

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

**UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO**

Leyes N° 24400 - 30220 - 30597 - 30851

Facultad de Educación

Carrera Profesional de Educación Artística



**TESIS**

**IDENTIFICACIÓN DE VALORES ESTÉTICOS DE LA  
HISTORIETA SOBRE EL DIBUJO HUMORÍSTICO QUE  
REALIZAN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INCA GARCILASO DE LA VEGA DEL 1ER  
GRADO DE SECUNDARIA**

Asesor Metodológico : Dr. ENRIQUE ALONSO LEON MARISTANY

Asesor de Especialidad : Prof. RICHARD PERALTA JIMENEZ

Tesis presentada por:

**Br. SHAMIRA LIU HUAILLANI SAIRE**

Para optar al Título Profesional de Licenciada en  
Educación Artística.

**CUSCO - PERÚ**

**2019**



### Anexo N° 01

## INFORME DE ORIGINALIDAD

EL QUE SUSCRIBE, ASESOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TESIS TITULADO		
Identificación de Valores Estáticos de la historieta sobre el dibujo humorístico que realizan los estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega del 1er grado		
Presentado por:	Shamira Liu Huailani Saiza	DNI, N°:
Para optar el título profesional/grado académico de:	Licenciada en Educación Arts	
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por	( )	veces
Mediante el Software Antiplagio y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de	( )	%

### 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, 18 de 12 de 2024.

Firma



Post firma

Richard Peralta Jiménez

DNI, N°:

23984539

ORCID del Asesor

0000-0002-8179-6770

Se adjunta:

1. Reporte del porcentaje de coincidencias por el Sistema Antiplagio.
2. Reporte general de coincidencias por el sistema antiplagio en formato PDF

# DENTIFICACIÓN DE VALORES ESTÉTICOS DE LA HISTORIETA SOBRE EL DIBUJO HUMORÍSTICO QUE REALIZAN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA INCA GARCILASO DE LA VEGA DEL 1ER GRADO DE SECUNDARIA

## INFORME DE ORIGINALIDAD

96%

INDICE DE SIMILITUD

96%

FUENTES DE INTERNET

3%

PUBLICACIONES

12%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

## FUENTES PRIMARIAS

1	<a href="http://renati.sunedu.gob.pe">renati.sunedu.gob.pe</a> Fuente de Internet	94%
2	<a href="http://www.clubensayos.com">www.clubensayos.com</a> Fuente de Internet	2%
3	<a href="http://www.coursehero.com">www.coursehero.com</a> Fuente de Internet	<1%
4	<a href="http://repositorio.ug.edu.ec">repositorio.ug.edu.ec</a> Fuente de Internet	<1%
5	Submitted to Tecsup Trabajo del estudiante	<1%

Excluir citas

Apagado

Excluir coincidencias

Apagado

Excluir bibliografía

Apagado

**IDENTIFICACIÓN DE VALORES ESTÉTICOS DE LA  
HISTORIETA SOBRE EL DIBUJO HUMORÍSTICO QUE  
REALIZAN LOS ESTUDIANTES DE LA INSTITUCIÓN  
EDUCATIVA INCA GARCILASO DE LA VEGA DEL 1ER  
GRADO DE SECUNDARIA.**

**ÍNDICE**

DEDICATORIA	6
RESUMEN	7
ABSTRACT	8
INTRODUCCIÓN	9
CAPÍTULO I	11
PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	11
1.1. PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	11
1.1.1. DEFINICION DEL PROBLEMA	11
1.1.2. DESCRIPCION DEL PROBLEMA	11
1.1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA	12
1.2. OBJETIVOS	12
1.2.1. Objetivo General	12
1.2.2. Objetivos Específicos	12
1.3. Justificación de la investigación	12
1.3.1. Justificación teórica	12
1.3.2. Justificación metodológica	13
1.3.3. Justificación pedagógica	13
1.4. TIPOS DE INVESTIGACIÓN	13
1.4.1. Según su finalidad	13
1.4.2. Según su alcance	13
1.4.3. Según su diseño	13
1.4.4. Según la fuente de datos	13
1.5. MÉTODO DE INVESTIGACIÓN	14
1.6. VIABILIDAD	14
1.6.1. Consolidación al contexto social	14
1.6.2. técnica	14
1.6.3. Financiamiento	14
CAPÍTULO II	15
MARCO DE REFERENCIA Y TEORÍA	15

Valores estéticos de la historieta	4
2.1. MARCO REFERENCIAL	15
2.1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION	15
2.1.2. Marco Histórico	16
2.2. MARCO TEÓRICO	22
2.2.1. La historieta	22
2.2.2. Elementos lingüísticos y no lingüísticos de la historieta:	24
2.2.3. Dibujo artístico	25
2.2.4. Dibujo humorístico	26
2.2.5. Estilos del dibujo humorístico	28
2.2.6. Construcción del personaje	28
2.2.7. Creatividad	33
2.2.8. Teorías pedagógicas	38
2.3. GLOSARIO DE TERMINOS	44
CAPITULO III	48
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN	48
3.1. Contexto Geográfico	48
3.2. Contexto Cultural	48
3.3. Población y muestra	49
3.3.1. Población	49
3.3.2. Muestra	50
3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN Y	
ANÁLISIS DE DATOS.	51
3.5. PROCESO DE SEGMENTACIÓN:	51
3.6. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS	
CUALITATIVOS.	68
3.6.1. Segundo nivel de análisis cualitativo	68
<b>PROCESAMIENTO Y ANALISIS GRAFICO EN BASE A</b>	
<b>AGRUPACION DE ELEMENTOS NO CATEGORIZADOS</b>	71
3.6.2. Interpretación de análisis de categorías	71
3.6.3. Análisis e interpretación pedagógica de la investigación	72

Valores estéticos de la historieta	5
3.6.3.3. Estrategias, prácticas o tácticas	78
3.6.3.4. Estados:	78
3.6.3.5. Participación:	80
3.6.3.6. Significados:	80
3.6.3.7. Condiciones o limitaciones:	80
3.6.3.8. Relaciones o interacción:	81
3.6.3.9. Consecuencias: ¿Qué sucede si...?	81
3.6.3.10. Entornos:	81
3.6.3.11. Reflexivo:	81
CAPITULO IV	82
PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS	82
4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	82
4.1.1. Resultados de análisis semiótico – estético	82
A. Primer nivel de investigación: categorización (similitudes)	82
4.1.2. La relación que hay entre categorías	85
4.1.3. Resultados de análisis pedagógico	85
4.1.4. Resultados de análisis estadísticos	87
CONCLUSIONES	89
RECOMENDACIONES	90
REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS	91
APÉNDICE A	92
Instrumento de análisis estético artes plásticas	92
APÉNDICE B	93
Fotografías del proceso de investigación	93
APÉNDICE C	104
Sesiones de aprendizaje	104
APENDICE D	107
Memorando	107

## **DEDICATORIA**

A mi madre, por ser el pilar fundamental en todo lo que soy, en toda mi educación, tanto académica, como de la vida, por su incondicional y perseverante sacrificio.

Todo este trabajo ha sido posible gracias a ella.

## RESUMEN

La investigación tiene como objetivo encontrar categorías estéticas durante la enseñanza del dibujo humorístico para la creación de personajes de su historieta, a su vez se desarrolló una serie de sesiones de aprendizaje empleando diversos estilos de humor gráfico a fin de ser utilizados creativamente por los estudiantes con el propósito de realizar el dibujo humorístico. Con la finalidad de acceder a las necesidades de cada estudiante manifestando sus emociones, sentimientos y la influencia social por medio del arte. Considerando su práctica sobre el dibujo humorístico empleamos conocimientos cognitivos y emocionales como apoyo didáctico dentro de la producción de sus personajes. La creatividad dio resultados sorprendentes demostrando buen porcentaje de estudiantes que muestran su aprendizaje de manera significativa y original en sus trabajos. Al evaluar y analizar los instrumentos de cada muestra pude observar un grupo de estudiantes del 1ro. De secundaria de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega, demuestran un nivel competente de capacidades y competencias sobre la creación del personaje en su historieta como parte del dibujo humorístico.

*Palabras claves:*

*Dibujo humorístico, historieta, creatividad, tesis, educación artística.*

### ABSTRACT

The research aims to find aesthetic categories during the teaching of humorous drawing for the creation of characters in his cartoon, in turn a series of learning sessions were developed using various styles of graphic humor in order to be used creatively by students with The purpose of making the humorous drawing. In order to access the needs of each student expressing their emotions, feelings and social influence through art. Considering his practice on humorous drawing, we use cognitive and emotional knowledge as didactic support within the production of his characters. The creativity gave surprising results demonstrating a good percentage of students who show their learning in a meaningful and original way in their work. When evaluating and analyzing the instruments of each sample I could observe a group of students from the 1st. High school of the Inca Garcilaso de la Vega Educational Institution, demonstrate a competent level of skills and competencies about the creation of the character in his comic as part of the humorous drawing.

*Keywords:*

*Humorous drawing, cartoon, creativity.*

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación, pretende estimular la creación de personajes de la historieta dentro del dibujo humorístico, con el fin de alcanzar un desarrollo evidente en expresión y apreciación artística, como propuesta metodológica en educación artística, desarrollada en la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega 1ro de secundaria sección “N” donde se busca, que el arte se desarrolle con creatividad. Para la transformación de los elementos visuales y estéticos de su entorno social.

**Capítulo I** En el capítulo I plantea el diseño de la investigación en base al problema de estudio, definición, descripción y formulación que es la necesidad de un modelo de grado para la facultad de educación artística. Describe a su vez sus objetivos, justificaciones, tipos de investigación y viabilidad.

**Capítulo II** Comprende el marco referencial de la investigación: al describir su marco histórico plantea los orígenes del dibujo humorístico y la historieta los cuales a través del pensamiento humano ha ido evolucionando desde su forma más satírica; el marco teórico sustenta el proceso del dibujo como arma de posibilidades ilimitadas para la imaginación y la creatividad, estos a su vez intervienen en el dibujo humorístico que es representación gráfica de la crítica, irreverente y burlesca que por medio de la estética y un contenido narrativo busca realidad a través del arte.

En las bases metodológicas se tratan las principales teorías pedagógicas que ayudaron a construir esta investigación, para optimización de conocimientos y habilidades los cuales impulsan su desarrollo y conducta en el proceso de enseñanza aprendizaje. Cerrando el capítulo con el marco conceptual.

**Capítulo III** Presenta, la metodología de investigación para la recolección, análisis de los datos según contexto geográfico y el contexto cultural. Cabe exponer la población y muestra de la investigación. Desarrollando las técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos, para establecer formas inclusivas como, la observación y el diálogo en el proceso de recolección y almacenamiento de información, ampliando el proceso de investigación es necesario llevar un cuaderno de campo “bitácora” donde

se registra todo lo acontecido desde el inicio, proceso y salida así mismo los equipos de filmación, fotografía y audio con evidencia de lo investigado. Técnicas e instrumentos de recolección de datos juntamente con el proceso de segmentación; Para el proceso de evaluación de las categorías e identificándose lógicamente con los datos tanto como nivel estético, nivel pedagógico de las muestras, para el diagnóstico del grado de creatividad de los individuos así mismo la implicación entre la actividad creativa y otros rasgos de la personalidad teniendo en cuenta su entorno social, cultural e histórico donde se produce la acción creativa como un elemento que determina su desarrollo en la educación artística.

**Capítulo IV** Se considera la presentación, análisis de resultados de análisis semióticos - estéticos por categorías según su similitud, diferencia para la codificación axial y selectiva, los resultados de análisis pedagógico, el análisis estadístico, conclusiones, recomendaciones, referencias bibliográficas y apéndices.

## **CAPÍTULO I**

### **PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

#### **1.1.PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN**

##### **1.1.1.DEFINICION DEL PROBLEMA**

Los estudiantes de la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega, carecen de creatividad a la hora de crear los personajes de sus historietas, esto sucede debido a que están acostumbrados a copiar todo lo que observan, sin embargo, se puede estimular la creatividad y la originalidad asociando sus experiencias vivenciadas a la imaginación, como por ejemplo dibujos animados, películas, historietas, mangas, textos, afiches, juegos, etc.

##### **1.1.2.DESCRIPCION DEL PROBLEMA**

La forma de arte que hoy conocemos como animación consiste básicamente en dibujar, reproducir un personaje sea humano, animal o incluso un objeto inanimado. Ya que falta dotar a sus personajes de un sin fin de caracteres distintos, careciendo de movimientos continuos y naturales.

No obstante, el proceso de creación precisa mucho más que buen trazo a la hora de dibujar, más aún los elementos que intervienen en la elaboración de una historieta, concepto base, ambientación argumental, construcción de sus personajes, exposición, nudo, desenlace de la historia, dialogo y acción.

La falta de conocimiento lleva a que no distinguan algunos aspectos técnicos como:

- Proporciones.
- Las emociones.
- Características propias del personaje.
- Efectos sonoros.
- Utilización de símbolos

Por otra parte, debemos precisar los recursos gráficos para los elementos narrativos.

El dibujo humorístico es un factor importante para la creatividad. Puesto que fomenta la risa, la burla y en consecuencia el desorden lo que dificulta la atención dentro de la elaboración del trabajo.

### **1.1.3. FORMULACION DEL PROBLEMA**

¿Cuáles son los valores estéticos de la historieta que realizan los estudiantes con carencias en la capacidad de creación de los personajes y mediante sesiones de aprendizaje del dibujo humorístico se les estimulara esta capacidad?

## **1.2.OBJETIVOS**

### **1.2.1. OBJETIVO GENERAL**

Recoger la información sobre los valores estéticos de la historieta que realizan los estudiantes e identificar las carencias creativas y realizar las sesiones de aprendizaje sobre el dibujo humorístico para evaluar los valores estéticos obtenidos.

### **1.2.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Recoger la información cualitativa de los valores estéticos de la historieta que realizan los estudiantes.
- Identificar las capacidades creativas.
- Preparar las sesiones de aprendizaje sobre el dibujo humorístico.
- Evaluar cualitativamente los valores estéticos recogidos durante la creación de sus personajes.

## **1.3.JUSTIFICACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN**

### **1.3.1. JUSTIFICACIÓN TEÓRICA**

Los resultados de esta investigación podrán ser organizados y sistematizados para luego ser aplicado en el campo epistemológico del arte para demostrar la relación que podría existir entre los valores estéticos y la creación de historietas que son las variables de estudio. Esta investigación tiene el propósito de crear historietas con personajes totalmente originales, es por esa razón que la teoría nos permitirá llegar a formular estrategias y técnicas de aprendizaje que servirán para el buen desempeño creativo de los estudiantes de esta institución.

### **1.3.2. JUSTIFICACIÓN METODOLÓGICA**

Las técnicas, métodos, procedimientos e instrumentos empleados en esta investigación son confiables por que han sido utilizados en otras investigaciones de este tipo. El dibujo humorístico, es un medio que aporta información científica demostrando validez y confiabilidad para ser utilizados en otros trabajos de investigación científica en el área de educación artística.

### **1.3.3. JUSTIFICACIÓN PEDAGÓGICA**

Esta investigación, se realiza porque existe la necesidad de mejorar el nivel de desempeño en los estudiantes que carecen de originalidad y creatividad a la hora de crear sus historietas en la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega del 1° "N" de secundaria, ya que en estos tiempos se está dejando de utilizar la imaginación divergente que permite despertar el interés por las artes, además la asignatura aporta la libre expresión que valida su aprendizaje.

## **1.4. TIPOS DE INVESTIGACIÓN**

### **1.4.1. SEGÚN SU FINALIDAD**

- Aplicada (práctica)

Esta investigación especifica los propósitos prácticos inmediatos bien definidos, con el objetivo de transformar, modificar o producir cambios en un determinado sector de la realidad.

### **1.4.2. SEGÚN SU ALCANCE**

- Descriptiva, interpretativa.

La investigación descriptiva menciona las cualidades internas, externas con rasgos esenciales de los hechos y fenómenos de la realidad.

### **1.4.3. SEGÚN SU DISEÑO**

- No experimental.

Analizan y estudian los hechos y fenómenos de la realidad después de su ocurrencia.

### **1.4.4. SEGÚN LA FUENTE DE DATOS**

- De campo.

Es un experimento que se realiza después de los hechos. Considerando que él investigador no controla ni regula las condiciones de la prueba.

## **1.5.MÉTODO DE INVESTIGACIÓN**

### **Descriptivo (observación)**

El método descriptivo es uno de los métodos cualitativos cuyo objetivo es la evaluación de las características de una población o situación en particular

### **Interpretativo (introspección)**

Este método puede utilizar todo tipo de datos cualitativos su objetivo es profundizar el conocimiento acerca de la información muestral.

### **Método inductivo**

El método inductivo es un proceso utilizado para poder sacar conclusiones generales partiendo de hechos particulares.

## **1.6.VIABILIDAD**

### **1.6.1. CONSOLIDACIÓN AL CONTEXTO SOCIAL**

La institución educativa Inca Garcilaso de la Vega es apropiado para realizar esta investigación, por lo que cuenta con recursos que contribuyen en el aprendizaje de los estudiantes. También se encuentran estudiantes con diversas condiciones; sociales, culturales, psicológicos y económicos.

Además, no se tuvo el tiempo suficiente para realizar esta investigación en su totalidad.

### **1.6.2. TÉCNICA**

Esta investigación reúne las características, condiciones técnicas y operativas que aseguran el cumplimiento de sus metas y objetivos dentro del dibujo para la creación de sus historietas fortaleciendo su pensamiento divergente permitiéndole la búsqueda de soluciones creativas a los problemas cotidianos con buen humor y comedia, aportando sensibilidad estética durante su proceso.

### **1.6.3. FINANCIAMIENTO**

Esta presente investigación fue financiada con recursos propios.

## CAPÍTULO II

### MARCO DE REFERENCIA Y TEORÍA

#### 2.1.MARCO REFERENCIAL

##### 2.1.1. ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACION

- a. En 2017, Dilmer Mormontoy Hinojosa, en su trabajo de investigación titulado: Interpretación de los valores estéticos del dibujo humorístico mediante la estimulación práctica de la línea en el desarrollo de la educación artística, con el propósito de recoger información de los valores estéticos del *Dibujo Humorístico* e identificar las dificultades de los estudiantes en la expresión lineal, a partir de la cual se estimulara dichas capacidades y mediante sesiones de clases evaluar los trabajos obtenidos, llegando a las siguientes conclusiones:
  - Se logro utilizar la línea como una herramienta gráfica que ha pasado a ocupar un lugar importante en el desarrollo expresivo de los estudiantes y a su vez nos permite observar y analizar la información estética de manera individual y grupal.
  - Finalmente, se evaluó la creatividad de los estudiantes, el dominio de la línea y los valores estéticos de cada dibujo, tomando en cuenta los instrumentos y criterios de evaluación para un mejor desempeño en el proceso de enseñanza aprendizaje.
  
- b. En 2017, Sandra Curasi Sandi, en su trabajo de investigación titulado: El humor gráfico como medio didáctico para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del segundo de secundaria de la I.E. Cecilia Túpac Amaru del Cusco, con el propósito de interpretar el género humor gráfico como medio didáctico para el desarrollo de la creatividad de los alumnos del segundo grado de secundaria de la I. E. Cecilia Túpac Amaru del Cusco, llegó a las siguientes conclusiones:
  - La aplicación del humor gráfico como medio didáctico, ha pasado a ocupar un lugar expectante siendo más significativo en el desarrollo de la creatividad de los Estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria del Colegio “Cecilia Túpac Amaru” del Cusco a través de los elementos morfológicos.
  - Las ventajas que tiene el humor gráfico en el desarrollo de la creatividad hizo tomar conciencia que todos poseen un talento, todos tienen la capacidad

de ser creativos y la mayoría viven sin saberlo, convencidos muchas veces de que el creativo es aquel que sabe componer melodías o escribir un poema.

### 2.1.2. MARCO HISTÓRICO

Teniendo en cuenta, que el humor en la psicología es considerado como una estructura afectiva desarrollada en el entorno social, según a las diversas definiciones podemos ver que HASBUN lo manifiesta etimológicamente que “Proviene de la palabra latina umor y del vocablo medieval humor, siendo ambos términos médicos, que significan disposición biológica o temperamento” (Hasbun, 2009, p. 16)

Las diferentes aproximaciones históricas del humor según Alexandra Hasbun, empieza desde la era neolítica donde la figura humana ocupa un lugar importante.

La caricatura existe desde la prehistoria, cuando los hombres empezaron a manifestar sus cualidades gráficas e intelectuales, por medio de signos y dibujos esquemáticos en cuevas y bloques líticos, de modo que los demás individuos a su alrededor pudiesen entender y valorar sus sentimientos y necesidades. (Hasbun, 2009, p. 7)

Las aproximaciones históricas del humor gráfico según José Antonio datan desde la antigua Grecia que representan lo hilarante que pueden ser escenas de la vida cotidiana de los filósofos demostrando.

Una definición satisfactoria de lo cómico es preciso echar mano del conjunto de ideas que se han barajado en torno a este fenómeno. Los grandes clásicos de la comedia (Aristófanes, Plauto, Terencio, Tirso de Molina, Moliere) han reunido casi siempre, como ingredientes básicos para la obtención de escenas cómicas, el contraste con la degradación. (Antonino , 1990, p. 8)

Tomando en cuenta que la hilaridad es una expresión propia del ser humano, la real academia de la lengua española define que “es la expresión tranquila y placida del gozo del buen ánimo”. (OCEANO, 2014, p. 404)

Según los datos históricos los gráficos se remontan a hace miles de años y podemos afirmar que el ser humano se manifestaba por medio de estas imágenes que se entiende como un medio de comunicación de la realidad social del hombre “La representación de personas y animales deformados hacia una vertiente cómica, es tan vieja como la civilización misma...ya que los signos primitivos de representación cómica apenas si tienen nada que ver con lo que hoy entendemos por dibujo humorístico” (Antonino , 1990, p. 11)

La capacidad de apreciación del mundo exterior hacia la creatividad es muy compleja de pensamiento donde vamos desarrollándolo según el tiempo y el lugar donde nos encontremos.

Lo cómico nos ayuda a liberar nuestros miedos llevándolo a un plano más expresivo, esto nace a partir de comparaciones sociales utilizadas para manifestar cierta disconformidad con su sociedad.

Hasta fines de la edad moderna, predomina en el humor gráfico grotesco, es decir, la pura deformación física de los sujetos sin otras intenciones o sentidos intelectuales más complejos. A los tipos sucios se les pone la cabeza de cerdo; a los tontos, de burro, sin más complicaciones...de Egipto, Grecia y Roma se conservan dibujos o noticias de trabajos de tipo satírico: un león jugando al ajedrez con una gacela, símbolo de poder y la fragilidad candorosa enfrentados...son representaciones de carácter satírico y moralizante que nos han llegado del antiguo Egipto.” (Antonino , 1990, p. 11)

A lo largo de la historia se ha evidenciado varias escenas cómicas describiendo su origen, no solo en papel sino en diversos ornamentos que los rodean “La tendencia satírica griega se materializo, asimismo, en escenas de tipo burlesco grabadas sobre vasos y objetos de uso doméstico” (Antonino , 1990, p. 12)

Los sucesos satíricos en la antigua Grecia representan a deidades de diferentes aspectos físicos tomando en cuenta sus leyendas y mitos griegos para construir personajes burlescos según ANTONINO.

El amplio criterio griego permitió que en la antigua Grecia abundasen las representaciones cómicas de tipo burlesco y libertino aplicadas a los temas más serios... “Se cultivó la parodia de escenas cuyos protagonistas eran los numerosos miembros del Olimpo; se crearon tipos satíricos de categoría universal como Fauno, sileno, Baco, Harpía, etc.” (Antonino , 1990, p. 11,12)

Según la historia muchos artistas manifestaron su arte en diferentes materiales y soportes en ellos representaban escenas de su vida cotidiana con dibujos relacionados a la caricatura y al humor de esta manera “los griegos también practicaron la caricatura, existen retratos cómicos y piedras grabadas con caricaturas satíricas llamadas grillum.” (Hasbun, 2009, p. 9)

A lo largo de la historia se ha manifestado diversos tipos de arte donde se ha encontrado pinturas representando escenas cómicas con cabezas grandes propias del teatro denotando inyectiva a hechos ocurridos en ese tiempo.

En Roma la máscara de teatro, adquiere un importante puesto en la esfera de lo cómico...signo distintivo del bufón. En vasijas halladas en Capulia, Campania y Sicilia, así como en grabados (graffiti) realizados en las paredes de la casa de Pompeya y Herculano, se han encontrado pinturas representando escenas cómicas, siendo frecuentes las imágenes romanas de tipos pequeños con una gran cabeza. (Antonino , 1990, p. 12)

Considerando la realidad de esa época algunas criaturas mitológicas se relacionaban con lo ridículo y lo extravagante llevándolas a ser tomadas en cuenta como una expresión estética

La caricatura medieval se recoge, como tantas otras manifestaciones artísticas, en las obras arquitectónicas religiosas: las grandes catedrales, que, con sus máscaras, monstruos, figuras mitológicas, dragones, en capiteles, arquivoltas, en las tallas de las sillerías de los coros, etc. Son un compendio del humorismo grotesco de la época. (Antonino , 1990, pág. 12)

A lo largo del mundo se ha incrementado manifestaciones artísticas como el dibujo humorístico produciendo alegría y sentimientos de confrontación moral entre burocráticas y campesinos “En los países bajos, cultivo un especial tipo de humorismo alegre y desenfadado. La caricatura con intenciones críticas o moralizantes, ejecutada conscientemente, comienza a desarrollarse en los distintos países europeos durante el siglo XVIII.” (Antonino , 1990, p. 12)

En el caso de los caricaturistas vemos un claro ejemplo del desempeño de artistas que plasmaron la crítica burlesca en opiniones políticas de un régimen autoritario imponiendo un orden social opresivo.

En Inglaterra destacan, entre fines del siglo XVII y principios del XIX, tres grandes maestros del humor crítico: Hogarth (1697- 1767), Gillray (1757-1815) y Rowlandson (1756-1827) Hogarth, de estilo detallado y rígido se vale de su obra pictórica para realizar una crítica acerba y moralizante sobre las costumbres licenciosas de determinados sectores de la sociedad en que vive. Gillray, más inteligente e incisivo que Hogarth, dirige especialmente sus tiros hacia la persona de Napoleón. Rowlandson, orienta su gran capacidad para el humor, hacia la sátira de carácter político. (Antonino , 1990, p. 12,17)

Desde el comienzo de los tiempos los caricaturistas han sido perseguidos por el poder político debido a su pensamiento frente a la hegemonía política ejercida en algunos países de Europa.

