

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

**UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO
Vicerrectorado de Investigación
Facultad de Educación Artística**



**Interpretación de valores estéticos que estimularán la creatividad
de los estudiantes en el aprendizaje del dibujo humorístico a
través del dibujo animado en el 4to grado de secundaria de la
institución educativa Uriel García**

Asesor de Especialidad :Mg. YOHN AUGUSTO LASTEROS HOLGADO
Asesor Metodológico :Dr. ENRIQUE ALONSO LEON MARISTANY

Tesis presentada por la bachiller:

THAYSHI JESSICA CHIPANA OLIVERA

Para optar al Título Profesional de Licenciada en:
Educación Artística.

Cusco, 2022



Anexo N° 01

INFORME DE ORIGINALIDAD

EL QUE SUSCRIBE, ASESOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TESIS TITULADO	
Interpretación de valores estadísticos que estimularan la creatividad de los estudiantes en el aprendizaje del dibujo humorístico a través del dibujo animado en el 4to grado de secundaria de la institución educativa Unal García	
Presentado por:	Thayshi Jassica Chipama Olwara DNI, N°: 77903891
Para optar el título profesional/grado académico de:	Licenciado en Educación Artística
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por	(X) veces
Mediante el Software Antiplagio y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de	(25) %

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

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

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

Firma John Augusto Lasteros Holgado



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

Post firma JOHN AUGUSTO LASTEROS HOLGADO

DNI, N°: 23930343 Apellidos y nombres

ORCID del Asesor 0009-0004-8539-2708

Se adjunta:

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

Interpretación de valores estéticos que estimularán la creatividad de los estudiantes en el aprendizaje del dibujo humorístico a través del dibujo animado en el 4to grado de secundaria de la instituci

INFORME DE ORIGINALIDAD

27%

INDICE DE SIMILITUD

27%

FUENTES DE INTERNET

2%

PUBLICACIONES

10%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	9%
2	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	2%
3	www.summapsicologica.cl Fuente de Internet	1%
4	www.scribd.com Fuente de Internet	1%
5	idus.us.es Fuente de Internet	1%
6	cybertesis.unmsm.edu.pe Fuente de Internet	1%
7	docplayer.es Fuente de Internet	1%
8	exa.unne.edu.ar Fuente de Internet	1%

ÍNDICE

Dedicatoria	0
Resumen	1
Abstract.....	2
Introducción.....	3
CAPÍTULO I.....	5
1. Planeación de la Investigación.....	5
1.1. Problema de Investigación	5
1.1.1. Definición del problema.....	5
1.1.2. Descripción del problema.....	5
1.1.3. Formulación del problema.....	6
1.1.4. Problema General	6
1.2. Objetivos	6
1.2.1. Objetivo general	6
1.2.2. Objetivos específicos.....	6
1.2.3. Preguntas de Investigación.....	6
1.3. Justificación de la Investigación.....	7
1.3.1. Justificación teórica.....	7
1.3.2. Justificación metodológica.....	7
1.3.3. Justificación pedagógica.....	7
1.4. Tipos de Investigación.....	8

1.4.1. Según su finalidad	8
1.4.2. Según su alcance	8
Investigación descriptiva y explicativa	8
1.4.3. Según su diseño	8
Investigación no experimental según la temporalización.....	8
1.4.4. Según la fuente de datos	8
Investigación empírica.....	8
1.5. Método de Investigación	8
1.6. Viabilidad	8
1.6.1. Contexto	8
1.6.2. Técnica	9
1.6.3. Financiera	9
CAPÍTULO II.....	10
2. Marco de Referencia	10
2.1. Antecedentes de Investigación	10
2.2. Marco Teórico	15
2.2.1. El aprendizaje	15
2.2.2. Aprendizaje creativo.....	16
2.2.4. Dibujo humorístico.....	23
2.2.5. El dibujo animado	26
2.2.6. Animación	30

2.2.7. Los materiales que genera una producción de dibujos animados	32
2.2.8. Técnicas del dibujo animado	33
2.2.9. Temporalidades del dibujo animado	35
2.2.10. Folioscopio	39
2.2.11. El dibujo a mano alzada	40
2.2.12. Movimiento animado	41
2.2.13. Motivación.....	42
2.2.14. Los valores estéticos.....	43
2.3. Marco Conceptual (o glosario de términos según sea el caso).....	44
CAPITULO III	47
3. Metodología de la Investigación.....	47
3.1. Contexto Geográfico	47
3.2. Contexto Cultural	47
3.3. Muestra.....	48
3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección y Análisis de Datos	48
3.4.1. Técnicas.....	48
3.4.2. Instrumentos	48
3.4.3. Primer nivel de análisis cualitativo	49
3.5. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos Cualitativos.....	74
3.5.1. Segundo nivel de análisis cualitativo	74

3.5.2. Procesamiento y análisis gráfico en base a clasificación por categorías.....	75
<i>Nota. Elaboración propia.....</i>	<i>75</i>
3.5.3. Procesamiento y análisis gráfico en base a agrupación de elementos no categorizados	76
3.6. Interpretación de Análisis de Categorías.....	76
3.6.1. Codificación axial.....	76
3.7. Análisis e Interpretación Pedagógica de la Investigación	78
3.7.1. Acontecimientos	78
3.7.2. Actividades	79
3.7.3. Estrategias, prácticas o tácticas	82
3.7.4. Estados.....	82
3.7.5. Significados	82
3.7.6. Participación.....	82
3.7.7. Relaciones o interacción.....	83
3.7.8. Condiciones o limitaciones	83
3.7.9. Consecuencias: ¿Qué sucede si...?	83
3.7.10. Entornos.....	84
3.7.11. Reflexivo	84
CAPITULO IV	85
4. Presentación y Análisis de Resultados.....	85
4.1. Presentación de resultados.....	85

4.1.1. Resultados de análisis pedagógico	85
4.2. Conclusiones	86
4.3. Recomendaciones	87
4.4. Discusión de resultados	88
Referentes Bibliográficos	91
Apéndice A	94
Apéndice B	96
4.5. Fichas de observación	96
Sesiones de Clase	98

Dedicatoria

Agradezco a Dios por brindarme salud y vida, a mis padres por estar incondicionalmente a mi lado apoyándome y creer en mí, a mis docentes por ayudarme a conocer y comprender nuevos saberes y a mis amigos que junto a ellos tuve experiencias para mi vida.

Resumen

El aprendizaje creativo en los adolescentes es un tema amplio que se puede enriquecer mediante el arte. Existen varias técnicas para utilizar, entre ellos está el dibujo animado, es decir, la secuencia de imágenes hasta llegar al movimiento, que permitirá la práctica del dibujo humorístico a mano alzada. Se diagnosticó que el problema es la dificultad de desarrollo en el aprendizaje creativo del dibujo animado humorístico en los alumnos del 4to grado de secundaria de la institución educativa Uriel García del Cusco. Además se observó timidez y dificultad al realizar un dibujo, para ello, el dibujo humorístico ayudó a los estudiantes a que tengan la libertad creativa al plasmar un personaje con mayor facilidad y expresión, dando resultados positivos, así mismo, los estudiantes demostraron la utilización adecuada de la técnica del dibujo animado a mano alzada realizando una secuencia de imágenes con movimiento y observando vida en cada uno de sus representaciones gráficas, por ello, el propósito de la investigación es impulsar el conocimiento del dibujo humorístico a través del dibujo animado para que los alumnos no desconozcan el tema por falta de información. El presente trabajo de investigación titulado. “Interpretación de valores estéticos que estimularán la creatividad de los estudiantes en el aprendizaje del dibujo humorístico a través del dibujo animado en el 4to grado de secundaria de la institución educativa Uriel García”, consiste en actividades de dibujo libre con movimiento basadas en experiencias propias utilizando métodos cualitativos en la investigación, así mismo se presenta, a partir de una revisión bibliográfica.

Palabras claves: Animado, dibujo, secuencia de imágenes, movimiento, aprendizaje creativo.

Abstract

Creative learning in adolescents is a broad subject that can be enriched through art. There are several techniques to use, among them is the cartoon, that is, the sequence of images until the movement is reached, which will allow the practice of humorous freehand drawing. It was diagnosed that the problem is the difficulty of development in the creative learning of the humorous drawing of the students of the 4th grade of secondary school of the Uriel García del Cusco Educational Institution. In addition, shyness and difficulty were observed when making a drawing, for this, the humorous drawing helped the students to have creative freedom by capturing a character with greater ease and expression, giving positive results, likewise, the students demonstrated the appropriate use of the technique of freehand cartoon making a sequence of moving images and observing life in each of its graphic representations, therefore, the purpose of the research is to promote the knowledge of humorous drawing through cartoons so that students are not unaware of the subject due to lack of information. This Research Paper entitled. "Interpretation of aesthetic values that stimulate the creativity of students in learning humorous drawing through cartoons in the 4th grade of secondary school of the Uriel García Educational Institution", consists of free drawing activities with movement based on their own experiences using Qualitative methods in research are also presented, based on a bibliographic review.

Keywords: Animated, drawing, sequence of images, movement, creative learning.

Introducción

El presente trabajo de investigación titulado: Interpretación de valores estéticos que estimularán la creatividad de los estudiantes en el aprendizaje del dibujo humorístico a través del dibujo animado en el 4to grado de secundaria de la institución educativa Uriel García, tiene como finalidad enriquecer el aprendizaje creativo con el dibujo animado, así mismo los adolescentes podrán disfrutar al realizar sus trabajos y practicar de manera secuencial el dibujo humorístico a mano alzada otorgando movimiento a cada uno de sus dibujos, aportando historias y experiencias, con un mensaje reflexivo.

Es importante abarcar el tema para estimular un aprendizaje creativo y la facilidad de ejecutar la técnica del dibujo humorístico a mano alzada mediante secuencias de imágenes, así despertar la improvisación e imaginación, y no seguir un modelo para obtener resultados positivos, además cuando se refiere al aprendizaje creativo se remite a un tipo de aprendizaje en el cual la creatividad tiene una presencia destacada; el aprendizaje constituye la forma en que la creatividad se expresa en un proceso.

Ser creativo significa confeccionar algo que antes no existía. En cierto sentido, “crear un desorden es un ejemplo de creatividad, el desorden no existía antes en ese lugar, y se le ha dado origen, se le ha hecho nacer”. Luego asignamos cierto valor al resultado, de modo que lo “nuevo” debe tener valor, en este punto, podemos empezar a tener creatividad artística, porque lo que el artista produce es nuevo y tiene valor.

A sí mismo el dibujo humorístico representa la exageración del dibujo y el animado está constituida por sus propias reglas y formulas, a partir de las cuales es posible “infundir vida”.

Con ello conoceremos tres estilos; el estilo naturalista, el estilo simplista y el estilo esteticista para que cada adolescente pueda conocer y despertar su aprendizaje creativo.

El problema que se diagnosticó es la dificultad de desarrollo en el aprendizaje creativo del dibujo animado humorístico en los alumnos del 4to grado de secundaria de la institución educativa Uriel García.

La investigación se desarrolló para que el estudiante pueda ejecutar libremente sus pensamientos a través del dibujo humorístico y demostrar cierta destreza con el manejo de la técnica del dibujo animado a mano alzada.

CAPÍTULO I

1. Planeación de la Investigación

1.1. Problema de Investigación

1.1.1. Definición del problema

La dificultad del aprendizaje creativo en el dibujo animado humorístico en los alumnos del

4to grado de secundaria de la institución educativa Uriel García.

1.1.2. Descripción del problema

Se observó dificultad de aprendizaje creativo en los estudiantes del 4to grado de secundaria de institución educativa Uriel García, al inicio de investigación, en las muestras posteriores; antes del aprendizaje presentaban escasas de imaginación por consiguiente se obtuvo referencia de varios trabajos de investigación que permitieron una indagación más profunda.

Los estudiantes desconocen la técnica del dibujo animado a mano alzada. Carecen de imaginación al crear y plasmar un personaje humorístico, se ha observado que en la educación de arte y cultura los problemas son las dificultades que presentan los estudiantes al desarrollar su aprendizaje creativo en el dibujo humorístico, es fundamental abarcar este tema debido ya que presentan inseguridades, limitaciones y frustraciones al no llegar a un resultado deseado.

Los estudiantes no presentan libertad creativa y carecen de sensibilidad, la percepción de la belleza del arte y el aprendizaje creativo debido que el área de arte y cultura está siendo retirada en muchos colegios en los grados de 4to y 5to de secundaria no dando importancia a la asignatura.

El dibujo humorístico a través del dibujo animado es un tema que no se expone y es escaso ya que muchos estudiantes desconocen sobre que es el dibujo humorístico y como este podría volverse en uno animado.

1.1.3. Formulación del problema

1.1.4. Problema General

¿Cuáles son los valores estéticos del dibujo animado humorístico en los estudiantes que tienen dificultad en el aprendizaje creativo en el 4to grado de secundaria de la institución educativa Uriel García?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo general

Interpretar los valores estéticos que estimularán la creatividad de los estudiantes en el aprendizaje del dibujo animado humorístico en el 4to grado de secundaria de la institución educativa Uriel García.

1.2.2. Objetivos específicos

1.2.2.1. Determinar la técnica utilizada en los valores estéticos del dibujo animado humorístico.

1.2.2.2. Desarrollar la práctica secuencial del dibujo animado humorístico con la mano alzada.

1.2.2.3. Analizar una muestra creativa anterior y posterior al aprendizaje.

1.2.2.4. Evaluar la muestra creativa.

1.2.3. Preguntas de Investigación

¿Por qué los estudiantes presentan dificultades de aprendizaje creativo en el dibujo animado humorístico?

¿Por qué analizar una muestra anterior y posterior del aprendizaje del estudiante?

1.3. Justificación de la Investigación

1.3.1. Justificación teórica

Porque es un tema de investigación importante en la educación, debido que el aprendizaje creativo es necesario para despertar el interés en el estudiante y pueda percibir de forma distinta la vida, despertar capacidades, experiencias y conocimientos.

Es fundamental porque con el dibujo animado enriquecerá su aprendizaje creativo y permitirá la práctica del dibujo animado humorístico a mano alzada para la facilidad y mayor dominio con el lápiz.

1.3.2. Justificación metodológica

Según (Panofsky, 1998): “El método iconográfico e iconológico se utilizará porque es necesaria una significación intrínseca de la imagen, análisis iconográfico descriptivo y análisis iconológico interpretativo”.

El método semiótico es necesario porque se tiene que explicar que todo objeto artístico adquiere sentido a través de una estructura comunicativa interna.

