uno de los estudiantes
CIERRE (15 minutos)
<p>El docente plantea las siguientes interrogantes</p> <p>METACOGNICION</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué hemos realizado? • ¿Qué expresiones hemos realizado en las caritas? • ¿tuvieron alguna dificultad al momento de realizar las expresiones y cuál de ellas les ha sido más complicado? • ¿todos hicimos las mismas caritas?

IV. EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Crea proyectos desde los leguajes artísticos	Explora maneras en que los elementos del arte, los materiales, herramientas, técnicas y procedimientos pueden ser combinados y manipulados para ampliar sus posibilidades expresivas y lograr sus intenciones específicas.	Ficha de observación

V. MATERIALES

MATERIALES Y RECURSOS
Plumón, pizarra, papeles, cuaderno de dibujo, lápiz, borrador, tarjador, marcadores Fine Pen, otros



VºBº Directora

Docente de Arte

I. E. "SAN IGNACIO DE LOYOLA - FE Y ALEGRÍA-44"

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 3**I. DATOS INFORMATIVOS:**

Docente: Iván Cahuascanco Quispe	Unidad IV: "EL CONTORNO SOCIAL EN LAS ARTES VISUALES"
Nombre de la sesión: "Representando edad y sexo en las caricaturas"	Grado: 2° "A" y "B"
Valor: Responsabilidad	Duración: 3 horas
Norma de Convivencia: Cuidaremos y mantendremos limpios y ordenados los ambientes, mobiliario escolar, paredes y áreas de uso común.	Fecha: Setiembre del 2019

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Explora maneras en que los elementos del arte, los materiales, herramientas, técnicas y procedimientos pueden ser combinados y manipulados para ampliar sus posibilidades expresivas y lograr sus intenciones específicas.

III. SECUENCIA DIDACTICA

INICIO (20 minutos)
<p>Coordinamos sobre la realización de la siguiente sesión cuyo título es: "Representando edad y sexo en las caricaturas"</p> <p>MOTIVACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> Hacemos pasar adelante a dos estudiantes voluntarios de ambos sexos y la presencia del docente nos ayudara como motivos para el trabajo <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> ¿De qué edad son vuestros compañeros?, ¿con el docente tienen las mismas edades? ¿aparte de la edad hay otra diferencia entre vuestros compañeros que están adelante? <p>PROBLEMATIZACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> Con la opinión de los estudiantes. Planteamos la siguiente situación: ¿Por qué creen que estamos hablando sobre las diferencias entre las personas? ¿Qué entienden por creatividad? ¿Qué entienden por la edad y sexo en las caricaturas? <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes reflexionan sobre formas de trabajo y sus ventajas Se les recuerda a los estudiantes que deben tomar mucho interés e iniciativa en la realización del trabajo <p>PROPOSITO</p> <ul style="list-style-type: none"> Representar gráficamente de forma libre y creativa la edad y sexo en las caricaturas tomando en cuenta todas las características necesarias
DESARROLLO (100 minutos)
<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> Se define el nombre de la sesión como edad y sexo en la caricatura Damos inicio haciendo un recuento sobre las edades específicas o etapas en el desarrollo humano (bebes, niños, adolescentes, jóvenes, adultos y ancianos) y el sexo (hombre y mujer) Dibujamos de forma creativa de acuerdo a la secuencia de nuestra sesión Una vez concluido con los trabajos designados en la sesión compartimos experiencias entre todos El docente monitorea el trabajo de cada uno de los estudiantes de forma más empático posible

CIERRE (15 minutos)

El docente plantea las siguientes interrogantes

METACOGNICION

- ¿Cuál fue nuestro tema específico?
- ¿se sintieron libres al momento de realizar los trabajos?
- ¿Cuál fue vuestra limitación al momento de realizar los trabajos?
- ¿podemos realizar muchos trabajos más novedosos?