En Francia es igualmente en el siglo XVII, cuando comienza a desarrollarse la caricatura propiamente dicha, que si bien en principio, durante el imperio; encuentran serias dificultades para su avance...a partir de la creación del periódico “La Caricature”, fundado por Carlo Philipon...destacando, sin embargo, sobre todos, Daumer y Gavarni...Daumer, además de ser un pintor de importancia indudable, es un magnifico dibujante, que a través de sus caricaturas retrata según una visión crítica amplia e inteligente, observadora perspicaz de tipos y ambientes, el mundo de los profesionales de la justicia, la burguesía y los políticos...Gavarni, (Guillermo Sulpicio Chevalier), de dibujo de

correcta traza realista, fue un agudo espectador de la vida parisina, que retrato de un modo limpio y alegre. (Antonino , 1990, p. 17)

Lo más importante es que los caricaturistas aprovecharon los conflictos políticos para darle un trazo más realista a sus caricaturas poniéndolos en evidencia frente a sus errores.

En Alemania, donde durante la Edad Media había evolucionado la caricatura al mismo ritmo que en el resto de Europa, durante las luchas religiosas consecuencia de la Reforma, se desarrolló en medio de la hostilidad de luteranos e imperiales un ancho campo para ejercer una crítica feroz que ridiculiza a las instituciones y personas de más alta condición...los caricaturistas más importantes de Alemania son: Oberlander, Heine y Busch. (Antonino , 1990, p. 21)

El humor comenzó con el hombre desde tiempos remotos, cuando representaba imágenes de animales en cuevas prehistóricas, hasta hoy en la actualidad “Con el surgimiento de la historia, es decir, con la aparición de la escritura, el humor se convirtió de inmediato en un subgénero de la literatura.” (Hasbun, 2009, p. 8)

En el siglo XIX se produjo un vasto movimiento cultural que gira en torno al ser humano incentivando la crítica y la estética en sus obras de arte, manteniendo la preferencia por retratar escenas de la vida cotidiana de cualquier persona.

Tipos gordos se oponen a los tipos flacos, enanos a gigantes, en un ambiente en que se combinan el más cerrado sentido religioso de la vida, con la procacidad y el apego de los placeres del mundo más descarados y zumbones...en el renacimiento destacan los Udine, creadores de las composiciones llamadas grotescos, obras de carácter cómico, en las que se agrupa un elevado número de figuras (Antonino , 1990, p. 12)

Y así encontramos en España a Francisco José de Goya y Luciente definiendo que la pintura es un medio de instrucción moral y no de un simple objeto estético “El primer gran representante del humorismo grafico es Goya, que en sus colecciones “Los

caprichos” y los “Desastres de la guerra”, y en otros dibujos, desarrolla toda una serie de insinuaciones críticas, satíricas y moralizantes de gran profundidad.” (Antonino , 1990, p. 21)

Adentrando en la historia encontramos a artistas famosos que llegaron a trazar dibujos de forma satírica, expresando sus ideas políticas, sociales y sobre todo moralizantes de su vida cotidiana.

Leonardo Da Vinci utilizó por primera vez el término “caricatura” en sus dibujos, pero casi todos los grandes pintores han sido, en mayor o menor medida, caricaturistas. Excluyendo, por supuesto, aquellos que estaban desprovistos de sentido de humor...en esta apreciación incluimos desde Velázquez a Picasso...los grandes artistas de una manera o de otra han incursionado en el arte de la caricatura. (Hasbun, 2009, pp. 9,10)

Dentro del contexto social, los hechos históricos y anécdotas de cada artista se han manifestado en ocurrencias no esperadas sino provocadas de manera fortuita plasmándolas ellos mismo.

Es posible afirmar que se producirá un hecho cómico cuando del enfrentamiento de dos sujetos, situaciones o hechos antagónicos (por cantidad, cualidad, casualidad), se produce un resultado impropio insólito, del que se deriva una ligera o gran degradación exenta de culpa de uno de los componentes de la acción, a la que acompaña cierta deformación o exageración en las circunstancias generales (formales, cuantitativas, etc.) (Antonino , 1990, p. 8)

Las historietas en el ancho mundo tuvieron diversas denominaciones tal vez conocidas o desconocidas, pero compartiendo el mismo contenido en los dibujos tanto moralizantes, reflexivos o de humor negro como los “Comics en USA, Tebeos en España, en Francia se llama Bandees dessinees, en Italia fumetti y en República Dominicana paquitos o muñequitos” (Hasbun, 2009, pág. 19)

Las historietas en distintos países de América Latina se conocen con otros nombres propios de cada región de origen “Como en México se encuentra los monos o monitos, muñequitos en Cuba, comiquitas en Venezuela, chistes o historietas en Perú. En relación con los países asiáticos se les denomina mangas que significa dibujo informal”. (Hasbun, 2009, p. 19)

La historieta es un aporte dinámico importante, que ha ido fomentando la lectura, desde tiempos muy remotos, trasladándolo a un plano visual en cuanto a situaciones cómicas y de representación satírica de hechos que suceden en nuestra realidad.

## **2.2. MARCO TEÓRICO**

### **2.2.1. La historieta**

Dentro de lo más simple, se diría que es un relato breve, divertido con imágenes creadas para la distracción de la mente a base de reflexiones y chistes que sigue una secuencia de “serie de dibujos, con texto o sin él ya que esto describe un relato cómico o fantástico. Según el diccionario de la Real Academia de la Lengua Española” (Santillana, 2010, p. 2)

La importancia de la historieta se remarca en el contexto social que sirve como instrumento para entender el comportamiento del ser humano, manifestándose en una serie de dibujos.

Se califica así a una secuencia de cuadros que narran una historia o un suceso, a este grupo de ilustraciones...del dibujo de humor y que este sea utilizado bajo los valores de la ética, la moral y el respeto a los demás. (Hasbun, 2009, pp. 19-20)

Fundamentos básicos y necesarios del ser humano para crear historietas:

- **Necesidad de reír:**

“Ya que según Freud la risa es una válvula de escape del subconsciente que libera las tensiones que ocasiona la vida moderna”. (Hasbun, 2009, p. 20)

- **Necesidad de estilizar:**

“Se da en virtud de la rapidez en que se vive hoy en día por la cantidad de compromisos y el poco tiempo que nos resta después de cumplir con nuestras

obligaciones, por tanto, el dibujo debe ser simple, estilizado y rápido de comprender”. (Hasbun, 2009, p. 20)

- **Necesidad de crítica:**

“Que es la necesidad que tiene el ser humano de superarse día tras día y que por medio a una crítica constructiva se puede mejorar o corregir los males que la sociedad sufre en su composición social”. (Hasbun, 2009, p. 20)

La representación visual de una imagen tiene la finalidad de expresar los sentimientos y emociones de un individuo es por eso que “La mayoría de las imágenes creadas por el hombre incluyen elementos de expresión artísticas, aun cuando no estén hechas para ese fin. Incluso cuando esta hechas como obras de arte se pueden usar como recursos para exploraciones no artísticas” (Morales Artero, 2001, p. 32)

### **Definición de la historieta**

Muchos autores definen a la historieta de distintas maneras, pero en esta oportunidad el ministerio de educación una institución que se encarga de diseñar el currículo nacional define también que “La historieta es una forma divertida de dar a conocer un mensaje. Para esto, se usan y textos que explican un tema por medio de cuadros o viñetas. (MINEDU, 2016, p. 6)

### **Caricatura**

El término caricatura es conocido en el campo de la literatura como caricaturas literarias que exagera y distorsiona la apariencia física de una persona “La caricatura nos permite hacer un “retrato” del personaje central de gag y exagerar sus rasgos físicos y faciales e incluso algunos aspectos comportamentales que nos ayuden a resaltar el defecto moral del personaje” (Gamarra, 2009, p. 21)

### **Tira cómica**

La tira cómica es la narración de una historieta con un mismo personaje contando la historia desde su inicio proceso y final, que se distingue del resto de la superficie en la que se encuentra.

Tiene un carácter secuencial que puede desarrollarse en dos o más viñetas...lo normal es que cada tira sea auto conclusiva...nos obliga a

plantearnos la narración de manera que la resolución del gag tenga lugar en el momento más efectivo y que pueda ocasionar mayor impacto en el lector. (Gamarra, 2009, p. 60)

### **2.2.2. Elementos lingüísticos y no lingüísticos de la historieta:**

#### **a) Elementos visuales**

En la historieta siempre se utiliza los diferentes elementos visuales como recuadros, secuencias e imágenes que son parte fundamental del esquema de la historieta tal como se muestra en revistas de dibujos humorísticos.

Viñeta, es el espacio en el que se colocan a los personajes de nuestra historieta, generalmente es un recuadro. Es la unidad mínima y básica de una historieta que representa un momento de la historia. Cada recuadro de esta historieta es una viñeta. Está compuesta de tres viñetas que se leen de izquierda a derecha, de arriba hacia abajo. (Santillana, 2010, p. 4)

#### **b) Lenguaje no verbal**

La comunicación es una ciencia que estudia el lenguaje sin embargo el ser humano se puede expresar de distintas maneras verbal y no verbal, el lenguaje no verbal “son los códigos no lingüísticos que resaltan el estado de ánimo, los sentimientos, pesares o desavenencias de las personas apoyando el lenguaje verbal de las viñetas.” (Santillana, 2010, p. 4)

#### **c) Lenguaje verbal**

Estos elementos del lenguaje verbal sirven para comunicar contenidos de un relato, acción que refleja el ambiente donde se desarrollan los personajes y que estas a su vez van dentro una viñeta, también son los espacios donde se escriben lo que dicen o piensan los personajes de la historieta y tiene cuatro elementos que son:

- **“Bocadillo:** Es el espacio donde se colocan los textos escritos sobre lo que piensan o dicen los personajes como: diálogos, pensamientos, sentimientos, monólogos interiores” (Santillana, 2010, p. 4)

- **“Cartelas:** Es aquello que dice el narrador y que apoya al desarrollo de la historia. Este texto va escrito en un recuadro rectangular en la parte superior de la viñeta.” (Santillana, 2010, p. 4)
- **“Onomatopeya:** Es la representación del sonido. Puede estar dentro o fuera del globo. Las más usadas son: plop (caída), zzzz (dormido), crash (choque o romper algo), splash (algo cae en el agua), entre otros.” (Santillana, 2010, p. 4)
- **“Texto:** cuando está presente, debe hacerse de preferencia con letra imprenta. Si la letra se hace pequeña, significa que se está susurrando; si, por el contrario, se agranda y usa mayúsculas, es porque se está gritando o poniendo mayor énfasis.” (Santillana, 2010, p. 4)

### 2.2.3. Dibujo artístico

La línea esta introducida dentro de nuestra capacidad para demostrar sentimientos e ideas destacando la importancia del dibujo artístico para representar la realidad objetiva y subjetiva superando las barreras idiomáticas “El lenguaje de las líneas puede comprender fácilmente recurriendo al DIBUJO HUMORISTICO que, al mismo tiempo, permitirá encarar el importantísimo estudio de las EXPRESIONES”

#### La línea

La línea es un elemento plástico que se utiliza para dar forma a figuras que aparecen en los dibujos.

- Es una herramienta que permite comprender el mundo y al mismo tiempo crearlo y transformarlo, ya que busca la realidad a través del arte.
- Explorar la posibilidad de que el mundo que conocemos sea el reflejo de nuestros pensamientos y la realidad
- Contextualizar al dibujo como parte del proceso del pensamiento espacial en la actividad creadora. (Zamorano Sanchez, 2016, p. 37)

Sabemos que el dibujo está presente en todas aquellas expresiones del ser humano demostrándolo en sus obras de arte según el tipo de línea que elija donde “Señalamos que existen estudios que determinen el estado a partir del estudio de las líneas en el dibujo” (Zamorano Sanchez, 2016, p. 37)

El dibujo es la esencia de la línea racional y emocional manifestando diferentes emociones como el humor, el miedo y la sensibilidad para exteriorizar su mundo interior por medio de “La línea sensible corresponde en principio al perfil de los objetos, también es la línea que recorre el trazo de la escritura y el gesto de los movimientos coordinados para dibujar” (Ambel, p. 50)

Según Kandinsky la línea combinada se establece según la naturaleza de los segmentos que van en diferentes direcciones pero que tienen un punto en común:

- a. **“Combinada geométrica**, cuando las partes que la componen son exclusivamente geométricas.
  - b. **Combinada mixta**, cuando a los segmentos geométricos se agregan otros libres.
  - c. **Combinada libre**, cuando los segmentos son exclusivamente libres.”
- (Kandinski, 1995, p. 97)

#### 2.2.4. Dibujo humorístico

El dibujo humorístico es un medio que sirve para estimular la gracia en uno mismo o en los demás asociadas a acciones que generan risa según HASBUN se divide tres tipos de situaciones cómicas.

##### a. **Por contraste**

Es mostrar diversas condiciones opuestas o contrapuestas que existen entre las cosas y las personas esta se dividen en dos:

- “Por desproporción: es cuando físicamente dos cosas no poseen la misma proporción física o psicológica.” (Hasbun, 2009, p. 17)
- “Por incongruencia: se produce cuando una cosa que se supone que no debe provocar risa, cuando ocurre nos reímos sin poder evitarlo, esta es una situación que no tiene lógica.” (Hasbun, 2009, p. 17)

##### b. **Por exageración:**

- La exageración se puede expresar por un dicho, comentario o acontecimiento expresado por alguien que se caracteriza por sobrepasar los límites de lo verdadero “Se produce cuando se exagera la acción real.” (Hasbun, 2009, p. 17)

**c. Por repetición:**

- Su función es enfatizar la expresión del dibujo esperando que produzca gracia “Es aquella que algo que no produce risa pero que al repetirse una y otra vez provoca cierta hilaridad.” (Hasbun, 2009, p. 17)

A través de las historietas podemos ver los diversos tipos de humor, tomando en cuenta lo cómico de las contradicciones situacionales que encontramos a la hora de crear personajes animados.

Para unos, el humor o lo cómico ha sido “el placer que nos produce la contemplación del contraste entre lo real y lo inverosímil, inesperado, o lo impropio” ...Para otros lo cómico debe su existencia a una “contradicción lógica” que al enfrentarse ante nuestra consideración, nos provoca la risa. (Antonino , 1990, p. 7)

El humor ocurre debió a ciertas ocasiones diversas de la realidad o también de la imaginación, manifestándolas en dibujos con diferentes contenidos y contextos como “las desgracias y calamidades en muchas ocasiones los principales puntos de referencia del humor gráfico.” (Gamarra, 2009, p. 4)

Para empezar a crear una historieta no solo consideramos el hecho sino la personalidad de quien estamos representado por medio de animaciones con diferentes características exageradas que tomamos en cuenta “Bajo la pluma de sus creadores los dibujos cobran vida, dan la impresión de poseer un alma y un vigor propios. A través de la caricaturización de gestos y expresiones” (Blair, 2008, p. 6)

La historieta o tira cómica es el medio donde podemos apreciar las risas de situaciones penosas ajenas, sin tener la culpa de lo sucedido esto a veces pasa en nuestra vida cotidiana

Lo cómico es la impresión producida por cualquier error o equivocación exentos de culpa, a los que se acompaña cierta falsedad (en la situación, en las circunstancias, en el aspecto físico), que solo produce risa, no pesar o daño a quien las contempla (Antonino , 1990, p. 7)

El crear es innato del ser humano donde desarrollamos habilidades manuales y espaciales, demostrando la observación y el detalle que le dan a sus personajes por medio de la técnica del dibujo “Crear y desarrollar un personaje de dibujos animados puede resultar una experiencia inolvidable. No se trata tan solo de dibujar una figura, sino que cada personaje debe poseer una complexión, personalidad, fisionomía y gesticulación propia” (Blair, 2008, p. 9)

### **2.2.5. Estilos del dibujo humorístico**

El humor gráfico es una disciplina artística que desarrolla su estilo propio y personal donde convierte el arte en un material original y exclusivo para poder dar marcha a la imaginación de sus personajes percibiendo características propias del mismo dibujante.

Al crear un personaje, deberá empezar por definir los rasgos distintivos y básicos, algo así como un primer boceto a partir del cual lo ira construyendo... este procedimiento debe aplicarse a todo tipo de personajes, ya se trate de una persona, un animal o un objeto inanimado...el animador debe tener en cuenta todas estas consideraciones si prende que sus personajes resulten vitales y creíbles. (Blair, 2008, p. 9)

### **Elementos básicos de la representación humorística**

Para poder representar diferentes figuras humorísticas debemos aprender los métodos y técnicas para sintetizar los elementos básicos del dibujo humorístico.

“Dos motivos esenciales se hallan implícitos en todo el trabajo de dibujo de humor:

- a. La deformación física de las personas, los animales o las cosas.
- b. La situación cómica” (Antonino , 1990, p. 29)

### **2.2.6. Construcción del personaje**

Para poder desarrollar la creación de personajes ampliamos nuestra imaginación de todo lo que percibimos en nuestro entorno social mostrando lo ridículo de quien está cerca de nosotros para volverlo caricatura “Los personajes nos rodean todo el tiempo y crearlos es un desafío lleno de diversión y creatividad” (Batic, 2008, p. 65)

Cuando decimos que una persona es proporcionada es porque tiene relación armónica con cada parte de su cuerpo donde las líneas también expresan belleza con armonía según “La proporción es uno de los factores más importantes a la hora de construir un personaje de dibujos animados. El animador debe tener en cuenta las dimensiones relativas de las distintas partes del cuerpo” (Blair, 2008, p. 10)

El dibujo humorístico se forma a partir de figuras geométricas al igual que el cuerpo humano, solo que exagerados en cuanto a proporciones para causar risa de forma física y emocional del personaje.

El personaje de dibujos animados nace a partir de una forma circular...es decir, porque facilita su trabajo. Además, las líneas circulares “fluyen” mejor en la pantalla...las distintas partes del personaje encajan entre sí mediante puntos de ensamblaje...lo primero a la hora de construir un personaje es dotarlo de una buena estructura o armazón. (Blair, 2008, p. 12)

#### **2.2.6.1. La deformación física.**

La deformación física se logra con la construcción básica de la figura humana completa, para el aumento exagerado de características singulares de diferentes partes del cuerpo de su personaje:

Se escucha muchas veces la palabra “proporción”. Se refiere a la armonía entre partes de una misma cosa, en este caso, del cuerpo...artistas como Leonardo Da Vinci y Miguel Ángel pasaron toda su vida estudiando la relación que había entre las partes de un cuerpo...”las proporciones nos permiten crear personajes que puedan actuar normalmente en su propio mundo” (Batic, 2008, p. 16)

Al momento de crear dibujos humorísticos es posible que no haya un parecido realista sino una deformación exagerada de una característica personal, con el fin de divertir al observador.

Apenas ningún humorista hoy utiliza el dibujo realista para sus representaciones de humor, basándose exclusivamente en la situación cómica. La deformación de los personajes...podemos decir que todo

dibujo de humor presupone ya la deformación de los modelos.  
(Antonino , 1990, p 29)

Los grandes artistas, son capaces de deformar hasta lo inimaginable desafortunadamente no todos tenemos el don de hacer reír por medio de los dibujos considerando que “los grandes dibujantes son, casi siempre malos humoristas, mientras que los malos humoristas puedes ser extraordinarios humoristas”. (Gamarra, 2009, p. 134)

#### **2.2.6.2. Construcción de la cabeza**

Para poder dar forma a la cabeza utilizamos las figuras geométricas y empezamos una previa caricaturización de cada figura geométrica como: círculo, triángulo, cuadrado y óvalo.

Dentro de la construcción de un dibujo humorístico primero se realiza los bosquejos como inicio de un dibujo consecuentemente los rasgos físicos del rostro como la nariz, el ojo, la boca, las cejas que son partes expresivas del rostro “En animación, la cabeza de un personaje puede cambiar de perspectiva y forma muchas veces en una sola escena. Para simplificar las cosas, lo primero es dibujar un marco con la perspectiva correcta; luego, se superponen los detalles” (Blair, 2008, p. 18)

Hasta este punto podemos notar que las partes físicas tienen relación con la personalidad del dibujo y que gracias a esto percibimos los estados de ánimo de cualquier personaje “Observamos el modo en que los diversos tamaños o formas de una estructura craneal puedan variar la personalidad y el carácter de nuestros personajes” (Gamarra, 2009, p. 24)

#### **2.2.6.3. Expresión facial**

Los gestos son una base primordial para identificar el humor y el carácter de los personajes en cada situación, a través del conocimiento y la observación de las expresiones faciales podemos comprender lo que nos comunican los demás.

En el humor gráfico es importante transmitir “La esencia” a través del dibujo, así que intentaremos que nuestros personajes transmitan y

expresen con todos los elementos que componen su cuerpo...debe ser conciso, claro y muy directo y para no perdernos en largas explicaciones sobre las intenciones de los personajes... por medio de una imagen. (Gamarra, 2009, p. 64)

Cabe destacar que la expresión facial es considerada como el lenguaje del alma que influye en el contexto donde nos encontramos u observamos, por eso es bueno practicarlas para poder notar las expresiones que manifestamos “Estudiar los propios gestos ante el espejo es un ejercicio imprescindible para el animador” (Blair, 2008, p. 24)

El rostro es la parte más expresiva del cuerpo donde se determina las emociones que el personaje transmite a través del nervio facial que transmite los impulsos generados en el cerebro.

En la cara se encuentran los rasgos más representativos de la expresión humana y a la vez, es el lugar en el que se traducen los sentimientos y el mundo interior de cada individuo...por medio del rostro vemos lo que siente, lo que piensa y cómo reacciona ante todo cuanto lo rodea (Gamarra, 2009, p. 152)

#### **2.2.6.4. Movimiento del personaje**

En la historieta es importante que el personaje muestre su propio lenguaje corporal que es una de las formas básicas para la comunicación no verbal, como construir la acción apropiada para cualquier escena.

Una vez ya desarrollado el personaje pasamos a la acción de movimientos secuenciales donde el dibujo cumple la función de moverse, caminar y dar movimientos anticipados según la viñeta “el animador determina que tipos de movimientos le corresponden. El dibujo básico debería encerrar ya cierto sentido del movimiento capaz de transmitir al espectador un mensaje” (Blair, 2008, p. 89)

### - **La línea de acción**

La línea de acción es una línea imaginaria que señala el movimiento de una cosa y el punto hacia la que ésta se dirige de una manera más simplificada y generalmente intensa.

Es otra de las líneas imaginarias que sirven para crear dinamismo en las otras poses que conllevan determinadas acciones...la línea de acción se extiende a lo largo del personaje reforzando su aspecto dramático, la dirección de la energía y la intención del movimiento. (Gamarra, 2009, p. 148)

La animación es un proceso donde podemos transmitir los aspectos físicos para dar movimiento a imágenes haciendo que los personajes cobren vida considerada como una ilusión óptica.

Esto incluye esquemas rítmicos que le ayudara a recrear todo tipo de movimientos, ya sean humanos o animales...demuestran que no basta con que la cabeza, piernas, brazos y manos se muevan armoniosamente unos con respecto a otros...el cuerpo debe sincroniza con el movimiento. (Blair, 2008, p. 89)

### **2.2.6.5. Dialogo**

Cada persona influye en el mundo de sus imaginaciones y pensamientos, concretizándolos en su realidad por medio de los dibujos, resultando ser tan expresivos que no necesitan palabras para saber lo evidente y también otros que contempla la escritura como un complemento a su historieta:

Aunque existe un lenguaje casi universal para ello, cada autor tiene su propio sistema para comunicarse con el lector y darle a entender tales detalles, algunos de ellos muy ingeniosos y originales...tales aquellos recursos gráficos o estéticos de los que un autor se sirve para “narrar” determinados aspectos de una historia. (Gamarra, 2009, p. 67)

Con respecto a los efectos narrativos de una historieta, los diálogos son concretos construidos algunos solo con signos resultando un medio de transmisión de un mensaje de un personaje a otro.

- “Movimientos
- Sonidos
- Inflexiones de voz en un personaje
- Estados anímicos mediante el dialogo.” (Gamarra, 2009, p. 78)

### **2.2.7. Creatividad**

#### **Definición de la creatividad:**

Se dice que el hombre está hecho a imagen y semejanza de Dios, así mismo el don de crear es lo que más nos asemeja a él. Desde el punto de vista etimológico la palabra crear se considera innato del ser humano “La palabra crear proviene del latín creare y significa producir, engendrar a partir de la nada”. (Guilera Agüera, 2011, p. 29)

El crear se encuentra dentro de una serie de experiencias empíricas que se manifiesta de manera espontánea, produciendo e imaginando algo de la nada a partir de su capacidad artística:

La creatividad se encuentra entre las conductas humanas más complejas; está influida por una amplia serie de experiencias evolutivas, sociales y educativas, y se manifiesta de manera diferente en cada dominio del conocimiento... Es decir, la creatividad de una persona radica en la conjunción de una actitud, un conjunto de aptitudes y una manera de trabajar siguiendo un conjunto de reglas, técnicas y métodos. (Guilera Agüera, 2011, p. 31)

Según el filósofo polaco wladyslaw Tatarkiewicz investigador de la filosofía del arte dice que un hombre creativo es totalmente genuino a partir de sus ideas especialmente cuando da algo de sí mismo.

La noción de la creatividad como construcción cultural aparece sometida a los cambios y contingencias de la historia...la utilización de la noción de la creatividad en todas aquellas actuaciones del ser humano “que trasciende la simple recepción; el hombre es creativo cuando no

se limita afirmar, repetir, imitar, cuando da algo de sí mismo...el termino creatividad se presenta de maneras muy ambiguas, unas veces unido a conceptos cercanos a inspiración, imaginación o talento (Morales Artero, 2001, p. 42)

La sociedad en la que vivimos existe personas que se dejan llevar por sus ideas, salir de lo conocido, motivado por la originalidad y formando así un área de conocimiento emocional “Aptitudes creativas que no las utilizan porque les falta la actitud necesaria. Muchas de ellas tienen problemas de autoestima y están erróneamente convencidas de que no han nacido para aportar nada nuevo. O les falta curiosidad. O les falta motivación.” (Guilera Agüera, 2011, p. 32)

La Psicología de la Creatividad considera que la actitud creativa es un proceso de elaboración de productos originales con la finalidad de solucionar problemas que está formada por los siguientes componentes:

- a. “Instinto de curiosidad
- b. Inconformismo
- c. Motivación
- d. Iniciativa
- e. Profundidad
- f. Perseverancia
- g. Autoestima” (Guilera Agüera, 2011, pp. 33,34,35)

Para mí la actitud creativa es una condición necesaria del artista que va de la mano con la creatividad. Si no viene acompañada de estas aptitudes puede resultar inútil su predisponían para crear.