El método inductivo también es necesario para el análisis del cuaderno de campo sobre la percepción pedagógica del investigador durante el desarrollo del aprendizaje y la creación estética del estudiante.

1.3.3. Justificación pedagógica

Para que el aprendizaje creativo se desarrolle en el estudiante es fundamental realizar la práctica del dibujo humorístico alcanzando la secuencialidad, porque así desarrollará su capacidad creativa y esta coadyuvará a encontrar una forma original que pueda cambiar lo conocido

con nuevas propuestas, despertar sus emociones y sentimientos. A si mismo los estudiantes expresen su creatividad de forma libre.

1.4. Tipos de Investigación

1.4.1. Según su finalidad

Investigación aplicada

1.4.2. Según su alcance

Investigación descriptiva y explicativa

1.4.3. Según su diseño

Investigación no experimental según la temporalización

1.4.4. Según la fuente de datos

Investigación empírica

1.5. Método de Investigación

Cualitativa una investigación que se basa en el análisis subjetivo e individual, esto lo hace una investigación interpretativa, referida a lo particular.

1.6. Viabilidad

1.6.1. Contexto

La investigación se realizará en el Cusco, en el I.E. Uriel García, distrito de Wanchaq, provincia de Cusco, departamento del Cusco, en el mes de abril del 2019.

1.6.2. Técnica

Se cuenta con los recursos técnicos para desarrollar el dibujo humorístico a través del dibujo animado durante la investigación con los alumnos del 4to grado del colegio Uriel García. Así mismo se cuenta con los recursos materiales para la investigación como son: la cámara fotográfica, la cámara de video, lápiz técnico, borrador, tarjador y los colores para colorear el trabajo.

1.6.3. Financiera

El trabajo de investigación será financiado con recursos propios y con el apoyo de familiares directos del investigador.

CAPÍTULO II

2. Marco de Referencia

2.1. Antecedentes de Investigación

Se encontraron algunos antecedentes relacionados con el dibujo animado para la investigación como:

Título:

El humor gráfico como medio didáctico para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del segundo de secundaria de la I.E. Cecilia Tupac Amaru del Cusco.

Autor: Sandra Curasi Sandi

Fecha: 2017

Conclusiones

- La aplicación del humor gráfico como medio didáctico, ha pasado a ocupar un lugar expectante siendo más significativo en el desarrollo de la creatividad de los Estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria del Colegio “Cecilia Túpac Amaru” del Cusco a través de los elementos morfológicos.
- Las ventajas que tiene el humor gráfico en el desarrollo de la creatividad hizo tomar conciencia que todos poseen un talento, todos tienen la capacidad de ser creativos y la mayoría viven sin saberlo, convencidos muchas veces de que el creativo es aquel que sabe componer melodías o escribir un poema. (Curasi, 2017)

Título:

Interpretación del dibujo humorístico y la línea como estímulo.

Autor: Dilmer Isaias Mormontoy Hinojosa

Fecha: 2017

Conclusiones:

- Se logró utilizar la línea como una herramienta gráfica que ha pasado a ocupar un lugar importante en el desarrollo expresivo de los estudiantes y a su vez nos permite observar y analizar la información estética de manera individual y grupal.
- Se identificó capacidades creativas en los estudiantes, no todos logran desarrollar sus habilidades al mismo nivel sin embargo la mayoría fácilmente expresa sus sentimientos logrando desarrollar trabajos creativos. (Mormontoy, 2017)

Título:

“Relación entre los dibujos animados en el proceso de aprendizaje por descubrimiento de los niños y niñas del grado cuarto de la Institución Educativa Suroriental de Pereira” .

Autor: Luis Carlos Giraldo Montoya

Lenny Yaneth Mosquera Mosquera

Anyi Yisela Roa Palomeque

Fecha: 2016

Conclusiones:

- En consecuencia con nuestra investigación, el proceso de aprendizaje por descubrimiento a partir de la relación establecida con los dibujos animados, caricaturas o cartoons, evidencia una constante participativa de la televisión como fuente fundamental de información y contenidos que característicamente influyen en el quehacer diario del individuo.
- Así mismo, se construye un conocimiento basado en la lógica del estar ante a, ya que la televisión como institución involucra aquellos simbolismos que emergen de lo cotidiano, convirtiéndose quizá en el referente estético y de la praxis de los individuos, en

otras palabras, descubrir se fundamenta en lo identitario, en el reconocimiento y en el valor simbólico que se le adjudica al proceso de recepción activa. Los niños no sólo dibujaban a kike Buttowski, o al chico de la Luna, o la niña de “El Hombre Orquesta”, se dibujaban a ellos mismos como individuos, que se arriesgan, que se asombran, que se aborrecen, que deciden, etc. (Giraldo Montoya , Mosquetera Mosquetera, & Roa Palomeque, 2016)

Título:

El cine de animación en Perú

Autor: Raúl Rivera Escobar

Fecha: 2010

Conclusiones:

- En nuestro medio existe material informativo de primera mano, fuentes contenidas en documentos orales, escritos, virtuales, gráficos, cinematográficos etc. y materiales suficientes para establecer criterios que puedan orientar los diferentes contenidos para una historia de la animación peruana en sus distintos períodos, por lo que se propone una clasificación por décadas.
- Para el estudio de la animación para televisión en los años sesenta, es fuente fundamental el testimonio personal de los empleados de las compañías productoras y de los animadores independientes activos en el período. Mención aparte merece el importante archivo fílmico del animador Sadi Robles, que conserva las muestras más antiguas de animación nacional, cortos publicitarios televisivos de la época.
- Tal como ocurre con la década anterior, se dispone para investigar la animación desde comienzos del siglo actual, al lado de los

testimonios personales, de documentos fílmicos abundantes por la mejor disponibilidad de los soportes y, además, por la difusión de Internet, a través de la cual se puede acceder a datos de gran interés. Como muestra, el importante, y único en su género, blog La Nuez, que contiene en sus archivos recuerdos personales y artículos sobre historia de la animación nacional del realizador Javier Prado. (Rivera, 2010)

Título:

Los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

Autor: Miriyam Cenina Duran Silva

Fecha: 2019

Conclusiones:

- Primera. El coeficiente de correlación Rho igual a 0,878 muestra una relación positiva alta y como el valor de significancia es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, existe evidencia estadística para afirmar que los dibujos animados se relacionan significativamente con el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.
- Segunda. El coeficiente de correlación Rho igual a 0,731 muestra una relación positiva alta y como el valor de significancia es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, existe evidencia estadística para afirmar que la variable dibujos animados se relacionan significativamente con la dimensión comportamiento asertivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018.

- Tercera. El coeficiente de correlación Rho igual a 0,817 muestra una relación positiva alta y como el valor de significancia es menor a 0,05, se rechaza la hipótesis nula y se acepta la hipótesis alternativa. Es decir, existe evidencia estadística para afirmar que la variable dibujos animados se relacionan significativamente con la dimensión comportamiento agresivo de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018. (Duran, 2019)

Título:

Infancia y dibujos animados. La transmisión de modelos de identidad de género.

Autor: Ángela García Espinosa

Fecha: 2018

Conclusión

- La realización de esta investigación nos ha permitido estudiar los modelos de identidad de género ofrecidos en las series de dibujos animados, una de las principales vías de educación informal para la infancia actual.
- En un primer lugar, se han identificado cuáles son las series de dibujos animados que consumen en la actualidad los niños y niñas con un rango de edad comprendido entre los 6 y los 7 años, diferenciando entre las preferidas por las niñas y por los niños. Los resultados obtenidos nos indican que las series favoritas de estos alumnos y alumnas son Bob Esponja, Doraemon, El asombroso mundo de Gumball, La princesa Sofía y Miraculous: Las aventuras de Ladybug, siendo las dos últimas vistas únicamente por niñas.
- Las series preferidas por los niños se caracterizan porque sus protagonistas son personajes masculinos que viven aventuras y ayudan a sus amigos. De la misma manera, los protagonistas de las

series elegidas por las niñas son personajes femeninos que se caracterizan por darle especial importancia a valores como el cariño y a la amistad.

- Estos datos acerca de la preferencia en función del sexo de las diferentes series de dibujos animados, promueve un especial interés en la detección y análisis de la presencia de posibles estereotipos de género en algunas de estas series de dibujos animados. (García, 2018)

2.2. Marco Teórico

2.2.1. El aprendizaje

En la investigación los adolescentes van a desarrollar el aprendizaje realizando su trabajo por ello es fundamental saber la teoría de aprendizaje según Schunk (2012) afirma: “El aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia” (p. 28). El aprendizaje es importante en la vida del ser humano, debido a que estimula a tener un desarrollo intelectual, personal y enriquece nuestra inteligencia ya que, al adquirir nuevos conocimientos, conocer lo nuevo y relacionarlo con la información previa hace que sea perdurable y significativa a lo largo de nuestra vida.

Según Schunk (2012) testifica: “Las explicaciones y demostraciones que los docentes ofrecen de los conceptos proporcionan entradas de información para los educandos. La práctica de habilidades del estudiante, combinada con la retroalimentación correctiva necesaria, promueve el aprendizaje” (p.29). Es decir, los docentes en el proceso de enseñanza - aprendizaje nos proporcionan una serie de conceptos, teorías y paradigmas que generan conflicto cognitivo, la misma que gracias a los aprendizajes previos que todos los estudiantes poseen se consoliden, llevarlas a una práctica constante hace que se estimule y se entienda con mayor claridad los temas a conocer, obteniendo aprendizajes significativos.

2.2.2. Aprendizaje creativo

El aprendizaje creativo es una forma de aprender, se diferencia de las formas de aprendizaje comunes en los estudiantes, sobre el aprendizaje según Mitjás (2013) determina: “El aprendizaje constituye la forma en que la creatividad se expresa en un proceso” (p.316). El aprendizaje creativo son conocimientos que se relacionan con saberes previos, ideas propias y creaciones mentales que sumados a los saberes nuevos se consolidan en nuevos aprendizajes que se sostienen en el tiempo para convertirse en aprendizajes significativos.

La creatividad no es algo general ni inherente a la esencia del individuo, ni se expresa en todas las diferentes actividades en las cuales participa o en todas las formas en que enfrenta los problemas. La creatividad, como proceso de producción de novedad y de ir más allá de lo que está puesto, se manifiesta en esferas de acción y en situaciones en las que el individuo está profundamente implicado, y donde expresa y produce los recursos subjetivos que la hacen posible. (Mitjás, 2013, p. 316).

La creatividad no es siempre esencial para una persona, ni está presente en todas las acciones que uno puede realizar como agente de solución, puede ser optado de la mejor manera, en que uno pueda utilizar en distintas situaciones o contexto.

Todo aquel que produzca algo ingenioso, novedoso y original esta netamente interrelacionado con su creación, no solo lo piensa sino lo expresa mediante sus acciones y hace posible al nacimiento de un nuevo saber o producto.

Según Mitjás (2013) afirma: “El aprendizaje creativo se identifica por la generación de ideas propias sobre lo estudiado, ideas que, al trascender lo dado, expresan la novedad como característica esencial de la creatividad” (p.317). Las ideas de uno mismo de un concepto dado hace surgir nuevos innovaciones, creaciones y conocimientos que son reforzadas e inigualables que expresan una esencia especial, una característica de la creatividad.

Mitjás (2013) determina: “Es un tipo de aprendizaje que, a pesar de contenerla, trasciende la apropiación comprensiva de la información. Así, nuevas alternativas e hipótesis son elaboradas, nuevas ideas e imágenes sobre el objeto del conocimiento aparecen” (p.318). Es un aprendizaje que es entendible la información, con nuevas opciones y un problema dado, siempre nuevos pensamientos e ideas sobre la esencia del nuevo saber estará presente, eso generara nuevas dudas, nuevos planteamiento sobre un nuevo saber y así consecutivamente, quiere decir que el ser humano no está satisfecho con la información que posee.

Es un tipo de aprendizaje que se diferencia del memorístico y del aprendizaje que denominamos comprensivo precisamente por ser un proceso en el que se expresa, en un movimiento en que aparecen relacionados los tres procesos anteriormente mencionados, el carácter productivo, generador y transgresor del aprendiz. (Mitjás, 2013, p. 319).

Es distinto a los tipos de aprendizaje, no es memorístico que solo se memoriza los conceptos o conocimientos va más allá de lo comprensivo, es expresión de libre pensamiento relacionado generalmente con la persona.

Para desarrollar el aprendizaje creativo es fundamental tener en cuenta diversos factores para que el estudiante se exprese. Según Laberrere el potencial para crear, el sujeto creador, la experiencia creativa, los ambientes de creación, solución de problemas y creatividad son importantes en la investigación.

Los sistemas educacionales, por su lado, ponen cada vez más énfasis en lo que se denomina enseñanza y aprendizaje creativos, dirigen gran parte de sus esfuerzos hacia la búsqueda e implementación de métodos, programas y estrategias capaces de actuar sobre la potencialidad creadora de estudiantes y profesores. Resulta significativa la cantidad de programas de enseñanza que hacen del desarrollo de la creatividad uno de sus objetivos centrales. (Laberrere, 2005, p. 37).

Las instituciones e organizaciones predominan una enseñanza y aprendizaje creativo enfocadas a partir de nuevas estrategias y métodos para alcanzar un resultado significativo en el estudiante como en el docente para potencializar su conocimiento y llegar al objetivo sobre la creatividad.

2.2.2.1. Potencialidad para crear

La potencialidad para crear es inherente para el estudiante ya que permite dar un concepto básico por la cual es fundamental en el trabajo de investigación:

Lev Vygotsky (...) En referencia al desarrollo intelectual, este genio de la Psicología dejó en claro que no todos los sujetos manifiestan igual nivel de desarrollo potencial, cuando se considera lo que pueden hacer por sí solos (desarrollo actual) y lo que les resulta accesible mediante ayuda o cooperación. (Labarrere, 2005, p. 40).

Las personas a lo largo de nuestra vida desarrollamos nuestra mejora intelectual sobre nuestros pensamientos y razonamientos, pero eso no significa que todos estemos en el mismo ritmo, cada estudiante tiene un saber previo relacionado con su desarrollo actual en la cual puedan manifestar o realizar acciones por si solos o con apoyo de su docente y cooperación de sus compañeros ya que puede resultar fácil y llegar al desarrollo potencial, que son conocimientos que el estudiante no sabe, con el objetivo de dar el siguiente paso de un aprendizaje nuevo.

