UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO DEL CUSCO

Leyes: 30220 – 30597

Facultad de Educación

Carrera Profesional de Educación Artística

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

Asesor de Especialidad : Prof. Enrique Pablo Cerrillo Pezo

Asesor metodológico : Dr. Enrique Alonso León Maristany

Trabajo de investigacion presentada por la bachiller:

Karen Milagros Chuquitapa Oblea

Para optar al Título de Licenciado en Educación Artística.

Cusco, 2018

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

ÍNDICE

ÍNDICE 2
DEDICATORIA 6
RESUMEN 7
ABSTRACT 8
INTRODUCIÓN 9
CAPÍTULO I 10
PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN 10
1.1. Problema de investigación 10
1.1.1. Definición del problema 10
1.1.2. Descripción del problema 10
1.1.3. Formulación del problema 11
1.2. Objetivos 11
1.2.1. Objetivo general 11
1.2.2. Objetivos específicos 11
1.3. Justificación de la investigación 11
1.3.1. Justificación teórica 11
1.3.2. Justificación metodológica 12
1.4. Tipo de investigación 12
1.4.1. Según su finalidad 12
1.4.2. Según su alcance 12
1.4.3. Según su diseño 12
1.4.4. Según la fuente de datos 12
1.5. Método de investigación 12
1.6. Viabilidad 12
CAPÍTULO II 14
2.1. Antecedentes de investigación 14
2.2. Marco Teórico 16
2.2.1. Categorías estéticas 16

2.2.2. El dibujo 20
2.2.3. La línea 20
2.2.4. Orígenes del comic 21
2.2.5. Elementos de la historieta: 22
2.2.6. Denominación de historieta en varios países: 27
2.2.7. La narrativa 29
2.2.8. La creatividad 30
2.3. Marco conceptual 32
2.3.1. Generalidades 32
2.2.8. La creatividad 33
2.3.3. Indicadores pedagógicos 36
CAPITULO III 39
METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN 39
3.1 Contexto geográfico 39
3.2 Contexto cultural 39
3.2 Población y muestra 41
3.3. Población 41
3.3.1. Muestra 41
3.3.2 Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos 41
3.4.1. Primer nivel de análisis cualitativo: 41
Estudiante: 77
3.5. Técnicas de procesamiento y análisis de datos cualitativos 83
3.5.1. Procesamiento y análisis gráfico en base a clasificación por categorías 84
3.5.2 Segundo nivel de análisis cualitativo 87
3.6. Técnicas de procesamiento y análisis de datos cualitativos 87
3.6.1 Procesamiento y análisis gráfico en base a agrupación de elementos no categorizados 88

3.6.2. Procesamiento y análisis gráfico en base a clasificación por categorías ……...89

3.7. Interpretación de análisis de categorías 89

3.7.1. Análisis e interpretación pedagógica de la investigación 91

3.7.2. Acontecimientos: 92

3.7.3. Actividades: 93

3.7.4 Estrategias, prácticas o tácticas 96

3.7.5. Estados: 97

3.7.6 Significados: 97

3.7.7 Participación: 98

3.7.8. Relaciones o interacción: 98

3.7.9. Condiciones o limitaciones: 98

3.7.10. Consecuencias: ¿Qué sucede si…? 98

3.7.11 Entornos: 98

3.7.12 Reflexivo: 99

CAPITULO IV 100

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS 100

4.1 Presentación de resultados 100

4.1.1. Resultados de análisis semiótico – estético 100

4.1.2. Resultados de análisis pedagógico 101

4.1.3. Resultados de análisis estadísticos 101

4.1.4 Conclusiones 103

4.1.5 Recomendaciones 104

4.1.6 Referentes bibliográficos 105

APÉNDICE A 107

Proceso de análisis gráfico en base a agrupación de elementos categorizables 111

Proceso de análisis gráfico en base a agrupación de elementos no categorizables 112

DEDICATORIA

Dedico esta tesis a Dios y le doy gracias, por permitirme disfrutar cada momento de mi vida al lado de mis padres, agradezco también a mi tío Walter, a la vida por permitirme la gran bendición de encontrar a la persona, que me ayudo a cumplir mis metas y anhelos.

RESUMEN

El presente trabajo aborda la utilización del dibujo de historieta como un medio para el desarrollo creativo de los estudiantes I. E. Emancipación Americana a través del cual se buscó la ejecución de historietas partiendo de la propia experiencia de cada estudiante, siendo la tarea de los investigadores desarrollar una didáctica adecuada que permita la construcción de historietas sin mayor complicación, para posteriormente realizar la interpretación de los valores estéticos de las mismas y de esta forma pretender lograr los objetivos propuestos.

Procediendose a seleccionar y analizar la muestra, la relación que hay entre ellos y las imágenes, su interés por las historietas, detallando los elementos que contienen los instrumentos utilizados en la presente investigación, donde el objetivo general es interpretar los valores estéticos de cada uno de los trabajos realizados por los estudiantes.

Palabras clave: historieta, Interpretación, valores estéticos, historieta, creatividad, dibujo.

Abstract

The present work deals with the use of the cartoon drawing as a means for the creative development of the IE Emancipation students through which the execution of comic strips was sought starting from the own experience of each student, being the task of the researchers to develop a adequate didactic that allows the construction of comic strips without further complication, to later perform the interpretation of the aesthetic values of the same and thus pretend to achieve the proposed objectives. Proceeding to select and analyze the sample, the relationship between them and the images, their interest in the comics, detailing the elements that contain the instruments used in the present investigation, where the general objective is to interpret the aesthetic values of each one of them. the work done by the students.

Keywords: cartoon, Interpretation, aesthetic values, comics, creativity, drawing.

INTRODUCIÓN

Nuestro trabajo de investigación contiene cinco títulos que se encuentran relacionados unos con otros de manera secuencial y es como siguen.

El capítulo **I** está conformado por el planteamiento del problema, la justificación de la tesis de investigación.

El capítulo **II** contiene el marco referencial, teórico, donde se habla sobre la historieta, su definición, historia, referentes, características y diferencias que existen entre el cómic y la narración,

El capítulo **III** contiene la metodología de investigación, población y muestra y todo lo concerniente al lugar en donde se realizó la investigación.

El capítulo **IV** desarrolla se observa el punto central de la tesis, se muestra el trabajo realizado con los estudiantes, historietas elaboradas siguiendo las características que tiene el comic, seguidamente se estudió y analizó las característica objetivas y subjetivas, de cada trabajo, así como una breve descripción de los valores estéticos de cada dibujo, dando a conocer también el juicio de expertos e ideas, finalmente se desarrolló la categorización de la producción gráfica de los estudiantes que sustenta este trabajo.

En el **V** capítulo que observa, el contenido del desarrollo en el aula, se describe el proceso de elaboración de la historieta, la presentación de cada dibujo de historieta.

Finalmente, se presentan las conclusiones que derivan de esta investigación y las posibles recomendaciones, para aquellas personas que en un futuro deseen ahondar en este tema y realizar proyectos de este tipo.

CAPÍTULO I

PLANEACIÓN DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Problema de investigación

1.1.1. Definición del problema

Los estudiantes del 2° grado de educación secundaria del colegio Emancipación Americana, tienen dificultades para narrar historietas utilizando el dibujo como medio creativo.

1.1.2. Descripción del problema

Se ha observado que en el aula del 2do grado de la I.E. Emancipación Americana, los estudiantes durante la práctica del dibujo de historieta no recurren a su imaginacion, percibiendose con claridad la dificultad al momento de plasmar mediante el dibujo anécdotas o algunas experiencias que ellos hayan tenido, por lo tanto existe la imposibilidad de encajar una secuencia en forma ordenada o narrar una historia mediante la técnica del dibujo de historieta, de ahí se deduce que existe un problema que tiene que ver con el aletargamiento creativo el poco interés por dibujar.

Todos los seres humanos poseemos habilidades y destrezas que durante el periodo de crecimiento y algunas etapas de la vida se dejan de lado; las escuelas públicas han perdido el horizonte dejando de enfatizar en los procesos de aprendizaje obviando la creación de conocimiento de manera original y que pueda cambiar lo conocido con nuevas propuestas; los enfoques memorísticos no permiten a los estudiantes a pensar por si mismos desestimando sus capacidades individuales de analisis critico, teniendo como resultado una crisis en el uso de sus capacidades creativas y de imaginación.

Esta investigación coadyuvara en el desenvolvimiento de habilidades creativas en los estiudiantes posibilitándoles crear y expresar sus ideas libremente a través del dibujo de historietas; para afianzarse dentro de su experiencia personal como un aprendizaje dinámico y divertido, utilizando la narración por medio del lenguaje natural y onomatopéyico, convirtiendose la ilustración grafica en una herramienta fundamental para comunicarse permitiendo exteriorizar sus pensamientos y emociones.

Para lo cual el objetivo de la presente investigación es la realización de historietas utilizando recursos y estrategias didácticas que permitan el afianzamiento del dibujo de historieta y la superación de los miedos y la falta de confianza con el genio creativo de los estudiantes.

Para dibujar y aprender historietas se necesita tener técnicas elementales de este leguaje narrativo no verbal.

1.1.3. Formulación del problema

¿Cuáles serán los valores estéticos de los dibujos de historieta, donde los estudiantes tienen dificultades, para describir su vida cotidiana, usando la narración grafica por medio del dibujo de historieta para el desarrollo creativo en el 2°do grado del colegio Emancipación Americana de Tinta?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Interpretar los valores estéticos del dibujo de historietas desarrollados creativamente por los estudiantes del 2°do Grado del Colegio Emancipación Americana de Tinta

1.2.2. Objetivos Específicos

Objetivos específicos 1

Aplicar el método de dibujo de Robín Hall para la enseñanza de la Historieta.

Objetivos específicos 2

Desarrollar la creatividad, la imaginación y la comunicación a través del aprendizaje de la técnica del dibujo de historieta.

Objetivos específicos 3

Evaluar los procesos asi como el resultado obtenido tras el desarrollo de las sesiones demostrativas de aprendizaje del dibujo de historieta.

Objetivos específicos 4

Analizar la muestra desde la semiótica y la estética del dibujo de historietas.

1.3. Justificación de la investigación

1.3.1. Justificación teórica

Se entiende como fundamental el aprendizaje del dibujo de historietas que tiene la finalidad de coadyuvar y estimula el desarrollo de la capacidad creativa

asi también de la originalidad en los estudiantes de del 2°do Grado del Colegio Emancipación Americana de Tinta.

Por lo tanto, se puede apreciar que uno de los elementos más resaltantes de esta manifestación grafica, es que te permite transmitir ideas, conceptos, sensaciones y sentimientos, independiente del grupo al que pertenezca, permitiendo desarrollar un lenguaje particular en cada autor. Otro elemento a considerar, es el aspecto comunicativo el cual debe ser clara y preciso para que el receptor tenga la facilidad interpretar o leer cualquier expresión gráfica.

1.3.2. Justificación metodológica

Se utilizará el método descriptivo e iconológico, porque es necesario darle una significación intrínseca a la imagen, de la misma forma el análisis iconográfico descriptivo e iconológico, interpretativo porque se tiene que explicar que todo objeto artístico adquiere sentido a través de una estructura comunicativa interna.

El método de interpretación es fundamental para el análisis del cuaderno de campo asi también recogerá la percepción pedagógica del investigador durante el desarrollo del aprendizaje y la creación estética del estudiante

1.4. Tipo de investigación

Descriptiva interpretativa.

1.4.1. Según su finalidad

Aplicada (práctica)

1.4.2. Según su alcance

Descriptiva Interpretativa

1.4.3. Según su diseño

No experimental

1.4.4. Según la fuente de datos

De campo

1.5. Método de investigación

Cualitativa

1.6. Viabilidad

La investigación tendrá una muestra inicial de 25 alumnos

1.7. Contexto

La investigación se realizará en la I. E. Emancipación Americana del distrito de Tinta, provincia de Canchis y departamento del Cusco, durante los meses de mayo, junio y Julio del año 2018.

1.8. Recursos técnicos y materiales

Los recursos y materiales para desarrollar el dibujo de historieta son: libros en físico, libros virtuales en PDF, láminas, cámara Fotográfica, cámara filmadora, lápices, borradores, tarjadores, cartulinas y el aula para realizar el trabajo

1.9. Recursos económicos

El trabajo de investigación será financiado con recursos propios de los investigadores.

CAPÍTULO II

2.1. Antecedentes de investigación

Al realizar una búsqueda bibliografica en la biblioteca de nuestra institución se halló los siguientes antecedentes muy próximos a la investigacion:

La Historieta para el desarrollo de la imaginación en los alumnos del segundo grado de secundaria de la Institución Educativa "Sagrado de Corazón de Jesús" del distrito de Wánchaq - Cusco – 2008

Tesis presentada por Elisabeth Huanca Barrios cuyo objetivo general fue determinar la influencia que tiene la historieta en la imaginación, una forma gráfica de comunicar a través del dibujo.

En el entorno educativo, se observa que el docente carece de nuevos métodos, que motiven al estudiantado mejorar su aprendizaje, en este caso el desarrollo de la imaginación.

Destacamos las siguientes conclusiones:

- Es importante la enseñanza de la historieta, porque logra desarrollar la imaginación y por ende la creatividad de las alumnas del 2°grado de educación secundaria de la Institución Educativa "Sagrado de Corazón de Jesús" del distrito de Wánchaq- Cusco.
  Demostrando con sus gráficos el reflejo de su entorno social y simplificado, en síntesis, lo que querían expresar de su corta experiencia.
- La historieta en forma definitiva influye positivamente en la capacidad imaginativa de las alumnas, incentivándolas a proponer con el dibujo un lenguaje más directo, fácil de entender y analizarlo, incluso con la historieta, se puede percibir los problemas personales y su mundo interno que pueden servir al educador, para diagnosticar su estado emocional.
  La historieta también permite, que las alumnas puedan simplificar su manera de expresar, las induce a usar signos para expresar un deseo.
- La práctica de la historieta en la institución educativa hace que los estudiantes tengan más libertad de expresar mediante gráficos como un lenguaje universal, a través de la secuencialidad de viñetas, la presencia de los personajes dibujados en diferentes posturas, etc., lo cual favorece a que el estudiante sea más imaginativo y creativo. (Huanca Barrios, 2008)

Método de investigación que se utilizó es Cuasi Experimental.

La historieta como medio de enseñanza Bodet Guerra (2001)

Universidad Católica Andrés Bello Facultad de Humanidades y Educación Escuela de Comunicación Social Mención Audiovisual "Trabajo de Grado" Caracas – Venezuela.

Ante la problemática existente, es necesaria la participación de toda la sociedad en la búsqueda de posibles soluciones, pues de alguna u otra manera todos pueden verse afectados. En este sentido, el comunicador social debe, dentro de sus facultades, aportar lo mejor posible de sí y del medio, poniendo los recursos que tiene a su disposición (los medios de comunicación) al alcance de las aulas educativas.

- La incursión de los medios dentro del ámbito educativo no debe parecer un hecho extraño y mucho menos arbitrario. Los seres humanos, por el increíble desarrollo de las nuevas tecnologías y los medios masivos de comunicación, reciben una enorme cantidad de información de todo tipo a través de ellos; sobre todo los niños y jóvenes de hoy día que han nacido y crecen en un mundo donde la presencia de los medios no puede pasar inadvertida. En un proceso de enseñanza-aprendizaje que está sometido a la carencia de estrategias adecuadas, con notables consecuencias de apatía, frustración y falta de interés entre los educandos, los medios de comunicación se convierten en una herramienta realmente atractiva para ser utilizada, por el maestro en el aula, sobre todo, aprovechando el gran interés que despiertan entre los más jóvenes.
- Dentro de los medios de comunicación, la historieta se perfila como un recurso de posibilidades educativas evidentes. Aunque este medio no fue creado con propósitos específicamente instructivos, sino más bien destructivos, la ventaja de ser utilizado dentro del aula son muchas. (Guerra, 2001)

Tipo de investigación: descriptiva interpretativa

2.1. Marco Teórico

En el presente trabajo de investigación recopilaremos conjuntos un de ideas, procedimientos y teorías que servirán como soporte teorico en la presente investigación, ayudandonos a establecer las coordenadas básicas y lineamientos precisos que permitirán la objetividad en los temas abordados.

2.1.1. Categorías estéticas

El valor estético es netamente subjetivo, en sentido de ser completamente interno. Y así lo refiere Raimon Bayer.

> La estética es la disciplina más joven, es la ciencia que estudia e investiga el origen sistemático del sentimiento puro y su manifestación, que es el arte, según asienta Kant en su Crítica del juicio, se puede decir cuyo objeto primordial es la reflexión, sobre los problemas del arte. (Bayer, 1898-1959).

Los valores estéticos varían en función de las ideas de cada época y se expresan en las manifestaciones artísticas de los pueblos.

2.1.2. Valores estéticos

Se tiene una cantidad innumerable de valores estéticos según Luis Ferre, menciona los más substanciales, siendo la simetría y la precisión los que juegan un rol muy importante al momento de asignar un valor determinado a un objeto, asi lo afirma en la siguiente cita textual:

> "Orden simetría y precisión son la fase externa, de algo que se encuentra ordenado y realzado. El arte debe expresarse en tal forma y de acuerdo con, las tres condiciones expuestas, ¿pero ¿qué se debe expresar? El arte imita a la naturaleza. Su esencia consistiría en la imitación" (Ferré, 1949, p. 1446)

"El arte imita a la naturaleza", concluiriamos que la naturaleza esta consideradora dentro de un valor estético importante que lo detallaremos mas adelante.

2.1.3. Belleza

Su característica es muy subjetiva, depende de la asignación particular de cada individuo y de su contexto. Lo bello es todo aquello que crea ilusión y proporciona placer, es todo lo que exita las emociones o lleva al deleite espiritual.

Al respecto Palacios Barraza argumenta que

> La belleza es el valor nuclear o central de la estética, hacia él y en él convergen todos los factores o elementos, cosas, personas, plantas, animales, paisajes, etc., que designamos como realizadores de lo hermoso o lo bello. Es el valor capital que informa y unifica todos los demás, que califican un elemento natural o artístico. (Palacios Barraza, 2016, p.7)

Para muchos lo bello es la cualidad que se rige por criterios específicos realizandose un juicio estrictamente objetivo cada vez que se deba calificar algo estéticamente agradable e interesante.

2.1.4. Equilibrio

Guarda relacion con lo que se considera estéticamente armonioso y simétrico.

> El equilibrio es la propiedad que presentan ciertas cosas cuando sus componentes se unen y conjugan adecuadamente, a fin de contrarrestar las fuerzas físicas y lograr un mayor grado de perfección y efectividad desterrando toda tendencia al desorden, al caos, o a la exageración. Las artes plásticas y el mundo de la naturaleza proporcionan abundantes ejemplos al respecto. (Palacios Barraza, 2016, p. 11)

2.1.5. Armonía

Se refiere a la conjugación de todos los elementos que forman parte de un todo y que se entrelazan correctamente generando un resultado positivo.

> Este es un valor que aparece en todo objeto bello tanto natural como artístico, puede ser entendida como una conjunción y correspondencia del todo de sus partes, tanto en el aspecto

> cuantiado, cualitativo lo que permite verlo como proporcionado, es la adecuada medida de las formas y materiales compositivos que presentan un objeto.
>
> Es la proporción escolástica que puede ser integral, cuando el objeto contiene todos y cada uno de sus elementos propios de acuerdo con su naturaleza. Así un ser vivo deberá tener sus órganos completos o integrados para ser armonioso. Proporción relativa, la que se establece entre las partes con el todo.
>
> (Palacios Barraza 2016, p.9)

2.1.6. Lo Feo

Se juzga algo como horrible cuando su percepción genera desagrado, descontento. Lo horrible no es considerado bello, siendo esta una categorización.

"Lo feo para los británicos del setecientos y para Kant es un aspecto ligado al gusto y al juicio. Es decir, se trata de una determinación...

> Discrecional, o en todo caso subjetiva. Sin embargo, para Hegel, lo feo, o, mejor dicho, lo "ya no bello", como deriva del Espíritu, es propio del mundo en el que vive y signo de su tiempo. Por otra parte, Hegel es capaz de un dúplice y sutil acercamiento al arte. Por un lado, cuenta con un conocer del arte y, por añadidura muestra un saber respecto a él. Hegel no ignora la pertenencia del arte a una realidad positiva y fáctica, sin embargo, eso no le impide contemplar al arte desde la Filosofía y desde el momento especulativo.
>
> Lo feo en cuanto a la realidad, llamémosla positiva o fáctica, del arte, se muestra por ejemplo en la valoración que hace del advenimiento de la síntesis a principio rector del arte. El imperio de la síntesis hace que lo importante no sea ya lo bello en el arte, sino la fiel imitación, trátese de lo que sea más cercano a lo idéntico con la realidad sensible o de lo que sea sólo verosímil con respecto a ella (G.W.F., Hegel, 2007, p.36).

Entonces se puede decir que lo feo, está alejado del canon por lo tanto decalificacion categoríca de bello, sea en una persona u objeto. Usualmente indica hacia algo que provoca repulsión o terror.

2.1.7. Lo Sublime

Es uno de los principales valores estéticos, que se encuentra dentro de las categorías del arte. Consiste fundamentalmente en una exaltación de la belleza capaz de llevar al espectador a un éxtasis.

> **“**Lo sublime presenta a su vez diferentes caracteres. A veces lo acompaña cierto terror o también melancolía, algún caso meramente tranquilo, y en otros, un sentimiento de belleza extendido sobre una posición general sublime.**” (**Kant; 1959**)**
>
> En lo sublime se reconoce una cualidad excelsa o eminente elevación extraordinaria en las cosas o personas.

2.1.8. La Tragedia

Es un término muy empleado en la literatura para clasificar un tipo de texto. Lo trágico se entrelaza con lo dramático, de ahí su particularidad para despertar diversas sensaciones en el lector o espectador.

> Categoría de la estética que expresa las contradicciones entre el desarrollo social, la persona y la sociedad, la cultura, la lucha entre lo bello y lo feo. En lo trágico se revelan las contradicciones, insolubles en una etapa dada, entre una exigencia históricamente nesesaria y la imposibilidad práctica de satisfacerla, las contradiciones trágicas conducen a graves vivencias y sufrimientos -de héroe, y a menuedo, a su muerte, más heroicas, justas, bondadosas y en otras ocasiones por el contrario en lo malvado (Palacios Barraza, 2016, p. 35)

Lo trágico lleva a los personajes a una vida de contradicciones y sufrimiento muchos de estos casos van acompañados de heroismo, el desenlace en estos acontesiomientos es funesto terminando en la tragedia produciiendo en los personajes temor, lastima, muerte, la drestrucción fisica, moral y economica del

personaje preincipal, quien se enfrenta en un conflixto insolubles, que le obliga a veces a cometer un error fatal.