IV. EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Crea proyectos desde los leguajes artísticos	Explora maneras en que los elementos del arte, los materiales, herramientas, técnicas y procedimientos pueden ser combinados y manipulados para ampliar sus posibilidades expresivas y lograr sus intenciones específicas.	Ficha de observación

V. MATERIALES**MATERIALES Y RECURSOS**

Plumón, pizarra, papeles, cuaderno de dibujo, lápiz, borrador, tarjador, marcadores Fine Pen, otros



VºBº Directora

Docente de Arte

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 4**I. DATOS INFORMATIVOS:**

Docente: Iván Cahuascanco Quispe	Unidad IV: "EL CONTORNO SOCIAL EN LAS ARTES VISUALES"
Nombre de la sesión: "Creando personajes mediante caricaturas"	Grado: 2° "A" y "B"
Valor: Responsabilidad	Duración: 3 horas
Norma de Convivencia: Cuidaremos y mantendremos limpios y ordenados los ambientes, mobiliario escolar, paredes y áreas de uso común.	Fecha: Setiembre del 2019

II. APRENDIZAJES ESPERADOS

COMPETENCIA	CAPACIDADES	INDICADORES
Crea proyectos desde los lenguajes artísticos	Explora y experimenta los lenguajes del arte	Explora maneras en que los elementos del arte, los materiales, herramientas, técnicas y procedimientos pueden ser combinados y manipulados para ampliar sus posibilidades expresivas y lograr sus intenciones específicas.

III. SECUENCIA DIDACTICA

INICIO (20 minutos)
<p>Coordinamos sobre la realización de la siguiente sesión cuyo título es: "Creando personajes mediante caricaturas"</p> <p>MOTIVACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Observan un trabajo realizado relacionado al tema <p>SABERES PREVIOS:</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué estamos observando en la pizarra? ¿se parece a nuestro trabajo? ¿les agrada el trabajo que están viendo? <p>PROBLEMATIZACION:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Con la opinión de los estudiantes. Planteamos la siguiente situación: ¿Qué diferencia tiene el trabajo de la pizarra con nuestros dibujos? ¿Por qué creen que estamos observando el presente trabajo? • ¿Qué entendemos por personajes creativas en las caricaturas? <p>ORGANIZACIÓN:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Los estudiantes reflexionan sobre trabajo conveniente y sus ventajas • Se les recuerda a los estudiantes que deben tomar bastante interés e iniciativa en la ejecución de los trabajos <p>PROPOSITO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Representar gráficamente personajes creativas mediante las caricaturas
DESARROLLO (100 minutos)
<p>GESTION Y ACOMPAÑAMIENTO</p> <ul style="list-style-type: none"> • Se define el nombre de la sesión los personajes en las caricaturas • Damos inicio haciendo un recuento sobre los personajes a realizar, los cuales tienen que ser en función a las caricaturas antes realizadas • A las diferentes caritas que realizamos en las sesiones anteriores, en esta sesión le ponemos cuerpo de forma creativa caracterizando a cada personaje • Una vez concluido con los trabajos designados en la sesión dialogamos y compartimos las experiencias y observamos los trabajos entre todos • El docente monitorea el trabajo de cada estudiante de manera responsable

CIERRE (15 minutos)
El docente plantea las siguientes interrogantes
<p>METACOGNICION</p> <ul style="list-style-type: none"> • ¿Qué tema hemos realizado? • ¿Qué es lo que más resalto en nuestro trabajo? • ¿ha sido difícil realizar creativamente los personajes en las caricaturas? • ¿les gusta el trabajo que están realizando? • ¿el trabajo realizamos copiando de algún texto o simplemente de nuestra imaginación?