### **El proceso creativo**

El papel de los docentes en la educación artística es la de generar un proceso de ideas subjetivas recogiendo a su vez la objetividad que lo rodea, para expresar sus sentimientos de cada individuo en algo material “se sitúa no en enseñar, sino en propiciar un clima propicio al libre desarrollo de la capacidad creativa y en apreciar la calidad.” (Morales Artero, 2001, p. 18)

**Las etapas del proceso creativo consisten en:**

Las etapas del proceso creativo están sistematizadas como un proceso de análisis mental con la finalidad de resolver problemas:

- a. Detectar un problema, una necesidad, una insatisfacción, una insuficiencia o una molestia.
- b. Presentarlo a la mente con claridad (ya sea imaginándolo, visualizándolo, suponiéndolo, meditándolo, analizándolo o contemplándolo)
- c. Originar una idea, concepto, noción o esquema para solucionarlo según acciones nuevas no convencionales. (Guilera Agüera, 2011, p. 41)

Con relación al producto creativo el resultado de ser novedoso permitiendo una nueva visión de la realidad ampliando el horizonte de lo conocido, tomando en cuenta que está vinculada intensamente con su contexto social “Este acercamiento plantea dos problemas básicos. El primero se situará en el calificativo de novedoso o diferente y el segundo en si la determinación de producto es un objeto tangible y permanente” (Morales Artero, 2001, p. 47)

De acuerdo con nuestra investigación el pensamiento divergente es un proceso que se utiliza para generar diferentes ideas creativas ante la solución de un problema, el pensamiento convergente es considerado, como pensamiento tradicional ya que recurre a conocimientos y experiencias previas dominadas por la lógica para la resolución de problemas.

El desarrollo de la creatividad en la vida real requiere tanto del pensamiento convergente como el divergente... en la realidad educativa aparecen en mayor grado las áreas que aplican la producción convergente...la educación artística tiene que desarrollar el pensamiento flexible y considerar los resultados individuales (Morales Artero, 2001, p. 32)

La capacidad de producir pensamientos son habilidades y procesos mentales que permiten desarrollar al individuo la capacidad de observar y ser creativos en diversas situaciones humorísticas estimulando su pensamiento crítico.

El desarrollo del individuo están directamente relacionados con la capacidad del pensamiento de este y de su época , y cuando dibujamos, estamos pensando, ampliando algún espacio de nuestro cerebro, dando forma a una idea, organizando un espacio, barajando diferentes formas de entablar relaciones, de forma persistente, con la realidad imaginada...el pensamiento espacial nos permite visualizar algo que realmente no existe, crearlo mentalmente y situarlo en el espacio. (Zamorano Sanchez, 2016, pp. 171,172)

Existen distintas maneras de ver la capacidad creativa, que se encuentra en el hemisferio derecho del cerebro proponiendo el método realista para estimular esta capacidad generando ideas que se refuercen con estrategias “Parece ser que la capacidad creativa de un individuo varía según sus circunstancias personales. Lo que está claro es que, por ley natural de las diferencias individuales, dos personas distintas difícilmente tendrán la misma capacidad creativa” (Guilera Agüera, 2011, p. 64)

### **Niveles de creatividad**

Considerando la teoría de Irving A. Taylor podemos diferenciar entre cinco niveles de creatividad según el tipo de resultado que el acto creativo genere:

#### **a. Creatividad expresiva:**

Se apoya en una creatividad totalmente libre que es considerado como un medio de comunicación con el mismo y el ambiente “La libertad, espontaneidad e imaginación aplicada a la expresión de una idea o una emoción” (Guilera Agüera, 2011, p. 61)

#### **b. Creatividad productiva:**

Este tipo de creatividad posee un producto que tiene mayor contenido comunicativo donde el individuo se mide con la realidad.

La elaboración de un producto, servicio que permite la aplicación en el mundo real, cotidiano de nuevos conceptos y nuevas emociones. El creador sabe medirse con éxito con la realidad y convertir sus visiones en algo útil para sus congéneres... Los diseñadores, los arquitectos, los directores de cine, (Guilera Agüera, 2011, p. 61) etc.”

**c. Creatividad inventiva:**

Gracias a este tipo de creatividad se logran inventos de desarrollo que provocan sorpresa y asombro para conocer nuevas realidades “A partir de sus aptitudes de flexibilidad mental y fluidez imaginativa, el autor genera inventos o descubrimientos basados en nuevas maneras de ver las cosas o en el establecimiento de nuevas relaciones.” (Guilera Agüera, 2011, p. 61)

**d. Creatividad para la innovación:**

Este nivel de creatividad interviene en la originalidad los productos ya no se miden de manera individual sino cultural “Creatividad aplicada a conseguir la aceptación social de nuevas maneras de ver o utilizar las cosas existentes.” (Guilera Agüera, 2011, p. 61)

**e. Creatividad emergente:**

Dentro de la creatividad emergente surgen nuevas formas de pensar que define al creador como nuevos paradigmas “Se aplica a la producción de nuevos paradigmas de trabajo, nuevas escuelas o nuevos planteamientos tecnológicos. Requiere grandes aptitudes en la reestructuración de la realidad existente (pensamiento lateral).” (Guilera Agüera, 2011, p. 62)

**Creatividad e inteligencia**

La creatividad es la máxima expresión de libertad, las personas creativas emplean la inteligencia para estudiar sus múltiples ideas tratando de utilizar dos capacidades mentales “Las inteligencias que aparecen más ligadas a la creatividad son, de mayor a menor incidencia, la visual-espacial, la corporal-cenestésica y la lingüística”. (Guilera Agüera, 2011, p. 52)

Es cierto que para ser creador es imprescindible tener un buen nivel de conocimientos, todos sin excepción tenemos la capacidad de crear o imaginar, pero no todos lo desarrollamos esta capacidad de la misma forma.

Pero tener inteligencia no garantiza la capacidad creativa. Es condición necesaria pero no suficiente. Puesto que la creatividad depende no tan sólo de las aptitudes sino también de las actitudes, es tristemente frecuente encontrarnos con personas que carecen de creatividad a causa de una actitud (a menudo inconsciente) de renuncia a aplicar las capacidades que poseen en la búsqueda de soluciones nuevas (Guilera Agüera, 2011, p. 52)

Podemos ver que el estudio de la creatividad es un subconjunto de la inteligencia caracterizado por su fluidez mental y su capacidad por generar un gran número de alternativas “Tras un amplio debate e investigación, los psicólogos han llegado a la conclusión de que la creatividad no es lo mismo que la inteligencia (Morales Artero, 2001, p. 50)

Presentado esta propuesta se puede afirmar que dentro de la investigación no se esquematizo a los niños por su inteligencia sino por sus pensamientos divergentes frente a problemas.

## **2.2.8. Teorías pedagógicas**

### **2.2.8.1. Método De Cuentos, Leyendas Y Anécdotas**

Los métodos son los modos y maneras de realizar los aprendizajes de manera sistemática, hace referencia a un conjunto de técnicas para dirigir el aprendizaje del alumno hacia determinados objetivos “Es un método que consiste en promover el aprendizaje a través de los cuentos, leyendas, anécdotas y relatos.” (Hidalgo Matos, 2002, p. 70)

El cuento es una narración breve basada en hechos reales o ficticios, con el objetivo primordial de llenar la imaginación del lector u oyente, mediante la descripción de los personajes, lugares y situaciones únicas que son trascendentales en la vida expresiva del niño y que su aplicación en la educación es de gran valor:

Este método clásico, hoy un tanto relegado, tienen sus profunda raigambre psicológica debido a aunque llega imperceptiblemente al mundo interior de los alumnos...DIEGO GONZALES traduce esto diciendo que “El niño en su mundo de candorosa ilusión, ama los cuentos y guiarlo hacia el mundo de la verdad y de la ciencia" (Hidalgo Matos, 2002, p. 70)

La creación de leyendas y cuentos son herramientas didácticas para utilizarlos en la creación de historietas estimulando en los estudiantes su imaginación y sus amplias capacidades de percepción y su sensibilidad artística “Las leyendas, anécdotas y relatos que tienen mayor aceptación en los grados superiores, sea para motivar, sugerir, advertir, ejemplificar o estimular la imaginación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Aplicable en todas las asignaturas o áreas”. (Hidalgo Matos, 2002, p. 71)

Este método didáctico nos permite que los estudiantes reflexionen, sean críticos y extraigan sus propias ideas desarrollando su expresión oral, escrita y artística. Valorando el entorno natural, social que se ve de alguna manera reflejada en sus expresiones y apreciaciones artísticas.

#### **2.2.8.2. Método Inductivo**

Es una estrategia de razonamiento que se inicia a partir de premisas particulares para llegar a conclusiones generales de la investigación científica de un proceso mental que se basa en la experiencia.

Inducir significa ir de lo particular a lo general, del caso individual a la ley. Este método fue sistematizado por FRANCIS BACON... la inducción es la operación por medio de la cual el espíritu y el pensamiento se dirige de los hechos, casos o fenómenos particulares al reconocimiento de las leyes que las rigen. (Hidalgo Matos, 2002, pp. 74,75)

Para el razonamiento inductivo, sea efectivo se necesita aplicar las siguientes etapas de la inducción que se basa en la experiencia del investigador.

- 1) Se observa atentamente cierto número de hechos o datos.

- 2) Se analiza sus diversas circunstancias.
- 3) Se compara, comprobando en todos ellos una relación constante, y
- 4) Se generaliza esta relación, es decir, se le considera aplicable a todos los casos de la misma especie. (Hidalgo Matos, 2002, p. 75)

Las ventajas del método inductivo en el proceso enseñanza-aprendizaje son importantes para que los estudiantes observen y analicen los fenómenos que ocurren en su entorno social.

- a. “Habitúa al estudiante a observar, experimentar, inducir y razonar por sí mismo.
- b. Lo independiza del docente y de los libros, proporcionándose confianza en sus propias fuerzas y capacidades.
- c. Lo estimula en el desenvolvimiento de la auto actividad.” (Hidalgo Matos, 2002, p. 75)

### **Procedimientos del método inductivo**

Este método permite que el estudiante se involucre con su aprendizaje utilizando los siguientes procedimientos:

#### **a. La Abstracción.**

“Consiste en proyectar la atención sobre un elemento determinante de un todo, con exclusión de los demás componentes de dicho todo”. (Hidalgo Matos, 2002, p. 76)

#### **b. El Análisis.**

“Es un procedimiento que consiste en ir de lo complejo a lo más simple. Analizar es descomponer un todo en diversas partes que lo constituyen”. (Hidalgo Matos, 2002, p. 77)

#### **c. La Comparación**

“Es el establecimiento de semejanzas y diferencia entre dos o más objetos. Es necesario para precisar conceptos y estimular los conocimientos”. (Hidalgo Matos, 2002, p. 78)

#### **d. La Ejemplificación**

“Es el procedimiento que utiliza referencia y ejemplos típicos para hacer comprender los hechos desconocidos”. (Hidalgo Matos, 2002, p. 78)

#### **e. La Experimentación**

“Es la realización artificial del fenómeno que se debe observar, a fin de arribar a conclusiones. Es más rigurosa y técnica (por que emplea mediciones y datos)”. (Hidalgo Matos, 2002, p. 79)

#### **f. La Generalización**

“Consiste en aplicar por analogía las características de cierto número de objetos particulares a todas de su misma especie, género o clase”. (Hidalgo Matos, 2002, p. 79)

#### **g. La intuición**

Intuir viene del latín “intuiré” que significa mirar. La intuición es una idea clara que se obtiene a partir de la percepción de los objetos. Es captar los fenómenos mediante los sentidos, pedagógicamente, la intuición es el conocimiento de un objeto, cuya percepción penetra por los sentidos. (Hidalgo Matos, 2002, p. 80)

#### **h. La observación**

Según ADOLFO RUDE, la observación es una técnica de investigación que establece una relación entre el inicio de la comprensión de la realidad “Es el examen directo de las cosas, hechos o fenómenos, tal cual se producen y presentan naturalmente” (Hidalgo Matos, 2002, p. 80)

#### **Clases de observación:**

La observación sirve para describir y explicar situaciones en el contexto social, analizando las cualidades visuales y comprendiendo el significado de lo que se quiere expresar.

- **Interna.** Cuando la observación se dirige a la estructura o a la interioridad. En Psicología se denomina introspección, es decir, autoobservación psíquica del sujeto.
- **Externa.** Cuando la observación se realiza a objetos del mundo exterior.
- **Libre o espontánea.** Cuando el alumno observa libremente, sin ninguna dirección.
- **Dirigida.** Cuando se observa sin intermediación, en forma presencial
- **Indirecta.** Cuando se emplea algún mecanismo o medio para lograr la observación.

- **Vulgar Inestructurada.** Cuando se verifica en forma natural, sin intención ni plan previstos. En psicología se llama naturalista
- **Científica o Estructurada.** Cuando se observa intencionalmente, con un plan previsto. En este caso, es parte de la investigación científica. (Hidalgo Matos, 2002, p. 81)

La observación debe ser fundamental en el proceso enseñanza-aprendizaje por ser formativo dentro de un estilo personalizado y consiente de apropiación de la experiencia.

- a) Dirigir la atención primero a lo esencial y después a lo secundario.
- b) Debe ser individual y grupal. Cada alumno debe captar para sí lo suyo, ser testigo de lo propio, pero compartir sus observaciones con sus compañeros
- c) Debe ser autónoma, libre de toda interferencia o injerencia perturbadora.
- d) Se debe observar dosificadamente, de a poco, en profundidad esencial, para evitar confusiones o frustraciones.
- e) Observar con orden y con alguna finalidad No conformarse con datos genéricos de apreciación, sino ubicar los datos y objetos en lugares correspondientes. (Hidalgo Matos, 2002, pp. 81,82)

Considero que la imaginación y fantasía de los estudiantes son la base para la creatividad y el nacimiento de un pensamiento original reforzando su autoestima, autonomía y seguridad en sus historietas.

### **2.2.8.3. La teoría socio cultural del desarrollo y del aprendizaje de Vygotsky**

La teoría de Vygotsky, se basa principalmente en la interacción entre el desarrollo de las personas y la cultura en la que viven que es importante en “La construcción del conocimiento es un acto individual, pero individual no se opone a social” (Oceano, p. 280)

El aprendizaje socio cultural se convierte en una contribución importante que la sociedad hace al desarrollo individual donde van adquiriendo nuevas y mejores habilidades cognoscitivas.

“Vygotsky (1979), señala que todo aprendizaje en la escuela siempre tiene una historia previa, todo niño ya ha tenido experiencias antes de entrar en la fase escolar, por tanto, aprendizaje y desarrollo están interrelacionados desde los primeros días de vida del niño”. (Mazzarella, 2001, p. 43)

#### **Refiere dos niveles evolutivos:**

Los diferentes niveles evolutivos del desarrollo sociocultural surgen a partir del constructivismo:

**El nivel evolutivo real.** “Que comprende el nivel de desarrollo de las funciones mentales de un niño, supone aquellas actividades que los niños pueden realizar por sí solos y que son indicativas de sus capacidades mentales” (Mazzarella, 2001, p. 43)

**El nivel de desarrollo potencial.** “Lo que los niños pueden hacer con ayuda de “otros”, en cierto sentido, es más indicativo de su desarrollo mental que lo que pueden hacer por sí solos”. (Mazzarella, 2001, p. 43)

La zona de desarrollo próximo es la distancia entre el nivel real de desarrollo y el nivel de desarrollo potencial Lev Semionovich Vygotsky esto determina la capacidad de resolver un problema:

**Zona de Desarrollo Próximo:** “No es otra cosa que la distancia entre el nivel real de desarrollo, determinado por la capacidad de resolver independientemente un problema, y el nivel de desarrollo potencial, determinado a través de la resolución de un problema bajo la guía de un adulto o en colaboración con otro compañero más capaz. (Mazzarella, 2001, p. 43)

#### **2.2.8.4. Método o Sistema Montessori**

En el proceso enseñanza- aprendizaje es liberar el potencial de cada estudiante para que se desarrolle en un ambiente estructurado desarrollando su autonomía “El niño es un ser biológico más que social”, la italiana MARÍA MONTESSORI

fundamenta su método en tres principios: libertad, actividad, individualidad”. (Hidalgo Matos, 2002, p. 113)

El método Montessori es un modelo educativo que se caracteriza por proveer un ambiente preparado de oportunidades, con materiales concretos para la exploración de su propio aprendizaje.

#### **El Principio de la Libertad:**

La libertad es un pensamiento propio de la capacidad humana que se desarrolla de manera disciplinada “Según MONTESSORI es una condición inherente al niño. Sostiene que siendo la vida un constante desarrollo, la infancia debe desarrollarse en forma integral, esto es, en lo físico, intelectual y moral.” (Hidalgo Matos, 2002, p. 113)

#### **La Actividad:**

Es una necesidad imperiosa de la vida infantil, sirviendo para ejercitar los músculos, los sentidos y la mente de los niños. Deben proporcionarse actividades y presentar estímulos que activen sus sentidos; exigiendo al mismo tiempo el conocimiento de las necesidades, intereses y capacidades de los niños. (Hidalgo Matos, 2002, p. 114)

#### **La Individualidad:**

MONTESSORI cree que el espíritu se forma de afuera para adentro y estímulos conciben el desarrollo psíquico “Está implícita en el principio de la libertad. MONTESSORI piensa que la libertad debe conducirse conjuntamente con la acción, hacia el cultivo de la individualidad del niño, en pos de su futura condición de adulto "capaz de poder".” (Hidalgo Matos, 2002, p. 114)

### **2.3. GLOSARIO DE TERMINOS**

#### **Abstracción**

Se conoce como arte abstracto, al estilo que no intenta reproducir las formas de la naturaleza u otros modelos, sino que se centra en las características de la estructura, la

forma y los colores de la propia obra. Este estilo se desarrolló como una especie de oposición al realismo.

### **Estrategias**

Una estrategia es un plan que especifica una serie de pasos o de conceptos que tienen como fin la consecución de un determinado objetivo. Tomando en cuenta todas las actividades y actuaciones que se organizan con el claro objetivo de lograr alcanzar los objetivos que se han marcado.

### **Flexibilidad del pensamiento**

Es la capacidad que tiene la persona para adaptarse a las circunstancias del momento, modificando su misma opinión, permitiendo el juicio de otros. Tiene que ver con la versatilidad en la actuación y en la opinión. Se opone a la rigidez del pensamiento.

### **Fluidez de ideas**

Cualidad que se presentan en la mente de personas creativas, generando ideas, conceptos y representaciones la cuales pueden representarse en acciones motoras, en la fluidez verbal.

### **Habilidad**

La habilidad es una potencialidad o talento que tiene una persona para realizar funciones que los lleve a lograr los objetivos artísticos con series de actividades prácticas que tiene carácter estético.

### **Inteligencias múltiples**

Existe nueve formas para aprender, unas más desarrolladas que otras, los individuos son capaces de conocer el mundo por medio del lenguaje, del análisis lógico-matemático, de la representación espacial, el pensamiento musical, el uso del cuerpo para resolver problemas o hacer cosas, de una comprensión de los demás individuos y de nosotros, así como del contacto con el medio que los rodea.

### **Organización**

La organización es un grupo social formado por personas, tareas que interactúan en el marco de una estructura sistemática para cumplir con sus objetivos en este caso sería la de trabajos artísticos específicos.

### **Capacidad**

La capacidad es el conjunto de recursos y aptitudes que tiene un individuo para desempeñar una determinada tarea. En este sentido, esta noción se vincula con el proceso de incorporación de nuevas herramientas para desenvolverse en el mundo.

### **Capacidades de área**

Son aquellas potencialidades que tienen una relativa complejidad, que son integradas y contribuyen en la formación de las capacidades fundamentales. Sintetizando los propósitos de cada área curricular en relación con las potencialidades del estudiante.

### **Capacidades específicas**

Son aquellas potencialidades de menor complejidad y que operativita a las capacidades de área. Son procesos internos involucrados en cada capacidad de área.

### **Capacidades fundamentales**

Aquellas potencialidades relacionadas con las grandes intencionalidades del currículo. Se desarrollan de manera conectiva forman redes y de pensamiento que procuran el máximo desarrollo de las potencialidades de la persona.

### **Competencias**

Las competencias son las capacidades humanas que constan de diferentes conocimientos, habilidades, destrezas y sobre todo desempeñar una función de forma efectiva y transversal en el tiempo, generalmente definidas en el ámbito educacional artístico.

### **Estímulos**

Los estímulos son emociones positivas que se caracterizan por tener siempre un impacto sobre el sistema en el cual actúa; en el caso de los seres humanos el estímulo es lo que desencadenará una respuesta o la reacción de una competencia.

### **Actitud**

La actitud es el comportamiento habitual que se produce en diferentes circunstancias. Las actitudes determinan la vida anímica de cada individuo, contribuyendo a determinar una variedad de comportamientos.

## CAPITULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

#### 3.1. CONTEXTO GEOGRÁFICO

Esta investigación se desarrolla en el centro educativo Inca Garcilaso de la Vega ubicado en la ciudad del cusco con niños del mismo sexo entre las edades de 12 y 13 años que presentan dificultades en el empleo de la línea y conocimientos de arte.

#### I.E. Colegio emblemático Inca Garcilaso de la Vega

Tabla 1 Ubicación Geográfica

##### Ubicación geográfica:

**Dirección:** Avenida la cultura s/n

**Distrito:** Cusco

**Provincia:** Cusco

**Región:** Cusco

**Área:** Urbana



Tabla 2 Datos de la población

##### Datos de población:

**Nivel:** Secundaria

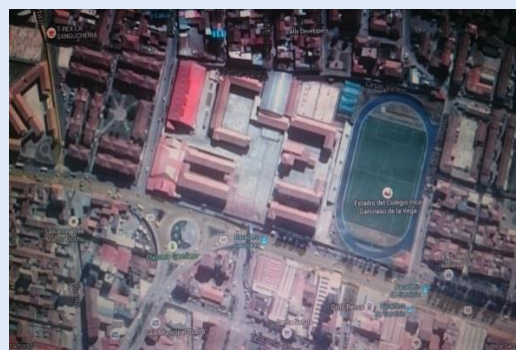
**Género:** Varones

**Categoría:** Escolarizado

**Turno:** Mañana y tarde

**N° de alumnos secundaria:** 4289

**Número de aulas:** 28



#### 3.2. CONTEXTO CULTURAL

Los estudiantes de la I. E. pertenecen a una clase socio-económica media ya que sus ingresos familiares oscilan entre salarios mínimos mensuales, la mayoría de los padres de familia se desempeñan como obreros, empleados del sector público, trabajos

independientes, conductores de servicio público, amas de casa y en algunos casos como vendedores ambulantes.

En el lugar existen festividades como; Semana Santa, Fiesta de la Cruz, Corpus Cristy y Todo los Santos. Como también existen fiestas cívicas como el segundo domingo de mayo Día de la Madre, tercer domingo de junio Día del Padre, 6 de julio Día del maestro, 28 de julio Fiestas Patrias, 30 de agosto Santa Rosa de Limay el 23 de septiembre Día del Estudiante.

El idioma español es el más hablado en la ciudad del Cusco, pero su lengua materna es el quechua. En la I.E existen algunos familiares y estudiantes quechua hablantes, que han migrado de las zonas alto andina, para mejorar su situación socio-económica.

La I. E. cuenta con 5 kioscos los cuales expenden alimentos nada beneficiosos para la salud de los estudiantes. Cuenta también con un comedor para los estudiantes como también, para los profesores. La comida consistes en arroz, pollo, ensaladas, papas fritas, salchicha y milanesa de pollo, etc. Podríamos decir que su alimentación está en base a alimentos artificiales pero lo adecuado sería una alimentación a base de nutrición andina como, la quinua, quiwicha, maca y verduras, etc.

**Su vestimenta:** Cuenta con uniforme militar como también, para área de psicomotricidad ambos de color celeste.

**Su vivienda:** La mayoría de las casas son de adobe y algunas de material noble. Lo que nos indica que los estudiantes tienen un estatus social media

**Religiosidad:** En la ciudad del Cusco predomina la religión católica por lo tanto la I.E participa en las festividades religiosas y rituales andinos practicando así el sincretismo.

### **3.3. POBLACIÓN Y MUESTRA**

#### **3.3.1. POBLACIÓN**

Los estudiantes, con quienes se trabajó son 31 estudiantes del 1er grado sección "N" de secundaria de la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega de la ciudad del Cusco del turno tarde, de dicho grupo se obtuvo las muestras que nos servirá para realizar el análisis e interpretación en esta investigación.

### 3.3.2. MUESTRA

*Tabla 3 Muestra por conveniencia*

#### **MUESTRA POR CONVENIENCIA**

Estas muestras están formadas por los casos disponibles a los cuales tenemos acceso.

- Se realizó este estudio gracias a las prácticas pre profesionales que fueron realizadas en la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega

*Tabla 4 Muestra homogénea*

#### **MUESTRA HOMOGÉNEA**

Al contrario de las muestras diversas, las unidades que se va a seleccionar, poseen un mismo perfil, característica, compartiendo rasgos similares.

- Género
- Entorno social escolar
- Gustos propios de la edad
- Edad
- Costumbres

*Tabla 5 Muestras*

<b><i>Muestra Inicial</i></b>	<b><i>Muestra Final</i></b>
10 estudiantes	8 estudiantes

Finalmente, como explica Newman (2009), en la indagación cualitativa en tamaño de muestra no se fija a priori antes de la recolección de los datos, si no que se establece un tipo de unidad de análisis y a veces se perfila un número aproximado de casos, pero la muestra final se conoce cuando las nuevas unidades que se añaden ya no aportan in información a datos novedosos. (“saturación de categorías”).

Es un tipo de muestra no probabilística porque se utiliza el criterio del investigador para seleccionar su muestra.

### **3.4. TÉCNICAS E INSTRUMENTOS DE RECOLECCIÓN Y ANÁLISIS DE DATOS.**

#### **Técnicas**

Fue necesario emplear una serie de técnicas, para lograr de forma satisfactoria los datos correspondientes a la investigación. En primer lugar, se utilizó la técnica de la observación y luego la técnica del dialogo.