En la constitución de la potencialidad para crear concurren diversos elementos: los conocimientos sobre el área particular que posea el sujeto, los instrumentos para interactuar a su alcance y, desde luego, de sus motivaciones e intenciones. De hecho, la potencialidad se expresa en forma compleja y contradictoria; se constituye y modifica dinámicamente, en dependencia de factores y peculiaridades pertenecientes a la persona y la trama social. (Labarrere, 2005, p. 40).

El ser humano tiene la capacidad de crear e innovar, la potencialidad para crear permite interactuar conocimientos antepuestos con instrumentos o

herramientas a su disponibilidad y a su vez, interviene la motivación e interés que se da por producir un producto artístico, se puede expresar de distintas maneras por la cual influirá la interacción de materiales que disponga y en el contexto que se encuentre, puede ser complejo o contradictorio debido que se realiza modificaciones considerando distintos componentes.

2.2.2.2. El sujeto creador

El sujeto creador conocido como persona o individuo es quien se encarga de crear sus ideas, y expresar en su producto final, lo creado es propio y se da por el hombre, no necesariamente surge de la creatividad.

En referencia al estudio de los procesos psicológicos humanos, particularmente los cognitivos llamaron la atención acerca de que es el hombre quien memoriza y no la memoria; es el hombre quien piensa y no el pensamiento, y así por el estilo.

Con la misma lógica en mente, habría que decir que crea el hombre y no la creatividad. (Labarrere, 2005, p. 44).

El ser humano es actor principal de sus acciones y no las acciones predominan a un hombre, es la persona, estudiante quien da ideas, piensa y razona por sus intereses, esto sucede con la creatividad, el hombre es quien crea y atribuye nuevos proyectos.

2.2.2.3. La experiencia creativa

La experiencia creativa es un suceso de acontecimientos de la persona en diferentes actividades en las cuales pueden ser nuevas o relacionadas con vivencias anteriores y crearlas al paso del tiempo.

Es uno de los ejes principales del desarrollo creativo en la enseñanza; ella se manifiesta como el sentimiento de estar participando en una actividad mediante la cual se produce novedad y resulta accesible mediante la reflexión y el discurso del sujeto. La experiencia creativa suele estar

asociada a dos hechos: la participación en la actividad que está teniendo lugar y/o la vivencia de arribar a un producto novedoso. (Labarrere, 2005, p. 44).

Es fundamental para nuestra capacidad creativa la experiencia debida que está presente en nuestro aprendizaje o actividad en una situación significativa y obtener nuevos sucesos por ende se llega a tener un aprendizaje significativo.

La experiencia creativa suele estar en dos instancias, primero en la participación en el todo de un objeto novedoso y la siguiente es la experiencia llegada al objeto novedoso.

2.2.2.4. Los ambientes de creación

Es importante tener un ambiente cómodo para la creación y los implementos necesarios para la ejecución del trabajo artístico, hay factores problemáticos en la educación artística ya que en muchas instituciones se carece de ello, por lo que considero importante citar:

En el ámbito escolar el ambiente ha sido tratado de manera muy similar a como lo ha sido en otros terrenos y, por ejemplo, muchas aproximaciones a la creatividad de los estudiantes son proclives a introducir el juego como vía de asegurar la necesaria libertad para crear. Se presupone que éste constituye el motor principal del desarrollo del sujeto creativo. (Labarrere, 2005, p. 45).

En las instituciones educativas los estudiantes suelen unir la creatividad con juegos dinámicos y esto les permite libertad de crear objetos novedosos. Se admite que este construye el ingenio de un ser creativo.

Es evidente que cualquier intento por desarrollar el sujeto creativo, debe tener en cuenta los conocimientos y los instrumentos para actuar en un contexto determinado; sin esto no hay creatividad que valga ni sujeto creativo alguno. No se crea a partir, o acerca, de aquello que no se conoce, y para crear es necesario disponer de instrumentos adecuados. (Labarrere, 2005, p. 46)

Un ambiente cómodo es necesario para un sujeto creativo, las herramientas e instrumentos deben predominar en el alrededor para establecer un apoyo para ingeniar lo novedoso, para un estudiante tener conocimientos anteriores le facilitará para poder experimentar y expresar creatividad, caso contrario si no dispone de estas no podrá actuar y no habrá creatividad alguna.

Según Labarrere (2005) establece: “El carácter problematizador se asocia a los procesos creativos y al acto de creación en sus mecanismos más íntimos: crear es avanzar hacia lo nuevo a través del planteamiento y la solución de problemas” (p. 46). Crear es dar un paso adelante, hacia lo nuevo y ajeno a través de un plan o ideas y la salida de dificultades. El estudiante a partir de un conflicto cognitivo tratara de buscar respuestas por ello surgirán ideas para resolver y actuara activamente creando nuevos saberes que permitan solucionar su problemática.

2.2.2.5. Solución de problemas y creatividad

A lo largo de los años el hombre ha solucionado sus problemas mediante la creatividad por ende ha sido constante y creativo para llegar a su objetivo, es admirable que en la actualidad las personas tengan la capacidad de desarrollar la creatividad mediante la solución de problemas, por ello:

Cuando asumimos la solución de un verdadero problema como acto creador, diferenciamos uno de sus momentos como núcleo del desarrollo de la creatividad en el contexto pedagógico: aquel en que el sujeto, ya dentro de ese espacio de producción creativa donde los recursos (conocimientos, estrategias, etc.) a la mano se han demostrado insuficientes para darle acceso directo e inmediato a la solución deseada, toma conciencia de ello, no abandona la búsqueda y continúa realizando esfuerzos en tal sentido. (Labarrere, 2005, p.41).

Es importante observar los problemas de distintos ángulos, colocarse uno mismo ahí junto con el problema en distintos contextos desde los cuales se obtendrán distintas soluciones y se revelara nuevas oportunidades. Cuando la persona se ocupa de solucionar a base de la creatividad un problema se

diversifica el desarrollo creativo con lo educativo, por ende si los conocimientos son escasos para ello tratara por todos los medios buscar diferentes estrategias para crear y dar una solución.

2.2.3. Creatividad

En esta investigación es primordial saber el significado de la creatividad en el aprendizaje, según Marín la creatividad es:

Crear provienen del latín creare que significa “producir nada” y también “engendrar, procrear”, en español este verbo evoluciona a su vez hacia criar que significa “nutrir a un niño, instruir, educar”. La diferencia fundamental entre creación y creatividad estriba en que mientras creación se refiere al acto de crear, al encuentro y al resultado obtenido, el termino creatividad aporta el matiz del proceso necesario para llevar a cabo el acto de creación. (Marín, 2015, p. 7)

La palabra crear tiene diversos conceptos, “producir nada” puede entenderse como originar inexistencia, dar nacimiento aun objeto que aún no ha sido creado a su vez en lo educativo es guiar al educando, formar y enseñar sapiencias nuevas.

La creación y creatividad son palabras distintas que se relacionan entre si, van de la mano, ya que permite una conexión, el producto creado es gracias a la creación y la creatividad que acompaña a dicho fruto y resultado final.

En esta investigación es significativo saber el concepto de creatividad en el aprendizaje ya que se ha observado que los estudiantes carecen de ello y se limitan, según Edward de Bono:

Ser creativo significa confeccionar algo que antes no existía. En cierto sentido, “crear un desorden “es un ejemplo de creatividad. El desorden no existía antes en ese lugar, y se le ha dado origen, se le ha hecho nacer. Luego asignamos cierto valor al resultado, de modo que lo “nuevo” debe tener valor

en este punto, podemos empezar a tener creatividad artística, porque lo que el artista produce es nuevo y tiene valor.

(Bono, 1994, p. 29).

Ser creativo es ser imaginativo al momento de elaborar un trabajo, es dar vida a lo que no existía y es la esencia que cada persona coloca en su creación para que tenga un principio.

La creación de un nuevo objeto posee un valor único, un artista que produce algo novedoso, es propio y original de él por consiguiente le da ese valor significativo por tanto podríamos llamarnos artistas por las creaciones que uno realiza y le da aprecio en su vida.

Si no fomentamos la creatividad, la capacidad creativa dependerá en un todo del talento “natural”. Pero si proporcionamos entrenamiento, estructuras y técnicas sistemáticas, podremos superar el nivel general. No se contradicen el “talento” y el “entrenamiento”. (Bono, 1994, p. 66).

La estimulación hacia la creatividad será clave para desarrollar la capacidad creativa por tanto facilitar ejercicios, estrategias y dinámicas para su entendimiento y no dejando todo al talento.

El entretenimiento es la actividad que los seres humanos realizan en sus tiempos libres mientras que el talento es una acción heredada que la llevamos en la sangre, se entiende que estos dos conceptos no se impugnan.

2.2.4. Dibujo humorístico

En la investigación el tema imprescindible es el dibujo humorístico, en el cual los estudiantes podrán desarrollar libremente su aprendizaje, y la percepción del concepto de humor y tipos.

2.2.4.1. *El humor*

El humor es la capacidad que posee el ser humano que le permite estimular el sentido de la gracia, tanto para el mismo como para las demás personas, puede referirse como libre de expresión que resalta el lado cómico

o burlesco de algunas cosas, se enlaza con la felicidad y la alegría del individuo.

El humor es una percepción significativa que experimenta un ser humano y es el más relevante, ya que estimula y proporciona beneficios tanto en la salud como emocionalmente.

El humor es una condición del ser humano que se exterioriza en distintos modos, para explicar el valor humorístico es necesario conocer los tipos de humores dependiendo de las características de las bromas o chistes formulados.

2.2.4.2. Tipos de humor

Existe diferentes tipos de humor que considera la persona, cada uno con un solo objetivo, pero con distintas características, el humor conlleva la exageración, llevando la imaginación del artista a niveles altos. Según Cámara conceptualiza:

- a. El humor blanco: Este tipo de “Humor no genera rechazos a priori. Nos permite sentir empatía respecto a cualquier tema propuesto a través de su aparente amabilidad y tiene mayores posibilidades de aproximación a determinados conflictos”.
- b. El Humor negro: Nos explica que “El artista utiliza un tono satírico políticamente incorrecto y corrosivo que le permite entrar en cuestiones tremendamente delicadas: la muerte, las enfermedades, los minusválidos, el terrorismo, la religión, el hambre, la guerra, etc.”
- c. El humor irreverente: Este humor es opuesto a lo reverente “Plantea una profunda falta de respeto ante algo o alguien “intocable” en una sociedad que, al margen de tratarse de personas o instituciones, adquieren un valor y un carácter místico más allá de toda racionalidad”.

- d. El humor satírico y social: Generalmente se “Utiliza el ingenio y la anécdota para criticar conductas y costumbres deshonestas de algún individuo o grupos sociales, expresando así indicaciones con un propósito moralizador, lúdico o puramente burlesco”.
- e. Humor político: En el caso de los chistes políticos apunta a reírse por los presuntos políticos incapaces y “Se sirve de la sátira en cualquiera de sus formas vistas en el apartado anterior. Es el humor más habitual en prensa diaria y el que toma el pulso de un modo directo a la más rabiosa actualidad”. (Camara, 2009)

Se puede observar que el humor presenta distintos tipos y están se pueden utilizar en diferentes ocasiones o temas de interés que cada uno puede poseer, teniendo en cuenta sus características, el humor blanco es empático respecto a su chiste siendo recibido por las personas, seguidamente el humor negro es lo contrario debido a su acento satírico, burlesco sobre temas delicados, sin respeto alguno, por consiguiente el humor irreverente es la gracia hacia un individuo sin respeto alguno planteando sus ideales, su ironía, continuando el humor satírico y social utiliza las circunstancias para criticar conductas indecentes de las personas o grupo social con el objetivo de moralizar o también realizar acciones burlescas y finalmente el humor político se relaciona con la política siendo su objetivo reírse de los políticos de la situaciones en las que se presentan, esta es presenciada en periódicos o en prensas dando un punto de opinión sobre la realidad actual.

El humor blanco es una comedia sana que es apta para todo el público en general ya que no contiene palabras negativas de burla, ironía o racimos, etc.

El humor negro se relaciona con ideas negativas, pesimistas y temas que denigran la vida, cabe recalcar que este tipo de humor puede ser ofensivo y para otros puede ser un mecanismo de defensa frente una realidad difícil. Es utilizado con fines de divertirse y reírse de las desgracias, pero es complicado debido que personas suelen usarlo para la humillación y

burlarse de las personas, pero este va más de eso, este humor debe ser bien utilizado para no crear un conflicto.

El humor irreverente denominado como un humor picante que se basa en temas de gran interés social, relacionados con la religión y política incluso llegar ser algo escandaloso.

El humor satírico y social se relaciona con la ironía y lo burlesco que llega a expresar una persona sobre la indignación o abusos que llega a realizar una persona o diversas personas con el fin de una mejora en la sociedad.

Humor político es una comedia burlona que se basa en las actitudes y acciones de los políticos de una región o país con el fin de expresar sus ideas y pensamientos.

2.2.4.3. *El humor gráfico*

El humor gráfico es la plasmación simple que el artista quiere dar conocer, explota la imaginación haciendo de ella más entendible para el espectador, según Hall presencia que: Tiene un lenguaje simple de fácil comprensión y su función es ser un medio de observación, análisis, reflexión, crítica y acción de nuestra vida con un sentido en su mayoría de humor, el libro cartón, acerca del humor gráfico, lo define en que:

Son formas relajantes de expresión que deben ser simples y entendibles; y al mismo tiempo estimular la imaginación del observador, muy a pesar de usar valores estéticos informales. (Hall, 1999).

Es de fácil comprensión debido a su lenguaje, el humor gráfico es entendido mediante la observación, estudio y la apreciación crítica de una persona, es ilustrada con gracia por el autor ya que su objetivo es fomentar la imaginación en el espectador con formas claras y perceptibles.

2.2.5. El dibujo animado

El dibujo animado expresa la forma y figura de una imagen real o imaginaria basada en la secuencialidad en la que permita el movimiento, por

ende, se debe tener libre expresión al momento de crear el dibujo, debido a que es propio y único para el creador.

En la investigación el tema principal es el dibujo animado, en el cual los estudiantes podrán desarrollar libremente su aprendizaje, según Sergi Cámara es:

La animación es una especialidad que comparte el talento para el dibujo con el humor gráfico, sin embargo, se trata de una disciplina bien distinta. Está constituida por sus propias reglas y formulas, a partir de las cuales es posible “infundir vida” a unos personajes; estas reglas escapan, en la gran mayoría de ocasiones, a los acontecimientos que sobre ello pueda tener un dibujante humorístico que habitualmente realice sus gags en prensa. (Cámara, 2009, p. 184).