2.2. El Dibujo

El dibujo es el lenguaje universal, ya que sin palabras es posible transmitir ideas de modo gráfico que resulten comprensibles para todos. Hay dibujos que son reconocidos dentro de una cultura, denominados símbolos por medio del lenguaje gráfico.

> Paul Valéry sostiene que las tres grandes creaciones humanas son el dibujo, la poesía y las matemáticas. Los objetos pueden, por tanto, ser percibidos y reconocidos, para estar representados de esta manera. Al hacerlos mediante líneas nítidas, éstas rodean los contornos que se entienden, con límites que aíslan la representación. (Días Padilla, 2007; p. 139)

2.2.1 La Línea

La línea es el elemento fundamental dentro de lo gráfico; representa la forma de expresión más sencilla y pura, que a la vez puede ser dinámica y variada.

> Ya sea conscientemente o no la línea interviene en todas las fases del esfuerzo pictórico y desempeña un papel muy importantísimo. (Loomis, 1947, p.19)

La línea es un trazo continuo desde un punto de partida que contiene una cantidad innumerable de puntos. Poseendo una particularidad particularidad de ser moldeable en la construcción de figuras diversas.

> El arte creador empieza con la línea creadora siendo la línea tal cual vosotros la veis y preferís dibujarla. La proyección literal de contornos por medios artificiales ahoga vuestra individualidad. Dibujad en base a una copia como dibujaríais en base a la vida real. Tened coraje de dibujar vosotros mismos. (Loomis, 1947, p. 26)

En el dibujo la base fundamental es la línea y teniendo un significado particular dependiendo de su intensidad y plasticidad.

2.2.2. Orígenes del Comic

Prácticamente desde que el hombre tuvo la capacidad de pensar y abstraer sintéticamente las formas, nos ha ido contando historias utilizando la imagen como medio, sin embargo, el comic en comparación a las pinturas rupestres de Altamira y lascaux, es relativamente nuevo teniendo su caraceristica de poder ser reproducido industrialmente.

> Algunos críticos mantienen que las vidrieras, el tapiz de Bayúes, e incluso las primitivas pinturas rupestres, los jeroglíficos egipcios, los dibujos de las civilizaciones precolombinas, como el lienzo mexicano de Tlaxcala, y también la columna de Trajano, en Roma, se cuentan entre los antecesores del cómic.
>
> Los europeos desarrollaron sus innovaciones. Otro pionero fue el joven Gustavo Doré, pero abandonó sus notables cómics por la ilustración...

En este mismo libro nos habla de los inicios del comic, con Rodolphe Töpffer, que era un profesor respetado en Suiza de los siclos XIX el representaba su frustración haciendo pequeñas historietas llamados garabatos, que les repartia ha sus alumnos. Esto podría ser el inicio del comic.

> El más destacado heredero de Töpffer fue el alemán Wilhelm Bush. En común con muchos artistas europeos de cómics que trabajaban en las nuevas revistas humorísticas de esta época, Bush no hizo uso de los bordes en las viñetas ni de los bocadillos para el habla, y sus textos, con frecuencia en verso, aparecían impresos debajo de sus dibujos...

Pero EE. UU en los siglos XIX en muchos de los libros se menciona que la primera historieta reconocida por la industria de comic en Hollywood, es la de *Theo yellow kid* (*El niño amarillo*). El impacto de esta historieta fue tal que se le atribuye equivocadamente, como el primer comic.

> “En 1895, Richard Faltón Outcault en Los Estados Unidos de Norte America, publica en el diario *World* una historieta que cubre tres cuartos de página. Su protagonista es un joven chino bajo y vivaracho, de nombre *The yellow kid* (*El niño amarillo*). Va a dar su

> nombre a la prensa de Hearst, "la prensa amarilla", y revolucionará el arte aún incipiente, pues es el primer personaje comercial que habla utilizando globos y que, en ocasiones, llega a dar a conocer sus monólogos internos por medio de textos impresos en su propia camisola."
>
> (Coma, Y Gubern, 1970, p.21, 22)

Después de THE YELLOW KID y haberlo denominado "prensa amarilla" con Hogan´s vino la demanda de las historietas en todo el país, y así muchos otros pasaron por la industria del comic, haciendo un derroche de creatividad, por último, en 1929. *Thimble Theacher*, con la creación de Popeye: El marinero tuerto, el cual se convirtió en el absoluto protagonista de la tira cómica. Llevado a la televisión convirtiéndolos en dibujos animados.

2.2.3. Elementos de la Historieta:

- **El Encuadre**

Es la limitación del espacio real donde se desarrolla la acción de la viñeta, se denomina encuadre. Se distinguen diferentes tipos de encuadre de acuerdo al espacio que se seleccione de la realidad (planos), al ángulo de visión adoptado o al espacio que ocupe en el papel.

> El encuadre es la parte seleccionada en la viñeta. Lógicamente, al mismo fragmento escogido, se le pueden aplicar diferentes encuadres en función del objetivo perseguido. Los personajes y decorados tienen un volumen en la viñeta mayor o menor según la importancia del papel que desempeñen. Esta dimensión visual se denomina plano. Éstos son dramáticos si se centran sólo en los personajes o recogen un determinado detalle, y descriptivos, si combinan los personajes con el decorado.

- **Las Onomatopeyas**

> Las onomatopeyas son un recurso muy frecuente y útil en los cómics, que consisten en imitar sonidos a través de las palabras.

Pueden estar dentro o fuera del bocadillo y suelen estar formadas por texto e imágenes.

- **La Perspectiva**

  Un objeto se ve más pequeño cuanto más lejos está. Para conseguir este efecto sobre un plano de dos dimensiones se utiliza la perspectiva, y para ello se determina el punto de fuga en la línea del horizonte. Esta línea puede estar dentro o fuera de la viñeta. La profundidad se consigue dibujando con trazos más firmes y gruesos lo que está cerca, y más finos y desdibujados lo que aparece más lejos.

- **El Movimiento**

  Para expresar el movimiento, el cómic recurre al cambio de lugar y tamaño de la figura, por medio de las distintas perspectivas, y también mediante la llamada figura o línea cinética: La línea cinética es un recurso del autor para indicar la dirección, sentido, velocidad, etc. de un movimiento.

- **La Iluminación**

  La iluminación es un elemento del cómic y un recurso del autor fundamental para iluminar una viñeta y dotarla de volumen y profundidad. La luz del día se obtiene iluminando desde arriba, y la noche se consigue con sombras alargadas y con el contraste entre el negro y un foco de luz.

- **La Composición**

  La composición de una viñeta consiste en distribuir y organizar todos los elementos que la integran. En la composición tienen un papel muy importante la simetría o asimetría en la distribución de los elementos, el equilibrio de masas o compensación de pesos y volúmenes, la profundidad y la perspectiva.

- **El Color**

  El color es un recurso del autor que no sólo sirve para iluminar las historias. Los autores profesionales saben "narrar" con el color. El color define y separa secuencias, lugares y tiempos, y además expresa sensaciones y sentimientos.

- **La gestualidad**

  La expresividad del cuerpo (expresión corporal) y de la cara (expresión facial) es un recurso fundamental del autor que se emplea para reflejar estados de ánimo o maneras de ser de los personajes.

- **El bocadillo y el cartucho**

  El texto suele aparecer en el cómic de dos formas: en el bocadillo o globo, y en el cartucho.

- **Un bocadillo**

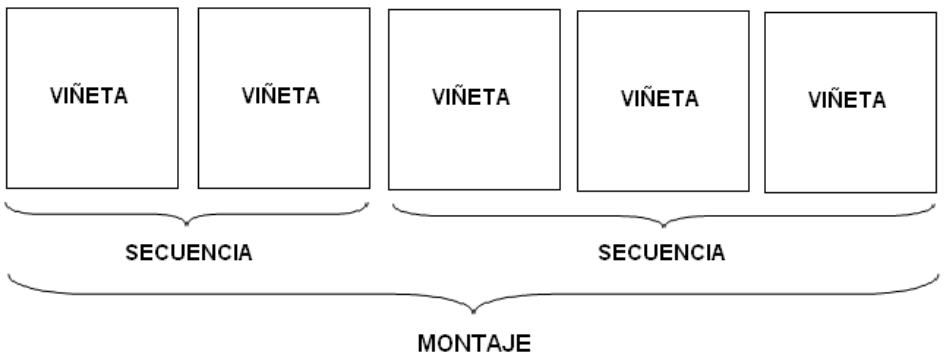
  Sirve para que los personajes del cómic hablen y se manifiesta por tener formas muy diversas (normalmente ovaladas), en él se distinguen la silueta (superficie donde se escribe el texto) y el delta que cumple la función de apuntar hacia el personaje. Los más utilizados y conocidos son: el bocadillo de diálogo, y el de pensamiento.

- **El Cartucho**

  Suele ser de forma rectangular y lo utiliza el narrador para aclarar la viñeta, localizarla espacio-temporalmente, explicar la acción, etc.

  (Acevedo, 1992, p. 63)

El orden de lectura de la viñeta se vincula con el sistema de escritura y se lee de arriba abajo y de izquierda a derecha, se leen normalmente de izquierda a derecha y de arriba abajo,



(Acevedo, 1992) Figura 1 La Viñeta

- **La Viñeta**

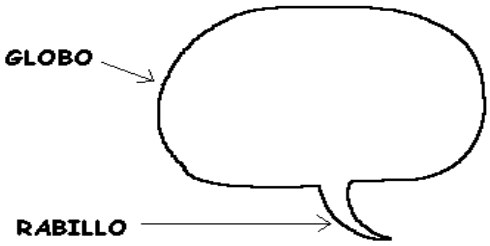
Es el enmarcado que delimita a cada acción secuencial en la historieta, enfoca las diferentes escenas desde un punto de vista de distribución secuencial de viñetas formando un todo progresivo de una narración fantástica, cómica o real.

- **Elementos de la Viñeta**

La viñeta delimita el espacio real, encuadrándolo a lo largo y ancho generando una delimitación bidimensional del espacio real se denomina encuadre. Esta selecciona la escena que el autor quiere que vea el lector para crear interés, suspenso y motivándolo a seguir las secuencias de la historieta.

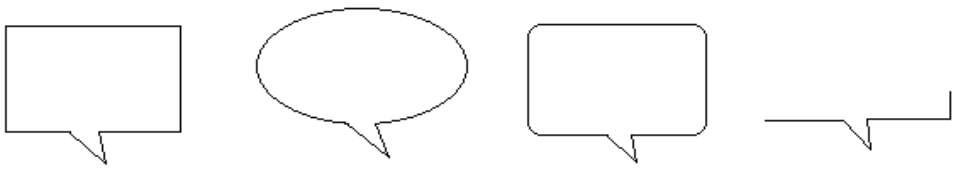
Podemos diferenciar dos tipos de encuadre:

- **Los Planos:** Tiene relación con los espacios que representan, los encuadres se denominan planos los mismos se diferencian según su referencia al cuerpo humano o figura animada que la delimitan.
- **El Globo:** Es una convención propia de la historieta que sirve para integrar en la viñeta el discurso o el pensamiento de los personajes. El globo tiene sus partes, pero para expresar diferentes estados de ánimo por ejemplo cuando el personaje va expresar un grito el globo será en forma quebrada.



(Acevedo, 1992) **Figura 2 el Globo**

El globo tiene variadas formas según el estilo del autor estos pueden tener estas formas también:



(Acevedo, 1992) **Figura 3 tipos de Globos o bocadillos**

El globo También puede encerrar imágenes que expresen mejor que el texto un significante:

La Onomatopeya: Es la imitación del sonido de una cosa a través de un vocablo: así, por ejemplo, "talan" es la onomatopeya de la campana, "rataplán" sugiere el redoble del tambor, etc. las onomatopeyas pueden estar ubicadas en la viñeta al interior del globo o independiente de él. Este último caso es el más común por cuanto en la historieta las onomatopeyas no necesariamente son dichas por un personaje, sino que se ubican directamente en el lugar del cual procede el sonido.

SONIDO	EN INGLES	EN ESPAÑOL	EN QUECHUA
DE UN BESO	¡SMACK!	¡MUA!	¡CH'OTOQ!
GOLPE SECO	¡CLICK!	¡TOC!	¡PUM RUM!
QUEBRAR CRUJIR	¡CRACK!	¡CRACK!	¡Q'AKRARAQ!
DESPEDAZAR CAER	¡CRASH!	¡CRASH!	¡PUM RUM!
OLFATEAR	¡SNIF!	¡SNIF!	¡ÑAS ÑAS!
CHAPOTEAR	¡SPLASH!	¡SPLASH!	¡POLCHO'Q!

(Sesión de clases del Prof. Enrique Cerrillo Pezo)

2.2.4. Denominación de la Historieta en distintos países

Francia: Bande Dessinée ('Tiras Dibujadas'),

España: Tebeos

Italia: Fumetto (Globo del dialogo)

Portugués: Banda, cuadriños

Estados Unidos E Inglaterra: Comics O "Comic Strip "(tira de prensa)

Brasil: História Em Quadrinhos (Historia Em Cuadraditos)

México Y Chile: Monitos

Japón: Manga ((漫画,'Imágenes Grotescas')

Corea: Manhwa

China: Manhua

Perú: Chistes o historietas**.** (Gubern, 1988)

2.2.5. La Historieta

La historieta es la narración contada por medio de un recurso secuencial escrito y dibujado dentro de viñetas, que dan a conocer un relato transmitiendo información o para obtener respuestas, siendo una mezcla de lenguaje visual e iconológico entonces podemos decir que:

> Por el carácter icónico-literario de su lenguaje, los comics aparecen relacionados de alguna manera con el teatro, la novela, la pintura, la ilustración publicitaria, la fotografía, el cine, la televisión y los rasgos estilísticos del mundo objetal en que viven inmersos sus propios creadores. (Gubern 1972, p. 83)

Puede tratarse de un relato breve o curioso, que se construye en una serie de relatos. Con o sin texto, así es un medio de comunicación, para Humberto Eco.

> La historieta es un producto cultural, ordenado desde arriba, y funciona según toda mecánica de persuasión oculta, presuponiendo en el receptor una postura de evasión que estimula de inmediato las veleidades paternalistas de los organizadores. Así los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes **(Eco, 1973, p.299).**

La narración de historietas es un medio de comunicación descrita por una serie de dibujos, estas imágenes están habitualmente separadas una de otras y quedan contenidas dentro de límites (viñetas) que secuencialmente son horizontales se leen de izquierda a derecha.

> En su forma más austera, el cómic emplea una serie de imágenes repetitivas y de símbolos reconocibles, cuando son usados una y otra vez para transmitir ideas similares, se convierten en un lenguaje distintivo –una forma literaria si se quiere. Y es la aplicación disciplinada de esta la que constituye la gramática del arte secuencial **(Eisner, 2008, p. 2).**

La historieta nos ayudó a revelar la historia de la humanidad, desde un inicio, el ser humano tubo la necesidad de transmitir sus vivencias y empezó a comunicarse mediante el lenguaje gráfico, el dibujo en las cavernas. Sus imágenes en forma secuencias y en forma cinética o en movimiento. Estos pueden ser los primeros indicios de la historieta.

> Por ejemplo, la idea de que el arte nació en las cuevas de Europa occidental ha contribuido en gran medida a reforzar el mito de la superioridad cultural de Occidente. Por otra parte, los orígenes del arte coinciden más o menos con las primeras manifestaciones de ciertas facultades específicamente humanas: el pensamiento abstracto y simbólico, la comunicación elaborada, la conciencia de sí mismo. El arte prehistórico es el único indicio que nos permite reconstituir la adquisición de esas diversas capacidades (Bednarik, 1998, p.5)

2.2.6. La Narrativa

Según will Eisner en su libro, La Narracion Gráfica. de 1878; nos habla del proceso de la lectura del comic, depende de que proporciona la imagen. El considera como una lectura literaria. Ya que existen imágenes como si fueran lenguajes.

> El proceso de lectura en el cómic es una extensión del texto. La lectura de un libro supone un proceso de la lectura que convierte la palabra en imagen. Eso se acelera en el cómic, que ya proporciona la imagen. Cuando ese proceso se realiza como ha de ser va más allá de la conversión y la velocidad convierte en un todo perfecto. Esta peregrina forma de lectura merece, de todas formas, ser considerada como literatura, ya que se sirve de imágenes.
> Como si fuera un lenguaje. Puede apreciarse su relación con la iconografía y pictografía de la escritura oriental. Cuando se emplea este lenguaje como vehículo de ideas e información, se separa por sí mismo de la mera distracción visual. Y el cómic se convierte en un medio narrativo. (Eisner, 1978, p.6)

Cuando se habla de narrativa es importante destacar que el término abarca otros campos además del literario, como
el audiovisual (videojuegos, televisión, cine y recursos multimedia).
Will Eisner hace una comparación de algunos aspectos que tienen relación en cuanto a la historieta.

- **Narración Gráfica**

  Descripción genérica de cualquier narrativa que sirve de la imagen. Para transmitir una idea tanto el cine como en cómic recurren a la narración gráfica.

- **Narrador**

  Escritor o persona a cargo de la narración.

- **Comics**

  Despliegue secuencial del dibujo y globos dialogados.

- **Arte secuencial**

  Engranaje de imágenes que configuran una secuencia.

  (Eisner, 1978, p. 6)

Es precisamente sobre esto de lo que hablaremos a lo largo de la tesis, explicando los principales elementos de una historieta para que lo identifiquemos.

> Cuando hablamos de narrativa es importante destacar que este término abarca otros campos, que no solo es literario, sino que hace referencia también, a la historia que se desprende los comics, los videojuegos de tipo literario y los audiovisuales. Así lo refiere entonces. "unidad de visión que recoge los acontecimientos la fuerza a entrar en una unidad que no es sino la de la misma escritura" (Cabrujas, 2000, p.66).

Entonces la narrativa engloba todo tipo de relatos, estos escritos, generalmente en prosa, que recogen hechos explicados por el narrador que a su vez pueden estar o no estar directamente involucrados en el relato.

No obstante "tratar de buscar el verdadero significado de la palabra narrativa reduce la noción y le resta su capacidad de elemento de articulación y producción de sentido en los discursos" (Cabrujas. 2000, p.62).

Y para ser mas concreto la narrativa el conjunto de métodos que utiliza el autor para transmitir una trama.

2.2.7. La Creatividad

Su origen viene del latín **creare,** que **c**onsiste en encontrar elementos para desarrollar labores de manera distinta partiendo de lo que ya existe, el propósito fundamental es satisfacer una determinada necesidad.

> La creatividad incluye dos aspectos esenciales:
>
> 1. La producción de algo nuevo.
> 2. Que este algo sea valioso.
>
> Ambos criterios se prestan a infinidad de puntos de vista: ¿Qué es lo nuevo? ¿Qué es lo valioso? ¿Quién es el juez que fija criterios? Por ejemplo, toda revolución trae algo nuevo que según los revolucionarios es valioso, pero según los defensores

> del *status quo* es pernicioso y destacable. (Rodríguez Estrada, 1995, p. 17)

La creatividad es un elemento indispensable de todo ser humano; gracias a ello ha evolucionado el desarrollo de la sociedad, los individuos y las organizaciones.

2.2.8. Creatividad en la interpretación de la realidad.

Rodríguez Estrada tambien habla sobre otros aspectos, en donde la creatividad esta inmersa, de esta manera el narra en su libro psicologia de la creatividad.

> La primera se mantiene en la esfera de las ideas. Es la que, a dado base a las mitologías y las teologías, la filosofía y a las ciencias puras y a las bellas artes. La segunda busca productos en el mundo. Físico y en la esfera social. Esta es la base de las ciencias aplicadas, de la política y de la tecnología de la administración, de la educación y de muchas expresiones artísticas.
> (Rodríguez Estrada, 1995, p. 21)

2.2.9. Campos y áreas de la creatividad

Su importancia radica en la creación de espacios ideales para el fomento de la inspiración y donde los creativos pueden destacar en tal sentido podemos ver que:

> Algunas personas identifican muy pronto su área creativa. Asi por ejemplo Mozart, antes de los nueve años se perfilaba como músico de gran altura. Pero son excepciones, lo común, lo perfectamente normal es una hubicación gradual a lo largo de la adolecencia y de la jueventud, y aun mas tarde. (Rodríguez Estrada, 1995, p.29)

2.2.10. Factores que impiden la creatividad

Podemos nominar muchos; en este caso algunos como los bloqueos creativos que provienen de los factores externos tales como el entorno familiar, contexto, educación etc. De la presente cita se desprende que tales bloqueos:

> Pueden ser internas o externas. Hasta tal punto tenemos impedimentos dentro de nosotros mismos que Adams (un estudio de estos fenómenos) se refería a ellos como auténticos//” muros

> mentales" //que impiden la adecuada conceptualización de un problema para poder llegar a una solución.
>
> Los tres importantes factores que limitan la creatividad están dados por la relación con el entorno, lo cual impide que otras explicaciones puedan ser consideradas. Y otro factor la contigüidad. Aquellos hechos que por sucesión en el tiempo han antecedido a la aparición de un fenómeno serán las primeras explicaciones. Entre las principales barreras a la creatividad tenemos: (Libro de la creatividad, Q` Buena Idea, 2015, P.16)

Este autor también, nos habla que existen tres factores de bloqueos cognitivos, que no ayudan a desarrollar de manera fluida nuestras ideas y que nos limitan, son un obstáculo cognitivo. Muchas veces a la hora de enfrentarnos a un problema, pensar una idea, o cualquier situación será un problema prevalente darnos cuenta de estas situaciones.

- **Bloqueos Cognoscitivos**

  Es la dificultad a una aptitud intelectual que puede tener un individuo y no le permite desarrollar nuevas ideas.

- **Bloqueos Emocionales**

  Limitan nuestra libertad para investigar y manipular ideas. Afectan a la comunicación de nuestras ideas a otras personas. Estos bloqueos también se denominan barreras psicológicas y son los más perjudiciales y persistentes.

2.3.11. Marco Conceptual

2.3.12. Generalidades

En el presente marco conceptual definiremos las variables que se estudiarán durante la investigación procediéndose a la relación existente entre ellas dentro del aspecto conceptual, también haremos referencia a perspectivas o enfoques teóricos empleados en estudios relacionados analizando su propiedad. (Reidl Martínez, 2012, p.148)

Valores

Un valor es una cualidad de un sujeto u objeto. Los valores son agregados a las características físicas o psicológicas, tangibles del objeto; es decir, son atribuidos al objeto por un individuo o un grupo social, modificando a partir de esa atribución su comportamiento hacia el objeto en cuestión

Para Ortega y Gasset, el estudio de los valores es un tema reciente en la historia de la humanidad, se trata de una de las más fértiles conquistas del siglo XX (1961, 315)

No obstante, este autor señala que durante siglos la idea de lo bueno ha sido la que aproximó más el pensamiento a la idea de lo valioso. (Ortega y Gasset, 1961, 315).