Información secundaria. \_ revisión bibliográfica de ensayos, textos, experiencias, informes, documentos, libros y registros tanto físicos como virtuales.

#### **Instrumentos**

Para recoger, almacenar la información se creó un cuaderno de campo requerido según las normas establecidas en la investigación, para el análisis documental de los dibujos realizados por los estudiantes innatos se consideraron:

- Cuaderno de campo
- Equipos de filmación, fotografía, audio.
- Objeto estético

### **3.5. PROCESO DE SEGMENTACIÓN:**

La recolección y el análisis ocurren prácticamente en paralelo; además, el análisis no es uniforme, ya que cada estudio requiere un esquema peculiar. Hernández Sampieri, R. *Metodología de la investigación*. (Hernández Sampieri, 2014, p. 418)

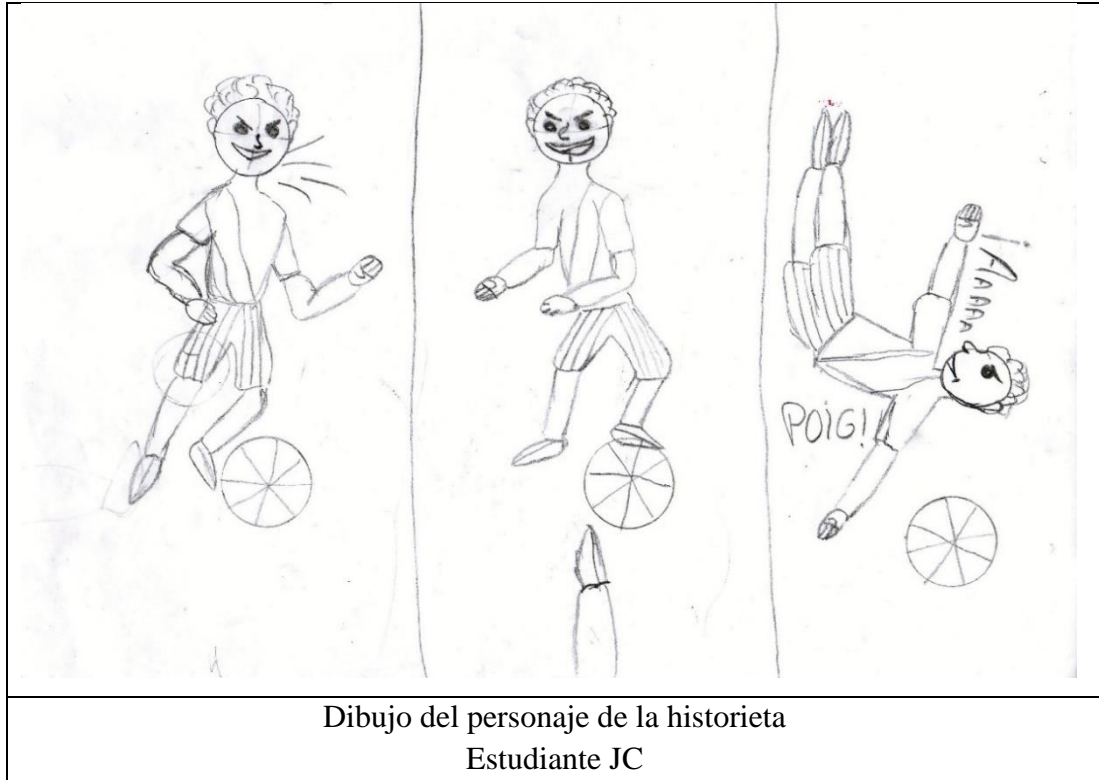
En este primer nivel de análisis, las categorías (y códigos) identificadas deben relacionarse lógicamente con los datos que representan que quede clara la vinculación.

La esencia del proceso reside en que segmentos que comparten naturaleza, *significado* y *características* se les asigna la misma categoría y código, los que son distintos se ubican en diferentes categorías y se les proporcionan otros códigos. Hernández Sampieri, R. *Metodología de la investigación*. (Hernández Sampieri, 2014, p. 427)

**Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.**

**MUESTRA 1**

Tabla 6 Cuadro de análisis e interpretación icono simbólica de la muestra 1



<b>Lufi Dibonqui</b>				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
ICONO	Hombre	Varón, crespo con una camiseta de franja al medio, short a rayas, estatura alta y cara de amargado	Jugador de futbol muy arrogante y renegón	El autor, manifiesta dentro de la historieta a un jugador de fútbol profesional de 30 años de edad el cual sonríe con arrogancia dentro de otro plano no se da cuenta que aparece un pie y este le quita la pelota, esto hace, que caiga de forma inesperada y algo graciosa.
	Pie	Un pie con zapato puntiagudo que sale de la parte de derecha de la viñeta	Pie del contrincante	
SIMBOLO	Pelota	Pelota de forma esférica con triángulos que se utiliza en el futbol	Juguete	
	Poig!	Expresión de caída	Expresión onomatopéyica grafía de caída	
	Aaaaa!	Expresión de dolor	Expresión grafía de dolor	

**Interpretación:** En el icono podemos observar a un joven con una camiseta y short con rayas, según el estudiante representa a él de grande como futbolista profesional y en icono simbólico vemos una pelota que suele utilizarse en el deporte del fútbol. En la siguiente viñeta encontramos otro icono, un pie que representa al jugador del otro equipo que sale de repente de la parte derecha del dibujo, haciendo caer al jugador y este se expresa con palabras de exclamación “!Aaaaa”, tratando de representar lo que siente. Según el estudiante en la historieta el personaje Lufi Dibonqui tiene 30 años de edad, es un excelente futbolista que tiene la habilidad de llevárselo a todos para anotar un gol y no se dio cuenta que su rival le puso una carretilla y termina cayéndose vergonzosamente.

***Primer Nivel: Análisis e interpretación estética***

<b>Lufi Dibonqui</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Pintura de genero	La pintura de género tiene como valor estético la descripción de los hechos de la vida real, tal como son: En este dibujo el adolescente trata de representarse así mismo en el futuro, donde se aprecia a un jugador de futbol en medio de un partido realizando un gol donde se muestra una ligera metida de pie de otro jugador que hace que este se caiga y se vea ridiculizado provocando un humor negro.
Técnica	Dibujo	Es la representación de un objeto real, como forma de expresión gráfica.
Instrumentos	Lápiz y papel	Lápiz normal escolar y hojas bond tamaño A4 normal
Tendencia	Naif	Es un dibujo inocente no académico, donde se aprecia a un futbolista con movimientos espontáneos mostrándose imponente con el balón de futbol; sin embargo, le sucede una fatalidad que propicia un hecho satírico y algo vergonzoso para el personaje.
Líneas	Línea combinada mixta	Cuando a los segmentos geométricos se agregan otros libres.

*Tabla 7 Cuadro de análisis e interpretación estética de la muestra 1*

**MUESTRA 2**

Tabla 8 Cuadro de análisis e interpretación icono simbólica de la muestra 2



Dibujo del personaje de la historieta  
Estudiante MA

<b>Killer Delta</b>				
<b>SIGNOS</b>	<b>DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)</b> Método: OBSERVACIÓN		<b>DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)</b> Método: INTROSPECCIÓN	
	<b>SIGNIFICANTE</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN PERSONAL</b>
<b>ICONO</b>	Hombre	Varón de estatura pequeña, de cabello largo viste traje elegante de edad entre 15 a 19 años	Asesino a sangre fría	El autor, manifiesta dentro de la historieta a un hombre con hacha con un signo de interrogación el cual se ve abrumado por un enano que corta la viñeta, donde este denota molestia, trae un signo de exclamación de modo amenazante el cual termina siendo decapitado con el hacha.
	Hombre pequeño	Varón de estatura pequeña con manos alargadas	Enano	
<b>ICONO SIMBÓLICO</b>	hacha	Mango de palo con la punta filuda	Herramienta cortante, compuesta de una gruesa hoja de acero	
<b>SIMBOLO</b>	Signos de puntuación	Signo de interrogación	Expresión gráfica de duda	
	Signos de puntuación	Signo de admiración	Expresión gráfica de admiración	

**Interpretación:** En icono se observa a un hombre con cabello largo sosteniendo un hacha, como icono simbólico que representa a la muerte, el segundo icono señala a un hombre de pequeña estatura lo cual termina perdiendo la cabeza en un duelo, estos dos personajes expresan mediante símbolos de interrogación y de exclamación su molestia. Según el estudiante en la historieta el personaje killer Delta se encontró con un enano y este le empezó a amenazar diciéndole “te voy a matar, te voy a matar” y al final el que murió fue el enano por belicoso que de un hachazo le arranco la cabeza lo cual la imagen puede ser perturbador en cuanto a contenido.

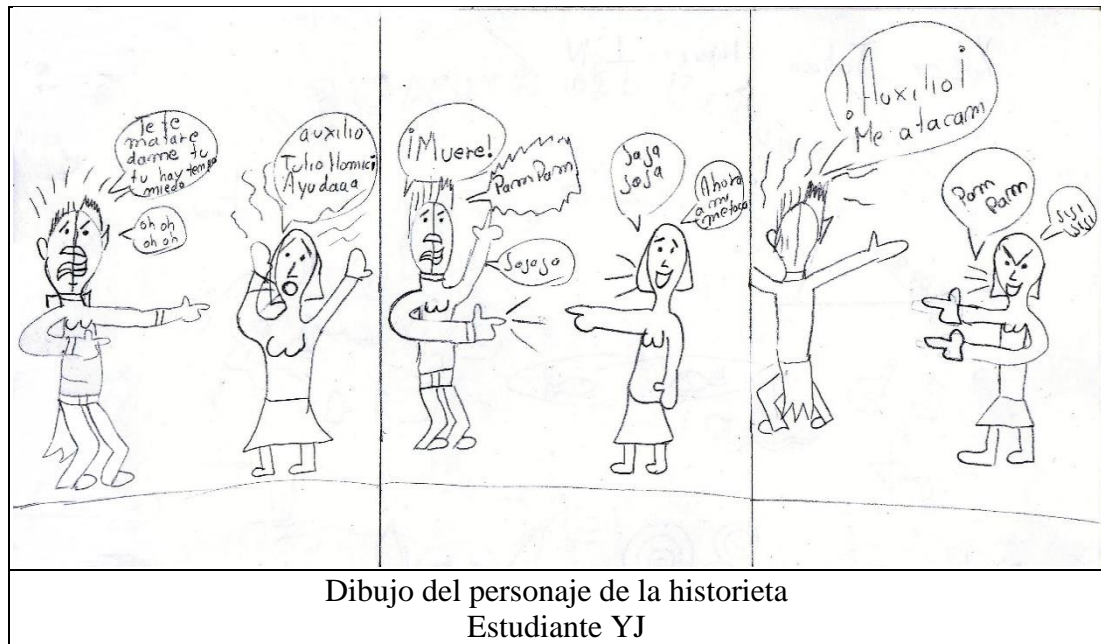
*Primer Nivel: Análisis e interpretación estética*

<b>Killer Delta</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Pintura de género	La pintura de género tiene como valor estético, la descripción de los hechos de la vida real tal como son: En este dibujo el adolescente muestra a un asesino que mata a personas con un hacha que se encuentra con un enano que lo reta, donde el protagonista no entiende lo que pasa y reacciona cortándole la cabeza inferimos que es parte de la imaginación de su creador que infiere en la vida de un asesino.
Técnica	Dibujo	Es la representación de un objeto real, como forma de expresión gráfica.
Instrumentos	Lápiz y papel	Lápiz normal escolar y hojas bond tamaño A4 normal
Tendencia	Naif	Es un dibujo inocente no académico, donde se aprecia a un asesino con un hacha en su mano y a un enano con manos de espada, en una escena lúgubre propia de dibujos animados respecto al dibujo no cuenta con mucho humorismo sino es más siniestro.
Líneas	Línea combinada mixta	Cuando a los segmentos geométricos se agregan otros libres.

*Tabla 9 Cuadro de análisis e interpretación estética de la muestra 2*

**MUESTRA 3**

Tabla 10 Cuadro de análisis e interpretación icono simbólica de la muestra 3



<b>Julio Idiota</b>					
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN		
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL	
ICONO	Hombre	Varón con un rostro dividido con doble personalidad y tiene pechos de mujer	Asaltante	El autor, manifiesta dentro de la historieta a un hombre que tiene la cara partida a la mitad, esta hace suposición dentro del texto a que tiene una doble personalidad, este hace un asalto a mano armada a una mujer, por la intención del personaje parece una broma, ya que utiliza las manos, como pistola y empieza a disparar, donde la mujer se da cuenta que solo es una broma y ella lo apunta con el dedo asintiendo que es su turno y este asustado echándose a correr.	
	Mujer	Mujer con falda cabello corto	Mujer asaltada		
ICONO SIMBOLICO	Manos	Mano en forma de pistola	Arma de fuego (pistola)		
	Te te matare dame tu tu hay tengo miedo	Expresiones gráficas y orales.	Denota amenazas por parte del asaltante		
	Auxilio Tulio homici Ayudaaa	Oración de exclamación por parte de la mujer atacada	Exclamación de ayuda o socorro		
	Oh oh oh oh	Utilizo las palabras o y h como expresión de miedo por parte del asaltante	Denota admiración y miedo		
	SIMBOLOS	¡Muere!	Frase que denota exclamación a la hora de ejecutar la acción		Amenaza, o muerte
		Pam pam	Expresión onomatopeya		Sonido de la pistola.
		Jajaja	Expresión gráfica de risa		Risa
		Ahora a mí me toca	Oración manifestando turno		Turno de la mujer asaltada
¡auxilio! Me atacan	Exclamación de ayuda	Denotando ayuda por parte del asaltante			
Jijijijiji	Expresión gráfica de risa	Denota risa sarcástica			

**Interpretación:** En icono encontramos a un hombre que representa a un asaltante y una mujer siendo asaltada, en icono simbólico observamos las manos de los dos personajes representando con las manos una pistola y en símbolos vemos expresiones graficas como: Te te mataré dame tu tu hay tengo miedo, Auxilio Julio homici Ayudaaa, Oh oh oh oh, ¡Muere! Pam pam, Jajaja, Ahora a mí me toca, ¡auxilio! Me atacan y Jijijijiji que sirve como medio de comunicación entre estos personajes. Según el estudiante en su historieta el personaje Julio Idiote que tiene la cara partida a la mitad con doble personalidad, este hace un asalto simulando una pistola con su mano a una mujer, pero la intención del personaje es solamente hacerle una broma, ya que utiliza las manos como pistola empezando a dispararle, donde la mujer se da cuenta que solo es una broma y ella lo apunta con el dedo asintiendo que es su turno y este asustado se echó a correr.

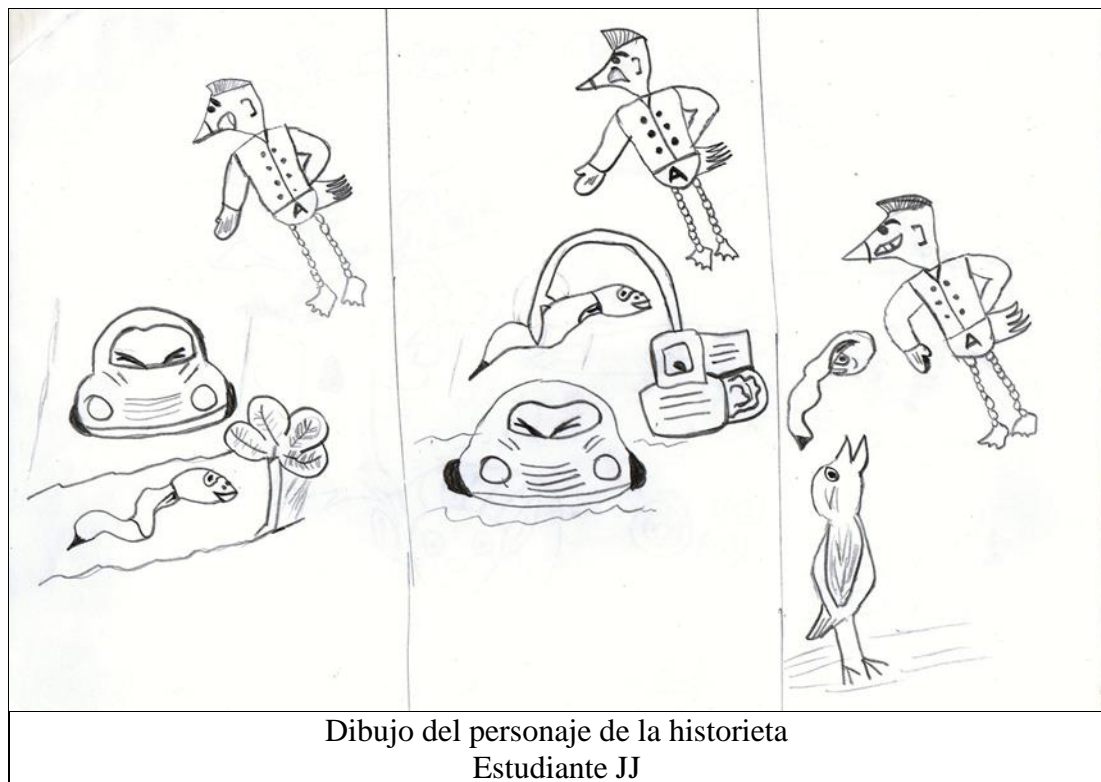
***Primer Nivel: Análisis e interpretación estética***

<b>Julio Idiote</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Pintura de genero	La pintura, de género tiene como valor estético la descripción de los hechos de la vida real tal como son: En este dibujo el adolescente muestra a un homicida con un problema de trastorno de personalidad, en medio de un asalto a una mujer donde la mujer parece ser sorprendida por un chistoso y le sigue el juego y el homicida termina escapando.
Técnica	Dibujo	Es la representación de un objeto real, como forma de expresión gráfica.
Instrumentos	Lápiz y papel	Lápiz normal escolar y hojas bond tamaño A4 normal
Tendencia	Naif	Es un dibujo inocente no académico, donde se aprecia a un de un hombre y una mujer, protagonizando un asalto provocando pavor en el asaltante, esto forma la sátira y la risa dentro de la historieta. En cuanto al dibujo es bastante espontáneo y tiene mucha creatividad.
Líneas	Línea combinada mixta	Cuando a los segmentos geométricos se agregan otros libres.

*Tabla 11 Cuadro de análisis e interpretación estética de la muestra 3*

**MUESTRA 4**

Tabla 12 Cuadro de análisis e interpretación icono simbólica de la muestra 4



<b>Mr Calzoncillo</b>				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
<b>ICONO</b>	Hombre	Varón con calzoncillos, con la letra A, piernas en forma de cadena, una capa y rostro de forma triangular	Súper héroe	El autor, manifiesta dentro de la historieta a un superhéroe que aprecia desde lejos como un gusano va cruzando la calle, para comer un hoja, este no se da cuenta que viene un carro que lo arroyara, casualmente lo salva una grúa quien levanta al gusano; pero se muestra un enojo dentro del superhéroe por lo ocurrido; este agarra al gusano; de un lapo lo entrega a un ave.
<b>ICONO SIMBOLICO</b>	Pájaro	Pájaro de perfil con el pico abierto	Compañero del héroe	
	Gusano	Gusano deforme en cuanto a estructura	Villano archienemigo	
<b>SIMBOLO</b>	Grúa	Maquina pesada con pinzas con una ligera sombra en el gabinete	Máquina para elevar y distribuir cargas en el espacio.	
	Carro	Automóvil de frente sin conductor al volate con luces a delante	Vehículo de transporte de 4 ruedas	

**Interpretación:** En el primer icono se muestra a un superhéroe con un calzoncillo con la letra A, en iconos simbólicos vemos a un gusano; visto como su archienemigo, y un pájaro que es el compañero del superhéroe en símbolo encontramos una grúa y un carro que son medios de transporte. Según el estudiante en su historieta el personaje Mr. Calzoncillos, es un superhéroe que aprecia desde lejos como un gusano va cruzando la calle, para comer una hoja este no se da cuenta que viene un carro que lo arroyara, casualmente lo salva una grúa quien levanta al gusano, pero se muestra un enojo dentro del superhéroe por lo ocurrido y este agarra al gusano y de un lapo lo entrega a un ave.

***Primer Nivel: Análisis e interpretación estética***

<b>Mr. calzoncillos</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Pintura de género	La pintura de género tiene como valor estético la descripción de los hechos de la vida real tal como son: En este dibujo el adolescente muestra a un súper héroe admirable donde contempla a su archirrival que trataba de pasar la pista lo cual sorprendentemente lo salvan de ser arrollado por un carro y al no conformarse con su muerte, le da una bocetada y se lo come una ave de paso, el creador pone una especie de final heroico y siniestro con la muerte del archienemigo
Técnica	Dibujo	El medio es el lápiz con el que se trazan líneas, y se complementa con elementos propios de sus ideas.
Instrumentos	Lápiz y papel	Lápiz normal escolar y hojas bond tamaño A4 normal
Tendencia	Naif	Es un dibujo inocente, no académico donde se aprecia a un superhéroe que proviene de un mundo desconocido donde salva admirablemente a su enemigo y lo mata a la vez. Respecto al dibujo el artista incluye las formas geométricas dentro de la figura humana.
Líneas	Línea combinada mixta	Cuando a los segmentos geométricos se agregan otros libres.

*Tabla 13 Cuadro del análisis e interpretación estética de la muestra 4*

**MUESTRA 5**

Tabla 14 Cuadro de análisis e interpretación icono simbólica de la muestra 5



<b>Cristian Chester</b>				
<b>SIGNOS</b>	<b>DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)</b> Método: OBSERVACIÓN		<b>DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)</b> Método: INTROSPECCIÓN	
	<b>SIGNIFICANTE</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN PERSONAL</b>
<b>ICONO</b>	Hombre	Varón de tamaño mediano, tiene mucha fuerza y nariz grande.	Guitarrista loco	El autor, manifiesta que el personaje de la historieta practica con una guitarra expresando signos de interrogación y el cual hace que se vea frustrado, empieza a tirar la guitarra y demás cosas a su alrededor, pero sin darse cuenta rompe la guitarra en la cabeza del líder.
	Hombre	Varón de cabello ceñido a un costado con un polo que dice líder y una ligera llamarada de fuego por encima de su cabeza	Jefe	
<b>SIMBOLO</b>	Guitarra	Guitarra acústica lo que describe una serie de puntos dentro del objeto	Instrumento musical de cuerda	
	Signos de puntuación	Signo de interrogación	Expresión gráfica de duda	

**Interpretación:** En el primer icono observamos a un hombre de mediana estatura, nariz grande, aspecto fuerte, en símbolo observamos una guitarra un instrumento musical de cuerda y signos de interrogación que es una expresión de una idea y pensamiento. Según el estudiante en la historieta el personaje Cristian Chester es un guitarrista, que no se acuerda las notas musicales poniéndose furioso y empieza a golpear y tirar todas sus cosas entre ellas la guitarra que cae a la cabeza de su jefe y él se molesta y lo vota del grupo.

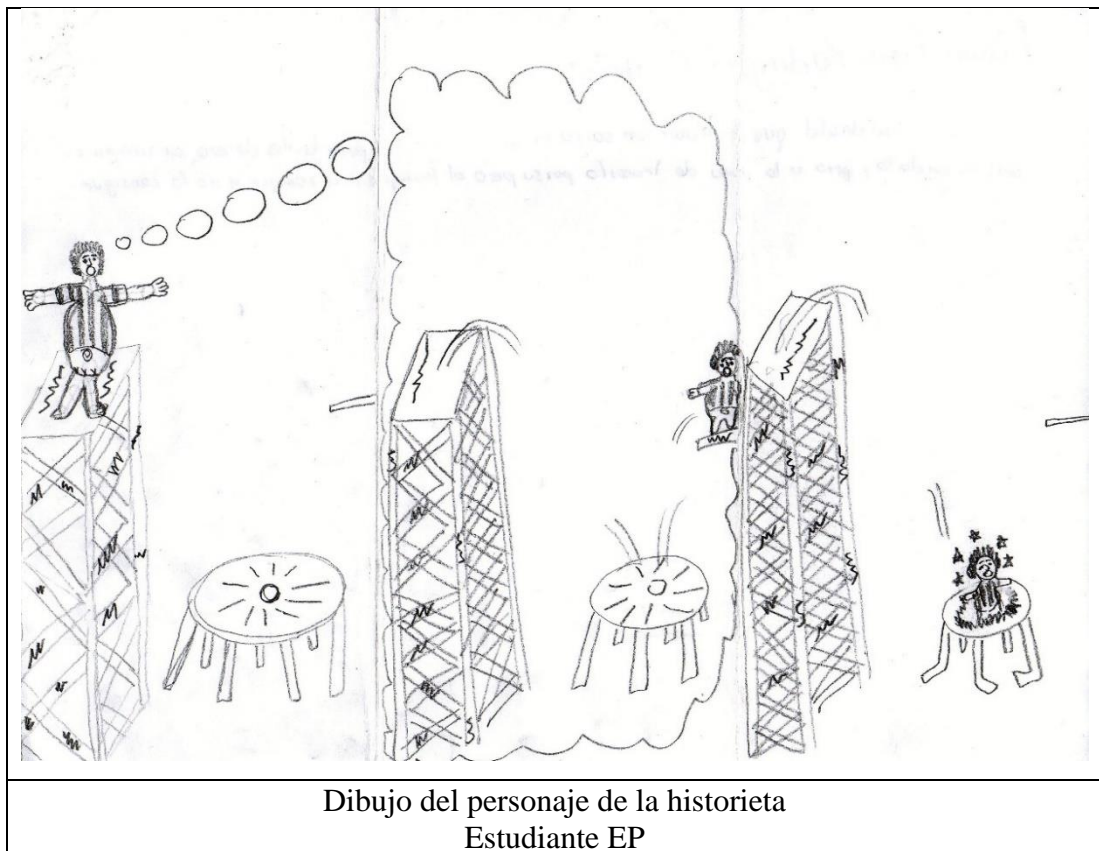
***Primer Nivel: Análisis e interpretación estética***

<b>Cristian Chester</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Pintura de genero	La pintura de género tiene como valor estético la descripción de los hechos de la vida real tal como son: En este dibujo el adolescente muestra a un guitarrista de rock un poco descentrado, donde no se acuerda una nota musical y se muestra frustrado donde empieza a tirar las cosas a su alrededor y al momento de tirar la guitarra esta cae en la cabeza del jefe de su banda, esto provoca un humor negro que asemeja la desgracia de un típico guitarrista histérico y descontrolado.
Técnica	Dibujo	El medio es el lápiz con el que se trazan líneas, y se complementa con elementos propios de sus ideas.
Instrumentos	Lápiz y papel	Lápiz normal escolar y hojas bond tamaño A4 normal
Tendencia	Naif	Es un dibujo inocente, no académico donde se aprecia a un guitarrista un poco frenético, donde desmesuradamente llega a agredir a su propio líder provocando un humor absurdo, que demuestra espontaneidad y desproporción en el personaje.
Líneas	Línea combinada mixta	Cuando a los segmentos geométricos se agregan otros libres.