La animación se caracteriza por compartir la capacidad del dibujo con el humor gráfico, de las cuales es distinta a un simple dibujo ya que permite originar vida a los personajes volviéndolo más llamativos, narrando historias y que el propio personaje las cuente con sus acciones y desplazamientos, la animación es peculiar, es libre expresión impone sus reglas que permite un bien para dicho trabajo.

Según Cámara, (2009) contextualiza: “Debemos dibujar de la forma que más nos guste, a nuestro aire, aunque en un principio nuestro material sea muy parecido al de nuestros humoristas gráficos preferidos”. (p. 184). Es decir, debemos graficar a nuestro interés propio, a nuestro gusto, lo que más anhelemos y disfrutemos al realizarlo, exploremos y empecemos a crear, que no solo sean sueños ,ideas que se tengan presentes en la mente es cuestión de que fluya y que sea original propio de nosotros aunque haya similitudes con otros dibujos o creaciones ,será único para ti porque lo que hará diferente a tu trabajo del resto será tu esencia y las ganas de motivación que asumiste para culminarlo, así encontraras tu estilo, avanzando, desarrollando y poniendo en práctica tu creación , perfeccionando tu huella personal.

En esta investigación es básico que los estudiantes tengan presente los tres estilos elementales. Los estilos son la manera única de un conjunto de características de una obra, como trazar líneas, formas, etc. En la que permita un modelo distinto a otros. Según Sergi Cámara; el estilo naturalista, estilo simplista y el estilo esteticista son:

2.2.5.1. El estilo naturalista

El estilo naturalista es un estilo artístico, se basa en producir la realidad con la objetividad con la mayor naturalidad posible que la persona contextualiza su medio social o ambiente, es primordial saber que este estilo se describe por no soltar en exceso de los cánones clásicos, según Cámara contextualiza que:

Su deformación puede ser mayor o menor, pero en pocos casos resulta extrema, pues mantiene un claro contacto con la representación realista. Los personajes, objetos y todo cuanto deba ser interpretado dentro de este estilo, guardaran siempre una semejanza coherente con la realidad. (Cámara, 2009, p. 92)

En la ejecución de este estilo artístico los trabajos se puede observar una mínima exageración de restauración de lo real es decir se encarga de no darle deformación excesiva al personaje permitiendo la representación gráfica cercana al realismo, con espontaneidad y naturalidad dando una primordial importancia a los detalles.

2.2.5.2. El estilo simplista

El estilo simplista como su nombre lo indica “simplista” es decir, simple, es un estilo más relajado con el interés de algo en particular, desde un punto de vista, por ende ejecutar trabajos sencillos o ver lo común de un objeto, según Cámara es:

Llamado también psicológico. Los humoristas se alejan de los cánones clásicos y realistas deformando la realidad a su antojo y llegando, en ocasiones, al absurdo. Predominan la

simplicidad y el dibujo taquigráfico exento de detalles superfluos. (Cámara, 2009, p. 94).

Los gráficos realizados con este estilo suelen alejarse de los cánones clásicos y transformando la realidad en lo absurdo ya que el creador podrá modificar su trabajo plasmado a su forma y querer, presentando detalles mínimos.

2.2.5.3. *El estilo esteticista*

El estilo esteticista es más llamativo para quienes lo observan debido que el artista se encarga de plasmar gráficos con detalles más minuciosos, según Cámara es:

También llamado decorativo. Quienes aplican este estilo a su obra crean en ella deformaciones que obedecen a fines puramente estéticos, aun cuando puedan estar alejados de los cánones realistas, con tal de conseguir efectos plásticos muy concretos. El fin perseguido no necesariamente es el humor muchos artistas se especializan en trabajos de ilustración para libros de texto o de cuentos infantiles. (Cámara, 2009, p. 96).

Este estilo se encarga de aplicar más objetos en su entorno, decoraciones, aunque no se respete los cánones clásicos lleva más a la belleza representada por el artista o creador, se encargan de un fondo detallado cómo de los personajes, priorizando los colores y formas, por ejemplo, estos trabajos se observan en los cuentos, libros o en la animación.

2.2.5.4. *Estimulación en los estudiantes*

Para estimular a los estudiantes es primordial tener la atención, buscar lo que les apasiona y con un ambiente cómodo. Según Bono (1994) la motivación es la “disposición de una persona para detenerse y enfocar su atención sobre determinado punto” (p. 95).

Es la capacidad del ser humano el parar y examinar su entorno e interés, es fundamental incitar la motivación propia del estudiante para ejecutar diferentes actividades y focalizar su curiosidad sobre un determinado tema, despertar su arte.

2.2.6. Animación

Según la página de la organización Aragob la animación tradicional es la sucesión de imágenes utilizando diferentes herramientas, es fundamental para la investigación debida que cada estudiante reforzará en el dibujo realizando una sucesión a modo de práctica.

La animación tradicional se produce mediante la filmación de las sucesivas imágenes con la ayuda de una cámara montada verticalmente que apunta hacia el plano horizontal.

Herramientas y equipo (educa.aragob, 2005).

La animación tradicional fue una de las puertas hacia el movimiento del dibujo, que permitió originar vida en sus personajes a través de secuencia de imágenes generando movimientos, acompañado con el uso de diferentes herramientas como el lápiz, el papel, borrador, la mesas con luces (que permite la ejecución del dibujo) y un registro para el seguimiento del movimiento del gráfico.

Es esencial que el estudiante este informado de la animación, que es un arte nuevo, conocer que en la animación es dar vida a los personajes dibujados y que nos comunican, hacen disfrutar, ver y sentir, según Berriatúa (2014) se determina: “Dibujo animado americano Walt Disney considerado como uno de los pioneros (...)” (p.27). Walter Elias Disney fue uno de los primeros en utilizar esta corriente de la animación debido a su introducción de novedosos dibujos animados, su interés por dibujar desde muy temprana edad hizo que continuara al largo de su vida, creando a su primer personaje animado, denominado Mickey Mouse, su gran éxito hizo que implementara más herramientas a su estudio, sala de creaciones y así consecutivamente fue creando más películas animadas con la que los personajes infundan vida y narren historias.

Berriatúa (2014) “La animación es un arte nuevo. Las nuevas imágenes vivas en la pantalla nos emocionan y se comunican con nosotros al tiempo que nos hacen disfrutar de nuevas corrientes plásticas” (p.11). Observar imágenes ilustradas, con movimientos o acciones reales y llevadas a la pantalla de un televisor, nos causa emoción, felicidad y admiración, se da

entender que la animación es un nuevo arte, esto quiere decir que va más allá de los paradigmas de un solo dibujo clásico, así mismo las secuencias llega a una ilusión óptica, abrió las puertas a una nueva generación.

Berriatúa, (2014) afirma: “La animación es sencillamente otra cosa, es el arte de dar vida a lo inanimado” (p. 25). Esto quiere decir, que lo inerte llega a tener vida, simplemente llega a tomar vida propia a través de expresiones, movimientos y un lenguaje que quiere transmitir.

La animación cinemática es parte de la investigación para tener un amplio concepto sobre la importancia que tiene, según el animador norteamericano Gene Deitch menciona que:

"Animación cinemática es el registro de fases de una acción imaginaria creadas individualmente, de tal forma que se produzca ilusión de movimiento cuando son proyectadas a una tasa constante y predeterminada, superior a la de la persistencia de la visión en la persona." (Jensen, Ferrer, & Ferrer , 2006, p. 6). Es la creación de imágenes secuenciales registrada, de tal modo pueda proyectar ilusión y movimiento constante y reflejar esa sensación en la persona, es decir transmitir actividad de ritmo en las ilustraciones.

Según los investigadores Jensen, Ferrer y Ferrer recalcan que la animación es creada imaginariamente, se proyectan mediante el movimiento, realizada con diversas técnicas que permitirá al estudiante desarrollar su imaginación en el dibujo.

Jensen, Ferrer, y Ferrer (2006) la animación: “Se basa en la ilusión de movimiento (llamada persistencia de la visión) “(p. 5). Es decir es una ficción de movimiento originada mediante imágenes que se crearon una por una, al proyectarse sucesivamente estas imágenes se produce una ilusión de movimiento, pero el movimiento representado no existió en la realidad, en efecto solo fue una imagen seguida de otra. Para plasmar animación existen cuantiosas técnicas que van más allá de los dibujos animados.

Según Jensen, Ferrer, y Ferrer (2006) afirman: “Animación (informática), creación de la

ilusión de movimiento al visionar una sucesión de imágenes fijas generadas por ordenador.” (p. 9). Es decir que las animaciones son hechas desde la computadora pero antes de la llegada de este aparato, la animación se ejecutaba captando secuencias dibujadas o pintadas manualmente sobre papel; cada fotograma se creaba de manera independiente. Al principio, las computadoras se utilizaron para examinar los movimientos de la obra artística y simular la cámara, hoy en día es una herramienta para realizarlas.

En la animación pueden existir diversas técnicas para la simulación de imágenes, dando entender que una imagen no suele moverse sino la secuencia produce el movimiento.

2.2.7. Los materiales que genera una producción de dibujos animados

Los materiales son imprescindibles para la creación para una animación, se basa en un procedimiento desde una idea, bocetos y las escenas de los fondos por la cual es importante para la investigación para que el estudiante pueda crear su animación, según Berritúa (2014) enmarca: “Los dibujantes de “layouts” planifican y diseñan la escena definitiva con los elementos de los fondos claramente definidos y determinan el espacio en que se mueven los personajes”. (p. 28).

Para realizar una animación los dibujantes planean y esbozan las ideas en diseños llamados bocetos, muy sencillos, normalmente a lápiz, tinta o diferentes materiales, seguidamente son detallados a lápiz luego obteniendo los dibujos se fotografían para entregar copias de trabajo a los animadores y diseñadores para adjuntar el trabajo.

Se repare el trabajo entre los animadores que dibujan las posiciones “claves” del movimiento confiando las fases intermedias para llegar al movimiento. Son imprescindibles los materiales para un artista debido que con ello se hace la magia para realizar su primer diseño y seguir su trabajo, claramente tendrán facetas para elaborar una escena.

Berriatúa (2014) predomino: “En los grandes estudios los animadores hacían toscos dibujos de la animación, los llamados “rough” o dibujos en

sucio, que eran calcados para limpiarlos y terminarlos por sus ayudantes.(p. 28).

Los animadores anteriormente presenciaban movimientos toscos en la animación, los rough se entienden por trabajos manchados y habitualmente estos dibujos acabados se pasaban a hojas de plástico transparente, calcándose manualmente con tinta o copiándose. En los últimos años el ordenador ha sustituido estos métodos.

2.2.8. Técnicas del dibujo animado

Según la página de la organización Aragob las técnicas del dibujo animado son diversas desde secuencias de imágenes, con muñecos y objetos, aprovechando los movimientos de la cámara.

Existen muchas posibilidades creativas como las películas con muñecos y objetos, las que filman siluetas, las basadas en imágenes estáticas realizadas aprovechando los movimientos de cámara. (educa.aragob, 2005).

Identificamos distintas técnicas de animación, no solo es la creación sobre el papel, pueden ser realizadas con esculturas y programas para ejecutar la animación que presentan artistas para las fases de movimiento, capaces de producir sensación del mismo una vez que son proyectadas sobre la pantalla.

En el campo de la animación se trabaja diferentes aspectos como el dibujo, coloreado, fotografía, cinematografía, sonido, por consecuente nos ayudará a tener un trabajo bien realizado teniendo en cuenta los campos para realizar una animación.

Según Jensen, Ferrer, y Ferrer nos dan a conocer diferentes metodologías del dibujo animado que son sustanciales, se pueden realizar de distintas maneras y obtener una animación; el stop motion, animación de recorte, entre otras técnicas, cada uno tiene una historia y un argumento;

Según Jensen, Ferrer, y Ferrer (2006), menciona: “Un dibujo animado es una película corta, dibujada a mano (o hecho por computadora para simular

el dibujo a mano) para cine, televisión o pantalla de computadora, que muestra algún tipo de historia o argumento” (p. 7).

Si bien los dibujos animados pueden usar muchos tipos de animación, todos ellos entran en la categoría de animación tradicional, ya que muchos antes de pasar a una computadora son realizadas a mano.

Los dibujos animados (llamados a veces "animación tradicional") se crean dibujando cada cuadro. Al principio se pintaba cada cuadro y luego era filmado, proceso que se aceleró al aparecer la animación por celdas inventada por Bray y Hurd en la década de 1910. (Jensen, Ferrer, y Ferrer, 2006, p. 7).

Las representaciones animadas son tradicionalmente creadas a pulso, dibujando cada cuadro con distintos movimientos, pintadas y luego siendo filmada, posteriormente el aporte de Bray y Hurd con la técnica del uso de celdas permitió realizar la animación más rápida.

Las técnicas empleadas en la animación con el objetivo de movimiento de la imagen se realizan de distintas maneras, desde maquetas, recortes de papel, fotografías, etc. Son utilizadas por distintos artistas para desarrollar historias, anécdotas y expresarlas ante sí mismos y al público.

2.2.8.1. Stop motion

Según Jensen, Ferrer, y Ferrer (2006) stop motion: “Es la animación de maquetas, modelos a escala, muñecos, marionetas, figuras de plastilina u otros materiales” (p. 7). Es decir, el tipo de animación dada por diferentes recursos moldeables como esculturas de distintos tamaños y formas una animación 4D.

2.2.8.2. Animación de recortes

Jensen, Ferrer, y Ferrer (2006) la animación de recortes: “Es la técnica en que se usan figuras recortadas, ya sea de papel o incluso fotografías” (p. 8). Es decir, los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y reemplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje, con diferentes posiciones.

2.2.8.3. Otras técnicas

Los autores Jensen, Ferrer, y Ferrer (2006) mencionan distintas técnicas: “Virtualmente cualquier forma de producir imágenes, cualquier materia que pueda ser fotografiada, puede utilizarse para animar. Entre estas se incluyen: pintura sobre cristal, animación de arena, pintura sobre celuloide” (p. 8). Existen muchas más técnicas que se puedan realizar para una animación pueden ser manualmente, o de forma virtual para producir imágenes o mediante las fotografías que permitan llegar al movimiento.