En materia de valores, Ortega y Gasset sostiene que el ser humano tiene la capacidad de percibir los objetos que son realidades que le rodean, los compara y analiza y que esos mismos objetos organizados se acompañan de valores que son virtualidades, es decir, que tiene virtud para producir. (Cabrujas, 2000, p.66).

La Creatividad

Su origen viene del latín creare que consiste en encontrar elementos para desarrollar labores de manera distinta partiendo de lo que ya existe el propósito fundamental es satisfacer un determinado propósito.

La creatividad incluye dos aspectos esenciales, y solo dos: 1. La producción de algo nuevo; 2. Que este algo sea valioso. Ambos criterios se prestan a infinidad de puntos de vista: ¿Qué es lo nuevo? ¿Qué es lo valioso? ¿Quién es el juez que fija criterios? Por ejemplo, toda revolución trae algo nuevo que según los revolucionarios es valioso, pero según los defensores del *status quo* es pernicioso y destacable. (Rodríguez Estrada, 1995, p. 17)

La creatividad es un elemento indispensable de todo ser humano; gracias a ello nuestra sociedad ha ido evolucionando, produciéndose los grandes cambios que han ido favoreciendo los individuos.

Estética

Viene a ser un valor no separable, esta es una apreciación razonada de los trabajos humanos a cargo de una mente no completamente ignorante de su tema u

ocasión, su escuela, y su proceso de manufactura. La buena crítica se apoya en una gran variedad de consideraciones, más numerosas en proporción a la competencia y madurez del crítico.

Nada relevante a la eficacia del objeto puede ser ignorado, y un crítico inteligente debe considerar imparcialmente la belleza, propiedad, dificultad, originalidad, verdad, y significancia moral del trabajo que juzga. En otras palabras, tal como cada cosa, por su existencia e influencia, irradia efectos sobre la vida humana, adquiere diversas funciones y valores, algunas veces acumulativos, otras veces alternativos (Santayana, 2004, p.74, 75)

Dicha disciplina se encarga de estudiar la problemática genérica del arte; sin embargo, sabemos que la creación artística se diversifica según el material empleado y tipo de expresión que se quiera producir lo bello del arte requiere una gran variedad de realizaciones objetivas, las cuales le brinda la asignación de obras de arte. (ángel bueno,1963, p.111)

Valores estéticos

Belleza

La belleza, opina Aristóteles, dota de resplandor a la verdad, es el brillo que ésta derrama en nuestros sentidos, especialmente a nuestro sentido de la vista. Se busca la belleza más en la sensibilidad y en el corazón que en la inteligencia esto nos explica por qué su arte y sus teorías estéticas conservan pleno encanto, a pesar de los siglos transcurridos, y se ofrecen a la contemplación todavía con rasgos juveniles e imperecederos.
(Ferre, 1946, p.1447, 1447)

Dibujo

Dibujar es un proceso curioso, tan relacionado con el saber observar por lo tanto el dibujo es el medio de expresión y de comunicación o ambas a la vez.

El dibujo se constituye como un vehículo importantísimo para el conocimiento y el análisis de la realidad puede ser emocional y/o racional, describir y/o transmitir, imitar y/o interpretar, comparar y/o contrastar... pero siempre y en todo caso, es un instrumento especial o implícito de todo proceso creador, y a tal fin, deviene un lenguaje universal (Crespo, 2015, p.60)

Historieta

La historieta es muy atractiva porque está hecha con dibujos y eso hace muy amena su lectura. A veces las historietas se cuentan con solamente dibujos y a veces también con palabras escritas que se unen a los dibujos. (Acevedo1992, p.19)

La historieta o comic, como se llama comúnmente es una forma de comunicación moderna, ágil, cambiante y vital. Solemos pensar que se trata de un invento, reciente, sin embargo, su conocimiento oficial tiene lugar hace más de un silo, en las páginas de periódicos estadounidenses entre bromas caricaturas y gráficas. (Olivetti, 2004, p.5)

Desarrollo

Como concepto el desarrollo adquiere un significado relevante y específico al interior de alguno de los enfoques interpretativos de la realidad social surgidos a lo largo de las cinco últimas décadas. Estos enfoques o paradigmas incorporan en buena medida los aportes de las ciencias sociales y las experiencias occidentales de industrialización y cambio social. Cabe subrayar la importancia de la interacción entre la evolución de la teoría del desarrollo y el cambio del contexto histórico y geopolítico a escala mundial, sobre todo en momentos de crisis. La teoría evoluciona en respuesta a observaciones empíricas y obedeciendo también a su dinámica interna. (Valcárcel, 2006, p.6)

Creatividad

Surge directamente de las palabras “creativo y creatividad”.

En el nivel más simple, ser “creativo” significa confeccionar algo que antes no existía. En cierto sentido “crear un desorden” es un ejemplo de la creatividad. El desorden no existía antes en ese lugar, y se le ha dado un origen. Luego asignamos cierto valor al resultado. (Edward de Bono1999, p.28).

Pensamiento creativo

Si comprendemos la “lógica” de la percepción, la diferencia entre diseño y análisis y todos los otros puntos, entonces nuestra motivación se fortalece y entendemos también la índole del pensamiento creativo.

(Edward de Bono 1999, p.115)

El arte pictórico naif

Son pocos los temas artísticos que planteen más confusión que el concepto de arte naif (en francés, "ingenuo"). Juan Antonio Vallejo-Nágera apoya esta afirmación recordando las diferentes denominaciones conceptuales que este tipo de pintura ha merecido de los diferentes autores (arte naif –la más admitida y generalizada–, arte ingenuo, artistas domingos, artistas innatos, primitivos contemporáneos, artistas instintivos, maestros populares de la realidad, artistas felices, arte espontáneo, arte autodidacta, genios visionarios y extravagantes, etc.). En el Diccionario de la Lengua Española la palabra naif se refiere a un arte, generalmente pintura, practicado por artistas dotados de un sentido plástico natural, al margen del arte académico. El poeta Emili Bou, en la Gran Enciclopedia Catalana define así el arte naif: "Dicho de la corriente artística aparecida en Francia al final del siglo xix que concibe la pintura como una obra hecha con técnica minuciosa, con refinamiento natural y con simplicidad e imaginación, que responde a un arte instintivo, anti naturalista y espontáneo, sin perspectivas y que usa a la vez la representación del sueño y de la realidad de los personajes representados". (Ramon, 2011, p. 143)

2.3.3. Indicadores Pedagógicos

Luz Rodríguez Palmero en su libro la teoría del aprendizaje significativo en la perspectiva de la psicología cognitiva, nos dice que el objeto de este libro es, pues, dar a conocer las tres teorías citadas por (Ausubel, Johnson- Luir y veranad), así como correlacionarlas entre sí, para poder establecer una visión conjunta que permita entender el aprendizaje significativo desde una perspectiva cognitiva más reciente.

2.3.3.1 Métodos Pedagógicos

La importancia del aprendizaje significativo parte del principio fundamental de la interacción que se genera entre el individuo con el contenido nuevo que la escuela ofrece. Por tanto, es una teoría basada en la restructuración que se lleva a cabo entre el sujeto que aprende y el objeto que se aprende, de manera que, efectivamente se produzca una reorganización cognitiva se bagaje conceptual.

Esto manifiesta un importante aspecto evolutivo del aprendizaje significativo al largo del desarrollo del individuo, justificado fundamentalmente por estas tres razones:

- La adquisición de un nuevo vocabulario y el aumento de la capacidad de articular nuevas proposiciones, así como yuxtaponerlas (lo que se relaciona con el lenguaje.
- El aumento de la capacidad de relacionar estas nuevas proposiciones con estructura cognitiva.
- Una independencia progresiva con los apoyos empírico- prácticos

Esta información diagnóstica y de preparación es necesaria pero no suficiente para lograr que los aprendizajes generados en el aula sean significativos. Se requiere, además, un profundo proceso de organización sustancial.
(Rodríguez palomero 2008.p.39)

2.3.3.2 Manejo metodológico y nivel de asimilación

Las teorías y los métodos de enseñanza deben estar relacionados con la actividad que se realiza en el aula, y con los factores cognoscitivos, afectivos y sociales dicha teoría supone la necesidad de tener en cuenta los conocimientos previos para construir desde esa base los nuevos; respetando su lógica.

2.3.3.3 Teoría de la asimilación

Tiene por objeto explicar el proceso de aprendizaje preocupándose por los procesos de:

- Comprensión
- Transformación
- Almacenamiento y uso de la información

Aprendizaje Subordinado

Va de los conceptos más generales a los más específicos permitiendo la adquisición de los nuevos conocimientos; en este tipo de aprendizaje se visualiza un proceso de diferenciación progresiva.

Aprendizaje Supra ordenado

Va de los conceptos más específicos a los conceptos más generales e inclusivos. La adquisición de nuevos conocimientos en el aprendizaje supra ordinado se realiza por medio de un proceso de reconciliación integradora.

Aprendizaje Combinatorio

Se establece la racionabilidad con ideas pertinente en el mismo nivel de abstracción. Se concluye que esta interpretación permite comprender y explicar el cambio conceptual desde otra óptica, lo que ofrece una mayor comprensión del proceso de adquisición del aprendizaje significativo (Moreira, 2000, p.115)

2.3.3.4 Estimulación en los estudiantes

En los procesos de aprendizaje de los estudiantes, es fundamental la motivación, ya que estimula al estudiante y posibilita la atención e interes.

Se puede hablar de aprendizaje significativo en distintas referencias teóricas constructivistas. Podemos imaginar la construcción cognitiva en términos sublimadores de Ausubel, de los esquemas de asimilación (acción) de Piaget, de la "internalización" de instrumentos y signos de Vygotsky, de los constructos personales de Kelly o de los médelos mentales de Johnson Luir.

Las teorías constructivistas en el proceso de aprendizaje dependen del grado de desarrollo interno. Las relaciones sociales favorecen y estimulan el aprendizaje, (Piaget, 1981)

CAPITULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1 Contexto geográfico

Esta investigación se desarrolla en el centro Educativo Emancipación Americana, que está ubicado en el distrito de Tinta, provincia Canchis, departamento de Cusco.

La muestra se obtuvo de una población de estudiantes mixta con adolescentes entre los 12 y 13 años de edad, que muestran dificultades en realizar propuestas creativas a través del dibujo.

<table>
<tr><td colspan="2">I. E. Emancipación América de Tinta</td></tr>
<tr><td>Ubicación geográfica</td><td rowspan="2"> </td></tr>
<tr><td>Dirección: Juntuma
Distrito: Tinta
Provincia: Canchis
Departamento: Cusco
Área: Urbana</td></tr>
<tr><td>Datos de la población</td><td>Vista satelital</td></tr>
<tr><td>Nivel: Secundaria
Género: Mixto
Categoría: Escolarizado
Turno: Mañana
Número de alumnos de secundaria: 700
Número de aulas: 28</td><td> </td></tr>
</table>

3.2 Contexto cultural

Los estudiantes de la institución educativa pertenecen a una clase socioeconómica media, ya que sus ingresos familiares oscilan entre salarios mínimos. En algunos casos los ingresos que generan los padres de familia

provienen de la agricultura, ganadería y obraje también son empleados del sector público y tienen trabajos independientes de comercio de productos agrícolas en menor escala.

En el distrito de Tinta existen festividades como los carnavales, Semana Santa, fiesta de la cruz, San Isidro Labrador, Virgen de las Nieves, San Bartolomé. Cada 18 de mayo y como también 4 de noviembre; se celebran Festividades cívicos patrióticos, día que rinden homenaje al grito libertario de José Gabriel Condorcanqui, Noguera Tupac Amaru II, es considerado Pueblo histórico benemérito y cuna de la emancipación latinoamericana. Que tiene amplia cultura folclórica.

Los pobladores de la zona son bilingües, el idioma castellano es predominante, pero ellos entienden y hablan también el idioma materno que es el quechua, ya que algunos alumnos provienen de comunidades aledañas, pueblos cercanos y otros distritos de donde los alumnos se trasladan día a día al colegio Emancipación Americana, que les ofrece una buena enseñanza.

La I.E. cuenta con un amplio patio, una buena y cómoda infraestructura en las aulas y con áreas verdes libres para que los alumnos pasen sus horas de esparcimiento en un ambiente amplio y fresco. El colegio también cuenta con 3 quioscos, los cuales expenden alimentos para los alumnos tanto en la hora de los recreos como en la hora del almuerzo, que dura 30 minutos para continuar con las labores respectivas. En algunos casos los alumnos traen su propio alimento desde casa porque el horario de avances es extenso. Así aseguran su alimentación durante el día que dura de 7:40 am a 3:30 pm, el total de 8 horas pedagógicas.

La vestimenta de los alumnos es el uniforme tradicional, es decir para las mujeres falda ploma y chompa de color rojo, para los varones pantalón plomo con una chompa de color roja y corbata de color azul. Ambos llevan camisa blanca.

Las viviendas de los estudiantes mayormente son de material de adobe y en algunos casos de material noble, lo que nos indica que los estudiantes son de mediana condición.

Religiosidad: En la mayoría de las familias del distrito de Tinta predomina la religión católica por lo tanto la I. E. participa en las actividades religiosas que se practican en el distrito.

3.3. Población y muestra

3.4. Población

La constituye 25 estudiantes del segundo grado de “A” de educación secundaria del colegio Emancipación América de Tinta, de las cuales se obtendra la muestra

3.5. Muestra

Muestra por conveniencia: Esta muestra está conformada por los casos disponibles a los cuales tenemos acceso (Batalla glía. 2008).

Muestra homogénea: En las muestras que serán de diversas, saldrán las unidades que se van a seleccionar y poseerán un mismo perfil o características, o bien parentescos similares.

Tabla 1:

Población y muestra

Muestra Inicial	**Muestra Final**
25 estudiantes	13 estudiantes

3.6. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

3.6.1. Primer nivel de análisis cualitativo:

La recolección y el análisis se suceden en paralelo; además, el análisis no es uniforme, ya que cada estudio requiere un esquema en particular.

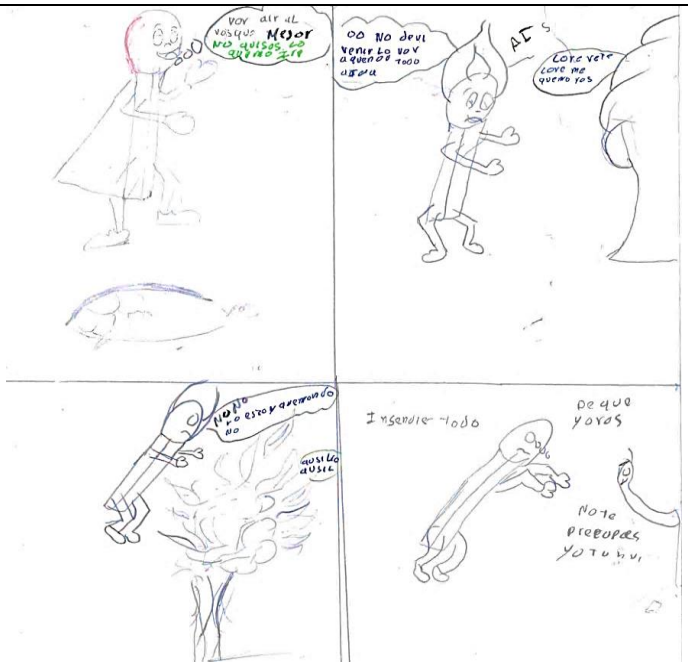
Hernández Samperi, R. (2014) Metodología de la investigación. Pág. 418

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

Hernández Samperi, R (2014) Metodología de la investigación. Pág. 427

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Trabajo 1 Título: Historieta de una Niña



Estudiante: María

Valoración Ícono – Simbólica

La historieta de una niña				
SIGNOS	**DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) METODO: OBSERVACION**		**DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) METODO: INTROSPECCION**	
	SIGNIFICANTE	**DESCRIPCION**	**SIGNIFICADO**	**INTERPRETACION (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)**
ICONO	PERSONA	Se muestra a un objeto con características de una niña pequeña caminando con los brazos habietos	La estudiante se simbolizada en un objeto que se utiliza en la cocina, esta alegre, despues preocupada.	Personal: La autora de la historieta se representa en una varilla de madera (fosforo), que tenía pensado ir al bosque, pero a la vez sentía temor de que le hicieran enfadar, porque en cualquier momento podía encenderse y provocar una
	PLANTA	En la viñeta dos imágenes a cierta altura del suelo solo se observa la mitad de la figura.	Cuando la niña va al bosque, se molesta y enciende el árbol, que la rechazó.	

<table>
<tr><td rowspan="2">ICONO SIMBOLICO</td><td>FUEGO</td><td>En la viñeta tres se observa un objeto, con líneas sineticas</td><td>El árbol se incendia producto de una reacción, que prende la ira dé la niña.</td><td rowspan="4">catástrofe. A pesar de saber consecuencias que esto traería, yendo al bosque, sintió rechazo del árbol que ya sabía cómo era la niña. Eso hizo que se ella se enfureciera al punto de encender el árbol que estaba seco y vulnerable. Entonces la fosforita calmó su ira con llanto y se fue desconsolada. En ese instante, apareció un gusanito que le preguntó porque lloraba y la consoló para no hacerle sentir tan mal.</td></tr>
<tr><td>ANIMAL</td><td>Personaje que se encuentra en la última viñeta
Animal invertebrado de cuerpo alargado.</td><td>Que habla con la niña. Las consecuencias habían ocasionado.</td></tr>
<tr><td rowspan="2">SIMBOLOS</td><td>GLOBOS
(Y VIÑETAS)</td><td>Iconos fonéticos, acompañan a los personajes. Que se encuentran dentro de la historieta y en cada una de ellas se una escena diferente.</td><td>Dentro de estos iconos, se encuentran letras, donde se cuenta la historieta.</td></tr>
<tr><td colspan="3">¿Voy a ir al bosque, mejor no, quizás lo quemo?
Iré.
¡Oh no, no debí venir, voy a quemar todo ahora!
Corre vete me quemaras
No, no lo estoy quemando
Auxilio.
¡Incendie todo!
De que lloras no te preocupes…</td></tr>
</table>

Interpretación: Se muestra una niña pequeña dirigiendose al bosque con los brazos abiertos, al lado izquierdo un árbol y un animal invertebrado de cuerpo cilíndrico, alargado, sin extremidades; la niña esta simbolizada como un objeto, que se usa en la cocina, ella le añadio carácteríscas humanizandola, se muestra alegre y en la segunda viñeta con rostro de preocupacion, en la tercera viñeta se observa enfurecida y poco despues triste y meditabunda.

Un árbol grande en llamas; producto de la reacción de la niña que tuvo una consecuencia fatal que se enciende y causa fuego, creando caos a su alrededor. Por causa del rechazo que sintió la adolecente. El invertebado es el protagonista que se encuentra al final de la historieta, hablando con la niña y diciéndole que no se preocupe. Los globos y viñetas grafican, diálogos y pensamiento de los

personajes. La viñeta; se trata de un delimitador con múltiples formas posibles. También estructura icónica que forma parte de la historieta.

Símbolos ¡Voy a ir al bosque ¡! mejor no!, ¿quizás lo quemo? ¡Iré! ¡Oh no debí venir voy a quemar todo ahora! ¡Corre vete me quemaras! ¡No, no lo estoy quemando! ¡Auxilio! ¡Incendie todo! ¿De qué lloras? ¡No te preocupes!

Personal: Personal: La autora de la historieta se representa en una varilla de madera (fosforo), que tenía pensado ir al bosque, pero a la vez sentía temor de que le hicieran enfadar, porque en cualquier momento podía encenderse y provocar una catástrofe. A pesar de saber consecuencias que esto traería, yendo al bosque, sintió rechazo del árbol que ya sabía cómo era la niña. Eso hizo que se ella se enfureciera al punto de encender el árbol que estaba seco y vulnerable. Entonces la fosforita calmó su ira con llanto y se fue desconsolada. En ese instante apareció un gusanito que le preguntó porque lloraba y la consoló para no hacerle sentir tan mal.

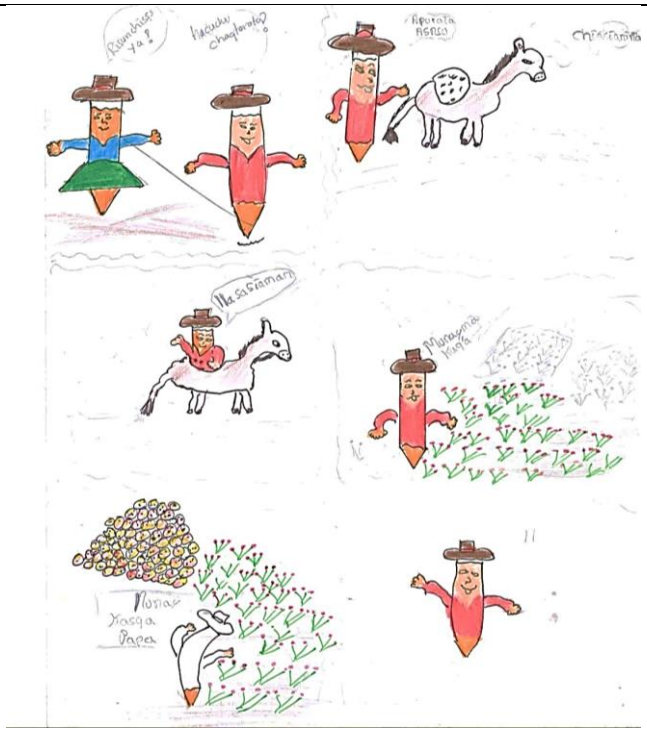
Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

La historieta de una niña		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / valor**	**Características / valores estéticos**
Género	Historieta	La estudiante narra un suceso, del cual hace una ironía de sus estados y cambios de ánimo, trasladándolo a un fragmento gráfico. Ella se da cuenta de su forma de ser y cómo reacciona ante cualquier situación, de fastidio o rechazo, dibujando objetos existentes y que se utilizan cotidianamente, dándole cracterísticas humanas en una animación gráfica, con espontaneidad. Pero que tiene en desenlace fatal.
Técnica	Dibujo	Es una representación de un objeto con trazos directos que no permiten retocar. Utiliza en algunas figuras como la línea continua, trazos entrecortados que también generan una línea continua, que a la vez es dinámica y variada.
Instrumentos	Lápiz 2B, borrador, colores, tarjador, cartulina.	Grafito suave 2B, cartulina blanca A3, lápices de color.