*Tabla 15 Cuadro de análisis e interpretación estética de la muestra 5*

**MUESTRA 6**

Tabla 16 Cuadro de análisis e interpretación icono simbólica de la muestra 6



<b>Rancho Chanchald</b>				
<b>SIGNOS</b>	<b>DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN</b>		<b>DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN</b>	
	<b>SIGNIFICANTE</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN PERSONAL</b>
<b>ICONO</b>	Hombre	Varón de mediana estatura, gordo lleva una camiseta de árbitro y cabello crespo	Un árbitro dice que se comió un balón porque su abdomen es gordo	El autor, manifiesta que el personaje de la historieta esta encima de un armazón para poder lanzarse a un trampolín, pero este idealiza el momento que rebota del trampolín cumpliendo su objetivo y al momento de realizar el salto rompe el trampolín por exceso de peso.
	Trampolín	Círculo de banda elástica con seis patas	Plano inclinado y elástico que presta impulso para dar grandes saltos	
<b>SIMBOLO</b>	Viñeta de pensamiento	Gráfico de una nube con la sucesión de redondos	Pensamiento idealizado por el protagonista	

**Interpretación:** En el primer icono se muestra a un hombre, corpulento tratando de realizar un salto y se puede observar un símbolo el trampolín que se utiliza para realizar saltos y la viñeta que denota el pensamiento del mismo personaje. Según el estudiante en la historieta el personaje Rancho Chachald quiere hacer un salto a un trampolín, pero antes de eso se imagina consiguiendo satisfactoriamente el acto, pero a la hora de realizar el salto por su peso el trampolín se rompe encontrándose en una escena graciosa y vergonzosa.

***Primer Nivel: Análisis e interpretación estética***

<b>Rancho Chanchald</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Pintura de genero	La pintura de género tiene como valor estético la descripción de los hechos de la vida real tal como son: En este dibujo, el adolescente muestra a un hombre corpulento, tratando de saltar por un trampolín quedando atrapado por un momento en su pensamiento donde logra su cometido, cuando salta, rompe el trampolín por exceso de peso despertando un humor negro dentro de su contexto.
Técnica	Dibujo	El medio es el lápiz con el que se trazan líneas, y se complementa con elementos propios de sus ideas.
Instrumentos	Lápiz y papel	Lápiz normal escolar y hojas bond tamaño A4 normal
Tendencia	Naif	Es un dibujo inocente, no académico donde se aprecia a un hombre gordo un poco ridículo, tratando de cumplir su sueño saltando a un trampolín, donde logra un salto frustrado. Respecto al dibujo el estudiante logra captar la sátira dentro de la historia.
Líneas	Línea combinada mixta	Cuando a los segmentos geométricos se agregan otros libres.

*Tabla 17 Cuadro de análisis e interpretación estética de la muestra 6*

**MUESTRA 7**

Tabla 18 Cuadro de análisis e interpretación icono simbólica de la muestra 7



Dibujo del personaje de la historieta  
Estudiante JF

Norvic Cas				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
ICONO	Hombre	Varón de aproximadamente 22 años, barbudo de aspecto malvado	Asesino ahorado y creído	El autor, manifiesta que el personaje de la historieta se encuentra con un pájaro que va volando y lo amenaza diciéndole “te voy a matar” con una pistola y este reacciona con un escudo para protegerse de las balas y replica “así” donde las balas rebotan contra el hombre y este exclama ¡hausilio!.
	pájaro	Ave de pequeño tamaño	Pájaro	
	Pistola	Un arma de fuego	Arma de fuego	
SIMBOLO	Escudo a prueba de balas	Escudo protector de balas	Escudo recubierto de metal para evitar las balas	
	Te voy a matar	Expresión oral escrita que denota amenaza por parte del hombre con arma de fuego	Descripción grafica oral de amenaza	
	¡así!	Expresión oral escrita de denota expresión de exclamación	Descripción grafica oral de admiración a una acción	
	Auxilio	Expresión oral escrita que denota ayuda	Descripción grafica oral de ayuda.	

**Interpretación:** En el primer icono se muestra a un hombre barbudo desalineado caminando por la calle, en el siguiente icono vemos a un pájaro que está volando muy cerca del personaje y observamos los siguientes símbolos que son: una pistola que se utiliza para matar, el escudo para protegerse de las balas y otros símbolos como las expresiones gráficas te voy a matar, ¡así! y hausilio. Lo cual produce un cambio de papeles en la historia denotando risa y humor. Según el estudiante en la historieta el personaje Norvic Cas quiere matar a un pajarito diciéndole te voy a matar, donde el pájaro reacciona con su escudo para protegerse de las balas, pero las balas rebotan así el personaje haciendo que suelte la pistola y pidiendo ayuda diciendo “hausilio”.

***Primer Nivel: Análisis e interpretación estética***

<b>Norvic Cas</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Pintura de genero	La pintura de género tiene como valor estético la descripción de los hechos de la vida real tal como son: En este dibujo el adolescente muestra a un hombre que trata de hacer daño a un pajarito, que volaba por ahí al ver que le disparo este saca una escudo y rebota las balas hacia su agresor que levanta las manos muy sorprendido pidiendo ayuda el autor, muestra que los animales también pueden defenderse de forma satírica pero reflexiva.
Técnica	Dibujo	El medio es el lápiz con el que se trazan líneas, y se complementa con elementos propios de sus ideas.
Instrumentos	Lápiz y papel	Lápiz normal escolar y hojas bond tamaño A4 normal
Tendencia	Naif	Es un dibujo inocente, no académico donde se aprecia a un hombre desalineado, tratando de matar a un pájaro, pero los papeles cambian en el transcurso de la historia. En cuanto al dibujo tiene mucha espontaneidad a la hora de realizar la trama poniendo un humor reflexivo en la historieta.
Líneas	Línea combinada mixta	Cuando a los segmentos geométricos se agregan otros libres.

*Tabla 19 Cuadro de análisis e interpretación estética de la muestra 7*

**MUESTRA 8**

Tabla 20 Cuadro de análisis e interpretación icono simbólica de la muestra 8



<b>Soldadito Peruano</b>				
<b>SIGNOS</b>	<b>DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)</b> Método: OBSERVACIÓN		<b>DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)</b> Método: INTROSPECCIÓN	
	<b>SIGNIFICANTE</b>	<b>DESCRIPCIÓN</b>	<b>SIGNIFICADO</b>	<b>INTERPRETACIÓN PERSONAL</b>
<b>ICONO</b>	Hombre	Varón con traje a rayas de aproximadamente 24 años, macetón alto	Héroe peruano muy bueno lucha por su país y su patria	El autor, manifiesta que el personaje de la historieta está al lado de un arma de fuego de repente se aproxima un ave, el hombre volteo hacia su derecha mientras el pájaro se come el arma de fuego y al verse sin el arma agarra al ave y empieza a disparar como si fuera un solo objeto.
	Ave	Animal, plumífero con dos patas de tamaño mediano	Ave oriunda del Perú	
<b>SIMBÓLO</b>	Escopeta	Arma de fuego de mano	Arma de fuego	

**Interpretación:** En el primer icono, observamos a un hombre de traje a rayas mirando hacia el frente, en el siguiente icono vemos a un ave que está rodeando al individuo y en icono simbólico vemos una escopeta que está a la derecha del personaje. Según el estudiante en la historieta el personaje Soldadito Peruano, estaba hambriento y quería comer maíz, dejando su escopeta en el suelo y de repente aparece un ave, piensa que la escopeta es un gusano y empieza a comérselo, el soldadito se da cuenta, lo agarra del cuello y empieza a dispar con si fuera un solo objeto esto nos da a entender que el personaje se alía con ave y perdona la acción de comerse su arma.

***Primer Nivel: Análisis e interpretación estética***

<b>Soldadito Peruano</b>		
<b>Dimensión Creativa</b>	<b>Taxonomía / Valor</b>	<b>Características / Valores Estéticos</b>
Género	Pintura de genero	La pintura de género tiene como valor estético la descripción de los hechos de la vida real tal como son: En este dibujo el adolescente muestra a un superhéroe plasmado de valores, que llega incomodarse al tratar con un ave que se come su escopeta, donde no opta por no matar al ave sino utilizarla como su escopeta a la hora de hacer sus disparos; llegando a omitir la violencia por risa en el proceso de creación según al cuidado de los animales.
Técnica	Dibujo	El medio es el lápiz con el que se trazan líneas, y se complementa con elementos propios de sus ideas.
Instrumentos	Lápiz y papel	Lápiz normal escolar y hojas bond tamaño A4 normal
Tendencia	Naif	Es un dibujo inocente, no académico donde se aprecia a un soldado con un ave la cual se come su arma y este en vez de matarlo, lo agarra como si fuera su arma y empieza a disparar. Respecto al dibujo falta proporción en cuerpo humano y más expresión del rostro, pero denota lo risible en su contexto.
Líneas	Línea combinada mixta	Cuando a los segmentos geométricos se agregan otros libres.

*Tabla 21 Cuadro de análisis e interpretación estética de la muestra 8*

### 3.6. TÉCNICAS DE PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS DE DATOS CUALITATIVOS.

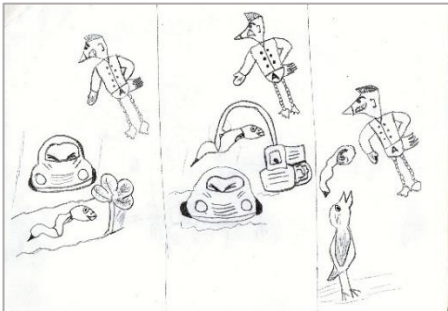
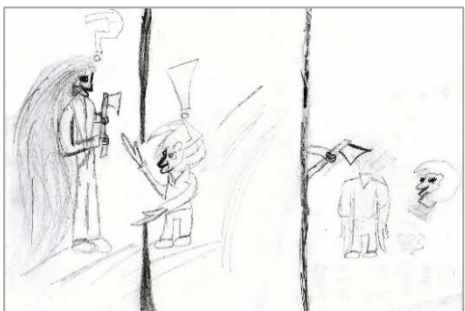
#### 3.6.1. Segundo nivel de análisis cualitativo

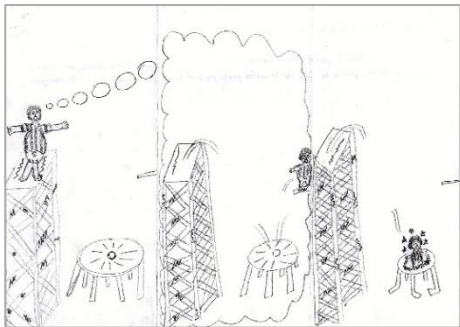
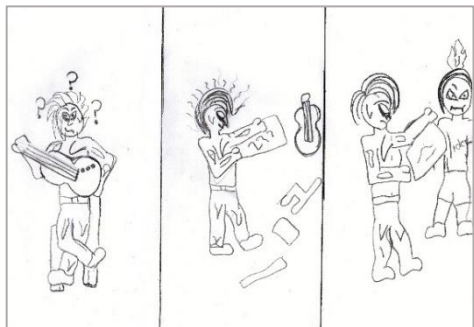

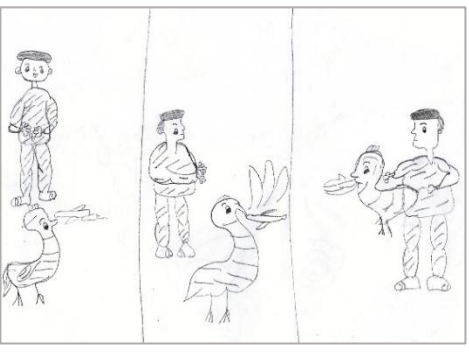
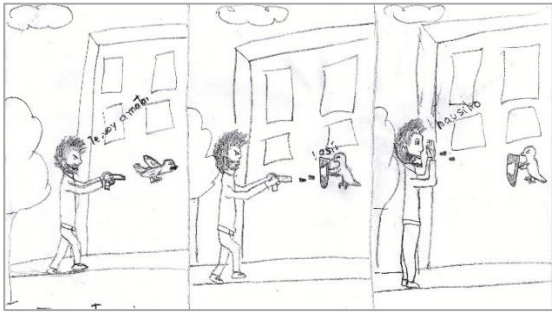

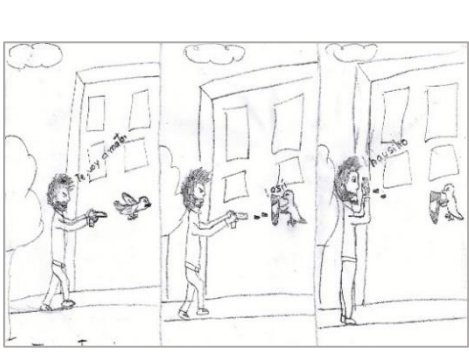
Consiste en describir e interpretar el significado profundo de las categorías, lo que se le denomina “codificación selectiva” Hernández Sampieri, R (2014) *Metodología de la investigación*. P. 441

La técnica e instrumentos que se utilizan, para la valoración entre categorías tiene un diseño en el cual, se ingresan los elementos estéticos categorizados para realizar el análisis entre categorías. El análisis que se, hace, es en base a la producción estética creativa del alumno durante el desarrollo de este proceso.

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

### PROCESAMIENTO Y ANÁLISIS GRÁFICO EN BASE A CLASIFICACIÓN POR CATEGORÍAS

		<b>PARADIGMATICA SIMILITUDES</b>	
	<b>CATEGORÍA</b>	IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN	
<b>DIFERENCIAS</b>	Adolescentes		

		
Adultos		
		
Expresiones orales graficas		

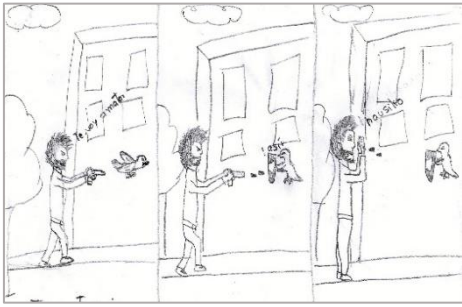
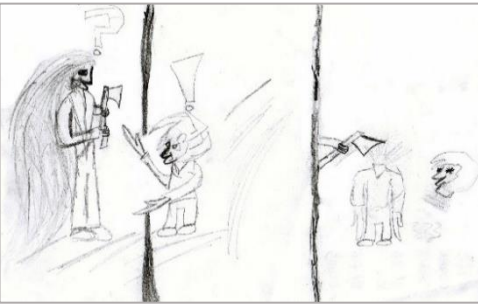
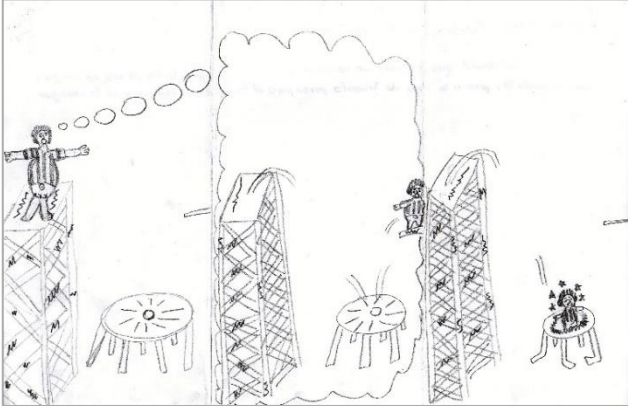
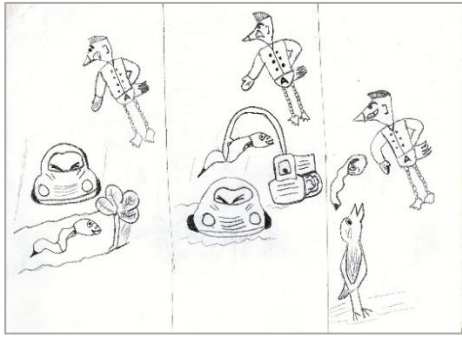
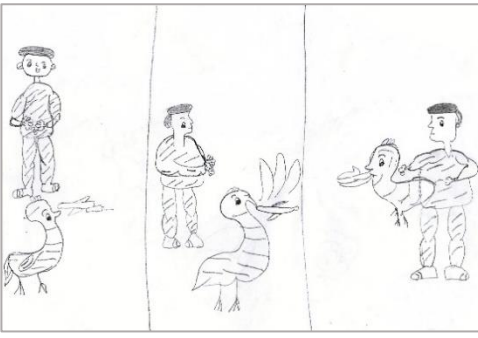
Signos de expresión		
		
Héroes		
<p style="text-align: center;">AUTOR(es)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Jean Carlo Iturriaga</li> <li>- Yuber Julian Huari</li> <li>- Jhonatan Jair Mora</li> <li>- Marco Antonio Mozo</li> <li>- Epon Piero Rodríguez</li> <li>- José Francisco Barreto</li> <li>- Fredy Franco Quispe</li> <li>- Julio Enrique Chicchi</li> </ul>		

Tabla 22 cuadro de procesamiento y análisis gráfico en base a la clasificación por categorías

**PROCESAMIENTO Y ANALISIS GRAFICO EN BASE A AGRUPACION DE ELEMENTOS NO CATEGORIZADOS**

<b>PARADIGMATICA SIMILITUDES</b>	
<b>DIFERENCIAS</b>	<p><b>Elementos no categorizados</b></p> <p>IDEAS NO ARTICULADAS</p> <p>ELEMENTOS QUE CARECEN ENTRE SÍ DE ALGO EN COMÚN</p>
<b>Innatismo</b>	<p><b>Originalidad</b></p>

Tabla 23 Cuadro de procesamiento y análisis grafico en base a agrupaciones de elementos no categorizados

**3.6.2. INTERPRETACIÓN DE ANÁLISIS DE CATEGORÍAS**

**Codificación Axial**

**Temporales:** Cuando una categoría siempre y casi siempre precede a otra, aunque no necesariamente la primera es causa de la segunda.

**TABLA DE UNIDADES**

<b>Personajes de las historietas</b>			
Lufi dibonqui	Killer Delta	Julio idioti	Mr Calzoncillo
Rancho Chanchald	Cristian Chester	Norvic Cas	Soldadito Peruanito

Tabla 24 Cuadro de personajes de las historietas

**Tabla de categorización**

*Causales:* Cuando una categoría es causa de la otra

*De conjunto a subconjunto:* Cuando una categoría está contenida dentro de la otra.

**TABLA DE UNIDADES**

	<b>Categorización</b>	<b>Similitudes</b>			
<b>DIFERENCIAS</b>	Adolescentes	Mr. Calzoncillo	Rancho Chanchald	Killer Delta	Cristian Chester
	Adultos	Lufi Dibonqui	Soldadito Peruanito	Norvic Cas	
	Expresiones orales graficas	Lufi Dibonqui	Norvic Cas		
	Signos de expresión	Rancho Chanchald	Killer Delta	Norvic Cas	
	Héroes	Mr. Calzoncillo	Soldadito Peruanito		

Tabla 25 Cuadro tabla de unidades

**3.6.3. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN PEDAGÓGICA DE LA INVESTIGACIÓN**

Actos y comportamientos específicos durante el aprendizaje:

**3.6.3.1. ACONTECIMIENTOS**

Durante la primera sesión de aprendizaje algunos estudiantes se quedaron sorprendidos por los tipos de líneas, como también, reconocieron los tipos de líneas más comunes donde se muestra la finalidad de las figuras geométricas, esto me hizo entender que los estudiantes no prestan atención son distraídos y esto es por su etapa de desarrollo; donde no logran dibujar lo que se les indica, sin embargo, la mayoría lo hace bien y de manera creativa.

En la segunda sesión de aprendizaje hubo más inquietud por parte de los estudiantes donde tuve que poner orden y estuvimos recordando el tema de la clase anterior los tipos rostro y la formación de la figura humana desarrollando el dibujo del cuerpo completo; cuando empezó a sonar la alarma de simulacro de sismo y de repente todos salieron al patio a formar círculos por cada grado así que demoro dentro de 20 a

25 minutos hasta que todos entraron al aula donde solo pude desarrollar rápidamente el cuerpo humano humorístico y plantear el cuerpo humano de sus personajes y llevarlo a la práctica con sus propias creaciones.

Durante la tercera sesión de clase, recordamos los temas de la clase anterior y reforcé algunas cosas que no se pudieron realizar en la otra sesión, a manera de motivación para cubrir las expectativas de los estudiantes, por medio de un esquema pudimos ver como se crea e interpreta a un personaje desde la creación del nombre y sus diferentes características físicas y psicológicas, luego se les entrego una ficha para que creen su personaje, a manera de ejemplo pegue dos historitas en la pizarra para que se puedan guiar; pero al momento de crear sus historietas algunos estudiantes empezaron a copiar del ejemplo es ahí donde resaltar la importancia de la creatividad.

### **3.6.3.2. ACTIVIDADES**

#### **Primera sesión de aprendizaje**

Durante la primera sesión de aprendizaje, al darles la primera hoja para completar en el desarrollo de la línea pude ver que solo conocían, el concepto básico de los tipos de línea; donde se hizo realmente interesante ya que se mostró mucho trabajo por parte de ellos. En el trabajo grafico la casita del caracol se destinó como una motivación del plan lector del 93 que se mostraba la representación gráfica narrada de un cuento lo cual se trabajó en base de trazos simples, pero como los niños y su naturaleza es así de distraídos, juguetones y bulliciosos. No se les puede prohibir exageradamente muchas cosas en el momento de realizar la dinámica tuve una ligera incomodidad, porque se adelantaban a la historia que no me dejaban terminar la historia narrada, más la inquietud grafica que lo tornaba satírica, hacían una serie de comparaciones lo cual pude notar en el momento de graficar a los animales.

Utilice el recojo de los saberes previos para preguntar ¿Qué tipos de línea conocen? lo cual acertaron conocen líneas oblicuas, deformes, verticales y horizontales, etc. Para aclarar y no dejarles con la duda de otros tipos de línea les explique el tipo de línea que utiliza cada uno muy aparte de la forma de la línea.

#### **a) Línea continua**

Es aquel tipo de línea que se traza con el lápiz sin dejar de soltar el primer trazo del lápiz en el papel.

**b) Línea espontanea o línea sensible**

Es aquel tipo de línea que se traza una y otra vez sobre una misma línea tomando en cuenta el trazo sobre otro trazo.

**c) Línea mixta**

Es la combinación de los dos tipos de línea a la hora de dibujar. En el momento de conocer el tipo de trazo que ellos habían realizado al completar el cuento la casita del caracol me pude dar cuenta que ellos se sentían.

Asombrados, porque el tipo de línea que habían graficado, no era de acuerdo a lo ellos ya conocían así que les hice realizar un ejemplo de cada tipo de línea.

Lo más curioso a la hora de realizar tenía que preguntarles ¿Qué era humorismo? Respondieron que la palabra venia de humor, gracia. Luego pregunte que era un ¿dibujo humorístico? Lo cual consistía en el humor gráfico donde ellos dijeron: que dibujos que causaban risa empecé a que me dieran ejemplos de humor gráfico donde encontré:

- Condorito.
- Las caricaturas.
- Las historietas.

En el momento de realizar la composición de los rostros utilice, algunas figuras geométricas en la realización del proceso del rostro del personaje lo cual era primero ver el ejemplo de la creación según el tipo de figura geométrica utilizada:

- Ovoide.
- Triangulo.
- Cuadrado
- Redondo.

Donde les di el tiempo de 7 a 10 minutos para realizar el trabajo. Pude ver cierta inquietud por ganas de trabajar; y crear su propio personaje según el tipo de figura geométrica plasmada en la pizarra, pero no igualitos.

Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se pudo notar a un principio un ligero desanimo, pero logre obtener el entusiasmo y la atención al realizar dibujos en la pizarra como también tuvo una parte, donde los niños fomentaron el desorden lo cual me distrajeron a la hora de realizar los trazos, pero, lo que más pude notar que no había, ciertas normas de convivencia que no se respetaban donde tuve que hacer un

pequeña llanada de atención, para decirles que es bueno reírse, conversar siempre, guardar el respeto, por los demás puesto y lo que uno también está haciendo.

Cuando termine de explicar sobre las figuras geométricas les dije: que podían realizar el rostro de su personaje en una hoja bond, que les había repartido lo cual utilizaron la figura geométrica, que vieran por conveniente y graficar luego, pase carpeta por carpeta y pude notar una cierta desconfianza en el trabajo de los alumnos.

Empecé con Jhonatan, lo que me hizo ver a un estudiante que, no deja ver su trabajo lo que este comportamiento se vio en diferentes niños con la misma actitud, otro emitiendo una risa como si estaría mal su trabajo lo que demuestra inseguridad a la hora de realizar la actividad.

Lo que me asombró fue que algunos plasmaron cierta fantasía e imaginación y se identificaron con su propio entorno social desenvolviéndose a la hora de hacerles la pregunta: ¿Qué es lo que dibujaron? para cada uno algunos dibujos tenían sentido de semejanza; algunos con sus familiares otros con lo que habían visto en la televisión.

Pude notar cierta curiosidad en cuanto al desarrollo de la creatividad donde, ocurrió algo inesperado, unos de los estudiantes empezó a realizar figuras con diferentes aspectos de violencia, donde puso cuchillos en las cabezas de sus dibujos; la verdad me sorprendió porque todos empezaron a poner ese detalle más a sus dibujos, pero, paso que mi muestra eran 30 estudiantes por el cual sufre un ligero cambio en cuanto a cantidad de muestra y se volvió a 10 luego se redujo a 8 por que no imitaron o aumentaron los cuchillos a sus dibujos, lo cual, hace referencia a que todos en su mayoría aplicaron ese aditamento que me hizo sacar de duda al escoger cualitativamente mi muestra para terminar, siempre les recalque que la imagen del rostro siempre tiene que ser gracioso y creativo lo que le da un valor estético pero; dadas las circunstancias pude notar el comportamiento de la fiesta Halloween a la hora de crear sus personajes de la mayoría.