2.2.9. Temporalidades del dibujo animado

La temporalidad admite diversas posiciones estéticas en la animación, se analiza algunos mecanismos en la presencia de temporalidades manuales como mecánicas, temporalidades figurativa y narrativa son fundamentales para la investigación, según Kirchheimer (2013) fundamenta:

“La animación tiene una potencialidad particular, la de no estar atada más que a la posibilidad plástica del dibujo, es curioso cómo se “amoldó” a un tipo de representación figurativa y narrativa” (p. 78). La temporalidad expresada al tiempo, el cómo la animación fue cambiando, se acopla a las necesidades de su creador realizándose con distintas técnicas y llegando a su objetivo.

Los dibujos animados y animaciones de vanguardia hacen jugar de manera diferencial las variables de la temporalidad del lenguaje con la del relato, mientras que los textos “de género” refuerzan la vinculación de las temporalidades que acercan la animación al cine “tradicional” (Kirchheimer, 2013, p. 75).

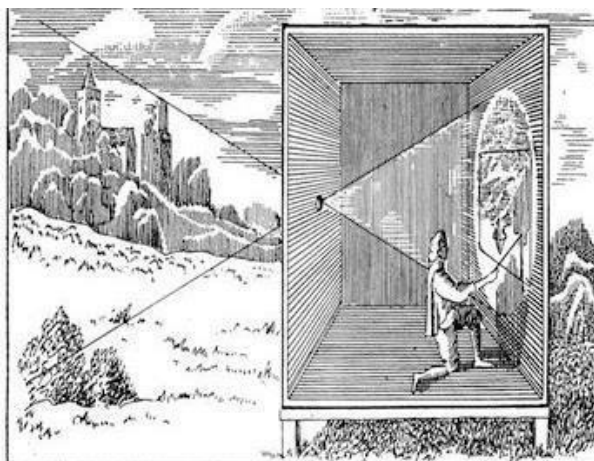
Las animaciones narrativas consiguen ocultar la temporalidad propia del mecanismo, la que permite a la figuración necesaria para el relato y el ritmo que imponen las circunstancias, y la manera como resulta los textos en el mecanismo de animación. Pero están diferenciadas de los textos literarios, debido que estas van unidas a las temporalidades y las fortalecen.

Según Kirchheimer los juguetes ópticos permitió una proyección de imágenes teniendo temporalidad propia desde fines del siglo XVI, reconociendo el movimiento de las imágenes. Desde fines del siglo XVI y hasta comienzos del XX los “juguetes ópticos” pusieron al servicio de la expectación unas imágenes que se destinaron a la fascinación visual. La cámara oscura, entre otros usos más extendidos posteriormente y por todos conocidos, tuvo una función privilegiada como proyector de imágenes. (Kirchheimer, 2013, p. 74).

Es decir, el invento cedió una proyección automática de imágenes y con ello el movimiento así proponiendo un atractivo visual que fue dirigido por una persona en general, como resultado conocieron nuevos entretenimientos y asentaron en juego una temporalidad propia.

Figura 1

Cámara oscura



Nota: Kirchheimer, 2013

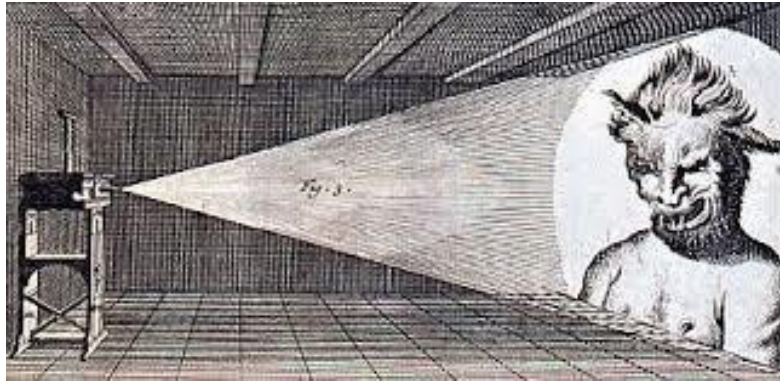
La linterna mágica fue uno de los inventos de múltiples escalas que proyectaba imágenes precisas y continuas, según kirchheimer conceptualiza que:

La Linterna Mágica de A. Kircher (1680) permitió la proyección de imágenes (el invento tuvo múltiples escalas) fijas y sucesivas. Estas eran imágenes únicas, podrían o no conformar relato, y su tiempo de proyección dependía del tiempo que el operador de la linterna las dejara frente al

auditorio, o en un tiempo más extenso, el que permitiera la fuente luminosa que posibilitaba la proyección misma (Kirchheimer, 2013, p. 74).

Figura 2

Linterna mágica



Nota: Kirchheimer, 2013

La linterna magina permitió que las figuras estén presentes de formas más determinadas en la proyección transmitiendo movimiento continuo de manera única, podían existir relatos como también no y el tiempo era determinado por la persona que lo manejaba según su gusto.

Según kirchheimer en las primeras décadas del siglo XIX los inventos con movimiento eran diseñados para un único sujeto como el taumatropo, el caleidoscopio o el fenaquistiscopio, en cambio, el filoscopio es la sucesión de imágenes en movimiento con expectación familiar y no individual, se une a ello el praxinoscopio, significativa para la investigación.

Otros “juguetes” (...) Taumatropo (John Ayrton Paris, 1824), el Caleidoscopio

(David Brewster, 1816) o el Fenaquistiscopio (Joseph-Antoine Ferdinand,

1829), patentados en las primeras décadas del siglo XIX, cuyos diseños

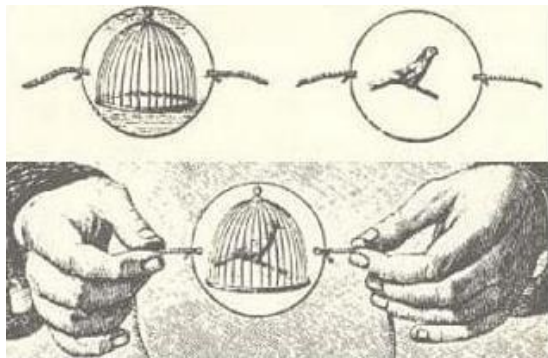
suponen un único sujeto, a la vez operador y espectador (...)el Filoscopio “Cine

Dedo” (Henry William Short, 1898) se incorpora a fin de siglo en un espacio poblado de imágenes en movimiento (...) expectación familiar como Praxinoscopio (Émile Reynaud, 1877) o el Zootropo (William George Horne, 1834) (Kirchheimer, 2013, p. 74).

Algunos de estos juegos ópticos en el paso del tiempo fueron perfeccionándose, para habilitar una, ya no individual, como el taumatropo o el fenaquistiscopio que era solo para la visualización de una persona en particular, de manera que fueron avanzando para la expectación de estos juegos a nivel familiar como el filoscopio, el praxinoscopio o el zootropo y así fue como se produjeron infinidad de formas y series.

Figura 3

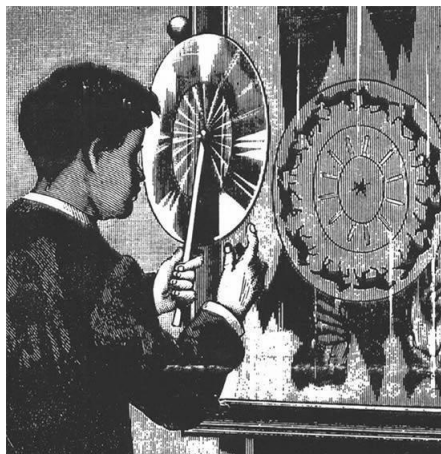
Taumatropo



Nota: Kirchheimer, 2013

Figura 4

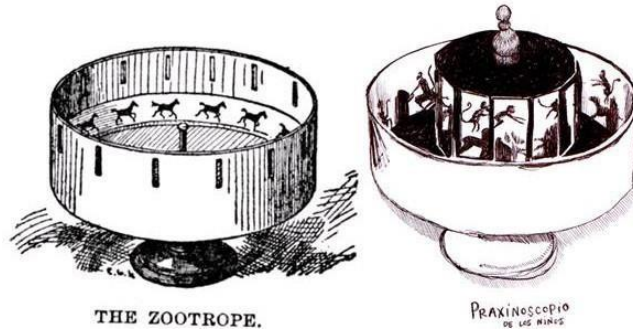
Fenaquistiscopio



Nota: Kirchheimer, 2013

Figura 5

Praxinoscopio o zootropo



Nota: Kirchheimer, 2013

2.2.10. Folioscopio

Es fundamental informar a los estudiantes sobre el concepto del folioscopio el cual nos ayudará en el desarrollo del trabajo y la investigación, según kpaulus el:

Un folioscopio o filioscopio (flip book o flick book, en inglés) es un libro que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente, para que, cuando las páginas se pasen rápidamente, las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento u otro cambio.

(Rodríguez, 2013).

El folioscopio es un libro que es básicamente una forma antigua de animación, se basan en la fijeza retiniana para crear la ilusión de movimiento continuo, el espectador simplemente fija la vista en el mismo lugar de la imagen mientras se voltean las páginas narra o relata historias gráficas, por consecuente esto ayudará a que el estudiante estimule su imaginación y despierte su creatividad utilizando lápiz, papel y su idea para contar una historia a través del dibujo.

Según la página kpaulus (2015) contextualiza: “El flip book es un libro que contiene una serie de imágenes que, con el paso rápido de las hojas, crean movimientos para con el fin de contar una historia”. Las imágenes

deben tener un recorrido con bastante velocidad para que se cree la ilusión, se debe sostener el libro o cuadernillo con una mano y pasando las páginas con el pulgar de la otra mano, seguidamente se presenciara el movimiento.

Figura 6:

Filoscopio



Nota: Rodríguez, 2013

2.2.11. El dibujo a mano alzada

El dibujo a mano alzada es un excelente medio de expresión, una técnica del dibujo utilizando el desplazamiento de la mano libre, importante para la investigación por el cual el estudiante desarrollará de manera rápida y espontánea el dibujo, realizando ejercicios con trazos de líneas, el dibujo a mano alzada, según el autor de la página curso dibujo técnico (2015) determina: “Es una habilidad muy valiosa en el trabajo gráfico para el dibujante, arquitecto, ingeniero y cualquier otra persona que se dedique al trabajo técnico y no técnico”.

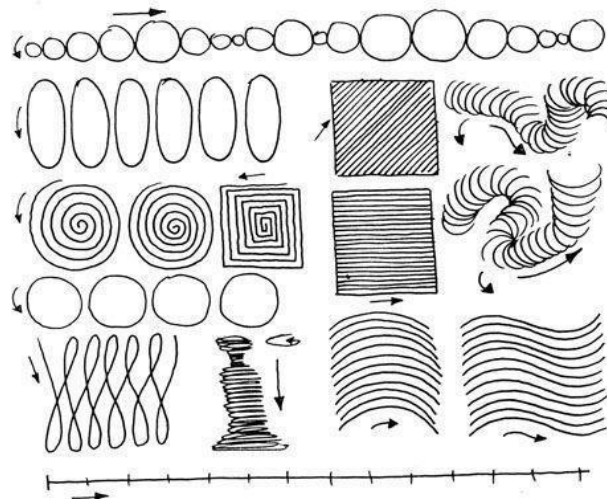
Es una forma efectiva de transmitir una idea cuando las palabras fallan, esta técnica ayudará al creador a mejorar su desenvolvimiento de la mano de forma libre y espontánea para la facilidad de realizar trabajos y expresar ideas registrándolo sobre un papel, esta técnica es al alcance para todas las personas en general.

Es la técnica del dibujo utilizando el desplazamiento de la mano en forma libre, para desarrollar de una manera rápida y entendible la idea de un dibujo o un diseño. También es sinónimo de ausencia de instrumentos, ya que para

su desarrollo basta con poseer: lápiz, borrador, tirro y papel. (Durán, 2013, p. 10). Al comenzar a dibujar, es de suma utilidad observar y ejercitar los movimientos motrices de la mano, para lograr trazos precisos en aquellos trabajos vinculados con la actividad del dibujo, realizando líneas verticales (arriba hacia abajo), horizontales (izquierda hacia la derecha), inclinadas y todas las líneas curvas serán trazos que se utilizarán al transcurso del dibujo, con el apoyo de las herramientas, el uso de un lápiz, un borrador y una hoja de papel son fundamentales para la elaboración de esta técnica.

Figura 7

Ejercicios a mano alzada



Nota: Durán, 2013

2.2.12. Movimiento animado

Los movimientos más fáciles de representar en la animación en imágenes planas es el de traslación (caminata). La velocidad de un movimiento dependerá del número de repeticiones del mismo; si son muchas, el movimiento será lento y viceversa. Según Homo López determina el movimiento:

Mientras que en el cine real la imagen está grabada a un estándar de 24 fotogramas por segundo, en animación, por el contrario, al tratarse de imágenes creadas individualmente para conseguir la ilusión de movimiento, las secuencias se

componen de fotogramas que en ocasiones incluso se repiten. (Horno López, 2015).

Evidentemente, la cantidad de repeticiones de imágenes dependerá la fluidez del movimiento animado, cuantas más veces se obtenga una misma imagen dibujada o recortada, con distintas posiciones, proyectará la simulación de movilidad de la imagen, estas son distintas al cine, debido que esta produce más fotogramas por segundo que una creación animada que produce los fotogramas al criterio del creador.

2.2.13. Motivación

La motivación es un elemento fundamental del desarrollo de cualquier actividad y especialmente para aquellas que necesitan demostrar cualidades creativas.

La creatividad está íntimamente ligada al placer por hacer cosas, según Teresa Marín la motivación es:

La motivación evidencia que no es suficiente con poseer capacidades creativas, si estas no se activan y no se utilizan con constancia, no llegara nunca a obtener resultados creativos. La persona creativa no solo debe tener un interés o necesidad por crear, sino que además debe sentir un empuje a hacerlo. (Marín, 2015, p. 27).

Para realizar alguna actividad creativa no solo bastara de la creatividad sino de un empuje, interés y curiosidad que mantenga esas ganas de seguir avanzando y conociendo a eso llamamos motivación, ya que gracias a ello se puede alcanzar muchas cosas, llegar a objetivos y logros propuestos.

Existen diferentes tipos de motivación la que nos conlleva como un estímulo hacia la persona tanto como interno y externo, con diferentes dinámicas alcanzando un objetivo que es el interés hacia alguna actividad, el propio gusto de hacer.