Tendencia	Naif	En este dibujo se aplica la corriente artística, caracterizada por la ingenuidad y espontaneidad con trazos simples y mixtos. Es una forma de expresión gráfica que plasma imágenes sobre un espacio plano. Donde representa a la forma de más expresión sencilla y pura.

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Trabajo 2 Titulo: Un día de buena cosecha



Estudiante: Alexander

Valoración Ícono—Simbólica

Un día de buena cosecha				
SIGNOS	**DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN**		**DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN**	
	SIGNIFICANTE	**DESCRIPCIÓN**	**SIGNIFICADO**	**INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)**
Icono	Pareja de agricultores	Un par de objetos humanizados, que tienen brazos, vestidos	Una pareja de esposos alistándose para ir al campo. Simboliza a los padres del adolescente	Personal: El autor cuenta que, sus Padres se dedican a la chacra, y los dos objetos humanizados (lápices) simbolizan a los del padres del adolecente, cuenta que este año obtuvieron buena cosecha de papa y que el animalito de carga es indispensable, e importante les ayuda mucho en todo el proceso; desde la siembra hasta terminar la cosecha, y también ayuda a llevar cargas de abono para fertilizar la tierra y los sembríos; El padre del niño retorna a casa con productos de lugares lejanos a donde van con conjuntamente con el animal doméstico, y después de haber
Icono Simbólico	Animal	Un équido doméstico llevando una carga y a la siguiente viñeta el mismo équido muestra sin un bulto, pero con la espalda, en curva	Trasporta abono para fertilizar la tierra y es un medio que utiliza el padre del adolescente para cargar bultos pesados a terrenos alejados. Donde aún no llegan los vehículos.	
	Plantas	Se observa figuras delineadas en forma vertical, dibujadas en grupos y son de color verde.	Al visitar su chacra, el padre del niño observa feliz sus plantaciones.	
	Tubérculos	En la parte inferior, se observa un grupo de círculos pequeños con formas irregulares, pintadas con colores cálidos.	Es el producto de la buena cosecha que tuvo. Es una raíz comestible que se extrae de la planta, de que es de origen andino.	

Símbolos	¿Hacuchu chaqrata? ¡Risunchis ya ¡ ¡Apuray asnu! ¡Rishaniña¡ ¡Llasama qasqa! ¡Munaym qasqa! ¡Munaymi qasqa papa!	nutrido la tierra con el fertilizante natural que obtienen de sus animales. La tierra en recompensa le da una buena cosecha de patatas. Por eso el cual el padre del niño queda feliz

Interpretación: Pareja de esposos agricultores, alistándose para ir al campo, a lado un animal equino con carga. El padre del niño al visitar su chacra, observa feliz sus plantaciones, producto de la buena cosecha de tubérculos (papa), es una raíz comestible de origen andino, que se extrae de la planta que son organismos vivos que crece en el suelo y se nutre de las sales minerales. El adolescente simboliza a sus padres en un instrumento de escritura que siempre usa para dibujar presenta una barra de grafito encerrada en un cilindro de madera u otro material.

Se observa también que el padre del adolescente aun utiliza al animal de carga con el objetivo de transportar abono natural también lo utiliza para llevar cargas muy pesados a terrenos alejados, donde aún no llegan los vehículos.

Símbolos ¿Hacuchu chaqrata? ¡Risunchis ya! ¡Apuray asnu! Rishaniña! ¿Llasama qasqa? ¡Munayma qasqa! ¡Munaymi qasqa papa!

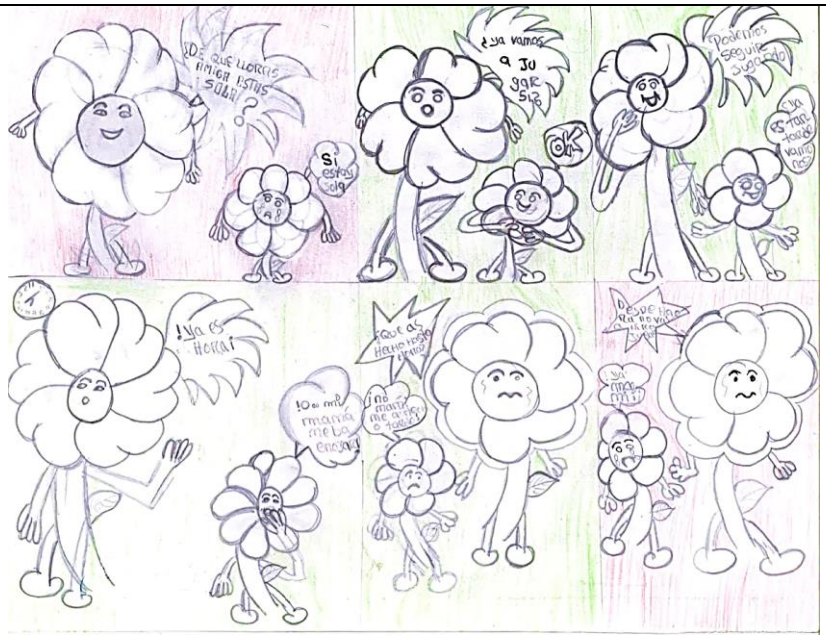
Personal. El autor cuenta que, sus padres se dedican a la chacra, y los dos objetos humanizados (lápices) simbolizan a los del padres del adolecente, cuenta que este año obtuvieron buena cosecha de papa y que el animalito de carga es indispensable, e importante les ayuda mucho en todo el proceso; desde la siembra hasta terminar la cosecha, y también ayuda a llevar cargas de abono para fertilizar la tierra y los sembríos; El padre del niño retorna a casa con productos de lugares lejanos a donde van con conjuntamente con el animal doméstico, y después de haber nutrido la tierra con el fertilizante natural que obtienen de sus animales. La tierra en recompensa le da una buena cosecha de patatas. Por eso el cual el padre del niño queda feliz.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Un día de buena cosecha		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / Valor**	**Características / Valores Estéticos**
Género	Historieta paisaje	El estudiante hace referencia, a la vida cotidiana de manera humorística, con expresión de alegría en un contexto fantasioso, con elementos existentes y cómo por medio de estos elementos están simbolizando a sus padres donde se les observa felices y disfrutando la abundancia que obtuvieron producto de una buena cosecha.
Técnica	Dibujo	El dibujo representa el lenguaje gráfico universal, una imagen que ya ha sido dibujada sintéticamente, repasado sobre un encaje previo, con líneas continuas de una misma intensidad, para resaltar los detalles. Está formada por líneas que llevan direcciones diferentes.
Instrumentos	Lápiz 2B, borrador, colores, tarjador, Cartulina.	Cartulina tamaña A3 blanco, borrador, y lápices de color para llenar la imagen, tarjador saca puntas
Tendencia	Naif	El dibujo también ha sido utilizado por la humanidad desde la prehistoria para mostrarnos episodios de la vida, de igual modo el estudiante, ha querido mostrar un fragmento de su vida diaria y las cosas que observa. En esta corriente artística donde impera la ingenuidad y la espontaneidad, los colores muy brillantes y con un alto contraste, la perspectiva captada por la simple intuición. La pintura naif está relacionada arte infantil.

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Trabajo 3 Título: La florecita solitaria



Estudiante. Gabriela

Valoración Ícono—Simbólica

La florecita solitaria				
SIGNOS	**DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN**		**DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN**	
	SIGNIFICANTE	**DESCRIPCIÓN**	**SIGNIFICADO**	**INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)**
Icono	Planta (Flor)	Se muestra a tres personajes en forma de flores, una pequeña y dos más grandes,	La niña simboliza a ella, su Mama y a una amiga.	Personal.- En la historia la niña se simboliza con una flor que lloraba porque se sentía sola, pero se encuentra con alguien, y le pregunta ¿por qué estaba triste y sola? a la florecita pequeña, ella se sintió contenta con la pregunta que le había hecho la amiga,
Icono Simbólico	Globos (bocadillos) Viñetas	En cada recudro formas redondeadas dentro textos diálogos, estas formas que van encima o a lado de cada personaje También	Dentro del bocadillo esta descritos la conversación de los personajes, acontecimientos que le sucede a la niña. Las viñetas delimitan seis	

		observamos seis recuadros del mismo espacio que delimitan cada escena. Dentro de la superficie.	espacios independientes donde dibuja cada instante de la historia.	que de inmediato entraron en confianza y empezaron a jugar, después de tanto juego, se habían olvidado de la hora que era, se sintió contenta, porque hubo alguien que se había interesado por ella, viendo en el reloj lo tarde era tarde se despidió y se fue a su casa, al llegar a casa la madre la reprendió, advirtiéndole que no volvería a salir a jugar, entonces la niña se puso triste otra vez.
Símbolos	¿De qué lloras amiguita? ¿Estás sola? ¡Sí, estoy sola! ¿Vamos a jugar sí? ¡Ok! ¿Podemos seguir jugando? ¡Ya es muy tarde vámonos! ¡Ya es hora! ¡Oh!, mi Mamá me va a enojar. - Mama ¿Que has hecho hasta ahora? No. Mami se me ha hecho tarde. ¡Desde ahora nunca más te dejare ir a jugar! Ya Mami			

Interpretación: Se muestra a tres personas una pequeña y las otras dos son más grandes, los tres personajes representada una Planta (Flor). Se observa también recuadros divididos en seis viñetas en cada uno de ellos conversaciones. La niña simboliza a ella, su Mama y a una amiga donde cuenta un episodio de su vida y expresa sus sentimientos con emociones de tristeza llanto y alegría de igual modo grafica a sus acompañantes con diferentes tipos expresiones faciales que denotan momentos emotivos.

Dentro de las Viñetas se observa conversaciones graficadas con textos, diálogos entre los dos personajes. Las viñetas son un recuadro delimitado por líneas que representa un instante de la historia. Dentro de los bocadillos esta descrito todos los acontecimientos que le sucede a la estudiante.

Símbolos ¿De qué lloras amiguita? ¿Estás sola? ¡Sí, estoy sola! ¿Vamos a jugar sí? ¡Ok! ¿Podemos seguir jugando? ¡Es tarde vámonos! ¡Ya es hora¡! ¡Oh!, mi Mamá me va a enojar. - Mama ¿Que has hecho hasta ahora? No. Mami se me ha hecho tarde. ¡Desde ahora nunca más te dejare ir a jugar! Ya Mami.

Personal.- En la historia la niña se simboliza con una flor que lloraba porque se sentía sola, pero se encuentra con alguien, y le pregunta ¿por qué estaba triste y

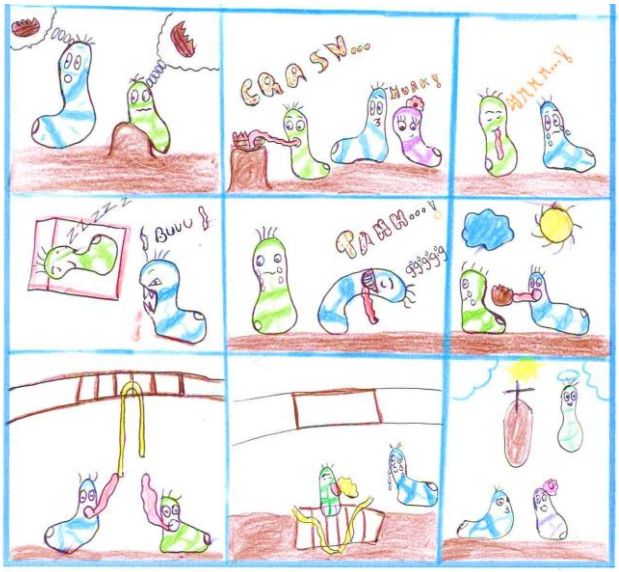
sola? a la florecita pequeña, ella se sintió contenta con la pregunta que le había hecho la amiga, que de inmediato entraron en confianza y empezaron a jugar, después de tanto juego, se habían olvidado de la hora que era, se sintió contenta, porque hubo alguien que se había interesado por ella, viendo en el reloj lo tarde era tarde se despidió y se fue a su casa, al llegar a casa la madre la reprendió, advirtiéndole que no volvería a salir a jugar, entonces la niña se puso triste otra vez.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

La florecita solitaria		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / Valor**	**Características / Valores Estéticos**
Género	Historieta	La estudiante narra una, anécdota personal que le sucedió, dibujando las flores con espontaneidad y que hace ver lo áspero que es encontrarse solo, pero que después se siente feliz y le agrada encontrarse con personas que le ayudan a calmar ese momento de su vida, estas personas le hacen olvidar por qué se sentía sola, en su ambiente le calma esa tristeza interna. En esta historieta se dibuja como organismo vivo, que no puede moverse, pero en su fantasía les da vida.
Técnica	Dibujo	Se observa un dibujo sintético, líneas enérgicas gruesas en algunas partes algo forzadas en el fondo, con una clave de color tonal, un tanto suave. En este acto de dibujar queda plasmada una imagen, sobre el papel de cartulina, o cualquier otro material, haciendo uso de diferentes técnicas. La línea es el medio gráfico fundamental para representar estas formas. Con trazos sencillos pero comunicativos.
Instrumentos	Lápiz 2B, borrador, colores, tarjador, Cartulina.	Lápiz suave 2B, una cartulina blanca A3 y colores
Tendencia	Naif	Es una búsqueda consciente de las ideas, creando un lenguaje que no necesita palabras. Es el elemento visual es más importante del dibujo o no de formas de expresión que evocan a la infancia. En el primer caso, la sencillez aparente de un elaborado esfuerzo de evocaciones, expresando emociones y estados anímicos,

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Trabajo 4 Título: La vida de los gusanitos



Estudiante: Ronaldo

Valoración Ícono—Simbólica

La vida de los Gusanitos				
SIGNOS	**DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN**		**DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN**	
	SIGNIFICANTE	**DESCRIPCIÓN**	**SIGNIFICADO**	**INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)**
Icono	Animal	Un par de Gusanos coloridos invertebrado de cuerpo cilíndrico.	Niño Amigo Niña	Personal. - El autor narra desde su perspectiva como seria la vida diaria de un gusanito e imagina que aria por su paso corto y frágil de la vida. Que estos animalitos también tienen sentimientos. Y mientras unos de ellos comían las migas de pan que les gustaba, el otro pensaba en enamorarse y
Icono Simbólico	Onomatopeyas	Consonantes y vocales de gran tamaño en cada recuadro.	Imitación de sonido o recreación de una acción	
	Alimentos	Dibujos de formas irregulares que los animales llevan en la boca de color	Migas de pan es blanda y esponjosa un trozo de espagueti. Sustancia sólida	

		café, y color amarillo.	que sirve de alimento, que se encuentra en varios recuadros de la historieta.	perdió su parte, quedándose triste sin poder probar nada, el que no había comido nada en venganza le hizo asustar mientras dormía al otro que se había llenado con el banquete, riéndose por el gran susto que le había dado a su amigo. Que para calmar su llanto le invito otra miga de pan, que había buscado por ahí, el cual se sabe, es la comida preferida de ambos, caminando por la cocina, vieron un trozo de espagueti colgado en una rejilla de metal poco segura, que cayó encima de uno de ellos aplastándolo muriendo en el instante, el gusanito que se había salvado de la muerte lo enterró, y para no sentirse solo busco la compañía otra vez, de la gusanita que anteriormente le había distraído.
	Sol	En el recuadro seis, un Circulo de color amarillo .	Calor y luz, representa a un día soleado, con nubes.	
	Nube	En el mismo recuadro seis, Se observa una forma ondeada suspendida.	Adornando el paisaje en la que adquiere el aspecto de una nube.	
	Rejilla	Objeto dibujado lineal con rendijas varillas de color azul.	metal que le causó la muerte al amiguito del niño	
	Símbolo de una cruz	Al final de la historia, muestra una imagen de cruz en una tumba, a izquierda un con un circulo que rodea su cabeza del invertebrado.	Representa a símbolo religioso, en señal que va al cielo y una aureola alrededor de la cabeza gusanito	
Símbolos	Crash ¡Emmy...! Zzzzz... ¡buuuu! ¡Tahh...! Jijijijijji...			

Interpretación: Un par de animales invertebrados coloridos de cuerpo cilíndrico, que simbolizan a un Niño, su amigo y a una Niña reaccionando con gestos y símbolos (Onomatopéyicos), Consonantes y vocales de gran tamaño en cada recuadro Imitando o recreando de una acción. En la secuencia de dibujos se muestra también una sustancia sólida que sirve de alimentos para animalitos y encuentra en varios recuadros de la historieta, migas de pan, y un trozo de espagueti. Se puede observar también un circulo de color amarillo que representa

el astro sol, que le da calor y luz, una nube en el mismo recuadro, de igual modo una forma suspendida en la que adquiere el aspecto de una nube que Adornan el paisaje. En el recuadro siete un objeto dibujado con rendijas o varillas de color café que le causó la muerte a uno de los animalitos invertebrados, también se encuentra un símbolo de una cruz encima de la tumba al final de la historia, este representa a símbolo religioso, en señal que va al cielo y una aureola alrededor de la cabeza del invertebrado.

Símbolos Crash... Hume...Zzzzz... ¡Buuuu! ¡Tahh! Jijijijijji…

Personal El autor narra desde su perspectiva como sería la vida diaria de un gusanito e imagina que haría por su paso corto y frágil de la vida. Que estos animalitos también tienen sentimientos. Y mientras unos de ellos comía las migas de pan que les gustaba, el otro pensaba en enamorarse y perdió su parte, quedándose triste sin poder probar nada, el que no había comido nada en venganza le hizo asustar mientras dormía al otro que se había llenado con el banquete, riéndose por el gran susto que le había dado a su amigo, para calmar su llanto le invito otra miga de pan que había buscado por ahí, el cual se sabe que es la comida preferida de ambos, caminando por la cocina, vieron un trozo de espagueti colgado en una rejilla de metal poco segura, que cayó encima de uno de ellos aplastándolo muriendo en el instante, el gusanito que se había salvado de la muerte lo enterró, y para no sentirse solo busco la compañía de la gusanita que anteriormente había le distraído, para no sentirse solo.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

La vida de un Gusanito		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / Valor**	**Características / Valores Estéticos**
Género	Historieta	En las imágenes secuenciales hacen referencia a una historia, donde se aprecia expresiones de alegría, humor, se observa también algo de comicidad, el autor tuvo finalidad de divertirnos, diseñando cada personaje de forma cómica, donde existe una interacción recíproca del dibujo con las onomatopeyas. Que hacen ver sensación de jocosidad y travesuras en cada episodio, y que les acontecen estos personajes. Estos

		animales que forman parte de nuestro entorno, el estudiante, nos hace ver desde su punto de vista como observa la vida de estos invertebrados frágiles y vulnerables animales.
Técnica	Dibujo	Es un dibujo con líneas sintéticas que abstrae y/o simplifica, formas planas, haciéndolas animadas y dándoles algo de color con una técnica seca. El dibujo que realizo en esta historieta también es son elementos importantes, porque definen un lenguaje específico, de una manera partícula el estudiante da a conocer algo que contar quien hace uso de formas donde expresa su idea de una manera particular dibujos dependen del dibujante.
Instrumentos	Lápiz de color, cartulina	Cartulina A4, lápiz grafito 2B, lápices de color tarjador y regla
Tendencia	Naif	En esta historieta se puede observar, la búsqueda de la simplicidad para ofrecer así una visión del mundo sincera y exenta de artificios. Contornos definidos con mucha precisión, sensación plana conseguida por medio de un extraordinario colorido. Que hace un relato y que se trata de un dibujo ingenuo de un adolescente.

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Trabajo 5 Título: La pajarita distraída

Estudiante: Fabiola

Valoración Ícono—Simbólica

<table>
<tr><td colspan="5">La pajarita distraída</td></tr>
<tr><td rowspan="2">SIGNOS</td><td colspan="2">DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)
MÉTODO: OBSERVACIÓN</td><td colspan="2">DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)
MÉTODO: INTROSPECCIÓN</td></tr>
<tr><td>SIGNIFICANTE</td><td>DESCRIPCIÓN</td><td>SIGNIFICADO</td><td>INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Íconos
Símbolos</td><td>Animal (pájaro)</td><td>Se observa a un dibujo de un pajarito de tamaño pequeño contento de color azul parado encima de una rama.</td><td>Es la anécdota de un día de clases y un ave voladora, especial para la niña.</td><td rowspan="3">Personal. El autor dice, que es un día de labores, en el colegio. La niña dice que ese día, no tenía ganas de hacer nada y se simboliza como un ave de color azul, incitando a sus compañeros, a cantar a no querer hacer nada, en hora de clases también les dice para que jueguen a comer galletas, hacer cualquier cosa menos prestar atención, porque estaba aburrida ese día y que el día de mañana se sentirá mejor. Ira a su casa y pensara en otras ocurrencias para distraerse.</td></tr>
<tr><td>Rama de árbol</td><td>Se encuentra sujetando al pájaro y es de color café. Que le ayuda a mantenerse de pie.</td><td>Se trata de una estructura de madera conectada a algún tronco central. Y en este caso sujeta al ave.</td></tr>
<tr><td>Hojas de un árbol</td><td>Son de color verde plana, y que están adheridas a la rama.</td><td>Que adornan curiosamente las ramas del árbol y además de dan un toque especial al dibujo.</td></tr>
<tr><td>Símbolos</td><td colspan="4">¿Hola chicos cantamos una canción, para ir a bailar? ¡Cómo crees Fabiola!, mejor pintemos nuestro trabajo ¿Quieres jugar conmigo? ¿O quieres comer galletas?, ¡no hagamos nada, compañeras!, ¡más bien no hagamos bulla! ¡Nos vamos a casa con muchas sorpresas para venir mañana al colegio!</td></tr>
</table>

Interpretación: Se observa un ave voladora, de tamaño pequeño y de color azul, este Animal (pájaro) cuenta la anécdota de un día de clases sentada encima de una rama de un árbol, que se trata de una estructura de madera conectada al tronco en el medio, y le ayuda al ave estar parado establemente, se ven hojas de un árbol, son de color verde, que forman parte de la planta, adornando curiosamente las ramas del árbol y además dan color

al dibujo.

Símbolos. ¿Hola chicos cantamos una canción, para ir a bailar? ¡Cómo crees Fabiola! ¡Mejor pintemos nuestro trabajo! ¿Quieres jugar conmigo? ¿O quieres comer galletas? ¡No hagamos nada, compañeras! ¡Más bien no hagamos bulla! ¡Vamos a casa con muchas sorpresas para venir mañana al colegio!