En la sesión de clase pedí a todos que pusieran sus nombres a todos los trabajos realizados para el recojo y la verificación de los trabajos

## Segunda sesión de aprendizaje

En la segunda sesión de aprendizaje pude ver una parte esencial en los estudiantes que, aún no tenían conocimientos del cuerpo humano, pero; trate de realizar lo más simple ya que era cuerpo humano caricaturizado: entre al aula y tuve que realizar el repaso de la clase anterior donde utilice de motivación un dibujo en la pizarra.

El rostro humano, pero, más elaborado con líneas horizontales y verticales plasmados en una figura geométrica que era un ovalo (forma de huevo) lo cual tuve que enseñarles como dibujar las diferentes expresiones del rostro lo cual; les asombro mucho porque hice figuras de gran tamaño lo cual apporto a la participación de algunos de mis estudiantes a la hora de realizar los dibujos

Cuando me di cuenta a la hora de realizar, el segundo trabajo de la construcción del cuerpo pude notar la burla que se fomentaba con la apariencia del esqueleto, hacían comparaciones muy graciosas lo cual; me causaban risa y me desconcentraban cuando realiza el dibujo en medio dibujo.

Pude notar cierto cuchicheo diciendo profe tenemos que salir 3:15 por el simulacro de sismo luego cuando, di la vuelta toco el timbre y todos empezaron a salir.

Bueno me quede sola en el aula tratando de culminar el esqueleto humano cuando de 15 minutos Salí a fuera; para que no me llamen la atención todos se burlaron de mí ya que me dijeron yo había muerto por quedarme en un pabellón antiguo solo me puse a reír por el sarcasmo de los chicos. Se suponía que tardaría unos 15 minutos el simulacro, pero fue como unos 20 a 25 minutos que se aplazó.

Esto perjudicaba mi sesión, cuando entre les repartí las hojas bond, rápidamente y pedí a cada uno que realice el cuerpo humano de su personaje, aclarando que copiar algunas cosas de sus compañeros no era creatividad y que tengan recelo de sus propios trabajos notando que mi muestra supero la barrera del tiempo para realizar el cuerpo humano de sus personajes, les pedí que se quedaran lo cual algunos aceptaron y otros a los que no les importo lo cual culmino la clase con la entrega de sus trabajos la mayoría mal esquematizados y otros a medio terminar

### **Tercera sesión de aprendizaje**

Para la tercera sesión de aprendizaje tuve la primera actividad que era la descripción grafica de su personaje por lo cual, lo tenía que dotar de ciertos aspectos y características lo cual se realizó por medio de un ploteo describiendo el primer ejemplo para que ellos realicen.

John Silver fue el primer ejemplo que describí para realizar una serie de características que tendría que poner a la hora de crear sus personajes como:

- Nombre del personaje.
- Edad.
- Aspecto físico.
- Personalidad.
- Aspecto positivo.
- Aspecto negativo.
- ¿Qué es su objetivo?
- Otros detalles.

Al momento de darles las hojas para que, realicen sus propios personajes y sus características ellos, se emocionaron al crear al suyo propio de ellos donde les di de 15 a 20 minutos para que logren terminar su trabajo.

En la segunda actividad de la última sesión pegue ploteos de dos historietas cortas en la pizarra donde no tenía un contenido en cuanto a letras solo dibujos graciosos. Y empecé explicar y dar rápidamente las partes de una historieta:

- ✓ Viñeta.
- ✓ Dibujo.
- ✓ Globos o bocadillos.
- ✓ Cartelas.
- ✓ Onomatopeya.

Las historietas por ser graficas se entienden rápidamente y en este caso los estudiantes captaron la idea rápidamente.

Se dio a cada estudiante papel bond para que plasmara su propia historieta con su personaje con unos 20 a 25 minutos para su elaboración donde, resalte que tenía que hacer reír al ver su historita ya que esa era su finalidad.

Al momento de revisar cada dibujo empecé, a ver que algunos estudiantes empezaron a copiar las historietas que estaban en la pizarra así, que tuve que intervenir

y retire los ploteos de la pizarra y explique sobre la creación del personaje e historieta que tenían que ser originales y creativos ya que tenía que nacer de su propia creación y no una copia.

Completando ya la sesión de aprendizaje empecé hacer las reflexiones y con ello recogí las historietas ya que había sonado el timbre para el recreo y los niños empezaron a estar inquietos por que querían salir todos terminaron sus historietas y salieron en orden por cada fila.

### **3.6.3.3. ESTRATEGIAS, PRÁCTICAS O TÁCTICAS**

Los estudiantes, se mostraron inquietos al inicio de cada sesión de aprendizaje, pero; se realizó la motivación el cual sirvió con el fin de promover el aprendizaje en función de objetivos y capacidades de cada sesión.

Encontré la facilidad de captar su atención utilizando los dibujos como recursos en cada sesión para la recuperación de sus saberes previos y ayudar en cierto grado al conocimiento y practica empleada en sus dibujos.

También, utilice una estrategia a la hora de realizar las participaciones siempre y cuando escuchando la opinión y respetando las ideas de los demás, pero; siempre compartiendo en la clase una cierta confianza a la hora de cualquier duda que resolver.

Las historias narradas gráficamente también ayudo al libre desarrollo de la creatividad ya que en el proceso de la narración cada uno puede narrar según a su propio criterio, viendo las imágenes y dar cuestión de ellas por alguna circunstancia empleada como prueba de que tipo de línea realiza cada uno.

En cierta media la estrategia mejor empleada es la gráfica, ya que los inspira a que realicen sus propios dibujos, con solo trazos de líneas donde la interacción en la clase es base de preguntas; y respuestas con los estudiantes que formulan y les parece gracioso de una forma u otra.

### **3.6.3.4. ESTADOS:**

Durante el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se pudo notar a un principio un ligero desanimado, pero logré obtener el entusiasmo y la atención al realizar dibujos en la pizarra como, también tuvo una parte donde los estudiantes fomentaron el desorden entonces me distrajeron a la hora de realizar los trazos, pero lo que más pude

notar que no había ciertas normas de convivencia donde tuve que poner ciertas reglas a la hora de realizar el trabajo.

También pude notar cierta burla entre compañeros, en particular lo hacían con comparaciones físicas de ellos los cuales no se sentían aludidos, lo cual respondían con gracia y humor lo que hizo de estas clases las más gratificante por el mismo hecho de risas y ocurrencias.

Algunos estudiantes mientras explicaban el tipo de historieta según el personaje que tenía cada uno tenía una cierta emoción al ver su personaje lo cual me asombro del primer niño:

Jean Carlos Iturriaga, que al ver a su personaje se pudo notar una ligera contemplación de un sueño de un niño plasmado en un dibujo de un futbolista profesional; ya que hizo su caricatura de sí mismo, pero viendo en un futuro.

Jhonatan Mora, en su trabajo utilizo su imaginación al crear un súper héroe ya que le puso por nombre Mr. calzoncillos lo cual tenía algo de especial lo que carecían otros personajes la forma distinta de realizar el tipo de grafico en cuanto a composición

Fredy Franco, quien tuvo para mí un concepto gráfico de los que uno de sus familiares más cercanos tiene la cual describe a un guitarrista, fuera de control lo cual lo hace actuar desmedidamente lo cual el afirma que es; la caricatura de su hermano por ciertos raros físicos y psicológicos que presenta el personaje.

Yuber Huari, en el momento de graficar sus personajes tiene a salir de lo común, lo cual hace referencia a su gracia y chispa de humor que lleva consigo a la hora de trabajar con el protagonista de sus personajes que no tiene mucha similitud con otros trabajos.

Marco Antonia, es uno de los estudiantes que cambio el tipo de temática que realizó por; el cual me sorprendió por que describió a un personaje totalmente diferente de lo que hacía en sus gráficos lo cual eso puede dar notar un ligero cambio de humor en cuanto a la creación de la historieta lo cual se vuelve violenta.

José Francisco, uno de los estudiantes más tímido y callado lo cual no se puede sacar mucha información en cuanto dialogo abierto lo que, resulta que tiene un sentimiento de identificación hacia su cultura lo cual; realiza su temática en cuanto a su forma de ver el desarrollo de identificación cultural

Edson Piero, el trabajo que el realiza lo hace de manera que él se sienta satisfecho, lo cual data la información de un dibujo en base a figuras geométricas lo cual se denota que es un chico muy reservado en cuanto a una explicación

#### **3.6.3.5. PARTICIPACIÓN:**

Durante las sesiones de aprendizaje pude notar que todos conocían el concepto básico, pero algunos estudiantes se mostraban distraídos, juguetones y bulliciosos lo que no permitía escuchar las participaciones de los demás.

Algunas dudas que resolví como: ¿Qué puedo hacer?

Lo que es frecuente en los estudiantes distraídos. En cuanto al proceso de elaboración de su personaje se hizo por medio de gráficos en la pizarra lo que ayudo a un aporte más al concepto que se les daba.

#### **3.6.3.6. SIGNIFICADOS:**

En la primera sesión desarrollamos la línea y figuras geométricas que tiene como propósito fundamental, el desarrollo psicomotor del estudiante por cual expresan sus emociones y sentimientos; ya que la línea es parte fundamental del dibujo.

En la segunda sesión desarrollamos las estructuras básicas del rostro y del cuerpo en la representación de su personaje; y algo que es importante darle características propias a cada uno de sus personajes.

En la tercera sesión desarrollamos la creación del personaje y la historieta que tiene un propósito fundamental en el dibujo humorístico.

#### **3.6.3.7. CONDICIONES O LIMITACIONES:**

Pude observar algunas limitaciones en sus historietas como falta de originalidad que hace referencia a situaciones que el estudiante no desarrolla como la capacidad imaginativa, que se debe a la televisión, internet si bien, es bueno tener un amplio conocimiento de la tecnología, dejan de lado la propia creatividad plasmada en la singularidad de cada dibujo. Algunos estudiantes desarrollan la capacidad imaginativa más que otros.

Algunos eventos como el simulacro de sismo que hicieron que sus trabajos quedaran inconclusos.

**3.6.3.8. RELACIONES O INTERACCIÓN:**

Cuando empecé a explicar les dije, que podían realizar preguntas o dudas que no entiendan los cuales fueron respondidas por el medio de una comunicación abierta que se hizo con toda la clase, hubo también dudas que no se quisieron dar a conocer abiertamente; pero tomé en cuenta para solucionarlo de manera personal donde me acercaba a la carpeta de cada estudiante.

**3.6.3.9. CONSECUENCIAS: ¿QUÉ SUCEDE SI...?**

¿Qué hubiese pasado si el simulacro de sismo se hubiese vuelto en un sismo real? ¿De qué manera me hubiera perjudicado este incidente? ¿Qué hubiera pasado si permitiera el desorden? ¿Qué hubiese pasado si los estudiantes no tendrían creatividad?

**3.6.3.10. ENTORNOS:**

El aula es el lugar donde corresponde trabajar, por lo general se encuentra las carpetas desordenadas, estudiantes inquietos por aprender, donde empezamos a poner orden, tanto las carpetas, como la basura del piso, de esa manera poder trabajar con libertad y orden.

**3.6.3.11. REFLEXIVO:**

La primera reflexión que pude tener es que los estudiantes tienen, criterios al realizar sus trabajos surgen acontecimientos e ideas o hechos que los han marcado, al realizar sus trabajos donde me enseña y se aprende a ver las cosas de diferente forma desde el punto de vista de cada uno y el trabajo que realiza cada uno es parte de lo que siente y sueña e imagina lo cual lo hace especial a su forma.

## **CAPITULO IV**

### **PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS**

#### **4.1. PRESENTACIÓN DE RESULTADOS**

##### **4.1.1. RESULTADOS DE ANÁLISIS SEMIÓTICO – ESTÉTICO**

##### **A. Primer nivel de investigación: categorización (similitudes)**

Hernández Sampieri, R (2014) metodología de la investigación. P. 423

##### **a) Primera categoría - adolescente**

En esta categoría se encuentra a los personajes, jóvenes y adolescentes de género masculino de 16 a 19 años de edad a esta categoría corresponden cuatro obras: Mr. Calzoncillo, Rancho Chanchald, Killer Delta y Cristian Chester.

##### **b) Segunda categoría – adultos**

En esta categoría se encuentran tres personajes adultos, según los autores el primero es un jugador de fútbol profesional Lufi Dibonqui, el segundo un Soldadito peruano y el tercero es un asesino Norvic Cas, de género masculino de 22 a 30 años de edad.

##### **c) Tercera categoría - expresiones orales y graficas**

En esta categoría se observan personajes con recursos gráficos, a esta categoría corresponde dos dibujos: Lufi Dibonqui y Norvic Cas ellos tienen similitudes en cuanto a la utilización de onomatopeya que simbolizan el sonido y el texto que aparece en el interior o fuera de un bocadillo lo que los hace parecidos de alguna otra forma realizando acciones humanas.

##### **d) Cuarta categoría – signos de expresión**

En esta categoría se encuentran tres personajes que utilizaron signos de expresión, según los autores el primero es un trapezista Rancho Chanchald, dos asesinos Killer Delta y Norvic Cas con similitudes de símbolos de expresión que sirven para mostrar situaciones que el personaje experimenta lo cual los hace parecidos de alguna manera.

**e) Quinta categoría – héroes**

En esta categoría se observan personajes animados como héroes, según los autores el primero Mr. Calzoncillos, el segundo Soldadito Peruano realizan, acciones abnegadas en beneficio de una causa noble lo cual los hace parecidos de alguna manera.

**B. Segundo nivel de investigación: categorización (diferencia)****1) Codificación axial****a) primera categoría: Adolescente****¿A qué se refiere la categoría?**

El autor experimenta emociones que comprende entre la infancia y la adolescencia al momento de la crear sus personajes utilizando la espontaneidad y creatividad.

**¿Cuál es su categoría y su esencia?**

La naturaleza de esta categoría es la manifestación creativa del texto y la simbolización de sonidos de cada personaje dentro de cada historieta.

**¿Qué nos dice la categoría?**

Nos dice que en su creación utilizaron la creatividad y originalidad para poder realizar expresiones gráficas y sonidos dentro de la historieta en su conjunto por tener similitudes.

**¿Cuál es su significado?**

Es la representación plástica de personajes utilizando imaginación, creatividad y espontaneidad.

**b) segunda categoría: Adultos****¿A qué se refiere la categoría?**

A todos aquellos personajes con comportamientos entre la juventud y adultez al momento de crear sus personajes utilizando cualidades y características de adultos.

**¿Cuál es su categoría y su esencia?**

La naturaleza de esta categoría es la manifestación creativa que lo conecta con el autor; donde los estudiantes se ven así mismo en sus representaciones para el futuro.

**¿Qué nos dice la categoría?**

Nos dice que en su creación utilizaron la creatividad y se puede interpretar cada uno de los dibujos en su conjunto por tener similitudes.

**¿Cuál es su significado?**

Es la representación plástica de personajes utilizando imaginación, creatividad y espontaneidad.

**c) Tercera categoría: expresiones orales graficas****¿A qué se refiere la categoría?**

A los recursos gráficos que utilizamos como la onomatopeya para simbolizar el sonido o acciones y el texto que aparece dentro y fuera de los bocadillos en la historieta.

**¿Cuál es su categoría y su esencia?**

La naturaleza de esta categoría es la manifestación creativa que conecta al autor con el personaje donde los estudiantes plasman sus emociones graficas en las historietas.

**¿Qué nos dice la categoría?**

Nos dice que en su creación utilizaron la creatividad y originalidad para poder dar vida por medio de expresiones gráficas y sonidos a cada uno de los dibujos en su conjunto por tener similitudes

**¿Cuál es su significado?**

Es la representación gráfica de cada personaje utilizando imaginación, creatividad y espontaneidad en sus historietas.

**d) Cuarta categoría: signos de expresión****¿A qué se refiere la categoría?**

Se refiere a los signos de expresión ortográficos; para indicar un enunciado donde el autor experimenta emociones al momento de la crear sus personajes.

**¿Cuál es su categoría y su esencia?**

La naturaleza de esta categoría es la manifestación creativa de los signos de expresión en la conversación que tiene cada personaje.

**¿Qué nos dice la categoría?**

Nos dice que muestran una similitud en la utilización de signos gramaticales como las de exclamación y la interrogación.

**¿Cuál es su significado?**

Es un recurso grafico que nos permite identificar las diferentes expresiones que emite cada personaje.

**e) Quinta categoría: héroes****¿A qué se refiere la categoría?**

Esta categoría se refiere al pensamiento divergente que está relacionado con la imaginación que tiene los estudiantes al momento de crear sus propios personajes.

**¿Cuál es su categoría y su esencia?**

La esencia de esta categoría es que nos transmite vigor, fuerza, heroísmo al momento de conocer la historia de estos personajes.

**¿Qué nos dice la categoría?**

Nos da a entender que podemos emplear la imaginación con personajes capaces de inspirar buenas acciones.

**¿Cuál es su significado?**

La categoría héroes hace referencia a un personaje reconocido por sus virtudes y hazañas.

**C. Codificación selectiva****4.1.2. LA RELACIÓN QUE HAY ENTRE CATEGORÍAS**

La primera categoría adolescentes se relaciona con la categoría adultos porque son del mismo género.

La segunda categoría adultos se relaciona con la categoría animales animados por que son dibujos gráficos que son interpretados como dibujos humorísticos.

**4.1.3. RESULTADOS DE ANÁLISIS PEDAGÓGICO**

- Recolección de la información cualitativa de los valores estéticos del dibujo humorístico que realizan los estudiantes.
- Se recogió los datos de cada dibujo, para analizar cada muestra, esto se desarrolló mediante un instrumento (cuaderno de campo) que nos permitirá analizar cada dibujo de acuerdo a sus características.

**Identificación de originalidad.**

En respuesta al procesamiento y análisis gráfico en base a agrupación de elementos no categorizados tenemos el siguiente cuadro:

PARADIGMATICA SIMILITUDES	
DIFERENCIAS	Elementos NO Categorizados  IDEAS NO ARTICULADAS ELEMENTOS QUE CARECEN ENTRE SÍ DE ALGO EN COMÚN
Innatismo  Originalidad	

Tabla 26 Cuadro de elementos que carecen entre si de algo en común

**Interpretación:** Existen variedades de pensamientos divergentes, los cuales varían en forma, contenido y sólo puede ser entendido con la interpretación del estudiante, quien decide la creación de su historieta; lo que nos da entender, que la obra realizada tienen diferentes lecturas gráficas este autor Yuver Julian Huari, quien realizó este dibujo nos muestra que su historieta está llena de humor y sátira, según el estudiante, el personaje Julio Idiota asalta a una mujer, apuntándole con sus manos en forma de pistola asaltándola y ella le sigue el juego con la misma acción, saliendo el desfavorido pidiendo auxilio, el estudiante se inspiró en los momentos especiales de su vida y de su entorno social.

De acuerdo a una interpretación psicológica el dibujo del estudiante, refleja su propia creatividad, de un comportamiento positivo y negativo, que va adquiriendo durante el proceso de desarrollo escolar y social.

**a) Preparación de la sesión de clase sobre las historietas**

Se preparó y dictó tres sesiones de clase que se inició con los tipos de líneas, tipos de rostros humorísticos, los cuales tenían diferentes formas geométricas y se realizó mediante el proceso de ejemplos en la pizarra.

En la segunda sesión a manera de motivación se trabajó con rostros, con diferentes estados de ánimo que nos ayudó a la construcción del cuerpo humano completo de su personaje humorístico.

En la última sesión comenzamos con una descripción de su personaje tanto física, como psicológica, terminado sus personajes se les mostro un tipo de secuencia de sucesos gráficos y llevándolo a una trama así construyeron cada uno su propia historieta.

**b) Exposición de las historietas realizadas**

Se realizó una exposición personal de cada dibujo, desde el primer trabajo hasta la historieta y con sus respectivas interpretaciones.

**c) Evaluación cualitativa de los valores estéticos de cada muestra**

En la presentación de sus dibujos se evalúa algunos criterios como:

- Originalidad.
- Creatividad.
- Construcción del personaje.
- La historieta.

**4.1.4. RESULTADOS DE ANÁLISIS ESTADÍSTICOS**

- a) La frecuencia de la categoría con la cual aparece en los materiales analizados: El siguiente cuadro planteo para ver como emergen las categorías e indicadores.

CATEGORIAS	N° de historietas
Adolescentes	4
Adultos	3
Expresiones orales graficas	2
Signos de expresión	3
Héroes	2
Innato	1

Tabla 27 Cuadro de categorías



Figura 1 Cuadro estadístico

En la interpretación cuantitativa de los datos respecto al análisis de categorías expresan el 100% de representaciones graficas que equivale a 8 estudiantes y tenemos el siguiente resultado: En la categoría adolescentes tenemos el 27% de preferencia que corresponde a 4 estudiantes, en la categoría adultos tenemos el 20% de preferencia que corresponde a 3 estudiantes, en la categoría expresiones orales graficas tenemos 13% de preferencia que corresponde a 2 estudiantes, en la categoría signos expresiones tenemos 20% de preferencia que corresponde a 3 estudiantes, en la categoría héroes tenemos 13% de preferencia que corresponde a 2 estudiantes y finalmente en el no categorizado tenemos el 7% que corresponde a 1 estudiante que es el más creativo y original que los demás, considerados como innatos esto determina que realizaron trabajos más allá de toda expectativa.

Entonces 1 estudiante se desempeña de forma excelente en la creación de dibujos, sin embargo 7 estudiantes no se expresaron en su totalidad. Se sugiere al primer grado de secundaria de la Institución Educativa Gran Unidad Escolar Inca Garcilaso de la Vega, tomar en cuenta los resultados del gráfico estadístico para que mejoren en la expresión gráfica

## CONCLUSIONES

- Se logró utilizar el dibujo humorístico como una herramienta muy importante para; el desarrollo expresivo de los estudiantes que lograron utilizar la historieta como un vehículo que nos permitió observar y analizar la información estética de manera individual.
- Se identificó las capacidades creativas en los estudiantes, donde observamos, que no todos los estudiantes logran desarrollar sus habilidades al mismo ritmo; algunos fácilmente expresan sus emociones dentro de las historietas.
- Se preparó sesiones de aprendizaje para evaluar sus capacidades creativas, que se llevó a cabo mediante estrategias y métodos de aprendizaje, para que los estudiantes puedan asimilar de mejor manera los procesos pedagógicos, que explica su ejecución paso a paso.
- Finalmente, se evaluó la creación de sus personajes dentro de sus historietas y los valores estéticos de cada dibujo; para saber si las ideas son cada vez más originales, para ello se realiza la heteroevaluación, la autoevaluación y la coevaluación para un mejor desempeño en el proceso educativo.

## RECOMENDACIONES

- En el proceso de enseñanza y aprendizaje considero que las sesiones, debe ser establecidos en un tiempo y espacio determinado para el desarrollo de las necesidades y capacidades creativas de los estudiantes.
- Incentivar, la creatividad en los estudiantes tomando en cuenta sus propias ideas plasmadas en sus trabajos con el desarrollo de la observación, sensibilización en el contexto donde; se produce que nos indica que todos los estudiantes no comparten el mismo pensamiento ya sea de manera original y personal.
- Es importante para un docente, preparar y realizar las sesiones de clases considerando que cumpla con las horas exactas estipuladas en calendario del colegio, para no tener que incomodar a los profesores de otras áreas.
- Finalmente, en la creación de historietas se propone una evaluación cualitativa para reconocer los valores estéticos en su mayoría, para esta, analizamos un cuadro de observación y diálogo para el mejor manejo de información.

**REFERENTES BIBLIOGRÁFICOS**

- Ambel, R. J. (s.f.). Sobre la forma en el dibujo artistico. En R. J. Ambel.
- Antonino , J. (1990). *El dibujo de humor*. Barcelona (España): CEAC.
- Batic, L. (2008). *Personajes Animados* . Buenos Aires: Albatros.
- Blair, P. (2008). *Dibujo Humoristico*. estados unidos: Every Green.
- Espinoza, F. (1982). "*historia del comic*". Toutarin, barcelona, España.
- estudiantes, e. p. (s.f.). *consejos periodisticos: una buena tira comica*. endesa.
- Gamarra, S. (2009). *El Dibujo Humoristico*. España: Parramon.
- Guilera Agüera, L. (2011). *Anataomia de la creatividad*. Barcelona: FUNDIT.
- Hasbun, A. (2009). *el dibujo humoristico, una aproximacion didactica*. universidad APEC.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodologia de la Investigacion* (sexta edición ed.). Mexico: Edamsa.
- Hidalgo Matos, M. (2002). *Metodologia de enseñanza/aprendizaje*. Peru: INADEP.
- Kandinski, V. V. (1995). *Punto y Linea sobre el Plano* (5ta ed.). Barcelona: Labor S. A., Escolles Pies.
- Mazzarella, B. C. (2001). Vygostsky: enfoque sociocultural. *EDUCERE*, 41,42,43.
- MINEDU. (2016). Como hacer una historieta. *SLH*.
- Morales Artero, J. J. (2001). *La evaluacion en el area de educacion visual y plastica en la educacion secundaria obligatoria*. BELLATERRA.
- Motta, R. P. (2006). *Jango e o golpe de 1964*. Rio de Janeiro: Jorge ZAHAR.
- OCEANO. (2014). *Diccionario de la lengua española*. España: OCEANO.
- Oceano. (s.f.). *enciclopedia de la educacion*. Barcelona España: oceano.
- Santillana, G. (2010). *La Historieta*. alfaguara.
- Zamorano Sanchez, M. (2016). La linea sin limites: la tridimensionalidad del dibujo. *La linea sin limites: la tridimensionalidad del dibujo*. Madrid, España: Universidad Complutense de Madrid.
- Zañartu, D. E. (2002). *lengua y literatura*. Peru: COREFO.

**APÉNDICES****APÉNDICE A****Instrumento de análisis estético artes plásticas**

<b>TÍTULO DE LA OBRA</b>		
<b>DIMENSIÓN creativa</b>	<b>TAXONOMÍA VALOR</b>	<b>CARACTERÍSTICAS VALOR ESTÉTICO</b>
Género		
Categoría		
Técnica		
Instrumentos		
Estilo y forma		
<b>DIMENSIÓN COMPOSITIVA</b>		
Proporción		
Equilibrio		
Perspectiva		
Morfología (Forma)		
Línea - Contorno		
Armonía		
Color		
Ritmo		
<b>DIMENSIÓN DE CONTENIDOS</b>		
Sígnico (Real-Ideal)		
Parergon		
Abstracto		
Conceptual		

Dimensiones e indicadores (valores estéticos) generales para el análisis de las obras de arte y los procesos creativos por expresión.