Es fundamental saber que es la motivación y la existencia de dos tipos de ella: la motivación intrínseca y la motivación extrínsecas:

2.2.13.1. *La motivación intrínseca*

La motivación intrínseca reflejada a la parte interior de un ser humano, de la satisfacción que realiza una actividad, según Romo (1997) determina: “En la que define una motivación interior, basada en “el propio gusto de la tarea realizada, por su interés intrínseco, por ser agradable o satisfactoria” romo”. (p. 154).

Es el empuje que uno mismo se da para realizar sus actividades, ese “yo” interno que te incentiva a continuar cuando no estas anímicamente bien de hacer las cosas, es un tipo de motivación interna relacionado con lo espiritual.

2.2.13.2. *La motivación extrínseca*

La motivación extrínseca se refleja de una ayuda exterior, relacionada con las personas que te rodean. Según Marín (2015), establece: “Son aquellas que actúan desde fuera de la persona y están relacionadas con alguna meta externa que le ayuda a movilizarse. Relacionadas con algún tipo de reconocimiento: recompensa económica, un premio, o la valoración” (p. 28). Son palabras de aliento que una persona externa te expresa, una mano amiga que te está impulsando a continuar en tu exploración o actividad, esto se puede observar en distintas situaciones como: la familia, amigos, docentes o compañeros que están ahí para darte ánimos.

2.2.14. Los valores estéticos

Los valores estéticos son transcendentales y fundamentales para esta investigación, según León Maristany (2019) contextualiza: “Se define el valor estético como el grado de estimación o afecto que se tiene por los fenómenos en el arte, objetos estéticos o actividades artísticas en la vida del artista, espectador o crítico.) Es la valoración que cada persona denomina a su obra de arte, por ello es importante respetar la creación artística debido que tiene un valor significativo para el creador, es sustancial para el investigador saber los valores estéticos de una obra de arte para entender e interpretar el propósito del autor.

2.3. Marco Conceptual (o glosario de términos según sea el caso)

El aprendizaje: El aprendizaje es un cambio perdurable en la conducta o en la capacidad de comportarse de cierta manera, el cual es resultado de la práctica o de otras formas de experiencia. Las explicaciones y demostraciones que los docentes ofrecen de los conceptos proporcionan entradas de información para los educandos. La práctica de habilidades del estudiante, combinada con la retroalimentación correctiva necesaria, promueve el aprendizaje. (Schunk, 2012).

Creatividad: Crear proviene del latín *creare* que significa “producir nada” y también

“engendrar, procrear”, en español este verbo evolucionó a su vez hacia *criar* que significa “nutrir a un niño, instruir, educar”.

La diferencia fundamental entre creación y creatividad estriba en que mientras creación se refiere al acto de crear, al encuentro y al resultado obtenido, el término creatividad aporta el matiz del proceso necesario para llevar a cabo el acto de creación. (Marín, 2015).

Dibujo animado: La animación es una especialidad que comparte el talento para el dibujo con el humor gráfico, sin embargo, se trata de una disciplina bien distinta. Está constituida por sus propias reglas y fórmulas, a partir de las cuales es posible “infundir vida” a unos personajes; estas reglas escapan, en la gran mayoría de ocasiones, a los acontecimientos que sobre ello pueda tener un dibujante humorístico que habitualmente realice sus gags en prensa. (Cámara, 2009).

Folioscopio: Un folioscopio o filoscopio (flip book o flick book, en inglés) es un libro que contiene una serie de imágenes que varían gradualmente de una página a la siguiente, para que, cuando las páginas se pasen rápidamente, las imágenes parezcan animarse simulando un movimiento u otro cambio. (Rodríguez, 2013).

El flip book es un libro que contiene una serie de imágenes que, con el paso rápido de las hojas, crean movimientos para con el fin de contar una historia. (kpaulus, 2015).

El dibujo a mano alzada: Es la técnica del dibujo utilizando el desplazamiento de la mano en forma libre, para desarrollar de una manera rápida y entendible la idea de un dibujo o un diseño. También es sinónimo de ausencia de instrumentos, ya que para su desarrollo basta con poseer: lápiz, borrador, tirro y papel. (Durán, 2013).

Dibujo Humorístico: Un dibujo humorístico o caricatura humorística, es un diseño humorístico acompañado o no de leyenda, de carácter crítico, en el que se retrata o representa de una manera bastante sintética algo que se vincula con la cotidianidad o la actualidad de una sociedad, o con un tipo de persona o de personaje. Un dibujante especializado en la creación de dibujos humorísticos recibe el nombre de «humorista gráfico» o «caricaturista».

Aprendizaje creativo: El aprendizaje creativo se identifica por la generación de ideas propias sobre lo estudiado, ideas que, al trascender lo dado, expresan la novedad como característica esencial de la creatividad. Es un tipo de aprendizaje que, a pesar de contenerla, trasciende la apropiación comprensiva de la información.

Técnica: Como técnica se define la manera en que un conjunto de procedimientos, materiales o intelectuales, es aplicado en una tarea específica, con base en el conocimiento de una ciencia o arte, para obtener un resultado determinado.

Muestra: Una muestra es un subconjunto de casos o individuos de una población. En diversas aplicaciones, interesa que una muestra sea representativa, y para ello debe escogerse una técnica de muestra adecuada que produzca una muestra aleatoria adecuada.

Valor estético: Los valores estéticos son virtudes que sobresalen de una persona, animal, obra de arte, moda, objeto, paisaje, evento, entre otros, y que generan reacciones o apreciaciones positivas o negativas.

Como un tipo de valor, los valores estéticos son criterios y referencias positivas generalmente compartidas por un grupo, que definen a una

persona, cosa o acción. Por otro lado, la estética se refiere a la percepción de los sentidos y a la filosofía de lo que se considera bello.

Iconográfico: La iconografía es una disciplina, desprendida de la Historia del Arte, que se encarga del estudio, la descripción, el análisis y la clasificación de las imágenes sobre personajes, temas o tradiciones contenidas en retratos, cuadros, retablos, estatuas y monumentos, así como de su simbología y atributos.

Iconológico: La iconología es el estudio de las imágenes artísticas que representan los distintos aspectos religiosos, mitológicos o culturales. El término iconología viene de icono (que significa imagen) y de logia, que quiere decir ciencia o conocimiento. Esta disciplina forma parte de la historia del arte y está muy relacionada con la estética, la reflexión sobre la sensibilidad y la belleza dentro del mundo de la creación.

CAPITULO III

3. Metodología de la Investigación

3.1. Contexto Geográfico

Esta investigación se desarrolló en la institución educativa Uriel García en la ciudad de

Cusco con adolescentes de distintos sexos entre las edades de 14 y 15 años.

Ubicación geográfica:

Dirección: Av. Jorge Chávez

Distrito: Wanchaq

Provincia: Cusco

Región: Cusco

3.2. Contexto Cultural

Los estudiantes presentan una diversidad cultural, en su lengua, costumbres, tradiciones y diferentes situaciones económicas.

Su vestimenta: Cuenta con uniforme azul con franjas anaranjadas en la parte superior, en el inferior color plomo y con buzo azul con una parte anaranjada.

Su vivienda: La mayoría de las casas son de material noble y algunos de adobe por otro lado unos poseen una vivienda propia y otros viven en alquiler. Eso nos indica que los estudiantes presentan un estatus socioeconómico medio.

Religiosidad: La mayoría de los estudiantes son católicos, pero también predomina otras religiones, respetando cada una de ellas.

3.3. Muestra

La muestra está conformada por los alumnos del 4to grado de secundaria de la institución educativa Uriel García.

Tabla 1

Muestra poblacional

Población	Muestra Final
20 alumnos	8 alumnos

Nota. Elaboración propia

La muestra se inició con 20 alumnos en el cual cada alumno destaco, pero al final se llegó al propósito de la investigación con la muestra final de 8 alumnos donde cada uno de ellos presentó el trabajo terminado con las expectativas logradas.

3.4. Técnicas e Instrumentos de Recolección y Análisis de Datos

3.4.1. Técnicas

Fue imprescindible utilizar una serie de técnicas para lograr de obtener los datos correspondientes a la investigación. En primer lugar, se utilizó la técnica de la observación y luego la técnica del diálogo. La información de ensayos, textos, experiencias, informes, documentos, libros y registros tanto físicos como virtuales.

3.4.2. Instrumentos

Es fundamental los instrumentos en la investigación, según los autores Hernández,

Fernández y Baptista (2003) define el instrumento como: “(...) aquel que registra datos observables que representan verdaderamente a los conceptos o variables que el investigador tiene en mente” (p. 242). Se deduce que, el instrumento debe acercar más al investigador a la realidad; para allegar y recolectar la información se necesitó distintos instrumentos como un cuaderno de campo para adjuntar las actividades del día, y el equipo móvil

para las fotografías, filmación, audio y el análisis documental de los dibujos realizados por los estudiantes.

3.4.3. Primer nivel de análisis cualitativo

Es importante en la investigación el nivel de análisis e interpretación debido que cada trabajo es distinto, según:

(...) la recolección y el análisis ocurren prácticamente en paralelo; además, el análisis no es uniforme, ya que cada estudio requiere un esquema peculiar (...) Los datos son muy variados, pero en esencia consisten en observaciones del investigador y narraciones de los participantes. (Hernández Sampieri, 2014, p. 418)

La recolección y el análisis van de mano, se pueden obtener distintos datos, pero ambas consisten en la observación del investigador y de los que son los colaboradores con su narración.

El investigador Hernández Sampieri (2014) indica que: “En este primer nivel de análisis, las categorías (y códigos) identificadas deben relacionarse lógicamente con los datos que representan (que quede clara la vinculación) (...). La esencia del proceso reside en que segmentos que comparten naturaleza, significado y características” (p. 427).

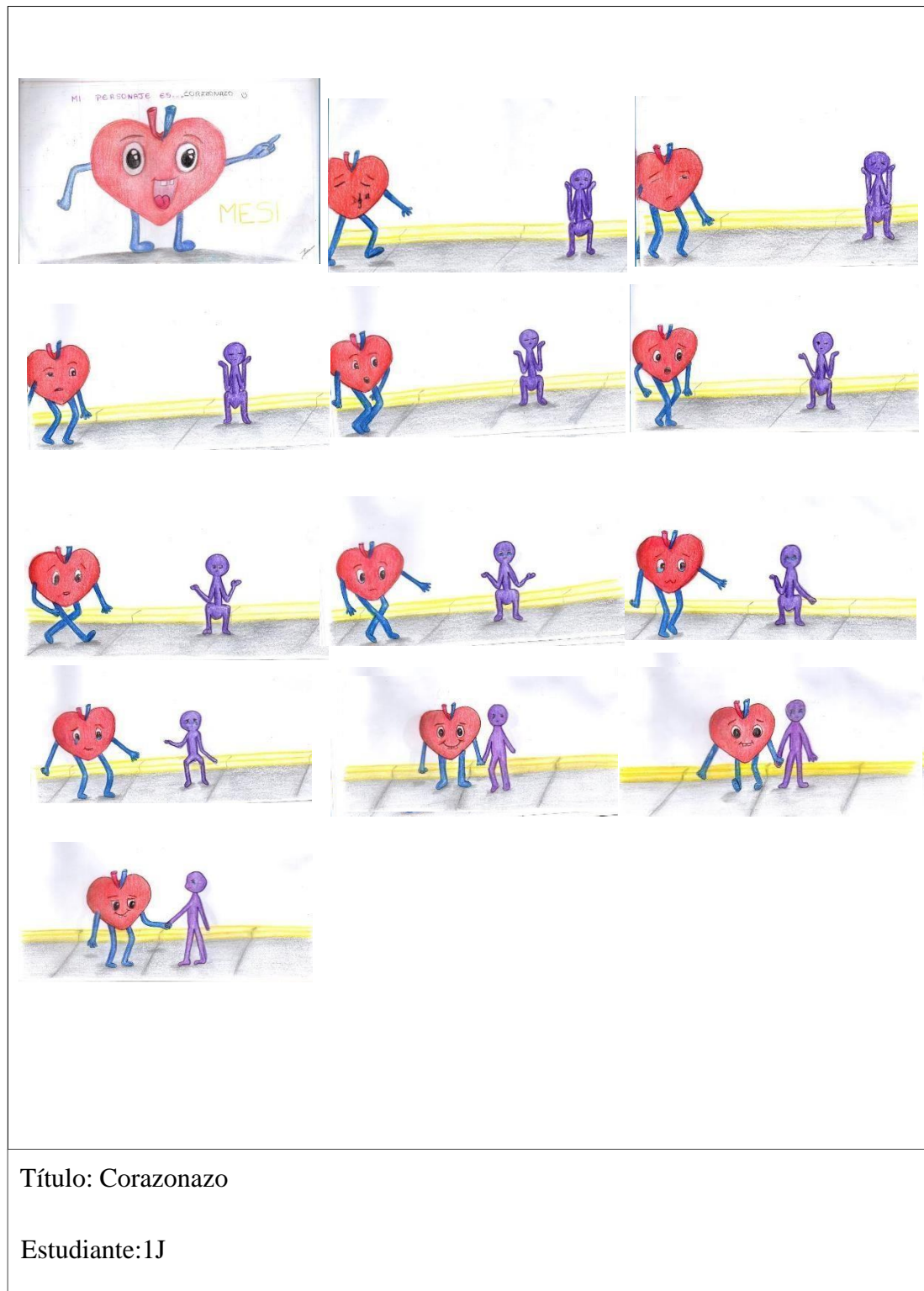
El primer nivel de análisis, las categorías predominan, pueden surgir preguntas y reflexiones del investigador o reflejar los eventos críticos de las narraciones de los participantes.

Se analizará e interpretará el símbolo icónico (dibujo) y determinará si se presenta en la misma categoría y representación, los que son distintos se ubican en diferentes categorías y se les proporcionan otras representaciones.