IV. EVALUACION

COMPETENCIA	INDICADOR	INSTRUMENTO
Crea proyectos desde los leguajes artisticos	Explora maneras en que los elementos del arte, los materiales, herramientas, técnicas y procedimientos pueden ser combinados y manipulados para ampliar sus posibilidades expresivas y lograr sus intenciones específicas.	Ficha de observación

V. MATERIALES

MATERIALES Y RECURSOS
Plumón, pizarra, papeles, cuaderno de dibujo, lápiz, borrador, tarjador, marcadores Fine Pen, otros

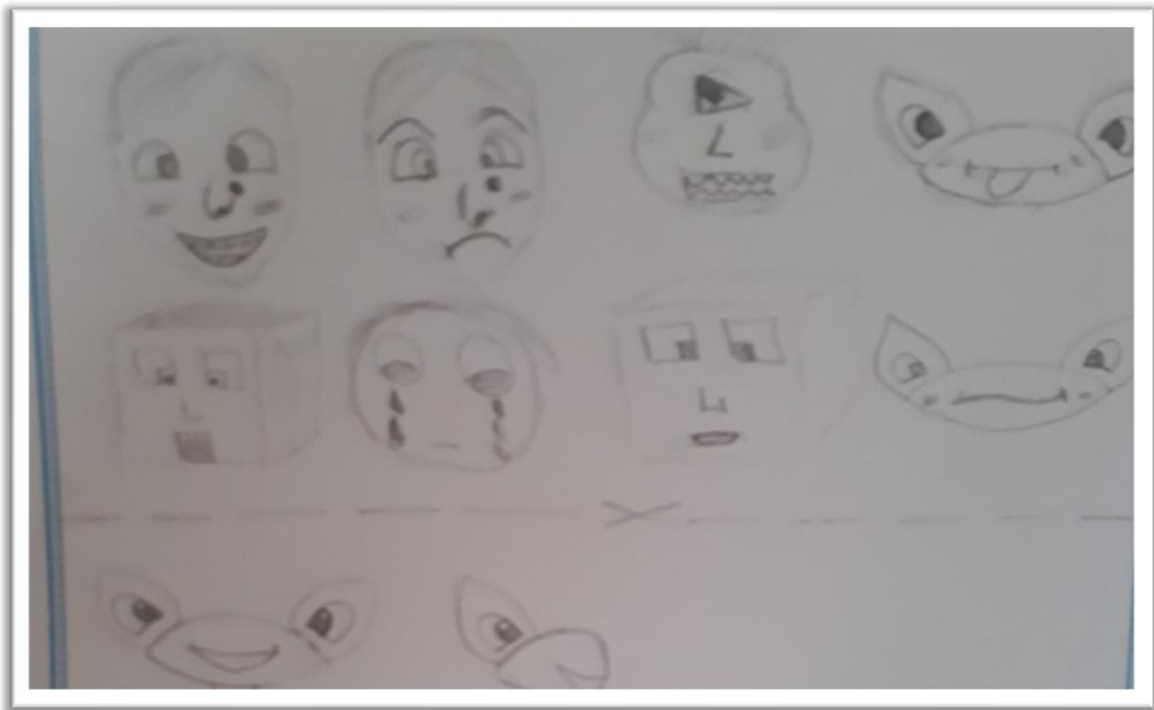


VºBº Directora

Docente de Arte













APÉNDICE B

Memorandos

Criterios utilizados en la construcción de las categorías.

Memorando

Lugar: I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas.

Fecha: desde 02 de setiembre del 2019 hasta 25 de noviembre del 2019

Descripción completa de cada categoría y ubicación en donde estudiamos.

Nombre de la categoría: Historietas con expresiones recreativas

¿Cómo es?

El desarrollo de las experiencias de aprendizaje se ha efectuado, con ejemplos en la pizarra para los estudiantes como fichas, textos sobre historietas, trabajos realizados por mi persona referente al tema, se les dio a conocer lo necesario sobre historietas y sus anécdotas con lo cual entendieron para desenvolverse bien en el tema.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

En esta categoría cada trabajo expresa un valor semiótico de icono y símbolo, tiene un significado importante para los autores porque se basaron en sus propias vivencias. Simbólicamente, sus expresiones graficas con valor recreativo.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

De acuerdo a los indicadores:

En esta categoría se utilizó diferentes materiales para realizar todo el trabajo, donde emplearon su imaginación, creatividad y originalidad. Se observa espacios de recreación, donde predomina su nivel de creatividad.

¿Qué otra (s) característica (s) posee (n) esta categoría?