Personal. - El autor dice, que es un día de labores en el colegio. La niña dice que ese día, no tenía ganas de hacer nada y se simboliza como un ave de color azul, incitando a sus compañeros, a cantar a no querer hacer nada, en hora de clases también les dice para que jueguen a comer galletas, hacer cualquier cosa menos prestar atención, porque estaba aburrida ese día y que el día de mañana se sentirá mejor. Irá a su casa y pensará en otras ocurrencias para distraerse.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

La pajarita distraída		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / Valor**	**Características / Valores Estéticos**
Género	Historieta	En la imagen se puede apreciar seis viñetas divididas de un forma secuencial y cómo influye un determinado texto acompañando al dibujo que no se define tanto su expresión, porque se encuentra en un sola posición de perfil, pero existe una interacción mutua, tanto del dibujo como el texto se ven unidos, para dar un mensaje, donde la alumna describe un agotamiento y sin ganas de querer aprender en el colegio, ella se encuentra auto representada en un ave, que es un pajarito. Que se puede encontrar en cualquier contexto.
Técnica	Dibujo	En esta secuencia de imágenes se observa, contornos definidos hechos con precisión, falta de perspectiva puesto que donde no antevienen otros objetos, sus trazos son firmes y continuos ha utilizado una técnica seca para darle color, la estudiante realizo un dibujo lineal repetitivo en todas las escenas, tienen como protagonista este personaje en torno del cual gira las historietas.
Instrumentos	Cartulina, lápiz de color	Cartulina de color blanco A4, lápices de color, lápiz, lapicero de color celeste,

		borrador tarjador y regla.
Tendencia	Naif	Se trata de un dibujo de una adolescente, donde en sus formas se ven la ingenuidad, pero con sensación de volumetría, ha conseguido darnos el mensaje referente en referencia a las formas se trata de un ave voladora parada sobre una rama un dibujo coloreado con una misma intensidad.

rimer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Trabajo 6 título: Protestando contra la violencia

Estudiante: flor

Valoración Ícono—Simbólica

Protestando contra la violencia				
SIGNOS	**DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN**		**DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN**	
	SIGNIFICANTE	**DESCRIPCIÓN**	**SIGNIFICADO**	**INTERPRETACIÓN (CONVENCIONAD Y NO CONVENCIONADA)**
Icono	Grillo (insecto)	Se muestran dos recuadros y dentro el	Es una niña que se autorretrata en	Personal. La autora manifiesta que no está contenta porque

		dibujo de un insecto (grillo) parada con la mano puesta en la cintura.	una pequeña grillita que protesta contra la violencia femenina.	aun la gente no se concientiza en cuanto a la violencia femenina y se simboliza en una grillita ya que estos animalitos son ruidosos y los puedes escuchar desde lejos. Así ella puede reclamar y protestar contra la violencia para que le escuchen y se haga sentir. Como los grillos. Ella se sentirá contenta al haber hecho esta acción en defensa a la mujer, decir lo que piensa y siente en cuanto a este problema que aún sigue latente en nuestra sociedad y el mundo.
Icono simbólico	Hoja de árbol	En el recuadro dos, se observa que la mano izquierda sujeta la hoja de una planta.	La niña sujeta la hoja queriéndolo convertirlo en un cartel.	
	Cartel o pancartas	La figura lleva un cartel. En la mano que sujetaba la hoja.	Manifiesta su protesta donde escribe lo que piensa en señal de protesta.	
	Globos o bocadillos	Se en encuentran gráficamente en la parte superior e inferior de las dos imágenes. En forma de globos circulares.	Dentro de estas formas textos, pensamientos donde muestran, el descontento que tiene contra la violencia a la mujer.	
Símbolos	¿Porque aún hay violencia contra la mujer? ¡Si las mujeres somos como una flor a la mujer no se le toca ni en broma y además a la mujer no se le toca ni con un pétalo de una rosa! ¡Yo lo digo porque es una grillita y está defendiendo a las mujeres! ¡Ahora estoy feliz, porque mañana mismo are una protesta contra la violencia a la mujer! ¡Ahora estoy feliz, porque aún hay justicia para todas las mujeres!, ¡Ya no más violencia contra las mujeres en el mundo!			

Interpretación: Se muestran dos recuadros y dentro de ella un insecto (grillo) En la primera viñeta se observa a una niña parada con la mano izquierda sujetando, lo que parece ser una hoja de árbol y otra mano puesta en la cintura, este dibujo representa a la misma niña simbolizada en un insecto, ella protesta contra la violencia femenina. En el siguiente recuadro la niña tiene un cartel, donde está escrito su reclamo con texto y diálogos que representan el pensamiento de la adolecente, dando a conocer el descontento que tiene ella sobre la violencia contra

la mujer, manifestado lo que piensa. Los globos o bocadillos se en encuentran gráficamente en la parte superior e inferior de las dos imágenes en la historieta,

Símbolos ¿Porque aún hay violencia contra la mujer? ¡Si las mujeres somos como una flor a la mujer no se le toca ni en broma y además a la mujer no se le toca ni con un pétalo de una rosa! ¡Yo lo digo porque es una grillita y está defendiendo a las mujeres! ¡Ahora estoy feliz, porque mañana mismo are una protesta contra la violencia a la mujer! ¡Ahora estoy feliz, porque aún hay justicia para todas las mujeres!, ¡Ya no más violencia contra las mujeres en el mundo!

Personal. La autora manifiesta que no está contenta porque aun la gente no se concientiza en cuanto a la violencia femenina y se simboliza en una grillita ya que estos animalitos son ruidosos y los puedes escuchar desde lejos. Así ella puede reclamar y protestar contra la violencia para que le escuchen y se haga sentir. Como los grillos. Ella se sentirá contenta al haber hecho esta acción en defensa a la mujer, decir lo que piensa y siente en cuanto a este problema que aún sigue latente en nuestra sociedad y el mundo.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Protestando contra la violencia		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / Valor**	**Características / Valores Estéticos**
Género	Historieta	La figura que nos muestra un grillo, en una secuencia de dos imágenes, y nos da a conocer, lo aciaga que se siente, por un frecuente maltrato que sufren las mujeres en nuestro ambiente, y del cual ella está completamente consiente, de estos hechos que pasan en nuestro entorno socio cultural. Ante esta situación, la estudiante presenta una forma de protesta, esperando con entusiasmo, esperanza y alegría el cambio que espera de nuestra sociedad. En este dibujo, se puede expresar, sentimientos, alegrías, tristezas o dolor
Técnica	Dibujo	Es un dibujo analítico que sugiere formas de contornos expresivo y con detalle, líneas variadas y superpuestas, realizando una diversidad de trazos, creando sensación de volumen y profundidad.
Instrumentos	Lápiz y cartulina	Grafito blando 2B, cartulina A4 Borrador, tarjador y regla.
Estilo o Tendencia	Naif	Se aprecia una figura de un insecto, con todas sus partes, que conforman para poder

		desarrollar el personaje que quiere desarrollar, transmitiendo, un hecho que busca una representación sencilla asociado en este caso a una protesta, siendo trabajado la figura con sencillez e ingenuidad.

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

TRABAJO 7 Título: Aprendiendo a cuidar el planeta

Estudiante:

Valoración Ícono—Simbólica

Aprendiendo a cuidar el planeta				
SIGNOS	**DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN**		**DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECCIÓN**	
	SIGNIFICANTE	**DESCRIPCIÓN**	**SIGNIFICADO**	**INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)**
Símbolos	Animales	En cada viñeta se observa tres dibujos animados Que al parecer	Son tres amigos y conversan sobre la basura se proponen	Personal. La alumna cuenta que no le agrada y le fastidia de sobre manera ver los

		son insectos.	recogerla porque emana un mal olor.	recipientes en todo sitio rebalsando repletos de basura, porque huelen muy mal y dan muy mal aspecto, es desagradable verlos en ese estado. Se dio cuenta, que siempre que las personas siguen botando sus desperdicios a pesar de que vean que este ya se encuentra lleno o simplemente siempre lo botan al rededor y huele muy mal, no entiende porque las personas no tienen la voluntad de hacer nada al respecto y que por esa razón ella dibuja y recrea estos acontecimientos que pasan usualmente y dice que algún día espera que nos concienticemos, como los figuras que representa en su comic, ellos si levantan la basura con toda la voluntad felices y contentos, con tal de no ver desperdicios regados por los suelos.
Íconos Simbólicos	Viñetas (globos bocadillos)	Seis recuadros divididos, de la misma dimensión, se encuentran dentro de la historieta. El globo también está en cada una de las viñetas encerrando los diálogos son de diferentes formas, a lado de los dibujos de animados.	Allí dentro van las ideas y conversaciones acompañado con texto escrito. Conversación que va a llevar los personajes acerca de que la basura huele mal.	
	Moscas (Insecto)	En la segunda viñeta en la parte superior derecha un objeto encima de una figura cilíndrica, unos pequeños gráficos indistintos.	Las moscas son parte de la historia que la alumna está contando y se encuentran revoloteando alrededor de un tacho de basura. Insectos voladores.	
	Objeto (Bote o basurero)	En la segunda viñeta se encuentra en la parte inferior el dibujo a lado del personaje, y es de forma cilíndrica.	Un bote de basura que sirve para botar desechos orgánicos e inorgánicos.	
	Desechos	Materiales en forma de objetos, que están alrededor de toda la historieta, en representación de basura.	Los animales tienen la intención recoger, porque no les gusta que estén en el suelo.	
Icono Simbólico	Onomatopeyas	Se encuentran en toda la secuencia de	Representan a sonidos de objetos y	

		viñetas recreados con letras de gran tamaño dentro de los globos que son circulares.	también puede referirse a fenómenos visuales.	
Símbolos	¡Hola amiguitos hoy hablaremos de la contaminación ambiental! la, la, la, la. ¡Waooo! ¡Que feo olor!, ¡Hola selevi!! Hola¡! ¡Mira aquella basura! ¡Waooo está contaminado nuestro medio ambiente! mmm... ¡Ya sé! ¿Porque no levantamos la basura al tacho? ¡Buena idea¡!Chok chok¡!Listo lo hicimos ¡Já, ja, ja, ja, ja, ja, ja.			

Interpretación: Tres dibujos animados que al parecer son insectos. Y simbolizando a tres amigos que conversan sobre la basura que esta tirada por todo lado, se proponen recogerla porque emana un mal olor. Las viñetas son una estructura icónica, se encuentran también globos y bocadillos dentro de la historieta.

Las viñetas encierran diálogos allí dentro van la ideas y conversaciones de texto escrito, ideas de los personajes acerca de que la basura. En el segundo recuadro en la parte superior de la viñeta, un bote de basura unos de igual modo unos insectos (Moscas). Que forman son parte de la historia que la alumna está contando y se encuentran alrededor de un tacho de basura, estos animales tienen la intención de recoger, porque no les agrada verlos botados en el suelo. Están acompañados de palabras onomatopéyicas, que son signos lingüísticos que representan la recreación sonidos de objetos que caen. También puede referirse a fenómenos visuales.

Símbolos: Hola amiguitos hoy hablaremos de la contaminación ambiental ¡la, la, la, la! ¡Waooo! ¡Que feo olor! ¡Hola selevi! ¡Hola! ¡Mira aquella basura! ¡Waooo está contaminado nuestro medio ambiente!!Mmm...! Ya sé ¡¿Por qué no levantamos la basura al tacho? ¡Buena idea! ¡Chok, chok! ¡Listo lo hicimos! Ja, ja, ja, ja, ja, ja, ja.

Personal. La alumna cuenta que no le agrada y le fastidia de sobre manera ver los recipientes en todo sitio revalsando repletos de basura, porque huelen muy mal y dan muy mal aspecto, es desagradable verlos en ese estado.

Se dio cuenta, que siempre que las personas siguen botando sus desperdicios a pesar de que vean que este ya se encuentra lleno o simplemente siempre lo botan al rededor y huele muy mal, no entiende porque las personas no tienen la voluntad de hacer nada al respecto y que por esa razon ella dibuja y recrea estos acontecimientos que pasan usualmente y dice que algún día espera que nos concienticemos, como los figuras que representa en su comic, ellos si levantan la basura con toda la voluntad felices y

contentos, con tal de no ver desperdicios regados por los suelos.

Instrumento de Valoración Estética

Aprendiendo a cuidar el planeta		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / Valor**	**Características / Valores Estéticos**
Género	Historieta, Manga	La historieta y la manga, se tratan del mismo género con la diferencia única del contexto, la estudiante realizo un dibujo con personajes de fantasía animales irreales que no existen en la vida real, animales extraños de fábula, pero realizan un acto del cual nosotros y además nos hace reflexionar, dándonos un ejemplo, donde a la estudiante, le gustaría que aprendamos el valor que tiene el cuidar nuestro medio ambiente no arrojando la basura al suelo,
Técnica	Dibujo	En este dibujo se observa, trazos más sintéticos, con una variedad de líneas redondeadas en este caso los trazos de una misma intensidad en los contornos que están bien definidos en sus contornos, ella consigue varios efectos de volumen, realizando una copia.
Instrumentos	Lápiz y papel	Cartulina A4, lápiz grafito 2B, borrador tarjador y regla
Estilo o Tendencia	Anime	La estudiante está influida con esta corriente, por muchos factores, principalmente por los medios de comunicación, Hoy en día el manga o anime en el comic, tiene un estilo de gran éxito, por su propuesta variada, con temas de lucha, aventuras, deportes y la vida cotidiana en japonés se refiere a las series animadas., pero es una mera copia de una, con estilo de dibujo, solo agrego un tema importante, que es del tema la contaminación.

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Trabajo 8 Título Las orejas de la tortuga

Estudiante:

Valoración Ícono—Simbólica

Las orejas de la tortuga				
SIGNOS	**DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN**		**DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECCIÓN**	
	SIGNIFICANTE	**DESCRIPCION**	**SIGNIFICADO**	**INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)**
Íconos	Animal (Tortuga)	En cada viñeta se encuentra parado caminando erguida mente de pie, tiene caparazón y cola	Este personaje De la tortuga, simboliza al mismo estudiante.	Personal. El adolescente relata una historia imaginaria y cuenta que había una vez una tortuga que estaba de mal humor caminando por el bosque, y que de pronto se encontró un gorro y
Símbolos	Prenda de vestir (gorra)	En la segunda viñeta una forma redonda	Es de tela especial en y se utiliza para	

		sobre el suelo.	cubrir la cabeza	se sorprendió, y se puso la gorra y estaba feliz. Luego llego a un pueblo y vio un animal extraño. Más tarde la tortuga tenía hambre y fue al rio y comió pescado algo que al le gustaba y por comer mucho de esto le había crecido sus orejas como flores.
	Animal extraño	En la cuarta viñeta, se encuentra parado en cuatro patas a lado izquierdo de la tortura.	Es un animal raro que sale fuera de lo convencional y el estudiante lo dibuja como alguien con el que se encuentra.	
	Animal (Peces)	Se encuentran en la parte inferior de la tortuga en el recuadro cinco, cuatro figuras de forma horizontal uno detrás de otro.	Animalitos vertebrados acuáticos que la tortuga encuentra de en el rio y le gusta comer.	
Íconos Simbólicos	¿Hay quien lo habrá dejado? ¡Esta gorra me cabe muy bien! ¿Hola como estas? ¡Estoy bien, nunca te había visto por estos lugares! ¡Hay que rico pescado! ¡Hay algo me paso!			

Interpretación. Una tortuga dé origen animal, se encuentra parado en cada viñeta y caminando erguido, en el primer recuadro este personaje se ve un poco aburrido, y en resto de toda la historieta se observa que está contento, por los acontecimientos que se presentaron. En el segundo recuadro hay una prenda de vestir puesta en lo que parece ser el suelo. Que es en forma de gorra, es forma redonda y se utiliza para cubrir la cabeza. En la cuarta viñeta se observa un Animal extraño, este se encuentra parado a lado izquierdo de la tortuga, que parece ser un animal raro porque sale de convencional o habitual, en la historieta también vemos cuatro (Peces) otros animales que se encuentran en el recuadro cinco, de forma horizontal uno detrás de otro, son animalitos vertebrados acuáticos que la tortuga encuentra de en el rio y le gusta comérselos.

Símbolos ¿Hay quien lo habrá dejado?

¡Esta gorra me cabe muy bien!

¿Hola como estas?

¡Estoy bien, nunca te había visto por estos lugares!

¡Hay que rico pescado!

¡Hay algo me paso!

Personal. El adolescente relata una historia imaginaria y cuenta. Había una vez una tortuga que estaba de mal humor caminando por el bosque, y que de pronto se encontró un gorro y se sorprendió, cogió la gorra que estaba tirada en el piso y se puso la y se sintió contento. Por qué le quedaba muy bien. Luego llego a un pueblo y vio un animal extraño. Más tarde la tortuga tenía hambre y fue al rio a comer pescado le gustaba a él le gustaba mucho el pescado y por comer demasiado, le había crecido sus orejas como flores.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Las orejas de la tortuga		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / Valor**	**Características / Valores Estéticos**
Género	Historieta	El estudiante narra en una secuencia de seis cuadriculas, hace referencia a un animal que es una tortuga que no pertence a nuestro entorno y a otro animal, imagina ha este animal caminando aburrido. despues la tortuga se divierte con una prenda de vestir encima de su cabeza. El estuante narra de una forma jocosa narra la historieta, donde trata que el espectador se divierta.
Técnica	Dibujo	Es un dibujo exageran algunas líneas repasándolas con una misma intensidad en la delineación, vemos también líneas enérgicas y gruesas, espontaneas, con características expresivas y sobrepuestas en algunos casos.
Instrumentos	Lápiz y cartulina	Lápiz grafito 2B, cartulina A3, marcador (plumón rojo) borrador, tarjador y regla.
Estilo o Tendencia	Anime	Observamos, bosquejos no muy difíciles de entender y escenas concretas. Donde Una copia de algún personaje animado, que es sencillo de deducir ya que la edad del estudiante nos da a conocer sus o recreaciones que ya existen y el estudiante le da algo de fantasía, inventando algún suceso ficticio, que solo existe en su imaginación, mesclando con personajes de una serie llamada Pokémon.

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Trabajo 9 Título: Salvando El Planeta Con Reyna

Valoración Ícono—Simbólica

Ayudando al planeta con Reyna				
SIGNOS	**DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN**		**DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECCIÓN**	
	SIGNIFICANTE	**DESCRIPCIÓN**	**SIGNIFICADO**	**INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)**
Íconos	Mujer	Un dibujo de una mujer parada mirando de frente y en otras viñetas de perfil a lado un ave.	La joven alegre hablando del planeta con el ave que es un colibrí.	Personal. Una adolescente hablando con un animalito que es un ave colibrí, entusiasmada por recoger botellas descartables que están contaminando de sobre manera el medio ambiente y que para ella es una de las causas más
	Animal (Ave)	Un personaje acompaña a la mujer con alas y pico corto, se encuentran en las cuatro	Colibrí que está simbolizando al amigo de la joven y los dos conversan, de la contaminación	

		viñetas en diferentes posiciones	del planeta.	grandes del problema de la contaminación ambiental ya que estas se tardan más en degradarse. Y en su historieta el colibrí si puede hablar y le ayuda a recoger. Pero después de haber recogido tanto la adolescente está cansada y el colibrí le dice que sí que tienen que recoger más si quieren vivir más tiempo. Entones ella a pesar de su cansancio decide seguir.
Íconos Simbólico	Objetos (botellas)	En la última viñeta se encuentran dibujos en forma de botellas, esparcidas por todo lado y en toda posición.	La botella de plástico es un envase muy utilizado en producto estos a su vez son arrojadas inconscientemente por todos lados.	
	Viñetas	Cuatro divisiones que separan cada recuadro y tienen la misma dimensión.	Es una característica de la historieta que hace la separación de cada escena.	
	globos o bocadillos	Son circulares o de diferentes formas que se encuentran dentro de cada recuadro.	Dentro de estas formas se escribe la conversación de cada persona.	
Símbolo	¿Hola como estas? ¡Ahí! Hola yo muy bien. ¿Y tú? Y... ¿qué haces? Recojo botellas para que no haya tanta contaminación. ¡Y… te puedo ayudar! -Claro toma una bolsa y vamos. Horas después... -Ya me cansé de recoger tantas botellas. Yo también yo también, pero tenemos que recoger para que no haya contaminación. Y podamos vivir mucho tiempo. -Es cierto... mejor sigamos recogiendo.			

Interpretación. - Una mujer joven parada alegre con un animal, un ave colibrí, los dos hablando del planeta. El colibrí acompañando siempre a la mujer en las cuatro viñetas en diferentes posiciones. El ave, que está simbolizando al amigo de la mujer adolescente, los dos amigos hablan de los objetos que son (botellas) que se encuentran en la última viñeta esparcidas en toda posición. Las botellas de plástico son envases muy utilizados en la comercialización de líquidos en producto y que después, estos envases son arrojados indiscriminadamente por las

personas después de su uso. Por todos lados, sin ningún respeto ni limitación. También en esta historia se pueden encontrar viñetas que separan el cada recuadro.

Globos o bocadillos de diferentes formas circulares que se encuentran dentro de cada recuadro dentro de estas formas se escribe la conversación de cada persona.

Símbolos. ¿Hola como estas?

¡Ahí! Hola yo muy bien. ¿Y tú?

Y... ¿qué haces?

Recojo botellas para que no haya tanta contaminación

¡Y… te puedo ayudar!

Claro toma una bolsa y vamos

Horas después...

Ya me cansé de recoger tantas botellas.

Yo también yo también, pero tenemos que recoger para que no haya contaminación. Y podamos vivir mucho tiempo.

Personal. Una adolescente hablando con un animalito que es un ave colibrí, entusiasmada por recoger botellas descartables que están contaminando de sobre manera el medio ambiente y que para ella es una de las causas más grandes del problema de la contaminación ambiental ya que estas se tardan más en degradarse. Y en su historieta el colibrí si puede hablar y le ayuda a recoger. Pero después de haber recogido tanto la adolescente está cansada y el colibrí le dice que sí que tienen que recoger más si quieren vivir más tiempo. Entones ella a pesar de su cansancio decide seguir.

Es cierto... mejor sigamos recogiendo.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Ayudando al planeta con Reyna		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / Valor**	**Características / Valores Estéticos**
Género	Historieta	En la secuencia de imágenes, la alumna narra con gran singularidad las viñetas, en cada una de ellas una posición diferente de la imagen que es ella misma, siempre se le ve feliz, además va acompañado de un animalito que es un ave, ellos hablan del

		planeta y de las consecuentes que trae botar los desechos descartables, ellos nos dan una enseñanza y explicas que no están de acuerdo con los hábitos que ampara nuestra idiosincrasia.
Técnica	Dibujo	La estudiante utiliza una línea que contienen trazos directos, no usa la línea del encaje el boceto tiene un aire que no permite retocar en algunos ángulos, su línea es más suelta y continua, en partes se observa, líneas directas también con gran seguridad, de trazo directo y fresco, estas líneas ayudan a crear un detalle sintético, volumétrico en la figura.
Instrumentos	Cartulina, lápiz 2B	Lápiz grafito 2B blando, cartulina de tamaño A3, borrador, tarjador y regla
Estilo o tendencia	Naif	Es este dibujo a la alumna no se detiene ver, o con las proporciones o cánones exactos, para ella lo importante es transmitir un el mensaje porque el arte naif es un estilo de expresión que no se aprende, sino que nace de cada uno de los seres que la realizan. Por lo tanto, existen tantos estilos de dibujo ingenuo e intuitivo.