## APÉNDICE B

### Fotografías del proceso de investigación



*Figura 2B*

Patio de primaria del colegio Inca Garcilaso de la Vega



*Figura 3B*

Representación de la construcción de su caricatura



*Figura 4B*

Representación de la caricatura de su personaje.



Figura 5B

Proceso de aprendizaje (representación y construcción de su historieta)



Figura 6B

Proceso de aprendizaje (representación de la caricatura de su personaje)



Figura 7B

Proceso de aprendizaje (Construcción de la caricatura de su personaje)






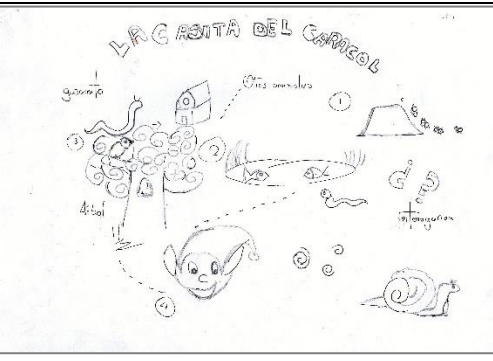

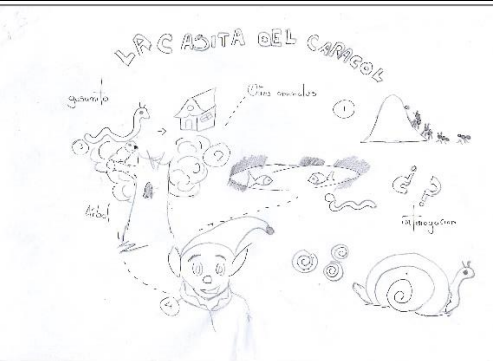
figura 8B

Proceso de aprendizaje (realización de la estructura básica del cuerpo humano de su personaje)



figura 9B

Proceso de aprendizaje (realización de la estructura básica del cuerpo humano de su personaje)

 <p style="text-align: center;"><i>figura 10B</i></p>	 <p style="text-align: center;"><i>figura 11B</i></p>
<p>Motivación "la casita de caracol" se aprecia líneas mixtas (Cuando a los segmentos geométricos se le añade otros espontáneos de forma rápida)</p>	<p>Motivación "la casita de caracol" se aprecia líneas mixtas (Cuando a los segmentos geométricos se agregan otros libres)</p>
 <p style="text-align: center;"><i>figura 12B</i></p>	 <p style="text-align: center;"><i>figura 13B</i></p>
<p>Motivación "la casita de caracol" se aprecia líneas espontáneas (Cuando se trazan líneas libres apresurando su creación)</p>	<p>Motivación "la casita de caracol" se aprecia líneas espontáneas (Cuando se trazan líneas libres de forma acelerada sin importarle la forma)</p>
 <p style="text-align: center;"><i>figura 14B</i></p>	 <p style="text-align: center;"><i>figura 15B</i></p>
<p>Motivación "la casita de caracol" se aprecia líneas mixtas (Cuando a los segmentos geométricos se agregan líneas espontáneas de forma precipitada sin tomar en cuenta las formas a su alrededor)</p>	<p>Motivación "la casita de caracol" se aprecia líneas mixtas (Cuando a los segmentos geométricos se agregan otros libres dejando líneas sueltas)</p>

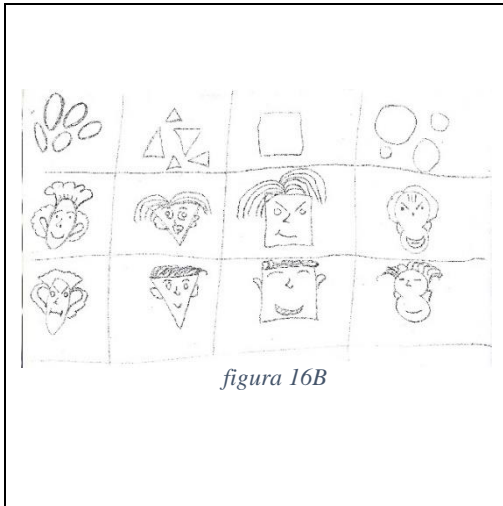


figura 16B

Resultados de figuras geométricas en caricaturas

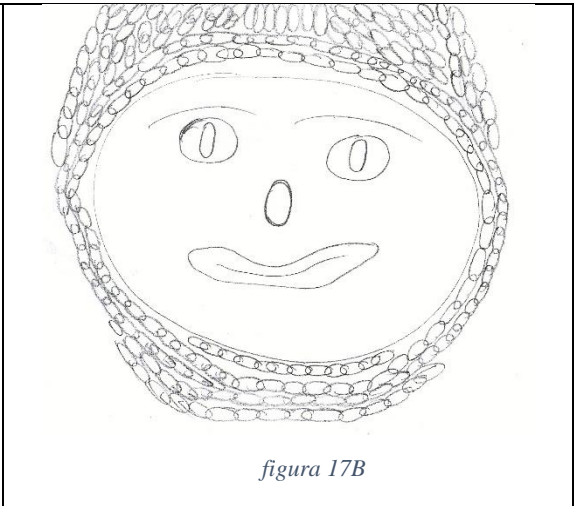


figura 17B

Resultado de la construcción del rostro de su personaje (Caricatura de su personaje)

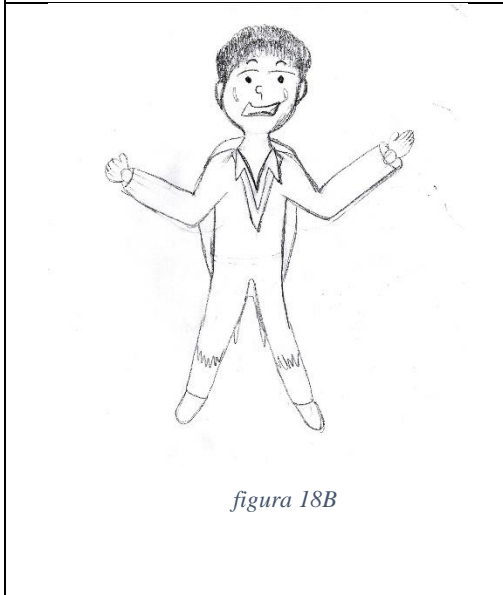


figura 18B

Resultado básico de la estructura del cuerpo humano de su personaje

FICHA DEL PERSONAJE DE LA HISTORIETA:

Nombre del personaje:	Rancho Chanchale/dallas el balón
Edad:	Tiene edad media
Aspecto físico:	Es mediano, gordo, tiene una camiseta de colores y calzas negras
Personalidad:	Es un árbitro que dan que se van a un balón, pues tiene un balón gordinero
Aspecto positivo:	Es bueno y se van y escucha bien
Aspecto negativo:	Cuando lo disciernen se van a ir y aplasta a todo el que le molesta
Que es su objetivo:	Ser el árbitro más firme, pero no lo es, así que cuando van por su bola
Otros detalles:	Sabe hacer respetar de una forma chistosa, pero el que a él aplastado se va a ir a hacer

figura 19B

Resultado de la construcción del personaje describiéndolo física y psicológicamente.

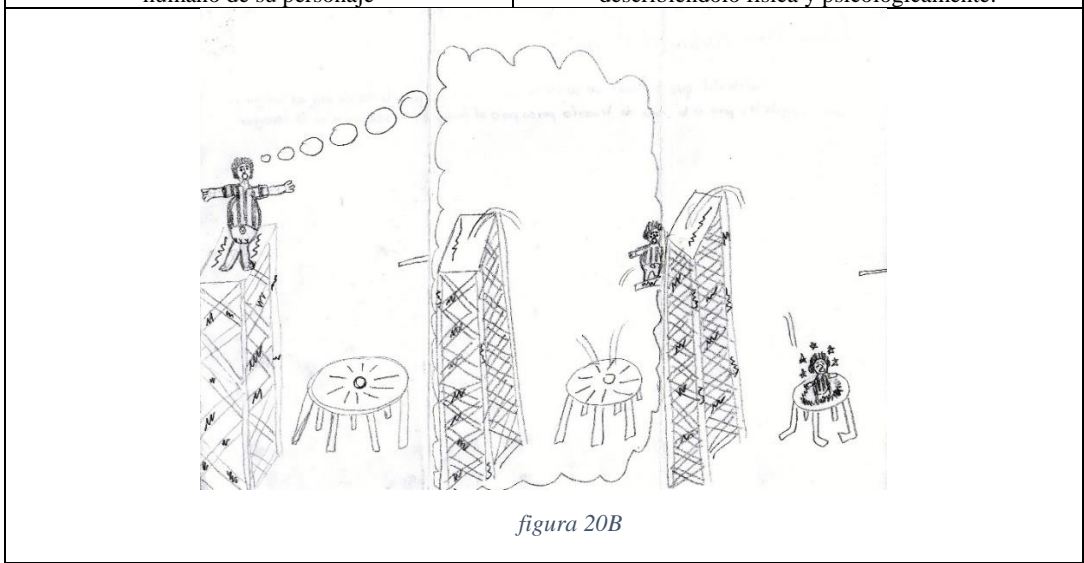
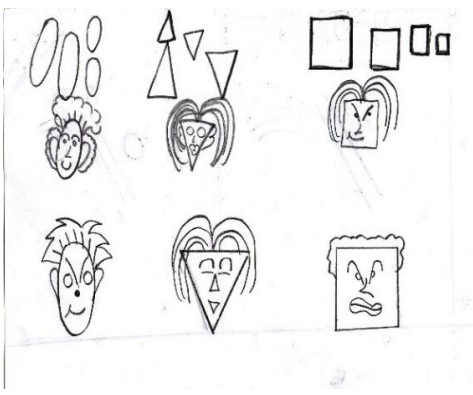


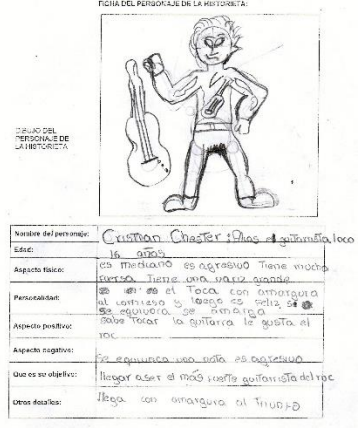
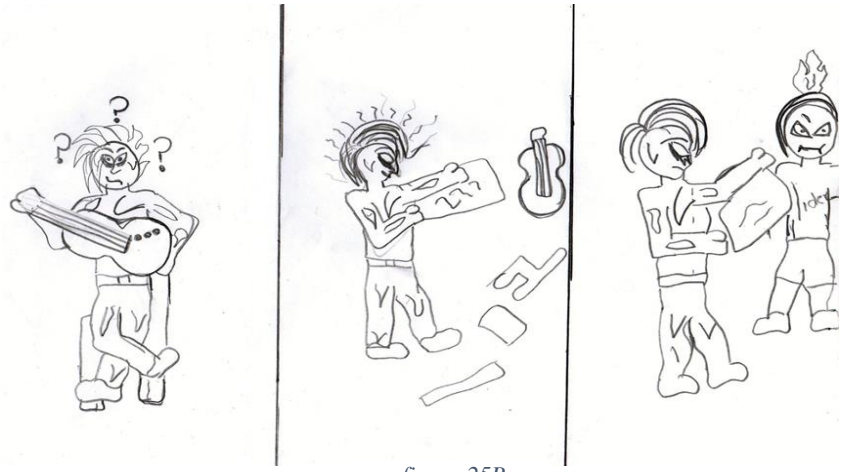
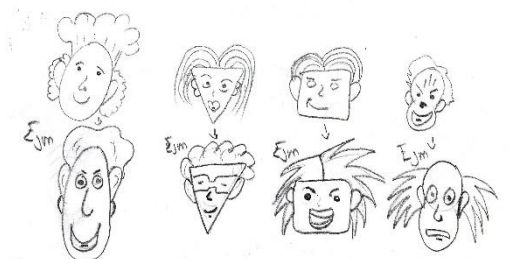






figura 20B

Resultado de la construcción de su propia historieta

 <p>figura 21B</p>	 <p>figura 22B</p>
<p>Resultados de figuras geométricas en caricaturas</p>	<p>Resultado de la construcción del rostro de su personaje (Caricatura de su personaje)</p>
 <p>figura 23B</p>	 <p>figura 24B</p>
<p>Resultado básico de la estructura del cuerpo humano de su personaje</p>	<p>Resultado de la construcción del personaje describiéndolo física y psicológicamente.</p>
 <p>figura 25B</p>	
<p>Resultado de la construcción de su propia historieta</p>	

 <p>figura 26B</p>	 <p>figura 27B</p>																
<p>Resultados de figuras geométricas en caricaturas</p>	<p>Resultado de la construcción del rostro de su personaje (Caricatura de su personaje)</p>																
 <p>figura 28B</p>	<p>FICHA DEL PERSONAJE DE LA HISTORIETA:</p>  <table border="1" data-bbox="957 1052 1276 1254"> <tr> <td>Nombre del personaje:</td> <td>Dulce Dibonqui</td> </tr> <tr> <td>Edad:</td> <td>30 años</td> </tr> <tr> <td>Aspecto físico:</td> <td>Grueso, alto, Ganchillo, Gato de Manizales</td> </tr> <tr> <td>Personalidad:</td> <td>Carrocer que de momento se busca la vida</td> </tr> <tr> <td>Aspecto positivo:</td> <td>Guano padre de fútbol</td> </tr> <tr> <td>Aspecto negativo:</td> <td>Un ratón carajoso</td> </tr> <tr> <td>Que es su objetivo:</td> <td>Alcanzar goles cuando está jugando fútbol</td> </tr> <tr> <td>Otros detalles:</td> <td>Que es muy oscurito</td> </tr> </table> <p>figura 29B</p>	Nombre del personaje:	Dulce Dibonqui	Edad:	30 años	Aspecto físico:	Grueso, alto, Ganchillo, Gato de Manizales	Personalidad:	Carrocer que de momento se busca la vida	Aspecto positivo:	Guano padre de fútbol	Aspecto negativo:	Un ratón carajoso	Que es su objetivo:	Alcanzar goles cuando está jugando fútbol	Otros detalles:	Que es muy oscurito
Nombre del personaje:	Dulce Dibonqui																
Edad:	30 años																
Aspecto físico:	Grueso, alto, Ganchillo, Gato de Manizales																
Personalidad:	Carrocer que de momento se busca la vida																
Aspecto positivo:	Guano padre de fútbol																
Aspecto negativo:	Un ratón carajoso																
Que es su objetivo:	Alcanzar goles cuando está jugando fútbol																
Otros detalles:	Que es muy oscurito																
<p>Resultado básico de la estructura del cuerpo humano de su personaje</p>	<p>Resultado de la construcción del personaje describiéndolo física y psicológicamente.</p>																
																	
<p>Resultado de la construcción de su propia historieta</p>																	

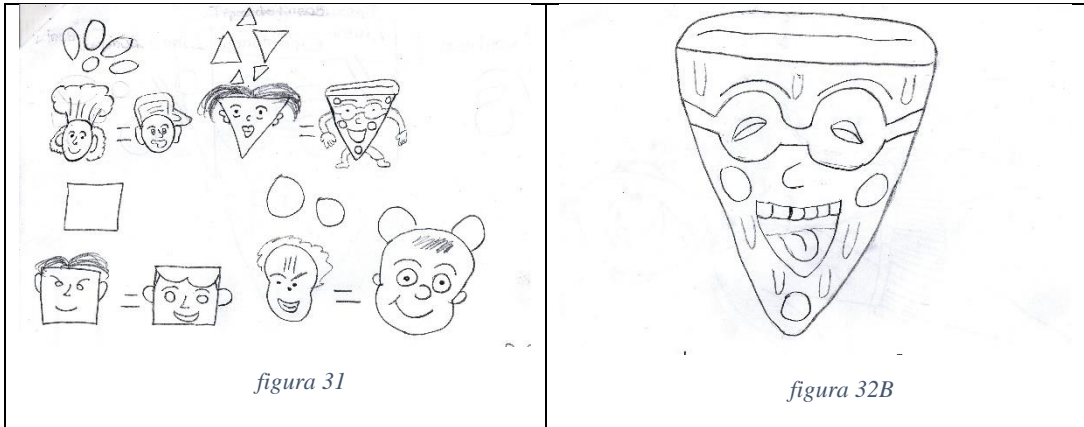


figura 31

figura 32B

Resultados de figuras geométricas en caricaturas

Resultado de la construcción del rostro de su personaje (Caricatura de su personaje)

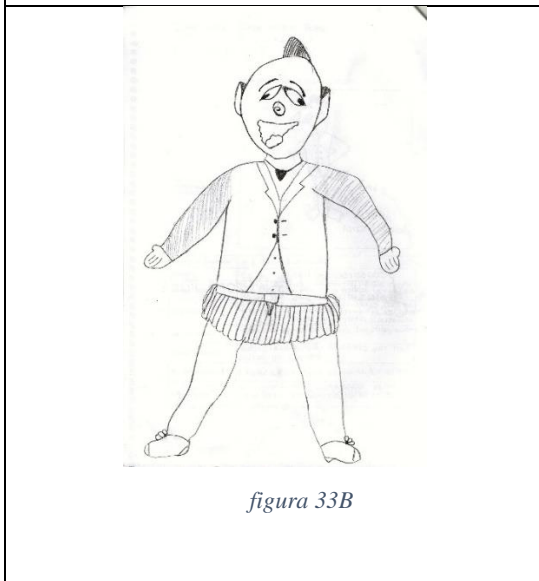


figura 33B

FICHA DEL PERSONAJE DE LA HISTORIETA:

Nombre del personaje:	ME CAL ZONCLAS
Era:	Es de la edad de un adolescente
Aspecto físico:	Es pequeño, tiene un calcetín que siempre le cae al pie, tiene patitas delegadas, la cabeza de un ave, y tiene un pelo arreglado.
Personalidad:	Es un villano que ayuda a los personajes malos. Él es el malo, ayuda a los personajes malos. Él es el malo, ayuda a los personajes malos.
Aspecto positivo:	Es simpático, es un buen amigo, es un buen amigo.
Aspecto negativo:	A veces suele causar problemas por la culpa del que ama.
Que es su objetivo:	Ayudar a los personajes y vengarse de ellos.
Otros detalles:	Casi nunca miente, no saca la mano izquierda por que no la tiene.

figura 34B

Resultado básico de la estructura del cuerpo humano de su personaje

Resultado de la construcción del personaje describiéndolo física y psicológicamente.

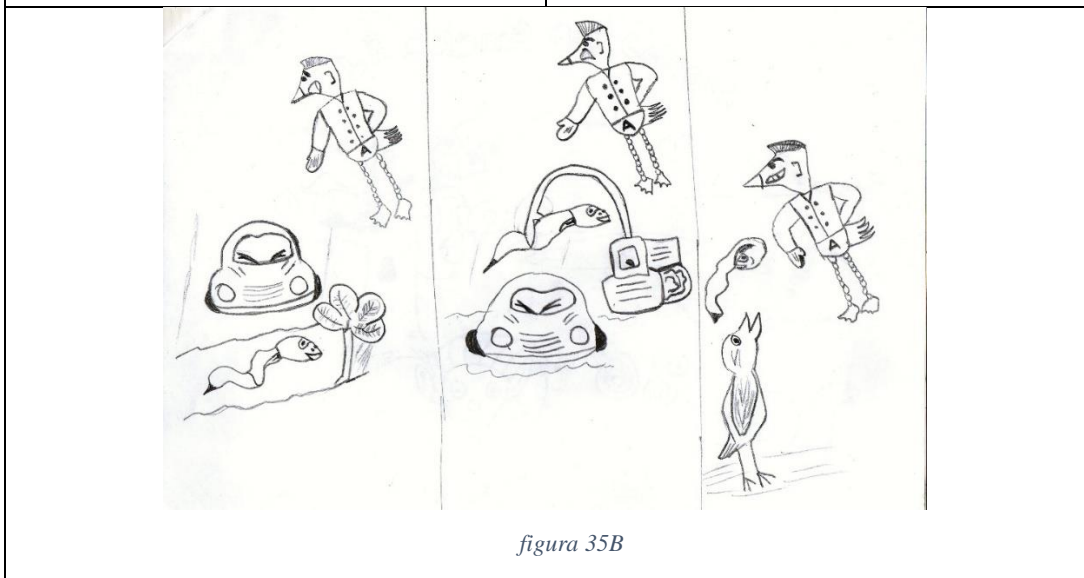
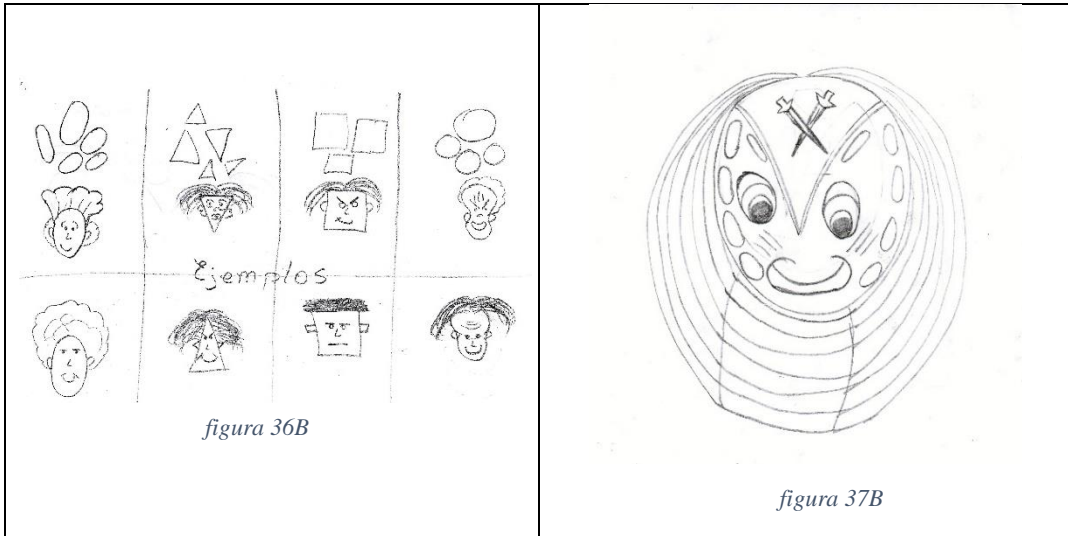


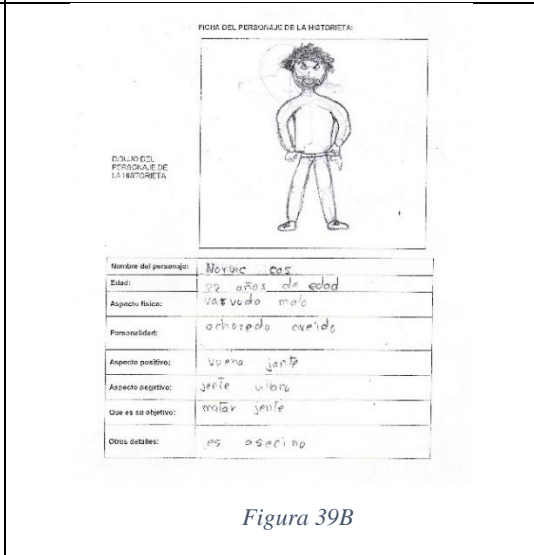
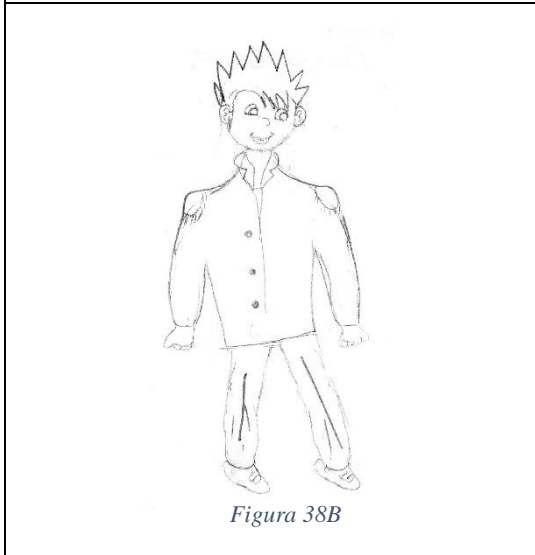
figura 35B

Resultado de la construcción de su propia historieta



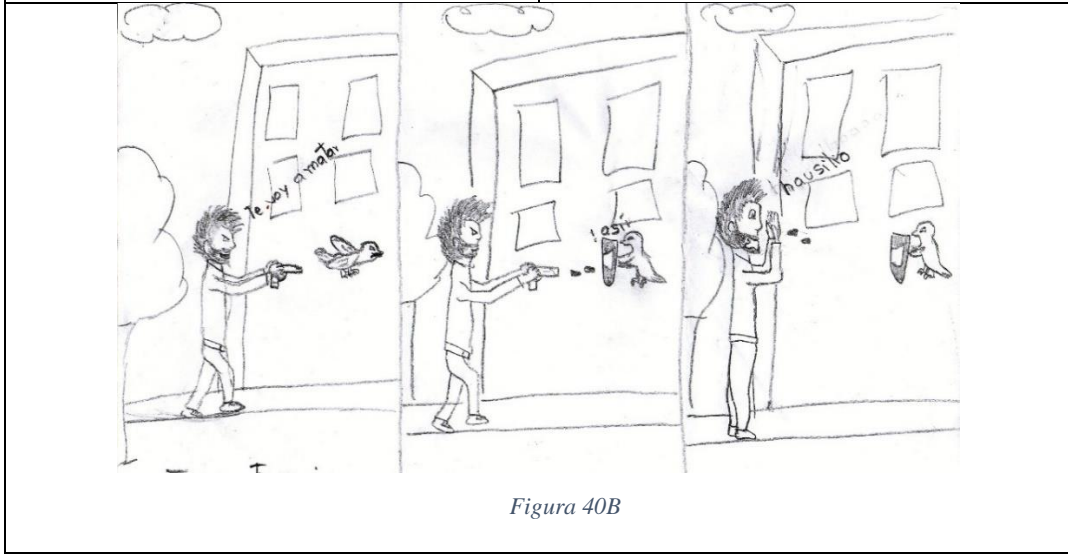
Resultados de figuras geométricas en caricaturas

Resultado de la construcción del rostro de su personaje (Caricatura de su personaje)



Resultado básico de la estructura del cuerpo humano de su personaje

Resultado de la construcción del personaje describiéndolo física y psicológicamente.