3.4.3.1. Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Figura 8

Muestra 1



Nota. Elaboración del estudiante

Tabla 2*Análisis e interpretación icono simbólica*

CORAZONAZO				
Dibujo Animado	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (personal)
	Un corazón Un niño Una calle	Se aprecia en la secuencia de imágenes a un corazón de pie, con rostro (dos ojos, cejas y un labio) dos brazos, manos, dos piernas y pies. Carismático caminando con una mirada dulce, es de color rojo y se muestra feliz. Se ve en el movimiento de imágenes al mismo corazón triste con lágrimas en los ojos que junto a una persona triste con lagrima en el rostro está sentado y en el proceso de tomarle la mano cambia su expresión de llanto a sonrisa.	Se ve en la secuencia de imagen un corazón llamado Corazonazo se muestra feliz y en el transcurso ve a una persona triste con lágrimas en el rostro, se acerca para ayudarlo porque el corazón puede sentir el dolor que tiene la persona, en el proceso la persona acepta su ayuda y lo valora, se van juntos de la mano con una expresión de felicidad porque unidos pueden superar el mayor obstáculo que se les atraviere.	La manifestación del autor es que se identifica con el personaje de la persona y utiliza el color morado que es un color frío y muestra la tristeza y el corazón representa a su mamá que es todo para ella, está ahí para ayudarla en los problemas que se le presentan el personaje principal lleva el nombre de Corazonazo en la historia se presencia una persona que se sentía triste y el corazón que estaba feliz ve que la persona se sentía triste y el empezó a sentirse mal y va a ayudarlo.

Nota. Elaboración propia

Interpretación: Mensaje del dibujo

Observamos una secuencia de imágenes a un corazón, llamado Corazonazo se muestra feliz y en el transcurso ve a una persona triste con lágrimas en el rostro se acerca para ayudarlo porque el corazón puede sentir el dolor que tiene la persona la persona acepta su ayuda y lo valora, se van juntos de la mano porque unidos pueden superar el mayor obstáculo que se les atraviese. En una interpretación personal, en la que la autora manifiesta que el personaje representado por el corazón se identifica con su mamá y ella se representa con la persona que muestra tristeza por los problemas que tiene en el aspecto familiar; y su gran amor y unión que tiene con su mamá puede afrontar a ellos y que todo sea posible.

3.4.3.2. Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 3

Corazonazo

CORAZONAZO		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Dibujo animado humorístico.	Corazonazo, es la representación de la vida cotidiana, del adolescente, representa a un corazón humanizado caminando por la calle, calmado, mostrándose feliz, en el movimiento cambia de expresión al encontrarse con una persona.
Técnica	Lápiz a mano alzada.	Forma, línea y la secuencia.
Instrumentos	Lápiz 2B, borrador, colores, tarjador, papel bond.	Cuadernillo de hojas bond, lápices a color, tarjador saca puntas.
Tendencia	Naif.	Corriente artística donde impera la ingenuidad y espontaneidad, relacionada con arte infantil. Se aprecia una historia basada en la vida cotidiana, experiencias del autor.
Línea	Sensible, continúa.	La línea es sensible y continua, con trazos visibles, en una composición simétrica que cierra todos los espacios sin dejar líneas sueltas.

Nota. Elaboración propia

3.4.3.3. Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Figura 9 Muestra 2

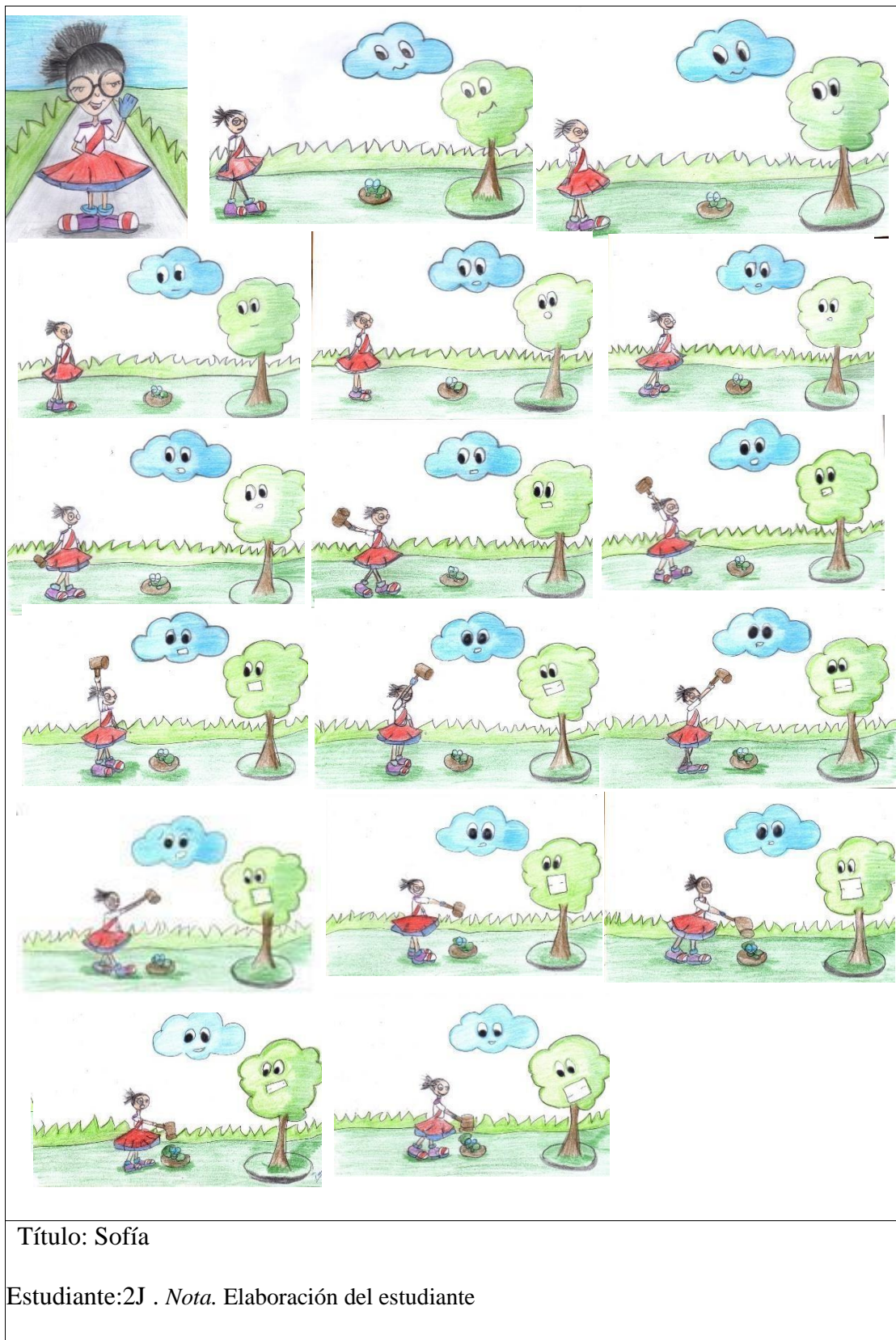


Tabla 4*Análisis e interpretación icono simbólica*

SOFIA				
Dibujo Animado	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN personal
	Una Niña Un árbol Un sapo Una nube	<p>Se ve una secuencia de imágenes a una niña con anteojos, una pequeña nariz y labios cortos, lleva el cabello amarrado con un brazo detrás de la espalda y la otra hacía adelante, viste con un polo blanco con franja roja, falda roja y zapatillas de diversos colores, una sonrisa, se muestra contenta.</p> <p>En el movimiento se observa la naturaleza conformada de un árbol con hojas verdes, una nube celeste y todos con dos ojos, una boca y dientes, al inicio con una expresión de tranquilidad y al finalizar con una expresión de impresión, un sapo verde encima de una piedra y junto a ella se observa un martillo.</p>	<p>Se aprecia en la secuencia de imágenes a una niña llamada Sofía muestra alegría por divertirse y conocer la naturaleza a su alrededor esta una nube, un árbol pero en el transcurso se encuentra con una sapo, mientras Sofía va caminando de repente saca un martillo y se dirige al sapo, esta a punto de darle un susto, la nube junto con el árbol muestra impresión y angustia.</p>	<p>El autor manifiesta que el personaje se llama Sofía que representa mi nombre.</p> <p>Sofía en su infancia no le gustaba los sapos, le parecían asquerosos y cuando le tiraba dulces o cualquier cosa rebotaban y en el transcurso trata de sacar un martillo para asustar al sapo.</p> <p>Sofía está basada en colores de la camiseta de la selección de futbol ya que estaba con la fiebre del mundial porque me gusta el futbol y exprese mis sentimientos y mi desagrado.</p>

Interpretación: Mensaje del dibujo

Observamos una secuencia de imágenes a Sofía, muestra alegría por divertirse y conocer la naturaleza a su alrededor esta una nube y un árbol pero en el transcurso se encuentra con una sapo, mientras Sofía va caminando de repente saca un martillo, se dirige a la sapo y esta punto de darle un susto, la nube junto con el árbol muestran una impresionados y angustiados. En una interpretación personal, en la que el autor manifiesta que el personaje representado es ella misma, expresa sus sentimientos, su desagrado en la historia y la pasión hacia el futbol.

3.4.3.4. Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 5

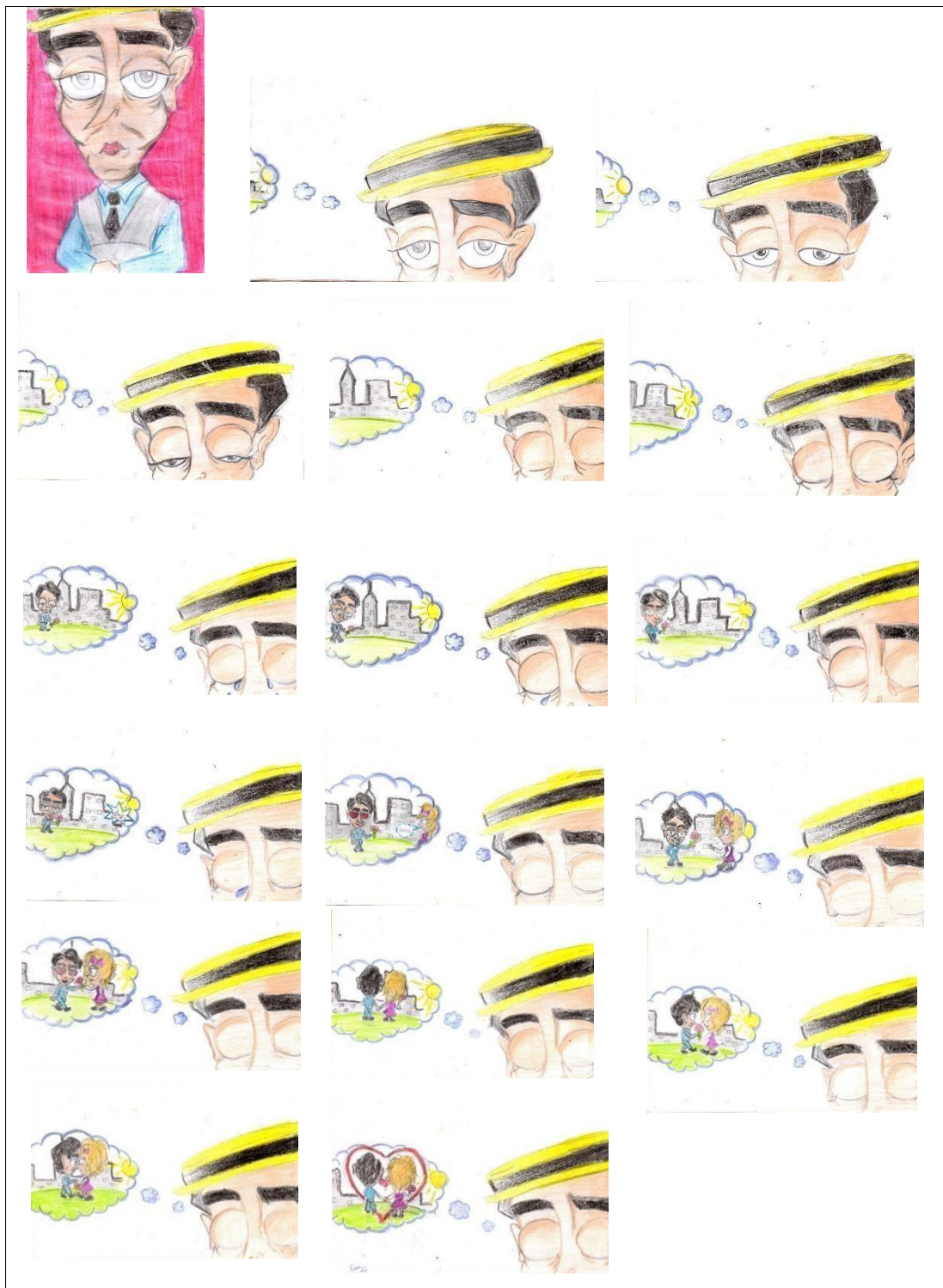
Francisco

FRANCISCO		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Dibujo animado humorístico.	Sofía, es la representación de la vida cotidiana, experiencias del adolescente, representa a un adolescente caminando por un parque, tranquila, mostrándose curiosa, en el movimiento cambia de expresión al dar un golpe al sapo.
Técnica	Lápiz a mano alzada.	Forma, línea y la secuencia.
Instrumentos	Lápiz 2B, borrador, colores, tarjador, papel bond.	Cuadernillo de hojas bond, lápices a color, tarjador saca puntas.
Tendencia	Naif.	Corriente artística donde impera la ingenuidad y espontaneidad, relacionada con arte infantil. Se aprecia una historia basada en la vida cotidiana, experiencias del autor.
Línea	Sensible, continúa.	La línea es sensible y continua, con trazos visibles, en una composición simétrica que cierra todos los espacios sin dejar líneas sueltas.

Nota. Elaboración propia

3.4.3.5. Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Figura 10. Muestra 3



Título: Francisco

Estudiante:3J. Nota. Elaboración del estudiante

Tabla 5*Análisis e interpretación icono simbólica*

FRANCISCO				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN Personal
Dibujo Animado	Un señor Una señorita Un joven	Se aprecia en la secuencia de imágenes a una persona con expresión seria, con dos ojos resaltantes dos cejas bien marcadas, una nariz respingada y una boca pequeña, esta con los brazos entre cruzados, medio cuerpo y vestido con una camisa azul y un chaleco morado y un sombrero no tan pronunciado. En el movimiento se observa a dos personas una mujer con una expresión de tranquilidad vestía un vestido rosado de contextura delgada y un varón con una expresión de enamorado, vestía un terno azul de contextura delgada y llevaba en las manos una rosa, ambos dentro de una nube del recuerdo de una persona.	Se ve una secuencia de imágenes a una persona llamado Francisco muestra seriedad, tristeza y neutralidad proyectando en su mente de un romance con una chica, la tristeza lo invade y hace que derrame una lagrima al recordar todo lo vivido.	El autor manifiesta que el personaje es una persona llamada francisco su autor favorito y representa recuerdos porque persona al pasar su lo único que le son sus recuerdos vividos y relacionado con amor. enamoramiento tenía Francisco.