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Trabajo 10 Título: El Niño y su Gallo

Estudiante

Valoración Ícono—Simbólica

<table>
<tr><td colspan="5">El Niño y su Gallo</td></tr>
<tr><td rowspan="2">SIGNOS</td><td colspan="2">DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)
MÉTODO: OBSERVACIÓN</td><td colspan="2">DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)
MÉTODO: INTROSPECCIÓN</td></tr>
<tr><td>SIGNIFICANTE</td><td>DESCRIPCIÓN</td><td>SIGNIFICADO</td><td>INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Íconos</td><td>Hombre</td><td>En la primera viñeta parado mirando de frente sonriente y después, parado de perfil</td><td>Simboliza al mismo estudiante que está contento</td><td rowspan="5">Personal. El adolécete narra que un día su Mamá le ordeno que fuera a dar comida a su gallo y el niño entusiasmado le llevo maíz porque también al niño gustan estos animalitos, en cuanto abrió la jaula del animal este lo ataco sin piedad en todo momento entonces el niño como no quizá dejarlo sin comida soporto el ataque, que cada vez era más agresivo. Al terminar de darle de comer tuvo que irse corriendo ya que su propio gallo no dejaba de atacarlo.</td></tr>
<tr><td>Gallo</td><td>en segunda viñeta está a lado izquierdo y derecho del niño</td><td>El gallo es un animal de especie doméstica, que la adolescente cuida</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Íconos Simbólicos</td><td>Viñetas</td><td>Se observa seis recuadros separados con una línea de la misma dimensión</td><td>Es la característica de la historieta que sirve para separar las escenas</td></tr>
<tr><td>Globos o bocadillos</td><td>Dibujos de formas indistintas en cada recuadro</td><td>Dentro de estos gráficos se encuentran textos graficados en forma de indistintas.</td></tr>
<tr><td>Símbolos</td><td colspan="3">Había una vez, un niño que le iba a dar maíz a su gallo.
Llego a su casa del gallo y le salto.
-Aja.
Haga
Haga
Poc, poc, poc
Haaaaa</td></tr>
</table>

Interpretación: Un niño que se encuentra parado mirando de frente sonriendo y después de perfil que simboliza al autor; que narra una experiencia personal, que

le sucedió un día con su animal doméstico que es un ave (Gallo), el adolescente cuida y le gusta mirarlo dándole de comer todos los días.

A partir de la segunda viñeta se ve en todas las escenas, junto a este animal. Se observa también seis recuadros separados con una línea de la misma dimensión es la característica de la historieta que sirve para separar viñetas. Globos o bocadillos dibujos de formas indistintas en cada recuadro, que dentro de estas se encuentran palabras que el adolecente dice y lo grafica en forma de pensamiento.

Símbolos: Había una vez, un niño que le iba a dar maíz a su gallo.

Llegó a su casa del gallo y le salto.

Aja…, Haaaaa, Haaaaa, Poc, poc, poc, Haaaaa…

Personal: El adolecente narra que un día su Mamá le ordenó que fuera a dar comida a su gallo y el niño entusiasmado le llevo maíz porque también al niño gustan estos animalitos, en cuanto abrió la jaula del animal este lo ataco sin piedad en todo momento entonces el niño como no quizá dejarlo sin comida soporto el ataque, que cada vez era más agresivo. Al terminar de darle de comer tuvo que irse corriendo ya que su propio gallo no dejaba de atacarlo.

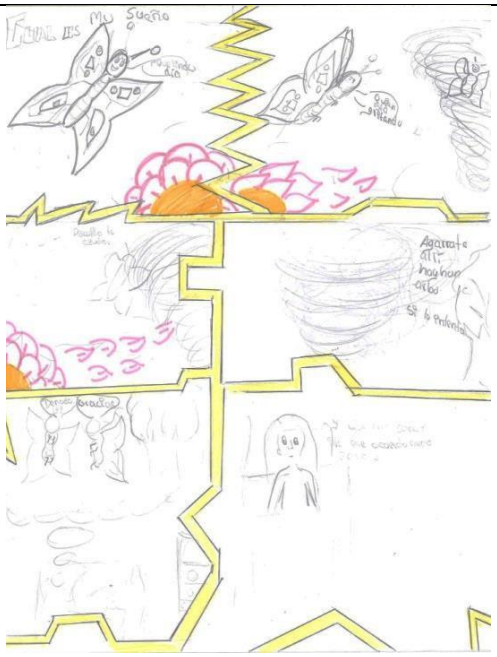
Primer nivel: Análisis e interpretación estética

El niño y su gallo		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / Valor**	**Características / Valores Estéticos**
Género	Historieta	Este relato explicado mediante viñetas, contienen ilustraciones diversas en cada recuadro, que surgen desde la espontaneidad del estudiante, narrando su historia con diversos hechos cotidianos jocosos, que ocurren en su realidad, donde aplica su creatividad e imaginación, para representar algunas situaciones graciosas que le han pasado, plasma a un animal doméstico, el cual se encarga de cuidar y este animal lo ataca sin razón alguna, este seceso le aconteció dentro de su hogar y quedo como anécdota. Haciéndonos saber que nunca debemos subestimar a los animales, así estos sean domésticos y parezcan indefensos.
Técnica	Dibujo	El alumno realizó trazos sintéticos,

		entrecortados, pero antes hizo un bosquejo con un encaje previo, para luego repasarlos con un plumón negro, el dibujo se encuentra en blanco y negro, en algunos casos el estudiante repaso varias veces la línea, resalto algunos detalles, pero la línea no se ve definida ni continua
Instrumentos	Cartulina, lápiz 2B, plumón de color negro	Cartulina de color blanco tamaño A4, lápiz blando grafito 2B, marcador plumón color negro borrador tarjador y regla.
Estilo o tendencia	Naif	El niño aprende a conocer y a manejar sus gestos, también las formas, simplifica algunos la estructura de las manos y en general del cuerpo, pero ya agudiza el sentido de la observación y la aptitud para esquematizar y lo muestra en por medio de diferentes expresiones, en el dibujo naif se caracterizan estos singulares estilos.

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Trabajo 11 Título ¿Cuál es mi Sueño?



Estudiante:

Valoración Ícono—Simbólica

<table>
<tr><th colspan="5">¿Cuál es mi sueño?</th></tr>
<tr><td rowspan="2">SIGNOS</td><td colspan="2">DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)
MÉTODO: OBSERVACIÓN</td><td colspan="2">DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)
MÉTODO: INTROSPECCIÓN</td></tr>
<tr><td>SIGNIFICANTE</td><td>DESCRIPCIÓN</td><td>SIGNIFICADO</td><td>INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Íconos</td><td>Mujer Adolescente</td><td>Se encuentra en la última viñeta, sentada encima de una cama.</td><td>Al despertar la estudiante se encuentra pensativa, por el sueño raro que tuvo.</td><td rowspan="6">Personal. La estudiante, relata que una noche tuvo un sueño extraño, donde ella se había convertido en una linda mariposa. Que revoloteaba encima de una flor, entonces escucho a lo lejos una voz , alguien pedía ayuda, era otra mariposita y estaba en problemas en medio de un remolino de aire, la mariposa que se encontraba se aproximo a ayudarle, al final se salvaron,de este fenomeno y de ser arrastradas por el mismo, la otra mariposita que estuvo atrapada le dio las gracias por la ayuda, de pronto de un sobresalto la niña despertó y trato de pensar en lo que se había soñado, días después dibujo este sueño en gráficos. Porque le pareció que este sueño le enseño un valor muy importante que es el de ayudar al prójimo, y en estos tiempos no se práctica.</td></tr>
<tr><td>Mariposa</td><td>Una figura, tiene el cuerpo alargado, con alas grandes</td><td>En el sueño, ella se convierte en una mariposa</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Íconos Simbólico</td><td>Flores</td><td>la plantas, están delineadas de color rosa con un centro de color naranja</td><td>La adolecente soño, volando encima de una flor de gran tamaño.</td></tr>
<tr><td>Remolinos de viento</td><td>Graficadas a partir de la segunda hacia adelante, con formas circulares ondualadas y cinéticas.</td><td>Fenómeno natural, remolinos velozes de tipo giratorio que realiza en el aire.</td></tr>
<tr><td>Viñetas</td><td>Se observa seis recuadros de formas irregulares e indistintas que delimitan cada dibujo.</td><td>Graficos singularmente dibujados diferente al resto de los trabajos.</td></tr>
<tr><td>Símbolos</td><td colspan="3">¡Qué lindo día!
¿Quién está gritando?
Descuida te ayudare
¡Agárrate allí hay un árbol, si lo intestas!
Gracias
De nada Lili</td></tr>
</table>

Interpretación. Mujer adolescente se encuentra en la última viñeta, sentada encima de una cama, con cara de estar pensativa. La adolescente que plasma el sueño que tuvo, donde ella se convirtió en una bella mariposa. La mariposa es un insecto lepidóptero que está volando encima de una flor; tiene el cuerpo alargado, con cuatro alas grandes y patas cortas, en el sueño que la adolescente grafica también flores que se encuentran en las tres primeras viñetas, con formas ondeadas y delineadas de color rosa, con un centro de color naranja. La flor que sirve y tiene la función de soporte, donde las mariposas vuelan alrededor. Remolinos de viento que se encuentran dibujadas a partir de la segunda, hasta la cuarta viñeta, con líneas circulares y en forma de garabato. Con movimiento veloz de tipo giratorio. Se observa también seis viñetas recuadros de formas irregulares e indistintas que delimitan cada dibujo, la estudiante resalto singularmente cada recuadro pintándolos de color amarillo.

Símbolos. ¡Qué lindo día! ¿Quién está gritando? Descuida te ayudare ¡Agárrate allí hay un árbol, si lo intentas! Gracias. De nada Lili

Personal. La estudiante, relata que una noche tuvo un sueño extraño, donde ella se había convertido en una linda mariposa. Que revoloteaba encima de una flor, entonces escucho a lo lejos una voz , alguien pedía ayuda, era otra mariposita y estaba en problemas en medio de un remolino de aire, la mariposa que se encontraba se aproximo a ayudarle, al final se salvaron,de este fenomeno y de ser arrastradas por el mismo, la otra mariposita que estuvo atrapada le dio las gracias por la ayuda, de pronto de un sobresalto la niña despertó y trato de pensar en lo que se había soñado, días después dibujo este sueño en gráficos. Porque le pareció que este sueño le enseño un valor muy importante que es el de ayudar al prójimo, y en estos tiempos no se práctica.

Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

¿Cuál es mi sueño?		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / Valor**	**Características / Valores Estéticos**
Género	Historieta	En este trabajo la estudiante, realiza seis cuadriculas diseñadas muy ingeniosamente muy marcadas, dentro de estos dibujos ella hace referencia al sueño que tuvo, donde se encuentra sentada sobre la cama pensativa,

		porque al despertar no recuerdava lo que habia soñado, mas en las imágenes, plasma un suseso onírico. Este suceso recurre en la fantasía más se asemeja a lo cómico
Técnica	Dibujo	Ella realiza líneas muy marcadas y delineas con un solo color de color amarillo; trazos rectos para resaltar las viñetas, en los primeros gráficos hace líneas retocadas, realiza trazos dobles, líneas onduladas con un estilo mas personal línea, sineticas expresivas; en la historieta finaliza haciendo líneas suaves y de una misma intensidad con una tonalidad muy suave y casi imperceptible.
Instrumentos	Cartulina, lápiz 2B, Lápices de color	Cartulina de color blando A3 lápiz suave 2B, lápices de color amarillo, borrador, tarjador y regla.
Estilo o tendencia	Naif	Se trata de un género que conecta al autor con su niño interior. Y crea de forma despreocupada y espontánea, fantasiosa, dando a conocer su propia inspiración, sin un proyecto previo del resultado que la estudiante quiere obtener,

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Trabajo:12 título: Las Flores me dan Suerte

Estudiante:

Valoración Ícono—Simbólica

<table>
<tr><th colspan="5">Las flores me dan suerte</th></tr>
<tr><td rowspan="2">SIGNOS</td><td colspan="2">DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO)
MÉTODO: OBSERVACIÓN</td><td colspan="2">DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO)
MÉTODO: INTROSPECCIÓN</td></tr>
<tr><td>SIGNIFICANTE</td><td>DESCRIPCIÓN</td><td>SIGNIFICADO</td><td>INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)</td></tr>
<tr><td rowspan="2">Íconos</td><td>Conejo</td><td>Un animal que es un conejo ergido de perfil</td><td>La niña se simboliza en un conejito.</td><td rowspan="5">Personal. La estudiante cuenta que le gustan los conejitos, porque son animales tiernos y también le gustan las flores, e hizo esta historieta de una anécdota que le ocurrió en un día normal del colegio. Un día hablaba con su amiga y le conto que a ella le gustaban las flores y que las flores le daban suerte entonces sus amigas no le creyeron, pero dice que a ella todo le salía bien por eso las compañeritas, sentían envidia. Un día caminaba detrás de sus compañeras y estas no se dieron cuenta, de que ella iba detras y las escucho decir cosas malas. Todo lo que sus compañeras hablaban, pues en eso momento se dio cuenta, de que ellas no eran sus amigas y hablaban mal de ella a sus espaldas.</td></tr>
<tr><td>Flores</td><td>En la primera viñeta, un recipiente con flores dentro.</td><td>A la conejita le gustan las flores, y dicen que le taren buena suerte</td></tr>
<tr><td rowspan="3">Íconos Simbólicos</td><td>Animales extraños</td><td>En la segunda viñeta dos animales extraños juntos sentados</td><td>Dos animales extraños representan a sus compañeros</td></tr>
<tr><td>Globos y bocadillos</td><td>En cada recuadro formas redondas y ovaladas encima de la cabeza del personaje.</td><td>Representan en palabras y signos lo que la estudiante quiere dar a conocer.</td></tr>
<tr><td>Viñetas</td><td>Tres recuadros separados y diferentes formas</td><td>Son las viñetas y separaciones de escenas</td></tr>
<tr><td>Símbolos</td><td colspan="3">Había una vez, una conejita que le encantaban las flores
¡Que lindas!
Sus amigas le tenían tanta envidia, que le iba todo bien; porque las flores le daban mucha suerte.
¡Esa coneja es muy suertuda ojalá no tendrá tanta suerte!
Que malos son ellos no son mis amigos.</td></tr>
</table>

Interpretación. Se observa un conejo ergidon y de perfil, que representan a la estudienate, mirando a una un objeto que contienen flores en lo que parece ser un pedestal, la estudiante se autorepresenta en un conejo, que se encuentran en dos de las viñetas la estudiante narra que le gustas las flores y dice que le traen buena suerte. En la segunda viñeta dos animales extraños juntos que son de aspecto raro, que la adolecente represento haciendo una copia de dibujos animados que están en los medios de comunicación, simbolizando a sus compañeros. También se observa globos y bocadillos formas redondas y ovaladas encima de la cabeza del personaje. Estas son la representando de forma objetiva sus ideas, dentro están escritas con lo que el personaje quiere manifestar.Tres recuadros separados, sirven para separar las escenas y encerrar un diferente momento de la historieta.

Símbolos. Había una vez, una conejita que le encantaban las flores. ¡Que lindas! Sus amigas le tenían tanta envidia, que le iba todo bien; porque las flores le daban mucha suerte. ¡Esa coneja es muy suertuda ojalá no tendrá tanta suerte!

Que malos son ellos no son mis amigos.

Personal. La estudiante cuenta que le gustan los conejitos, porque son animales tiernos y también le gustan las flores, e hizo esta historieta de una anécdota que le ocurrió en un día normal del colegio. Un día hablaba con su amiga y le conto que a ella le gustaban las flores y que las flores le daban suerte entonces sus amigas no le creyeron, pero dice que a ella todo le salía bien por eso las compañeritas, sentían envidia. Un día caminaba detrás de sus compañeras y estas no se dieron cuenta, de que ella iba detras y las escucho decir cosas malas. Todo lo que sus compañeras hablaban, pues en eso momento se dio cuenta, de que ellas no eran sus amigas y hablaban mal de ella a sus espaldas.

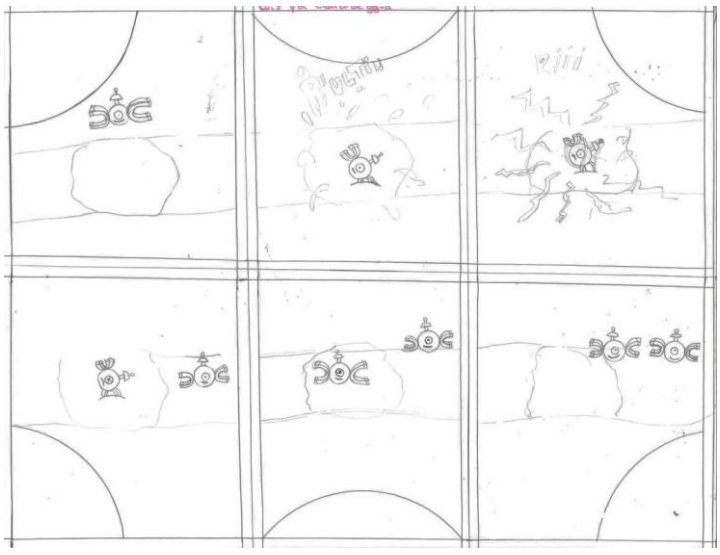
Primer Nivel**:** Análisis **e** interpretación estética

Las flores de me dan suerte		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / Valor**	**Características / Valores Estéticos**
Género	Historieta	Una historieta representada en tres viñetas cuadriculadas, donde la estudiante se representa en un animalito que esta pensativo y triste, porque se da cuenta que las personas que la rodean, no hacen más que sentir envidia por la buena suerte que tiene y hablan mal a sus

		espaldas, del cual ella se siente triste por darse cuenta que todas las personas que creían buenas no lo eran, los animales que ella dibuja están en nuestro contexto y también dibuja animales irreales algo raros de su fantasía. Que los compara con las personas que creía que eran sus amigos.
Técnica	Dibujo	Se observa un dibujo analítico, con algunos detalles y líneas gruesas a veces más gestual, una exageración, no tiene valoración es una línea de una misma intensidad, con un trazo intenso y sobre delineado.
Instrumentos	Lápiz, cartulina A3, borrador y tragador	Lápiz grafito 2B, suave, cartulina de color blanco A3. Tarjador, tarjador y regla.
Indicador	Naif	Esta representación de un animal, la estudiante narra una historia, de su vida personal en donde su idea atraerá cualquier lector con su dibujo inocente que llena pero que a la vez está llena de significados. Cada uno de estas secuencias de imágenes donde da un mensaje. De disconformidad en cuanto a las personas que las rodean.

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica

Trabajo 13 Título Luis y el charco



Estudiante: Cristian

Valoración Ícono—Simbólica

Luis y el charco de Agua				
SIGNOS	**DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) MÉTODO: OBSERVACIÓN**		**DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) MÉTODO: INTROSPECCIÓN**	
	SIGNIFICANTE	**DESCRIPCIÓN**	**SIGNIFICADO**	**INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)**
Íconos	Objeto extraño	En la imagen se observa, dos objetos extraños con forma de despertador.	El estudiante narra la historia de una anécdota y se simboliza en un objeto.	Personal. El alumno cuenta qué el proviene de un lugar lejano y siempre va al colegio a pie, un día retornaba solo distraído a casa, por el mismo camino de siempre, no dándose cuenta que a un paso delante de él, se había formado una especie de charco producto de las lluvias, en donde cayó inevitablemente en ese momento de la caída él tuvo tanto miedo que sintió un estremecimiento en todo el cuerpo que lo asoció como si fuera una especie de descarga eléctrica, cuando él estuvo dentro de esta charca un amigo que iba detrás, viéndole dentro del agua lo ayudo y llegando totalmente mojado a casa.
Íconos Simbólicos	Viñetas	Seis recuadros separados con líneas horizontales y verticales de la misma dimensión, Dibujadas sobre el papel.	Es un espacio escénico recog e una acción dibujada y en ocasiones un texto, por lo que dentro de ella suelen coexistir el lenguaje icónico y a veces también el lenguaje verbal.	
	Onomatopeyas	Y dos de las viñetas letras de gran tamaño que se encuentran dibujadas encima del objeto en acción.	Signos gráficos, de un sistema de escritura, que puede ser percibida por el ser humano mediante los sentidos y que permite representar completament e un evento comunicativo	
Símbolos	P´ultin Riiiiii			

Interpretación. En la imagen se observa, dos objetos extraños con forma de despertador donde el alumno narra la historia y se simboliza en un objeto externo.

Que realiza una acción. También se ve seis viñetas, recuadros separados con líneas horizontales y verticales de la misma dimensión. Dibujadas sobre el papel. Que es un espacio escénico recoge una acción dibujada y en ocasiones un texto, por lo que dentro de ella suelen coexistir el lenguaje icónico y a veces también el lenguaje verbal en combinación de onomatopeyas que son letras de gran tamaño, Signos gráficos de un sistema de escritura, que puede ser percibida por el ser humano mediante los sentidos y que permite representar completamente un evento comunicativo y se encuentran dibujadas encima del objeto en acción.

Símbolos. P'ultin, Riiiiii

Personal. El alumno cuenta qué el proviene de un lugar lejano y siempre va al colegio a pie, un día retornaba solo distraído a casa, por el mismo camino de siempre, no dándose cuenta que a un paso delante de él, se había formado una especie de charco producto de las lluvias, en donde cayó inevitablemente en ese momento de la caída él tuvo tanto miedo que sintió un estremecimiento en todo el cuerpo que lo asoció como si fuera una especie de descarga eléctrica, cuando él estuvo dentro de esta charca un amigo que iba detrás, viéndole dentro del agua, lo ayudo y llegando totalmente mojado a casa.