Los trabajos de esta categoría demuestran emociones, inspiración y creatividad de cada estudiante.

Memorando

Lugar: I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas.

Fecha: desde 02 de setiembre del 2019 hasta 25 de noviembre del 2019

Descripción completa de cada categoría y ubicación en donde estudiamos.

Nombre de la categoría: Historietas con expresiones recreativas

¿Cómo es?

El desarrollo de las experiencias de aprendizaje se ha efectuado, con ejemplos en la pizarra para los estudiantes como fichas, textos sobre historietas, trabajos realizados por mi persona referente al tema, se les dio a conocer lo necesario sobre historietas y sus anécdotas con lo cual entendieron para desenvolverse bien en el tema.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

En esta categoría cada trabajo expresa un valor semiótico de icono y símbolo, tiene un significado importante para los autores porque se basaron en sus propias vivencias. Simbólicamente, sus expresiones graficas con valor recreativo.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

De acuerdo a los indicadores:

En esta categoría se utilizó diferentes materiales para realizar todo el trabajo, donde emplearon su imaginación, creatividad y originalidad. Se observa espacios de recreación, donde predomina su nivel de creatividad.

¿Qué otra (s) característica (s) posee (n) esta categoría?

Los trabajos de esta categoría demuestran emociones, inspiración y creatividad de Cada estudiante perteneciente a esta categoría.

Memorando

Lugar: I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas.

Fecha: desde 02 de setiembre del 2019 hasta 25 de noviembre del 2019

Descripción completa de cada categoría y ubicación en donde estudiamos.

Nombre de la categoría: Historietas con expresiones emotivas accidentadas

¿Cómo es?

La realización de las experiencias de aprendizaje se ha efectuado, con ejemplos en la pizarra para los estudiantes como fichas, textos sobre historietas, trabajos realizados por mi persona referente al tema, se les dio a conocer lo puntual sobre historietas y sus anécdotas con lo cual entendieron para desenvolverse bien en el tema.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

En esta categoría cada trabajo expresa un valor semiótico de icono y símbolo, tiene un significado importante para cada autor porque se basaron en sus propias vivencias más recordadas. Simbólicamente, sus expresiones graficas con valor emotivo accidentadas.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

En esta categoría se empleó diferentes materiales necesarios para realizar todo el trabajo, donde usaron su imaginación, creatividad y originalidad. Se observa espacios de convivencia, en los trabajos realizas se nota que predomina su nivel de creatividad.

¿Qué otra (s) característica (s) posee (n) esta categoría?

Los trabajos de esta categoría demuestran emociones, inspiración y creatividad de cada estudiante perteneciente a esta categoría.

Memorando

Lugar: I.E. San Ignacio de Loyola - Fe y Alegría 44 de Andahuaylillas.

Fecha: desde 02 de setiembre del 2019 hasta 25 de noviembre del 2019

Descripción completa de cada categoría y ubicación en donde estudiamos.

Nombre de la categoría: Historietas con expresiones emotivas de amor maternal

¿Cómo es?

La realización de las experiencias de aprendizaje se ha efectuado, con ejemplos en la pizarra para los estudiantes como fichas, textos sobre historietas, trabajos realizados por mi persona referente al tema, se les dio a conocer lo puntual sobre historietas y sus anécdotas con lo cual entendieron para desenvolverse bien en el tema.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

En esta categoría cada trabajo expresa un valor semiótico de icono y símbolo, tiene un significado importante para cada autor porque se enfocaron en sus propias experiencias vividas. Simbólicamente, sus expresiones graficas son con valor emotivo referente al amor maternal.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

En esta categoría se empleó diferentes materiales necesarios para realizar todo el trabajo, donde usaron su imaginación, creatividad y originalidad. Se observa espacios de hogar y otros lugares lo cual representa la convivencia junto a una madre, trabajos en el cual predomina su nivel de creatividad.

¿Qué otra (s) característica (s) posee (n) esta categoría?

Los trabajos de esta categoría demuestran emociones, inspiración y creatividad de cada estudiante.