Resultado de la construcción de su propia historieta

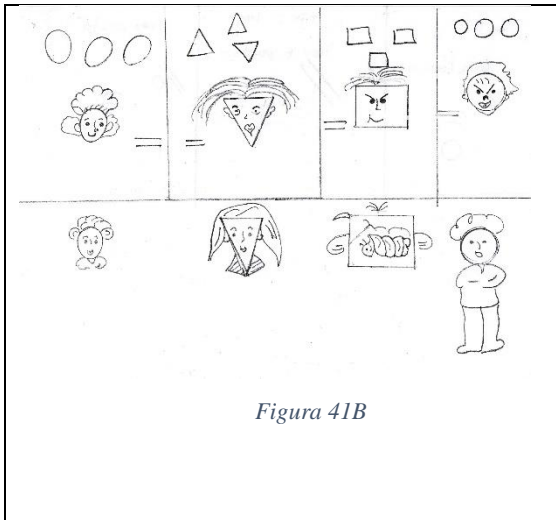


Figura 41B

Resultados de figuras geométricas en caricaturas

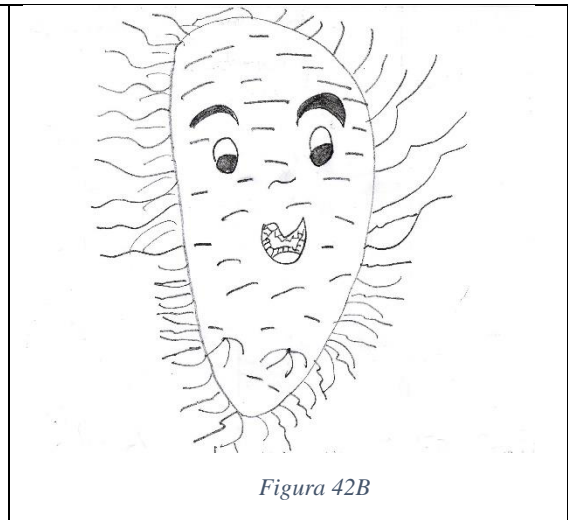


Figura 42B

Resultado de la construcción del rostro de su personaje (Caricatura de su personaje)

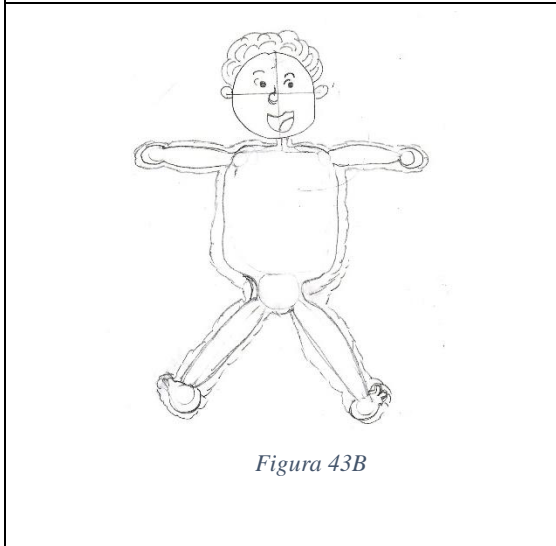


Figura 43B

Resultado básico de la estructura del cuerpo humano de su personaje

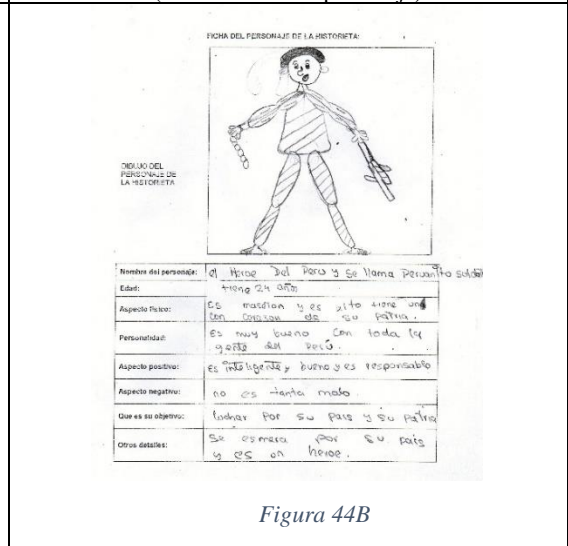


Figura 44B

Resultado de la construcción del personaje describiéndolo física y psicológicamente.

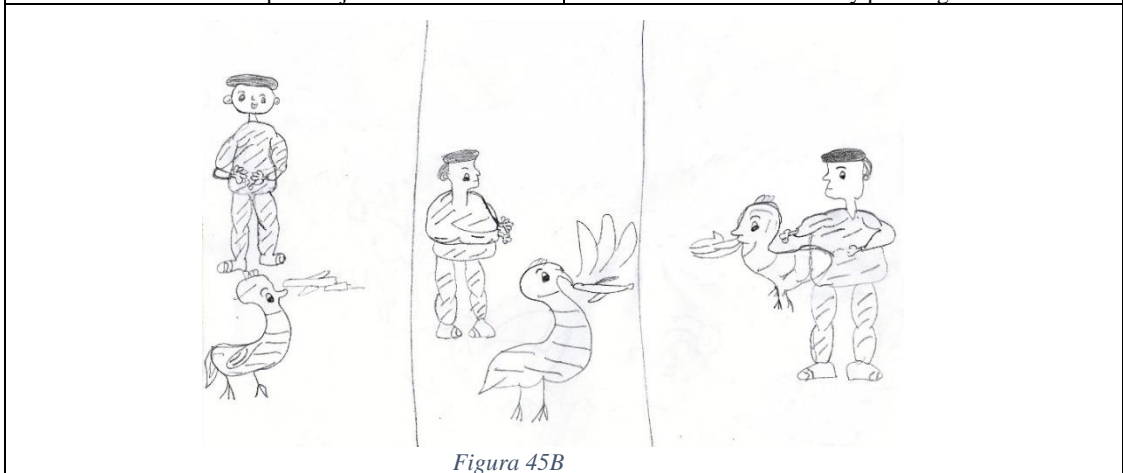
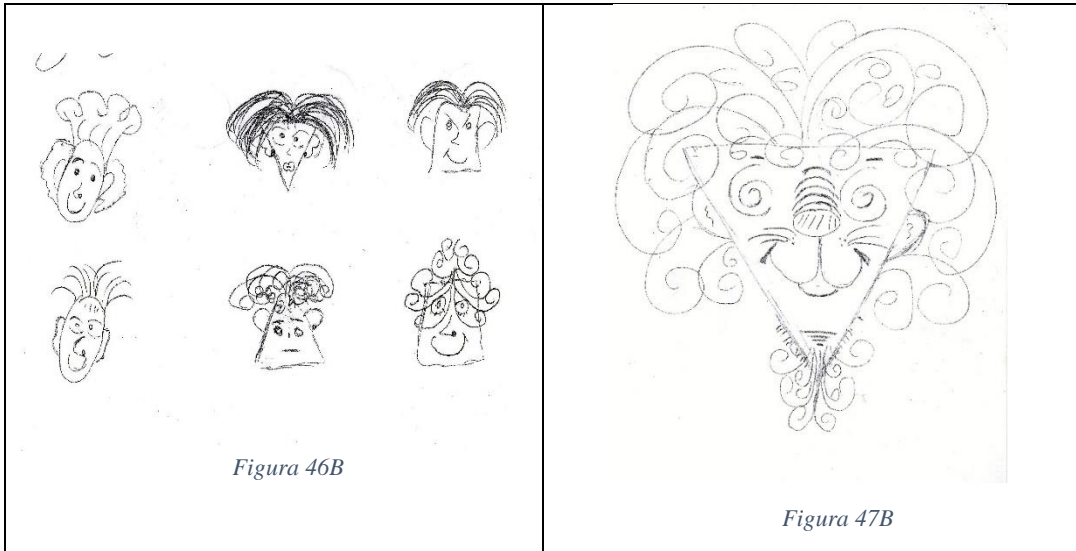
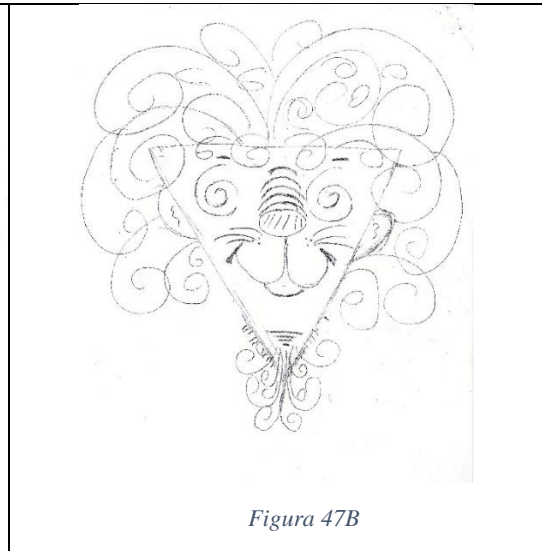


Figura 45B

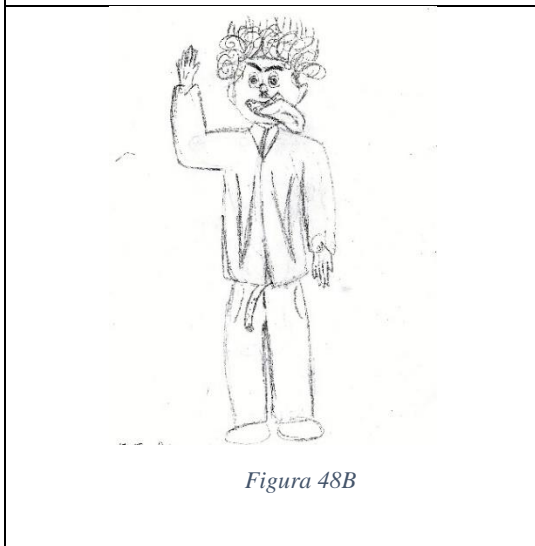
Resultado de la construcción de su propia historieta



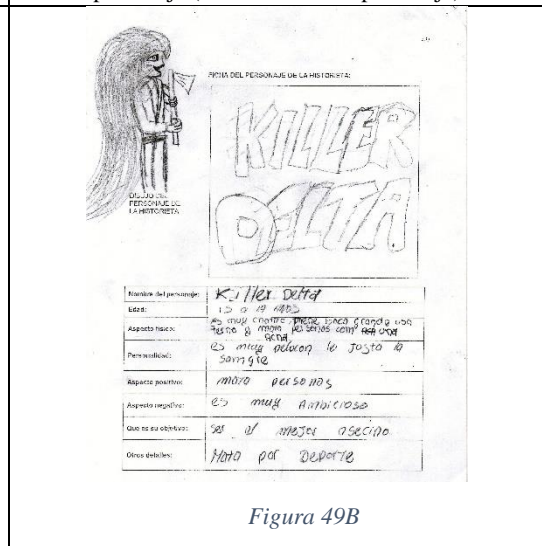
Resultados de figuras geométricas en caricaturas



Resultado de la construcción del rostro de su personaje (Caricatura de su personaje)



Resultado básico de la estructura del cuerpo humano de su personaje



Resultado de la construcción del personaje describiéndolo física y psicológicamente.



Resultado de la construcción de su propia historieta

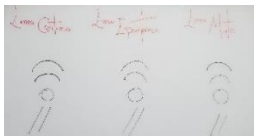


## APÉNDICE C

### Sesiones de aprendizaje

DATOS INFORMATIVOS					
<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	Inca Garcilaso de la Vega	<b>GRADO</b>	Primero	<b>SECCIÓN</b>	“N”
<b>ÁREA</b>	Arte	<b>BIMESTRE</b>	III	<b>DURACIÓN</b>	90”
<b>DOCENTE</b>	Shamira Liu Huailani Sire	<b>PROYECTO</b>	III	<b>FECHA</b>	05 /11/2015
<b>TEMA</b>	El dibujo humorístico para la creación de la historieta.				
<b>TEMA TRANSVERSAL</b>	Educación para la prevención de riesgo y conciencia ambiental				


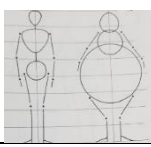
PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE	
CAPACIDAD DE ÁREA	APRENDIZAJE ESPERADO
Expresión Artística	Representa creativamente la línea en la realización de sus propios personajes para su historieta.
Apreciación Artística	Observa e identifica los diferentes tipos de líneas para la realización de la historieta.
Actitudes ante el Área	Muestra constancia y responsabilidad en el desarrollo de sus productos artísticos y en la construcción de sus juicios y argumentos.

SECUENCIA DIDÁCTICA				
CT.	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	
INICIO	Motivación	La profesora narra una historia con una secuencia de dibujos con un argumento un clímax y desenlace y luego se comenta con los alumnos acerca de los personajes y sus características de cada dibujo.  “la casita de caracol”	Pizarra Plumón  Material didáctico	15
	Recuperación de saberes previos	Reconocen los elementos visuales del dibujo representados en la secuencia de dibujos narrados en la historia.		
	Conflicto cognitivo	Responde: ¿Qué es el dibujo? ¿Qué es humorismo? ¿Qué es el dibujo humorístico?		
DESARROLLO	Construcción del APRENDIZAJE	la profesora indica que los estudiantes utilizan las diferentes líneas realizadas y creadas en la práctica para luego ser ejecutadas dentro de un dibujo humorístico para ser llevadas a la historieta.  Y se da un material didáctico con una serie de dibujos para que luego cada alumno empiece a crear según a su criterio.	Material didáctico  Plumón Pizarra Motta	60
	Consolidación o sistematización	Crean sus propios personajes para la historieta con los diferentes tipos de líneas y con las diferentes figuras geométricas. - Cuadrado, redondo, triángulo, ovoide.		
CIERRE	Transferencia a situaciones nuevas	Los alumnos hacen una pequeña demostración de sus trabajos y los comparten con sus compañeros diferenciando que tipo de línea trabaja cada uno.	Material didáctico Historieta	15
	Metacognición	Reflexionamos sobre los aprendizajes logrados ¿Qué aprendimos? ¿Para que aprendimos?		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

DATOS INFORMATIVOS					
<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA</b>	Inca Garcilaso de la Vega	<b>GRADO</b>	Primero	<b>SECCIÓN</b>	“N”
<b>ÁREA</b>	Arte	<b>BIMESTRE</b>	III	<b>DURACIÓN</b>	90”
<b>DOCENTE</b>	Shamira Liu Huaillani Saire	<b>PROYECTO</b>	III	<b>FECHA</b>	12/11/2015
<b>TEMA</b>	El dibujo humorístico “la construcción del cuerpo”.				
<b>TEMA TRANSVERSAL</b>	Educación para la prevención de riesgo y conciencia ambiental				


PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE	
CAPACIDAD DE ÁREA	APRENDIZAJE ESPERADO
Expresión Artística	Representa creativamente la figura humana creando sus propios personajes para su historieta.
Apreciación Artística	Observa e identifica la tipología básica de los personajes de historieta.
Actitudes ante el Área	Muestra constancia y responsabilidad en el desarrollo de sus productos artísticos y en la construcción de sus juicios y argumentos..

SECUENCIA DIDÁCTICA				
CT	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	T
INICIO	<b>Motivación</b>	Se realiza una pequeña retroalimentación de lo que se trabajó la clase anterior. Los tipos de líneas y los tipos de	Pizarra Plumón	15
	<b>Recuperación de saberes previos</b>	Después identificamos ¿Qué expresiones faciales denotan cierto animo en el rostro? Y empezamos identificar con cada dibujo.		
	<b>Conflicto cognitivo</b>	Responde: ¿Por qué sería necesario caricaturizar a las personas? ¿cómo distinguimos los tipos de personas y su estado de ánimo?		
DESARROLLO	<b>Construcción del APRENDIZAJE</b>	Se pone el titulo Construcción del personaje: “la construcción del cuerpo” Dibujando las expresiones del rostro: alegre, triste, asustado, enojado.  Luego se realiza figuras geométricas realizando la construcción de un personaje, de tipo estándar, pesado, atléticos y personaje femenino. Realizando junto con ellos la muestra en la pizarra como se dibuja los miembros superiores e inferiores de cada personaje e indicando cada detalle de cuerpo como pecho, abdomen. Luego empezamos a darle movimientos tanto a las manos y a los pies. 	Plumón Pizarra Motta	60
	<b>Consolidación o sistematización</b>	Crean sus propios personajes utilizando la tipología básica de los personajes (estándar, pesado, atlético, femenino) y lo complementan con el rostro	Hoja bond Lápiz	
CIERRE	<b>Transferencia a situaciones nuevas</b>	Los estudiantes explican que representan para ellos sus personajes el ¿Cómo?, ¿Por qué? ¿Dónde?	Creación del cuerpo humano de su personaje de la historieta	15
	<b>Metacognición</b>	Reflexionamos sobre los aprendizajes logrados ¿Qué aprendimos hoy? ¿Para que aprendimos la construcción del cuerpo humano?		

## SESIÓN DE APRENDIZAJE

DATOS INFORMATIVOS					
INSTITUCIÓN EDUCATIVA	Inca Garcilaso de la Vega	GRADO	Primero	SECCIÓN	"N"
ÁREA	Arte	BIMESTRE	III	DURACIÓN	90"
DOCENTE	Shamira Liu Huaillani Saire	PROYECTO	III	FECHA	19/11/2015
TEMA	La historieta				
TEMA TRANSVERSAL	Educación para la prevención de riesgo y conciencia ambiental				

PROPÓSITOS DEL APRENDIZAJE	
CAPACIDAD DE ÁREA	APRENDIZAJE ESPERADO
Expresión Artística	Crea y representa sus propios personajes e realiza su propia historieta.
Apreciación Artística	Analiza e identifica los valores estéticos del a historita
Actitudes ante el Área	Muestra constancia y responsabilidad en el desarrollo de sus productos artísticos y en la construcción de sus juicios y argumentos.

SECUENCIA DIDÁCTICA				
CT	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE	RECURSOS	
INICIO	Motivación	Se realiza una pequeña retroalimentación de lo que se trabajó la clase anterior. "la construcción del cuerpo en el dibujo humorístico" recordando la tipología de los personajes	Pizarra Plumón	20
	Recuperación de saberes previos	¿Qué es el dibujo humorístico? ¿Para qué sirve la historieta? ¿Por qué sería bueno que aprendan a crear una historieta?		
	Conflicto cognitivo	Responde: ¿Qué es la historieta? ¿Qué significa crear? ¿De qué manera el dibujo humorístico influye en tu creatividad?		
DESARROLLO	Construcción del APRENDIZAJE	<p>Realizamos una pequeña motivación realizando un pequeño juego con las manos.</p> <p>Se pega un ploteo en la pizarra con la descripción de un personaje humorístico describiendo desde aspecto físico y psicológico</p> <p>Luego se les entrega una hoja para que ellos dibujen a su personaje describiéndolo física y psicológicamente.</p> <p>Pasado unos minutos se pegó otros dos ploteos con dibujos de historietas cortas explicando las partes de la historieta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>✓ <b>Viñeta.</b> Es el espacio en el que se colocan a los personajes de nuestra historieta, generalmente es un recuadro.</li> <li>✓ <b>Globos o bocadillos.</b> Es el espacio donde se escribe lo que dicen o piensan los personajes de la historieta.</li> <li>✓ <b>Cartelas.</b> Es aquello que dice el narrador y que apoya al desarrollo de la historia.</li> <li>✓ <b>Onomatopeya.</b> Es la representación del sonido. Puede estar dentro o fuera del globo</li> </ul>	 Ploteo Plumón Pizarra Motta	50
	Consolidación o sistematización	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Crean sus propios personajes dentro del material didáctico que se les brindo describiendo sus aspectos físicos y psicológicos.</li> <li>- Crean su propia historieta con el personaje que crearon tomando en cuenta su personalidad.</li> </ul>	Hoja bond Lápiz	
CIERRE	Transferencia a situaciones nuevas	Los estudiantes realizan una pequeña demostración de sus trabajos en clases explicando la secuencia de sus historietas	Creación del personaje de la historieta Crean su historieta	20
	Metacognición	Reflexionamos sobre los aprendizajes logrados ¿Qué aprendimos hoy? ¿les gusto crear sus propias historietas?		

## APENDICE D

### Memorando

Criterios utilizados en la construcción de categorías.

#### Memorando

Lugar : Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega

Fecha : 05, 12, y 19 de noviembre 2015.

---

Descripción completa de cada categoría y ubicación en el fenómeno que estudiamos.

***Nombre de la categoría: Adolescentes***

***¿Cómo es?***

En esta categoría se observa a personajes adolescentes, que tienen de 16 a 19 años de edad, expresando cambios súbitos a nivel físico y psicológico expresando timidez, sensibilidad, buscando de alguna manera su propia personalidad. Esta categoría muestra personajes con comportamientos similares al de un adolescente.

***¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?***

En la categoría adolescentes los valores semióticos de cada dibujo son, los íconos e íconos simbólicos y símbolos, debemos considerar a los personajes secundarios dentro de la historieta que están ceñidos; por otros elementos que complementan la expresividad a sus obras. Los valores notables son la creatividad, originalidad, humor y fluidez.

***¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?***

De acuerdo a la categoría los indicadores son:

Fluidez, creatividad, humorismo y originalidad.

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

En la interpretación de los dibujos de esta categoría muestran imaginación humorística, espontaneidad y naturalidad, a la vez tienen una expresión de rebeldía, evidenciada en los personajes de sus historietas.

## Memorando

Lugar : Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega

Fecha : 05, 12, y 19 de noviembre 2015.

---

Descripción completa de cada categoría y ubicación en el fenómeno que estudiamos.

***Nombre de la categoría: Adultos***

***¿Cómo es?***

Esta categoría comprende a personajes con rasgos físicos de un adulto, que tienen similitudes de edad entre los 22 a 30 años edad, expresando de alguna manera su yo adulto con su propia personalidad. Esta categoría también muestra comportamientos independientes, responsables de sus actos, seguro de sí mismo e imaginativo.

***¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?***

En la categoría adultos los valores semióticos de cada dibujo son, los iconos, iconos simbólicos y símbolos, incluso los personajes secundarios de la historieta, están integrados por otros elementos que personalizan el entorno de sus obras, estas expresiones se manifiestan a través de la creatividad, originalidad y el humor.

***¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?***

Los valores estéticos de esta categoría se manifiestan a través de la originalidad, la fluidez y la creatividad.

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

En esta categoría se puede evidenciar aspectos como la imaginación, ideas y sentimientos que expresa el autor, expresando espontaneidad y flexibilidad con la técnica a la hora de realizar sus dibujos que se demuestran a través de la creatividad y originalidad.

## Memorando

Lugar : Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega

Fecha : 05, 12, y 19 de noviembre 2015.

---

Descripción completa de cada categoría y ubicación en el fenómeno que estudiamos.

***Nombre de la categoría: expresiones orales graficas***

***¿Cómo es?***

En la categoría expresiones orales graficas se muestra personajes con similitudes, utilizando la onomatopeya, que simbolizan los sonidos y textos que aparece en el interior o exterior del bocadillo reemplazando a acciones físicas humanas, expresando de alguna manera la personalidad propia del personaje y de esa manera poder entender el contexto de lo que manifiesta en su historieta de forma muy satírica y coherente.

***¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?***

Esta categoría tiene valores semióticos como: iconos, iconos simbólicos y símbolos, donde también existen personajes secundarios en la historieta que utilizan el recurso gráfico, para que el personaje y otros elementos se complementen a la expresividad de sus obras. Los valores destacados son la creatividad, la originalidad y el humorismo.

***¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?***

Los valores estéticos considerados para esta categoría son:

La originalidad, la flexibilidad y la creatividad

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

Esta categoría es bastante expresiva porque muestra espontaneidad y naturalidad al momento de mostrar sus dibujos para entender la sensibilidad de sus personajes.

## Memorando

Lugar : Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega

Fecha : 05, 12, y 19 de noviembre 2015.

---

Descripción completa de cada categoría y ubicación en el fenómeno que estudiamos.

***Nombre de la categoría: Signos de expresión***

***¿Cómo es?***

En esta categoría los personajes, muestran signos de expresiones que se relacionan por medio de acciones verbales y no verbales, expresando de alguna manera los sentimientos de su propia personalidad, entendiendo el contexto de sus historietas de forma muy humorística.

***¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?***

En la categoría signos de expresión, los valores semióticos de cada dibujo son; los iconos e iconos simbólicos, donde los personajes principales y secundarios de la historieta utilizan los signos de expresión, como medio de comunicación, los cuales se manifiestan a través de la creatividad, la originalidad y el humorismo.

***¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?***

Los valores estéticos que se consideran en esta categoría son:

La originalidad, la fluidez y la creatividad, que son parte fundamental de la expresión de un estudiante.

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

Esta categoría evidencia espontaneidad, flexibilidad y también se observa naturalidad en sus dibujos humorísticos que manifiestan reacciones, reflejos y mucha imaginación.

## Memorando

Lugar : Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega

Fecha : 05, 12, y 19 de noviembre 2015.

---

Descripción completa de cada categoría y ubicación en el fenómeno que estudiamos.

***Nombre de la categoría: Héroes***

***¿Cómo es?***

Esta categoría, muestra personajes con rasgos sobrenaturales con comportamientos de valentía, socorriendo a otro ante un peligro, donde se muestran preocupados por el bien de los demás y a su vez están relacionados con la personalidad de los autores.

***¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?***

En la categoría héroes los valores semióticos de cada dibujo son, los iconos e iconos simbólicos y símbolos, donde los personajes principales y secundarios en la historieta son archí-enemigos, aliados y mascotas que están rodeados de otros elementos que complementan el argumento de sus obras. Los valores estéticos predominantes son la creatividad, la originalidad y el humorismo.

***¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?***

Los valores estéticos de esta categoría se manifiestan a través de la originalidad, la flexibilidad y la creatividad.

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

En la categoría héroes podemos apreciar que los personajes demuestran imaginación, sensibilidad y honestidad. Tomando en cuenta ideas de su entorno social y vivencial que sirve de ayuda a la hora de crear sus historietas.