Valoración Ícono—Simbólica

Luis y el charco de agua		
Dimensión Creativa	**Taxonomía / Valor**	**Características / Valores Estéticos**
Género	Historieta	El estudiante dibuja un objeto, se simboliza haciendo referencia a un hecho que le ocurrió en su vida personal, el objeto que el dibujo, tiene una forma extraña que no tiene ningún tipo de relación en nuestro medio. El estudiante expresa solo una secuencia de imágenes, donde manifiesta emociones de ningún tipo.
Técnica	Dibujo	Este dibujo esta realizado con trazos de líneas sintéticas, que sintetizan las formas, con trazos seguros y directos, líneas continúas de una misma intensidad, la línea continua es ideal para describir adecuadamente dibujos de carácter subjetivo.
Instrumentos	Lápiz, cartulina A3 lapicero negro.	Lápiz grafito 2B, lapicero de color negro, cartulina A3 de color blanco, borrador tarjador y regla.

Indicador	Surrealista	Es este trabajo el alumno a mezclando objetos, sentimientos y conceptos que la razón mantiene separados, de nuestro percibir común, el estudiante a asociado formas libres una imagen que parece haber sido sacado de lo onírico o fantasioso o quizá de algún medio de comunicación solo es una mezcla de formas raras.

1.7. Técnicas de Procesamiento y Análisis de datos cualitativos

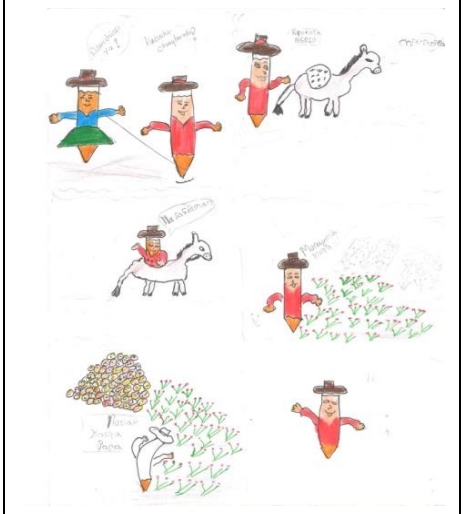
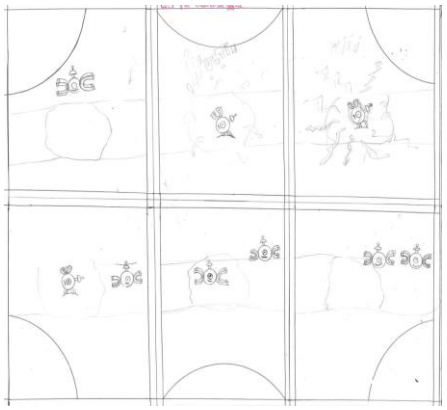
Consiste en describir e interpretar el significado profundo de las categorías, lo que se le denomina "codificación selectiva"

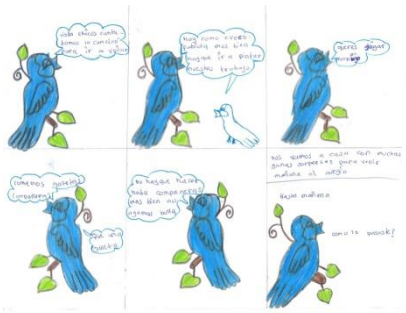
Hernández Samperio, R (2014) Metodología de la investigación. P. 441

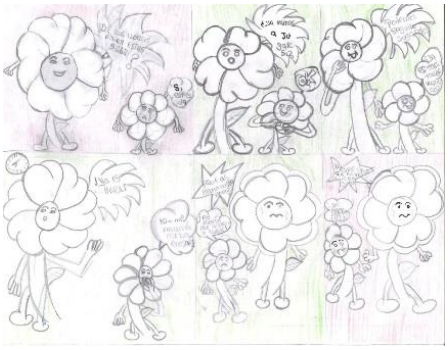
La técnica e instrumentos que se utilizan para la valoración entre categorías tienen un diseño en el cual se ingresan los elementos estéticos categorizados para realizar el análisis entre categorías. El análisis que se hace es en base a la producción estética creativa del alumno durante el desarrollo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

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

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

<table>
<tr><td></td><td colspan="2">PARADIGMÁTICA SIMILITUDES</td></tr>
<tr><td rowspan="3">DIFERENCIAS</td><td>CATEGORÍA</td><td colspan="2">IDEAS ARTICULADAS
ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN</td></tr>
<tr><td rowspan="2">1ª Categoría Objetos Humanizados</td><td> </td><td>  </td></tr>
<tr><td colspan="2">  </td></tr>
</table>

DIFERENCIAS	**CATEGORÍA**	**IDEAS ARTICULADAS** **ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN**	
	Categoría 2° Animales humanizados		

<table>
<tr><td colspan="3">PARADIGMATICA SIMILITUDES</td></tr>
<tr><td rowspan="3">DIFERENCIAS</td><td>CATEGORÍA</td><td>IDEAS ARTICULADAS
ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN</td></tr>
<tr><td>3° Categoría Plantas Humanizadas</td><td>  </td></tr>
<tr><td>4ª Categoría Mixta personas y animales</td><td>

</td></tr>
</table>

Autores	• Maria • Alexandro • Ranaldo • Gabi • Fabiola • Luis Cistian	• Yenifer • Crsitian • Mélany • Reyna • Marilyn • Jhoel

1.7.1. *Segundo Nivel de análisis cualitativo*

CATEGORÍAS			**SIMILITUDES**	
DIFERENCIAS	**Categoría1° Objetos Humanizados**	**OBJETO HUMANIZADO**	**OBJETO HUMANIZADO**	**CONJUNTO DE OBJETOS HUMANIZADOS**
	Categoría 2° Animales humanizados	**INVERTEBRADOS HUMANIZADOS**	**AVE VOLADORA HUMANIZADA**	**GRILLO HUMANIZADO**
		CONEJO HUMANIZADO	**ANIMALES EXTRAÑOS**	**TORTUGA HUMANIZADA**
	Categoría 3° Plantas humanizadas	**FLORES HUMANIZADA**		
	Categoría 4° Animales y personas	**ADOLESCENTE Y AVE**	**NIÑO Y GALLO**	**ADOLESCENTE Y MARIPOSAS**

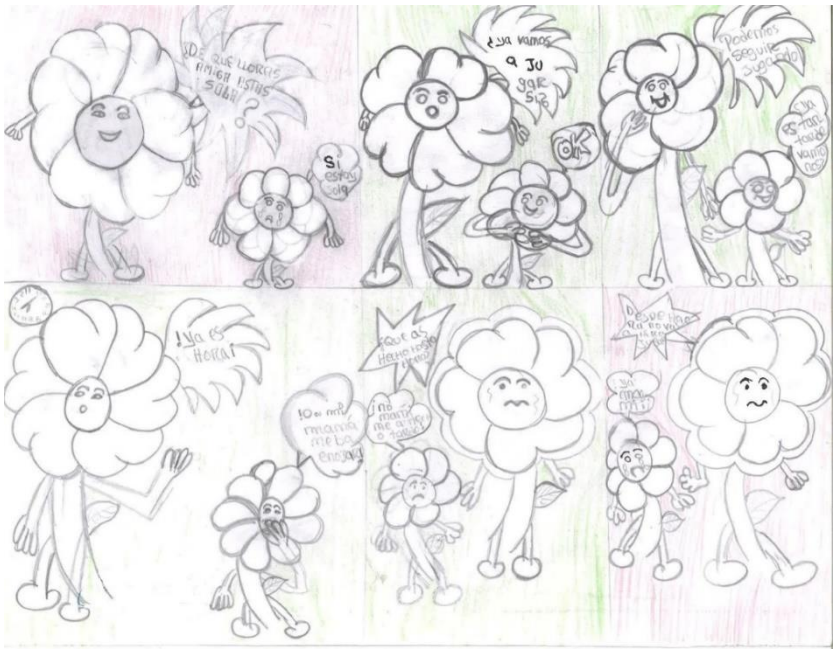
1.8. Técnicas de Procesamiento y Análisis de datos cualitativos

Consiste en describir e interpretar el significado profundo de las categorías, lo que se le denomina "codificación selectiva" Hernández Samperi, R (2014) Metodología de la investigación. Pág. 441

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

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

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

PARADIGMATICA **Elementos no categorizados**	
DIFERENCIAS	**IDEAS NO ARTICULADAS** **ELEMENTOS QUE CARECEN ENTRE SÍ DE ALGO EN COMÚN**
Originalidad **Innatismo**	

Interpretación. - Este dibujo es único se ubica en la tercera categoría, que es la de plantas y flores, es el diseño de la alumna Gaby Ramos Cruz, donde la estudiante nos muestra su gusto por las flores y la naturaleza, que desde mi punto de vista está considerado como un dibujo, la estudiante se identifica con una flor que simboliza la femineidad y lo bello. Las flores contienen órganos femeninos de los que se forman semillas. Por lo general las flores crecen en un grupo organizado y a veces también solas.

De acuerdo a una interpretación psicológica. El dibujar flores y círculos, se puede relaciona con la importancia que uno le da a la belleza de las cosas

simples, los círculos están más relacionados con la maternidad y la necesidad de incorporar cosas en su vida.

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

	Cantidad 13 Muestra Final	%
Categoría 1 Objetos	3	23%
Categoría 2 Animales	6	46%
Categoría 3 plantas	1	8%
Categoría 4 personas y animales	3	23%

La categoría 2 es la que más emergió en la investigación con un 46% de la producción estética.

3.6.4. Interpretación de análisis de categorías

Codificación Axial

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

Causales: Cuando una categoría es causa de la otra.

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

a) Primera categoría: Objetos Humanizados

¿A qué se refiere la categoría?

Los estudiantes les dieron vida a objetos con características humanas, que son objetos que usan en la vida cotidiana.

¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Estos personajes humanizados pueden desarrollar actividades donde se les puede observar con diferentes estados de ánimo como si fueran personas reales personificadas en objetos.

¿Qué nos “dice” la categoría?

Los personajes que los estudiantes representaron, Nos dicen que ellos plasmaron y recrearon un objeto el cual le dieron movimiento, para representar un hecho real o ficticio, realizado por medio de una historieta dibujada.

¿Cuál es su significado?

Son dibujos que simbolizan a personas y a ellos mismos.

b) Segunda Categoría: Animales Humanizados

¿A qué se refiere la categoría?

Son dibujos de animales por lo tanto seres vivos, tienen forma de dibujo animado, pero con características humanas, que actúan como personas reales.

¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Los personajes nos muestran actitudes en algunos casos graciosas, tristes y contentas, donde podemos observar que los estudiantes desarrollaron su imaginación manifiestan sus deseos, sentimientos y sus emociones, atravesó de los dibujos de historietas.

¿Qué nos "dice" la categoría?

Que en la creación de estos personajes los estudiantes nos muestran su capacidad de imaginación divergente.

¿Cuál es su significado?

Es un recurso que ayuda a comprender la realidad, proveniente de la imaginación y el razonamiento de la abstracción.

c) Tercera Categoría: Plantas Humanizadas

¿A qué se refiere la categoría?

A plantas y seres vivos

¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Las plantas nos aportaran su amor, sus vibraciones y su belleza

¿Qué nos "dice" la categoría?

Sensaciones, de colores y formas que irradian frescura el entorno de la estudiante, que se identifica con el género femenino y la fragilidad de una flor.

¿Cuál es su significado?

Es un símbolo femenino, de felicidad, pero narcisista. Significa lucir, mostrar, adornar. Romanticismo, preocupaciones sentimentales, afectividad, necesidad de reconocimiento.

d) Cuarta Categoría: Animales y Personas

¿A qué se refiere la categoría?

Esta categoría refiere a animales y personas, que están en contacto.

¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Los seres humanos tienden a compartir una serie de características distintivas inherentes, que incluyen formas de pensar, sentir y actuar en el medio en el cual se desenvuelven, mientras que el de los animales entre otras cosas, que su conducta está gobernada fundamentalmente por el instinto; es decir, por un conjunto de impulsos que condicionan las reacciones del animal frente a determinados estímulos.

¿Qué nos "dice" la categoría?

Que somos seres vivos que habitamos en el planeta tierra; pero ellos son del reino animal; y nosotros somos seres humanos. Que estamos en constante contacto con muchos de ellos, ya que son animales inofensivos.

¿Cuál es su significado?

Los animales dibujados son en función a su edad. Dibujaron aves y mariposas que suele ser propio de la adolecencía y su deseo de ser libres.

1.9. Análisis e interpretación pedagógica de la investigación

Actos y comportamientos específicos durante el aprendizaje:

3.6.5. Acontecimientos:

Durante la primera sesión de clase, al momento de ingresar al salón los estudiantes se mostraron inquietos acerca de la nueva docente del área de arte, se procedio conla primera etapa formal de inicio de sesión produciendose la presentación con una dinámica, en la primera clase no se sentían en confianza de realizar expresiones faciales. Cabe señalar que la expresión facial junto a la mirada es importante, pues nos posibilita mostrar los diferentes tipos de emociones y estados de ánimo en el que se encuentra la persona, es decir el movimiento de la cara con algún tipo de expresión son básicos para conseguir una mejor lectura visual.

En este sentido usamos diferentes estrategias con los estudiantes procurando que que se desenvuelvan.

En la segunda sesion los estudiantes se negaron a realizar los ejercicios y propusieron pintar un dibujo libre, algunos no quisieron realizar los dibujos, ya que decían que el dibujo no era importante para ellos, que no estudiarían esa carrea entonces propusimos una didáctica diferente precisando que el conocimiento es integral que no solo otras materias son más importantes, lo importante es conocer y experimentar, porque el conocimiento nos hace libres el dibujo la pintura hace que desarrollemos la sensibilidad. Habiendo escuchado la explicacion trataron de esforzarse un poco más al momento de hacer los ejercicios prácticos. En la tercera clase, su interés se enfoco en observar las figuras, eso fue interesante a la vez, porque al observar los dibujos, ya podían interpretar lo que trataba de decir algunos dibujos que se hicieron en la pizarra, solo mirando los gestos faciales y movimientos corporales lo más interesante fue que tras la ejemplificación se pudieron ayuda al momento de realizar las historietas y viñetas, nada convencionales.

En la cuarta sesión se realizaron dibujos en la pizarra, algunos estudiantes refutaban y decían que el dibujo que ellos hicieran no les saldría igual que el los ejemplos. Entonces se explico que no era importante que les saliera igual que el dibujo de la pizarra, que nada de lo que ellos hagan estaba mal, lo importante es que sus dibujos eran mas expresivos e ingenuos y se prosiguio con los ejercicios y ejemplos, empezamos a realizar muchos círculos y figuras geométricas que es la

base del dibujo, lográndose el objetivo y quedando satisfechos nuestros estudiantes.

3.6.6. Actividades:

Primera sesión de clase. - Con los alumnos del segundo grado ‘‘A”, se realizó el 12/04/2018 a las 11:40 hasta las 12:50 de la mañana, primero la presentación con el docente principal de aula y seguidamente con los estudiantes. Iniciandose la primera clase con un pequeño juego con intención de despertar el interes sobre elos temas a trabajar con la dinámica la papa se quema. Que consiste en lanzarle una pelota de trapo de manera indistinta, produciéndose la presentación individual y asi sucesivamente. Tambien se pudo observar en un papelote adherido a la pared sus reglas de convivencia, así que las repetimos para usarlas en cada una de las sesiones de aplicacion.

Entonces iniciamos la clase preguntándoles ¿qué opinaban acerca del dibujo? ¿Qué diferencia hay entre trazo línea forma, dibujo? Produciéndose un conflicto cognitivo e identificaron las líneas horizontales, verticales, paralelas, oblicuas, rectas, curvas, circulares. Entonces pasamos a hacer la diferencia de trazo línea y forma dibujo.

- Trazo: Línea o raya hecha al escribir o dibujar.
- Línea: Sucesión continúa de puntos en el espacio. Verticales, horizontales, oblicuos.
- Forma: Es una representación que define objetos en el espacio. Ejemplo Círculos, cuadrados, triángulos, óvalos, cilindros.
- Dibujo: Es el lenguaje universal, ya que sin mediar palabras es posible transmitir ideas de modo gráfico que resulten comprensibles para todos

Todos estos elementos forman parte del dibujo, de esta manera se recuperaron saberes previos de los estudiantes; y se les enseño a diferenciarlas.

En el desarrollo realizaron tipos de líneas que cada uno individualmente hizo, creando formas diversas e indistintas, para hacer volar su imaginación creadora y no debían repartirse ni copiarse uno del otro:

Ejercicios, Realiza diseño de líneas rítmicas ejemplos: líneas con rectas, líneas en Zig. Zag, líneas con espirales, líneas con curvas, líneas cerradas, líneas onduladas.

Los estudiantes conjuntamente con el docente realizamos los ejercicios de líneas, estos nos servirán en el proceso para desarrollar de nuestro objetivo.
En una hoja blanca realizamos también trazos sueltos, trazos cortos, trazos irregulares, trazos rígidos, remarcados, arañados, estáticos, ejercicios de trazos aleatorios y que la mente lo complete.
Segunda sesión de clase
En la primera sesión de clase, ya habiendo detectado algunas dificultades en cuanto a la seguridad de línea en hacer los ejercicios sueltos la línea que trazaban aun no dura, entonces realizamos ejercicios con la muñeca haciendo círculos imaginarios en el aire, antes de trazar cualquier imagen en la cartulina. Así pasamos a construir diferentes estados de ánimo como el de un hombre joven sonriente, de una mujer intelectual, de un niño comiendo un helado, de un hombre malo, de un hombre preocupado, de un hombre molesto de un hombre llorando y la de un bebe.
Los alumnos realizaron el ejercicio utilizando círculos y lo hicieron con bastante esmero, pasamos a realizar tipo de manos, tipos de bocas como bocas sonrientes, tristes, de susto etc.
Seguidamente hicimos expresiones de miradas, ojos llorosos contentos preocupados, sorprendidos, molestos. Formas de retratos, con círculos, cuadrados, triángulos, rectángulos. Seguidamente pasamos a hacer ejercicios, donde hicieron dibujos, utilizando el patrón de un círculo, y una línea guía.
Moviéndolo en diferentes posiciones, logrando diferentes expresiones faciales, con trazos sueltos y simples.
Al final de la clase todos hicieron el trabajo sin ninguna dificultad. Se les dejo una tarea para casa que consistía en que pensaran en algún “animalito u objeto” que les auto representara y que ese animalito hable por ellos.
Tercera sesión de clase.

Empezamos con el calentamiento de la muñeca; seguidamente me recordaron la tarea que se les dejo, Presentaron al personaje que habían elegido para contar alguna historia que a ellos les plazca, por el trabajo es totalmente libre, pero siguiendo la secuencia de la historieta, entonces se les mostro algunos

dibujos de movimientos de personas en forma se siluetas, dibujas en la pizarra, para motivarlos.

Realizamos que son las onomatopeyas, que necesitarían para la contrición de su historieta en caso que lo hagan con sonidos:

Conté una adivinanza en base a onomatopeyas.

- Onomatopeya. - es la imitación lingüística o representación de un sonido natural o de otro acto acústico no discursivo.

Es la imitación o recreación del sonido de algo en el vocablo que se forma para significado o vocablo que imita o recrea el sonido de la cosa o la acción nombrada. Ejemplos típicos de onomatopeyas son «boom», «clip», «pan», «toca», «Bing», «clic», «pum». También pueden ser casos para referirse a fenómenos visuales como «zigzag».

Hicieron ejercicios para despertar su creatividad, en una viñeta se dibujó un personaje bañándose en el pizarrín, en la siguiente viñeta el mismo personaje resbalase en un jabón, tercera viñeta se dejó en blanco. Ellos debían completar la siguiente imagen con diferentes posibilidades que ellos quisieran, entonces realizaron diferentes escenas. El siguiente ejercicio se les dijo que cerraran los ojos imaginen como sería un niño que se había caído por algún motivo, en la siguiente escena ellos hicieron diferentes propuestas como se había caído, porque se resbalo con una cascara de plátano o que se resbalo en un jabón o que se resbalo con una patineta etc. seguidamente que pasen a dibujar lo que habían pensado. Prosiguiendo con la clase pasamos a realizar.

- Que es una viñeta. -La viñeta, por lo tanto, es el cuadro que representa un instante o momento de una historieta. Suele considerarse como la representación pictográfica del mínimo tiempo o espacio significativo. Por lo tanto, es la unidad mínima del montaje de la historieta o cómic.
- Globos o bocadillo. - Se trata de un indicador fonético con múltiples formas posibles, aunque predomina la de óvalo, y que apunta a un personaje determinado, al cual se atribuye su contenido sonoro.
- Contorno. La forma exterior del bocadillo puede ser muy variada. Predominan los formatos raros, pero también los hay cuadrados, rectangulares, dentados... La elección de estas formas no es arbitraria,

sino que obedece a la intencionalidad del autor: la forma contribuye a adjetivar de una manera u otra el contenido del bocadillo. Algunos ejemplos son:

- Globo que chorrea - Indica "frío" o "miedo", "terror".
- Globo con línea temblorosa - Indica "pánico".
- Globo que imita una nube - Indica "ensoñación", "sueño", "pensamiento".
- Globo punteado o de línea discontinua - Indica "susurro", "voz baja". Y muchos más.
- **Cuarta sesión de clase**
- Entonces la historieta es: Relato o historia explicada mediante viñetas o recuadros que contienen ilustraciones y en el que algunas o todas las viñetas pueden contener un texto más o menos breve. La historieta gráfica o cómic consiste en la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se complementan con un texto escrito. También hay historietas mudas, sin texto

La última clase ya habiendo conocido todos los elementos que conforma una historieta, pasamos a realizar el trabajo final que era la construcción de la historieta con el personaje que a ellos los representa o que habían elegido. Que ese personaje narre por medio de la secuencia una de sus anécdotas, o algo que ellos deseaban contar, por medio de dibujos secuenciales.

Realizaron el proceso muchos de ellos hicieron, historietas cortas; entonces; se verificó individualmente el trabajo pase por sus sitios, para preguntar si tenían alguna duda:

El trabajo que realizaron los estudiantes fue muy creativo, las historietas que narraron fueron de inspiración propia, con resultados satisfactorios. Seguidamente a recoger los trabajos realizados y categorizarlos.

Con la ayuda del docente de aula, elegimos los trabajos terminados, se pasó a entrevistar a los estudiantes que habían terminado su trabajo:

3.6.7. Estrategias, prácticas o tácticas

Lo importante de plantear aprendizaje por medio de historietas, es conllevar una aventura de manera que los alumnos logren generar, imaginar o crear con una

trama interesante de forma dinámica, contar una historia por medio del lenguaje escrito e ilustrado, crea un ambiente de aprendizaje más motivador para el lector.

En cuanto al contenido, surgió la necesidad de ampliar su imaginación haciendo ejercicios creativos. En este sentido se decidió por los conceptos, revistas dibujos cuentos, que hicieran que el trabajo se realice con energía, ya que esto potencia al momento de plantear un problema en cuanto a su proceso de aprendizaje o al de realizar un dibujo. Cabe destacar que en la primera clase se utiliza la historieta propiamente dicha luego de abordar los conceptos de Trabajo. Creemos que abordar conceptos previamente, hace que el desarrollo de la práctica, sea más productiva. Lo que redundará y será mejor entendido en el transcurso de la vida estudiantil del alumno en una sociedad minada de información, divulgación y opinión. Donde no existe la práctica. Conviene resaltar que el uso de los motivos humorísticos en las clases de arte, hacen que el alumno se sienta más motivado y con buen humor y las clases no parezcan aburridas. La historieta que presentan, muestra cómo se puede aprender todo de manera visual y sencilla, y a veces sin necesidad de que la historieta lleve texto ya puedes deducir lo que quiere darte a conocer.

3.6.8. Estados:

Es claro también que la diferencia entre estos dibujos tiene una relación directa con la edad, sus dibujos fueron más realistas en este entender, los alumnos realizaron y se identificaron con personajes de animales objetos e insectos que, si existen en nuestro entorno cultural, el cual les dieron vida y también algunos estuvieron influenciados por dibujos de fantasía que los medios de comunicación les influye.

3.6.9. Significados:

En las primeras clases desarrollamos ejercicios de soltura en los dibujos, para que su línea sea más segura, también realizamos ejercidos de expresiones de estados de ánimo, posiciones de cuerpo y algunos dibujos de memoria que ellos mismos crearon, para que su trabajo sea más variado espontaneo y creativo.

3.7. Participación:

Las intervenciones realizadas por los alumnos, mientras se dictaba la asignatura se realizó de manera ordenada. Al formularles las preguntas, hubo participación de la mayoría de los alumnos

Por otro lado, los alumnos hicieron comentarios coherentes, fundamentados y preguntas acertadas. Del tema que se dictó. Las notas que escribieron en su cuaderno acerca del curso lo realizaron construyendo de manera coherente todas las ideas que previamente recogimos de saberes previos.

3.7.1. Relaciones o interacción:

La relación del profesor alumno; alumno y profesor y de alumnos a alumnos, se llevó a cabo con éxito por el hecho de que se estuvo en constante contacto y se dé convivio de forma armónica, cada alumno demostró respeto y se respetó las normas de convivencia.

3.7.2. Condiciones o limitaciones:

En el proceso de enseñanza el aprendizaje en el aula, los alumnos reaccionaron ante algunas dificultades que se les presento en el momento de empezar a dibujar, manifestando que no sabían dibujar, y de que no les saldría el dibujo igualar ejemplo. Esto se superó en el trascurso de las siguientes sesiones, pero la mayor dificultad fue el tiempo que era limitado, dos horas en una semana, ya que el colegio se encuentra con jornada de laboral completa, no se les pudo citar a los estudiantes en un horario libre, para que concluyeran sus dibujos de historieta, quedando inconcluso muchos de ellos, cabe mencionar que dos alumnos faltaron a clase.

3.7.3. Consecuencias: ¿Qué sucede si…?

¿Qué hubiera pasado si el curso de arte tendía más horas a la semana? ¿Qué hubiera pasado si los alumnos dibujaban sus historietas sin haber tenido un conocimiento previo del tema?

3.7.4. Entornos:

El aula donde se realizó la muestra, al principio encontré a los alumnos con bastantes preguntas curiosas e inquietos por aprender y realizar los trabajos que se le les había propuesto, pero uno que otro no quiso trabajar, manifestando que aún no contaba con los materiales, pero se les proporciono a cada uno material para

que trabajen libremente y eso no fue impedimento para que las clases se desarrollen con normalidad.

3.7.6. Reflexivo:

Es frecuente encontrarse con estudiantes que, a pesar de estar cursando el área de arte, le tienen fobia a dibujar, o menosprecian lo que hacen, además, algunos la consideran ajena a la carrea que estudiara, refieren que es sin importancia o sin relación. Entre sus argumentos están: que el arte no tiene relación con la realidad, la cotidianidad o la vida diaria y menos está presente en lo que ellos van a ejercer en su vida profesional. Preocupados por la apatía que la mayoría de los estudiantes que ingresan a la Universidad. Los padres les exigen aprender otros cursos que según ellos son los más importantes. Sin saber que la enseñanza debe ser integral. El arte es una de las manifestaciones más elevadas de la actividad humana mediante el cual se expresa una visión personal y desinteresada, que interpreta lo real o imaginario con recursos plásticos, lingüísticos o sonoros en este entender, se ha establecido las causas más relevantes que interfieren en el enseñanza aprendizaje: causas inherentes a los profesores que orientan la asignatura ya que una gran mayoría no tienen claridad en el objetivo del curso ni de su importancia en la formación del estudiante; su metodología, que generalmente es repetitiva y centrada en el docente y no le permite al alumno hacerse partícipe de su aprendizaje, contextualizar conceptos, ni relacionarlos con otras asignaturas de arte. La exclusión del arte en la educación media ha hecho que la mayoría de estudiantes lleguen a no valorarlo.

CAPITULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1Presentación de resultados

4.1.1Resultados de análisis semiótico – estético

A. Primer nivel de investigación categorización por (similitudes)

Hernández Sampieri, R (2014) Metodología de la Investigación pág. 423

a) Primera categoría: Objetos Humanizados

En esta categoría se encuentran personajes, los cuales son objetos, íconos que simbolizan a personas adultas o niños, donde los estudiantes le dieron vida y estos puedan contar su historieta, esta categoría corresponde a tres obras: una niña, dos personas adultas, y un objeto extraño en forma de despertador. Todos ellos tienen similitud en el género.

b) Segunda Categoría: Animales Humanizados

En la segunda categoría se encuentran seis personajes de animales, que los estudiantes buscaron y lo recrearon para que sean un ícono que los simbolice, la primera historieta refiere a pequeños invertebrados, la segunda historieta se trata de un ave, otro estudiante, dibuja aun grillo, seguidamente la siguiente estudiante gráfica, un conejo, en quinto alumno, dibuja seres extraños que se asemejan a insectos voladores, y el ultimo alumno grafica a una tortuga. Todos estos estudiantes buscaron un ícono en forma de animal que les auto represente y los simbolice también para contar su historieta de fantasía o real.

c) Tercera Categoría: Plantas Humanizadas

En la tercera categoría sucede algo singular, porque una única estudiante elige ser simbolizada en una flor, donde en la historieta se observan que la estudiante representa a tres personajes que son de la misma especie y lo peculiar, es que los tres personajes son de sexo femenino.

d) Cuarta Categoría: Animales y Personas

En esta categoría donde podemos observas que se existen historietas de animales junto a personas, realizando actos cotidianos: se muestra dibujos de una mujer adolescente y un ave, un niño y un gallo, por último, una niña y mariposas, las tres historietas tienen similitudes. Hay una interacción de animales y personas.

4.1.2. Resultados del análisis pedagógico

- **Recolección de la información cualitativa de los valores estéticos del dibujo de historietas que realizan los estudiantes.**

Se recogió los datos de cada dibujo, para analizar cada muestra, esto se desarrolló mediante el instrumento (cuaderno de campo) que permitirá analizar cada dibujo de acuerdo a sus características.

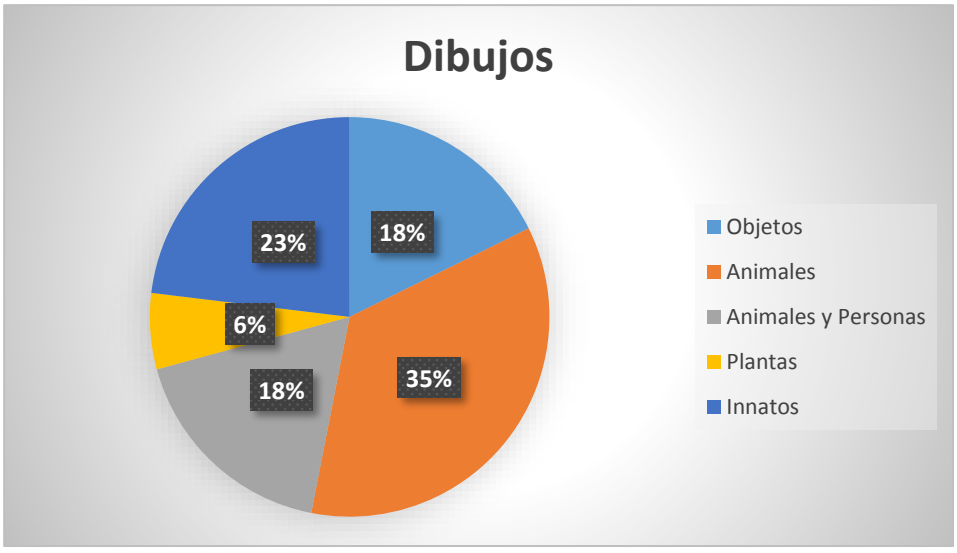
- **Identificación de originalidad.**

En respuesta al pensamiento y análisis gráfico, en base a la agrupación de elemento no categorizado tenemos el siguiente cuadro.

4.1.3. Resultados de análisis estadísticos

Como emergen las categorías

Categoría	N° de Dibujos
Objetos	3
Animales	6
Animales y personas	3
plantas	1
Innatos	4



En la interpretación de los datos respecto al análisis de categorías tenemos el siguiente resultado: La categoría animales muestra un 35% de preferencia por los estudiantes, en la categoría objetos tenemos 18% mientras en la categoría animales y personas tenemos 18% de preferencia asi mismo en la categoría plantas tenemos 6 % y finalmente solo el 23% de alumnos son innatos, alumnos que realizaron trabajos más allá de toda expectativa

4.1.4. Conclusiones

Con respecto al ámbito de estudio se pudo observar que los estudiantes son de lugares alejados del distrito de Tinta, pero del mismo contexto socio cultural, cuyas edades oscila entre los 11 y 12 años, la mayoría se traslada cada día de lugares alejados permitiendo que el nivel de imaginación sea más diverso y nos relaten a través de sus dibujos diferentes vivencias.

- Se aplico la técnica de Robín Hall en las sesiones de clase permitiendonos la construcción de historietas a través del dibujo, por consiguiente, la investigación realizada concluye de manera satisfactoria con la aplicación práctica de los métodos de enseñanza de la historieta, permitiendo superar las dificultades que tienen los estudiantes en la creación de secuencias narrativas, donde representan escenas, formas, paisajes, personas y objetos humanizados, reales o imaginarios a partir de sus propias experiencias.
- Por medio del dibujo de historietas se permitio el desarrollo de la expresión creativa durante las sesiones del curso de educación por el arte, convirtiéndose en una experiencia positiva para los estudiantes quienes, por medio del dibujo de historietas exteriorizaron sus emociones de manera creativa. En tal sentido esta investigación permitio demostrar que el dibujo de historieta fomenta la iniciación artística.
- Se tomó la muestra gráfica, donde los estudiantes describen relatos, situaciones, ocurrencias de su vida cotidiana del cual ellos se valen para expresar sus sentimientos y emociones. Tambien se pudo observar la valoración a esta experiencia catalogándola como positiva pues coadyuva a la capacidad creadora de cada estudiante por medio del dibujo de historietas.
- Se analizó la muestra procediéndose con todo el proceso seleccionando 13 trabajos para el estudio semiótico, análisis e interpretación de los valores estéticos de la historieta, utilizando los instrumentos aplicados en la investigación.

4.1.5. Recomendaciones

- Se recomienda a los docentes de la asignatura de educación por el arte, contribuir con nuevos métodos que despierten el interés de los estudiantes, con la finalidad de mejorar los procesos de enseñanza aprendizaje, aplicando nuevas estrategias didacticas que faciliten el mejor desempeño de los estudiantes para lograr un mejor resultado educativo.
- A los docentes en la I.E. impartir nuevas experiencias didácticas alternativas en vez de seguir de manera enciclopédica los contenidos, como por ejemplo añadiendo el aspecto lúdico, música, improvisar nuevos espacios diferentes a la sesión de clase tradicional, donde puedan crear experiencias nuevas.
- Tambien se recomienda a los docentes ayudar a los educandos a desarrollar el pensamiento crítico analitico, permitiéndoles indagar más allá de su entorno, así mismo a la información que tiene mediante la tecnología como la política, economía, música, arte, cultura y la educación, entre tantas otras dimensiones, que están implícitas en la realidad social de su contexto para que estas sean fuente para la creación de historietas.
- Se recomienda a los docentes poner enfasis en el estudio de los elementos que componen el dibujo de esta forma se lograra comprobar la influencia que tiene el dibujo de la historieta como una herramienta de creación.

4.1.6. Referentes Bibliográficos

Acevedo, J. (1992). *Para hacer Historietas.* Madrid: Popular.

Barriga Monroy, M. L. (2012). *La investigación en Educación Artística.* Bogotá, Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.

Bayer, R. (1898-1959). *La Historia de la Estética.* Francia: Estampa.

Bednarik, R. G. (1998). *Los Primeros Testimonios del Espiritu Creador.* Madrid : El Correo de la Unesco.

Cadavid, J. I. (22 de febrero de 2002). *Universo y Muestra*. Obtenido de http://www.catedraderamiro.blogspot.com

Cassirer, E. (1943). *Filosofia de la Ilustración.* Barcelona, España: Indubuilding.

de Bono, E. (1999). *La creatividad como recurso. Gestión.* Republica de Malta: Paidos.

Días Padilla, R. (2007). *El Dibujo al Natural en la Post Academia, Paul Valéry.* Madrit, España: AKAL.

Ecco, U. (1946). *Semiótica 1.* Madrid, España: Océano.

Ferré, L. (1949). *Los Valores Etéticos en la Filosofía Aristolética.* Argentina, Tomo 3: QÑ.

Freeman, T. (1957). *Conceptos de la interpretación.* Estados Unidos: Third.

Gasset, J. O. (1961). *El Concepto del ValorJosé Ortega y Gasset,Luis Villoro y Fernando Savater*. -: Savater.

Gubern, J. M. (1988). *Los Comics en Holliwood.* Barcelona .

Guerra, B. (2001). *La Historieta Como Medio de Enseñanza.* Caracas: Tesis.

Hall, R. (1999). *El Dibujo Humoristico.* España: Parramon S.A.

Huanca Barrios, E. (2008). *La historieta para el Desarrollo de la Imaginación en los Alumnos del Colegio "Sagrado Corazon de Jesus"* . Cusco: Tesis.

Kandinsky, V. (1995). *Punto y Linea sobre Plano.* Paris: Paidós SAICF.

León Maristany, E. A. (7 de Setiembre de 2015). *Filosofía del arte en las artes plásticas*. Recuperado el 18 de Marzo de 2017, de http://esteticamar.blogspot.pe/

Libro de Creatividad ;¡Q´Buena Idea! (s.f.). Planeta.

Masotta, O. (1970). *La Historieta en el Mundo Moderno.* Barcelona, España: Paidos.

Moreira, M. A. (2000). *Aprendizaje significativo: teoría y práctica.* . Barcelona: Visor.

Onofre, D. M. (2003). *Construcción Narrativa en la Historia Oral.* Bogotá, colombia: Nomadas.

Onofre, D. M. (2003). *Construcción Narrativaen la Historia Oral.* Bogotá, colombia: Nomadas.

Palacios Barraza, M. (2016). *Valores Estéticos La belleza.* México: Universidad Autonoma.

Palacios Barraza, M. (2016). *Valores Estéticos La Belleza.* Mexico: En Edamsa Impresiones S.A.

Ramon, R. B. (24 de 01 de 2011). El arte pictórico naif y el deporte. *Apunts Med Esport*, págs. :143-148.

Reidl Martínez, L. (2012). *Marco Conceptual en el proceso de Investigación.* México D.F: UNAM.

Rodríguez Etrada, M. (1995). *Psicologia de la Creatividad.* Mexico: Pax Mexico.

Salmerón, M. (2010). *Lo feo en general y lo feo en Hegel y Rosenkranz.* Universidad Autónoma de Madrid: Revista Internacional de Filosofía.

Sánchez Vázquez, A. (1992). *Invitación a la Estética.* Mexico: Grijalbo.

Santayana, G. (2006). *¿Qué es la Estética?* España: Revista de estética y teoría de las artes, N-4, 2006, p. 70-76.

Siles, F. R. (2015). *Deporte y Naturaleza. El dibujo del deporte al aire libre por los estudiantes de Educación Secundaria.* Barcelona España: Tesis.

Valcárcel, D. M. (2006). *Génesis y Evolución del Concepto y Enfoques sobre el Desarrollo* . Lima: investigación.

Wikipedia. (11 de septiembre de 2018). *La enciclopedia libre*. Obtenido de Viñeta.: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Vi%C3%B1eta&oldid=110561192

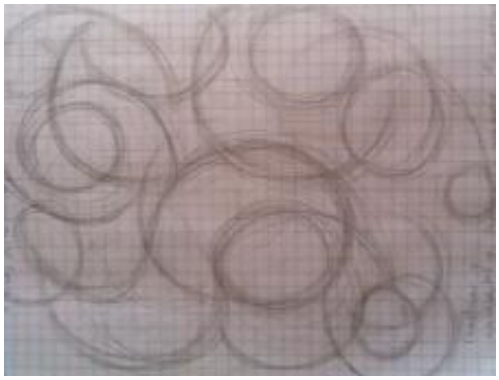
Wikipedia, C. d. (2018). *Wikipedia, La enciclopedia libre*. Obtenido de Denominaciones: https://es.wikipedia.org/w/index.php?title=Historieta&oldid=110311108.

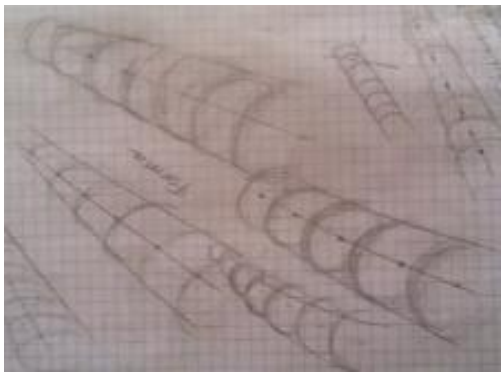
ANEXOS

APÉNDICE A

Fotografías del Proceso de Investigación. Fotos tomadas por el investigador

Primera sesión de clases





Primera sesión de Aprendizaje, ejercicios creativos.

Sesiones desarrollas de expresiones de ojos en clase
Sesiones desarrollas de expresiones faciales y estados de animo
Desarrollo de 4 sesione clase

Estudiante Desarrollando una clase de dibujo

Desarrollo de clase tipos de movimientos corporales

Alumnos desarrollando un día de clase

APÉNDICE B

A) Instrumento de Valoración Estética

Valoración por indicadores estéticos

Indicador Estético	**Valor Estético**	**Interpretación**

APÉNDICE C

B) Instrumentos de Valoración por Categorías

Proceso de análisis gráfico en base a agrupación de elementos categorizarles

CATEGORIZACIÓN PARADIGMATICA				
PARADIGMA		IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN SIMILITUDES		
DIFERENCIAS				
AUTOR				

APÉNDICE D

C) Instrumento de Valorización de elementos no categorizados

Proceso de análisis gráfico en base a agrupación de elementos no categorizarles

ELEMENTOS NO CATEGORIZABLES			
DIFERENCIAS	IDEAS NO ARTICULADAS ELEMENTOS QUE CARECEN ENTRE SÍ DE ALGO EN COMÚN		
INNATISMO ORIGINALIDAD			

GLOSARIO

Bocadillo: Véase globo.

Comic: Tebeo.

Cartucho: superficie acotada a modo de viñeta, ocupada tan solo por un mensaje verbal.

Código: Conjunto de signos utilizados para construir un mensaje.

Códigos cinéticos: Repertorio de signos que utiliza el tebeo para expresar movimiento.

Cuadro: Viñeta.

Decodificación: Proceso de transformación de un determinado código en otro distinto, respetando el contenido de la comunicación. También puede referirse a la interpretación de un mensaje.

Delta: Fragmento direccional del globo, que suele indicar a qué personaje hay que atribuir el texto.

Expresión: La representación de un objeto se encuentra siempre adjetivada o modificada por una serie de aspectos, tales como su nivel de iconicidad, encuadre, etc.; esta adjetivación global se denomina expresión.

Fumeteo: Tebeo.

Gestualidad: adjetivación o expresión de un personaje efectuada por medio de gestos.

Globo: Superficie sobre la que se inscriben los parlamentos de los personajes en la viñeta.

Historieta: Tebeo. Puede referirse también a un episodio completo narrado en forma de tebeo.

Iconicidad, niveles de: realismo o similitud perceptiva entre el objeto representado y su representación. El nivel de iconicidad de una fotografía, por ejemplo, normalmente es mayor que el de una caricatura.

Icónico: que hace relación a la imagen

Icónico adjetivo: Representación y expresión.

Icónico sustantivo: Representación y expresión.

Interacción verbo icónico: Un mensaje verbo icónico no es igual al mensaje verbal más el icónico presentado. Lo verbal y lo icónico interaccionan entre sí,

recortando o reforzando su sentido. A este fenómeno de refuerzo o recorte se le llama interacción verbo icónica.

Línea de inductividad: Línea de lectura del tebeo, determinada por el seguimiento izquierda-derecha y arriba-abajo.

Onomatopeya: Imitación mediante formas verbales de sonidos reales.

Persuasión oculta: se habla de persuasión oculta cuando se intenta introducir una información o desarrollar una actitud en el espectador de modo encubierto.

Plano: Delimitación del espacio total supuesto que se realiza en la viñeta en función de sus límites. El continuo que supone el acercamiento del punto de vista suele considerarse referido a cinco situaciones tipo: plano general, plano entero, plano americano, primer plano y plano detalle.

Receptor: Se denomina así el organismo al que, en los procesos de comunicación, llegan las señales y las decodifica. De tal modo, el auricular de un aparato telefónico es receptor, puesto que las señales eléctricas que recibe las decodifica en señales auditivas.

Representación: Hace referencia al objeto que se presenta a través de un procedimiento icónico, al margen de las posibles adjetivaciones que pueden afectar al mismo.

Semiótica: Conjunto de normas o reglas que rigen la relación existente entre signos, objetos y situaciones.

Signo: Objeto o acontecimiento que sirve para transmitir pensamientos.

Silueta (del globo): límite exterior del globo.

Texto: Cuya misión es reducir la indeterminación de una imagen que no es suficientemente expresiva.

Tira: Episodio breve narrado en forma de tebeo que generalmente se publica en la prensa diaria.

Viñeta: Superficie acotada en la página de un tebeo sobre la que se realiza la representación de un plano.

Vestuario: Repertorio de gestos básicos utilizados en el tebeo.