Nota. Elaboración propia

Interpretación: Mensaje del dibujo

Observamos una secuencia de imágenes a una persona llamada Francisco, que muestra seriedad, tristeza y neutralidad proyectando en su mente de un romance con una chica la tristeza lo invade y hace que derrame una lágrima al recordar todo lo vivido. En una interpretación personal, en la que el autor manifiesta que el personaje representado a uno de sus autores de literatura favorita y lo relaciona con el amor, con etapas que una persona vive en algún momento.

3.4.3.6. Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 6

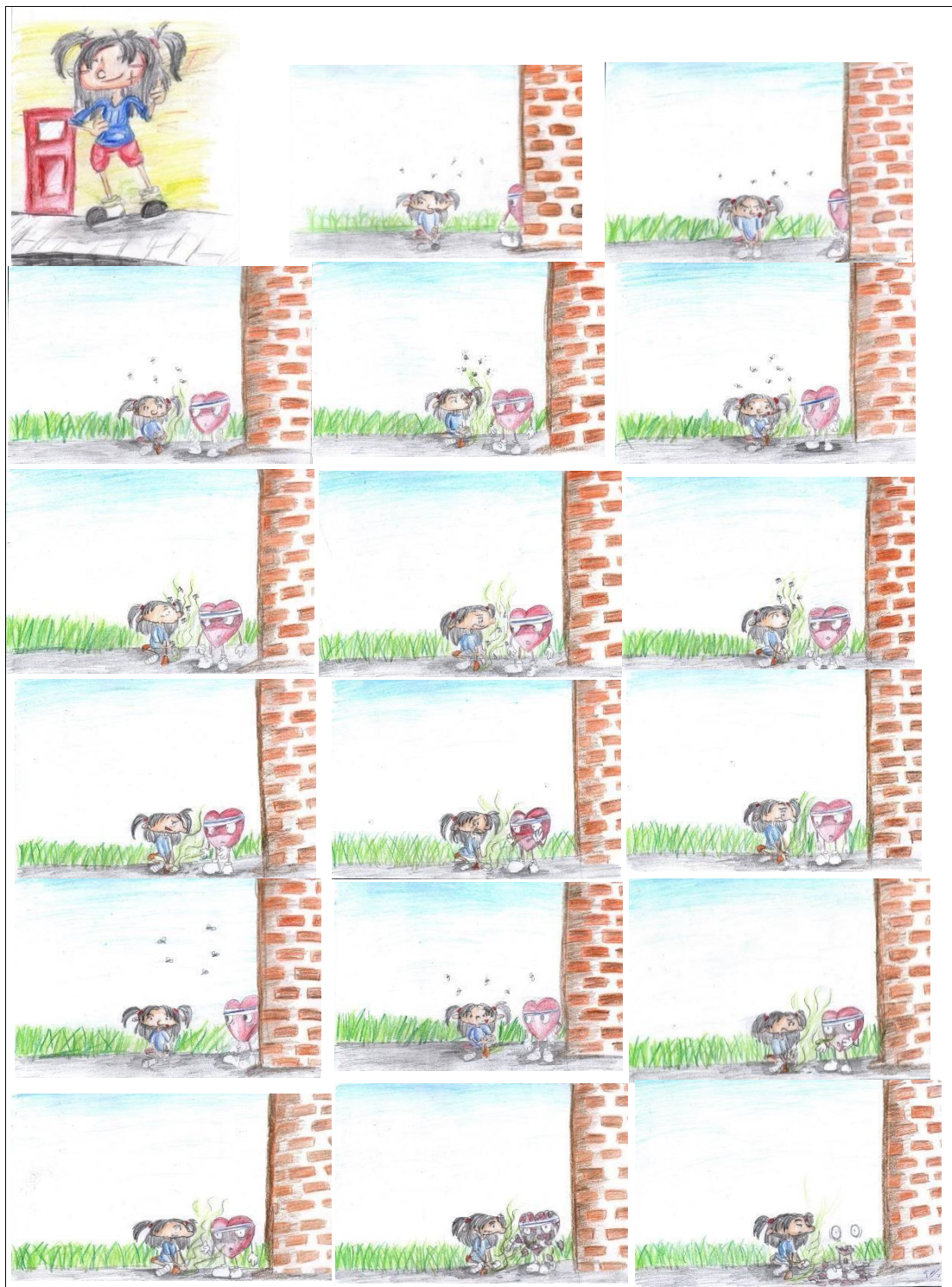
Francisco

FRANCISCO		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Dibujo animado humorístico.	Francisco, es la representación de la vida cotidiana y experiencias del adolescente, representa a un hombre pensativo, recordando momentos, en el movimiento cambia de expresión.
Técnica	Lápiz a mano alzada.	Forma, línea y la secuencia.
Instrumentos	Lápiz 2B, borrador, colores, tarjador, papel bond.	Cuadernillo de hojas bond, lápices a color, tarjador saca puntas.
Tendencia	Naif.	Corriente artística donde impera la ingenuidad y espontaneidad, relacionada con arte infantil. Se aprecia una historia basada en la vida cotidiana, experiencias del autor.
Línea	Sensible, continúa.	La línea es sensible y continua, con trazos visibles, en una composición simétrica que cierra todos los espacios sin dejar líneas sueltas.

Nota. Elaboración propia

3.4.3.7. Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Figura 11. Muestra 4



Título: Ariana

Estudiante:4J. Nota. Elaboración del estudiante

Tabla 7*Análisis e interpretación icono simbólica*

ARIANA				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Dibujo Animado	Un niña Un corazón Paisaje al aire libre con media pared	Se aprecia en la secuencia de imágenes a una niña feliz, de pie con una marca de cruz en el rostro con cabello amarrado, negro con una polera azul, un short rojo, zapatillas negras y medias blancas cortas. En el movimiento la niña con una actitud segura va cambiando a una expresión avergonzada, sentada en una calle. En el proceso se observa de la historia un corazón animado con dos ojos circulares, una boca crota y nariz pequeña, con una cinta en la parte superior, presenta emociones admiración, curiosidad e incomodidad	En la secuencia de imagen se ve a una niña llamada Ariana, en su descansó de hacer ejercicios decide sentarse y sacarse las zapatillas, en el transcurso un corazón se va acercando y observa a Ariana, decide acercarse más, percibe un olor detestable y lo muestra con gestos de desagrado, mientras que Ariana se siente avergonzada y trata de esconder los pies, pero ya el corazón no podía soportar tal olor que llego a desintegrarse totalmente.	En una interpretación personal, el autor dijo: “Cuando fui a Lima conocí a una niña llamada Ariana, era la hijastra de mi hermano mayor, entablamos una amistad rara porque peleábamos y nos reconciliábamos.” La historia es de una niña después de hacer ejercicio se quita los zapatos, viene un corazón y su olor hace que se muera el corazón Es una historia basada en una experiencia que tuve en la primera noche que dormí con Ariana se quitó sus zapatos y salió un olor detestable pero no le dije nada para no hacerle sentir mal, hasta el punto en que la cabeza me dolía, el olor perduro hasta el amanecer en el cuarto. Tuve sentimientos encontrados al recordar la experiencia

Nota. Elaboración propia

Interpretación: Mensaje del dibujo

Observamos una secuencia de imágenes a una niña llamada Ariana en su descanso de hacer ejercicios decide sentarse y sacarse las zapatillas, en el transcurso un corazón se va acercando y observa a Ariana, decide acercarse más, percibe un olor detestable y lo muestra con gestos de desagrado, mientras que Ariana se siente avergonzada, trata de esconder los pies pero ya el corazón no podía soportar tal olor que llegó a desintegrarse totalmente. En una interpretación personal, en la que el autor manifiesta que la historia es basada en una experiencia, en la primera noche que dormí con Ariana se quitó sus zapatos, salió un olor detestable y no le dije nada para no hacerle sentir mal, hasta el punto en que la cabeza me dolía, el olor perduró hasta el amanecer en el cuarto.

3.4.3.8. Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 8

Ariana

TÍTULO DE LA OBRA Ariana		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Dibujo animado humorístico.	Ariana, es la representación de la vida cotidiana, del adolescente, representa a una niña sentada en la calle mostrándose tranquila, en el movimiento cambia de expresión al encontrarse con un corazón humanizado.
Técnica	Lápiz a mano alzada.	Forma, línea y la secuencia.
Instrumentos	Lápiz 2B, borrador, colores, tarjador, papel bond.	Cuadernillo de hojas bond, lápices a color, tarjador saca puntas.
Tendencia	Naif.	Corriente artística donde impera la ingenuidad y espontaneidad, relacionada con arte infantil. se aprecia una historia basada en la vida cotidiana, experiencias del autor.
Línea	Sensible, continúa.	La línea es sensible y continua, con trazos visibles, en una composición simétrica que cierra todos los espacios sin dejar líneas sueltas.

Nota. Elaboración propia

3.4.3.9. Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Figura 12.

Muestra 5

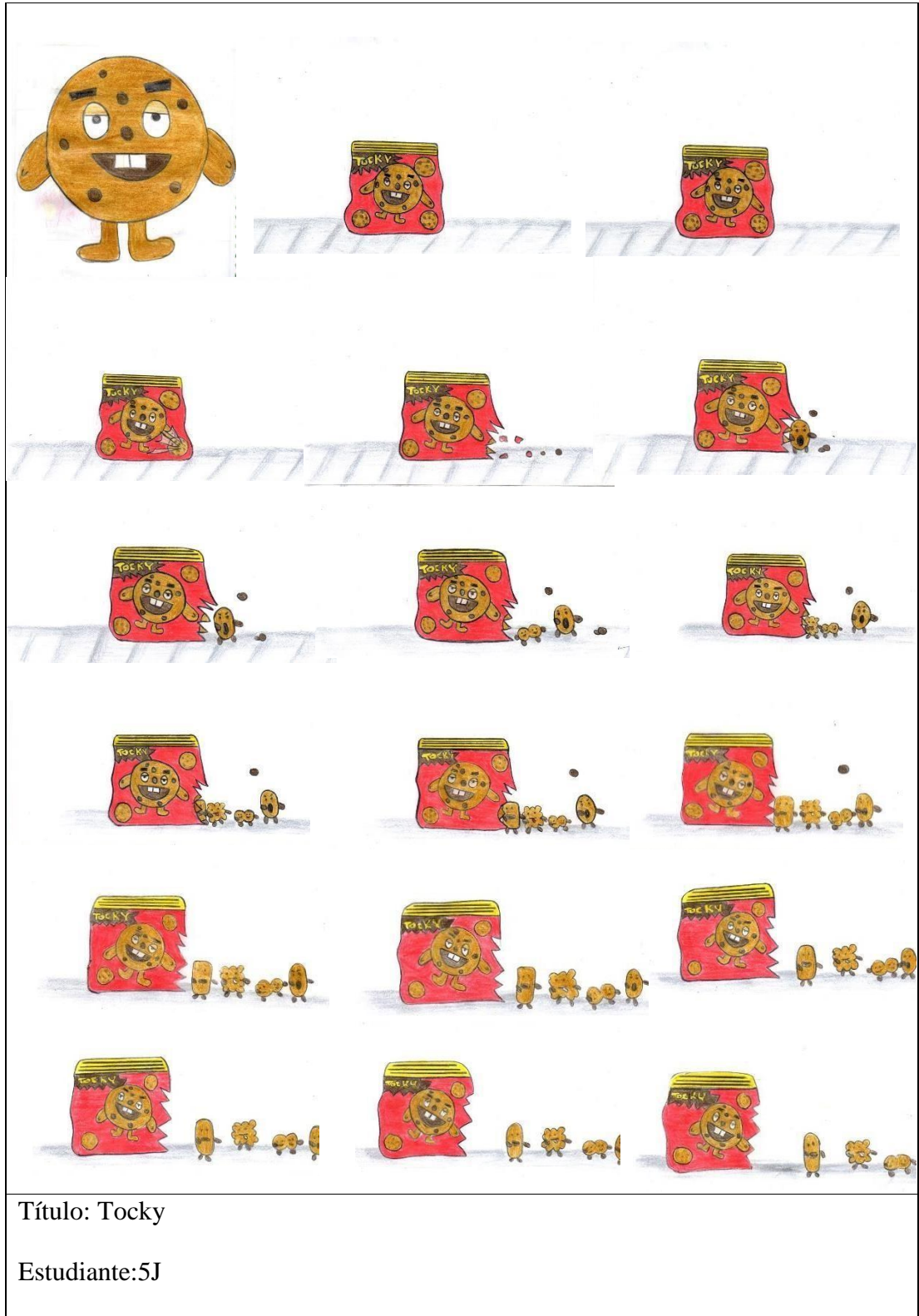


Tabla 9*Análisis e interpretación icono simbólica*

TOCKY				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN Personal
Dibujo Animado	Una bolsa de galletas Varias galletitas	Se aprecia en la secuencia de imágenes a una bolsa de galletas de color rojo, amarillo y con una imagen en el centro de una galleta, de pie, esta con los brazos abiertos, con dos ojos redondos que reflejan tranquilidad, una sonrisa con dos dientes, cejas marcadas y formas circulares pequeñas de color marrón. En el movimiento se observa una bolsa de galletas y cada galleta de diferentes formas con una expresión de coraje de color marrón.	Se ve en la secuencia de imagen una bolsa de galletas, llamado Tocky en la cual se ve la lucha por la libertad y esto implica la frase de la unión hace la fuerza. En el proceso se observa cinco galletas que llegan a romper la bolsa, tratan de escapar y no tener un final trágico que es la muerte.	El autor manifiesta que es una bolsa de galleta llamado Tocky está sobre la mesa y las galletas muestran una expresión de fuerza, de esperanza y tratan de fugarse porque buscan su libertad. Me gustan las galletas son muy deliciosas y pensé que sería una buena opción de realizar algo que me gusta y lo consumo todos los días.

Nota. Elaboración propia

Interpretación: Mensaje del dibujo

Observamos en la secuencia de imagen una bolsa de galletas, llamado Tocky en la cual se ve la lucha por la libertad y esto implica la frase la unión hace la fuerza.

En el proceso se observa cinco galletas que llegan a romper la bolsa y tratan de escapar y no tener un final trágico que es la muerte. .En una interpretación personal, en la que el autor manifiesta que el personaje llamado Tocky muestra expresión de fuerza y esperanza, me gustan las galletas son muy deliciosas y pensé que sería una buena opción de realizar algo que me gusta y lo consumo todo los días.

3.4.3.10. Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 10

Tocky

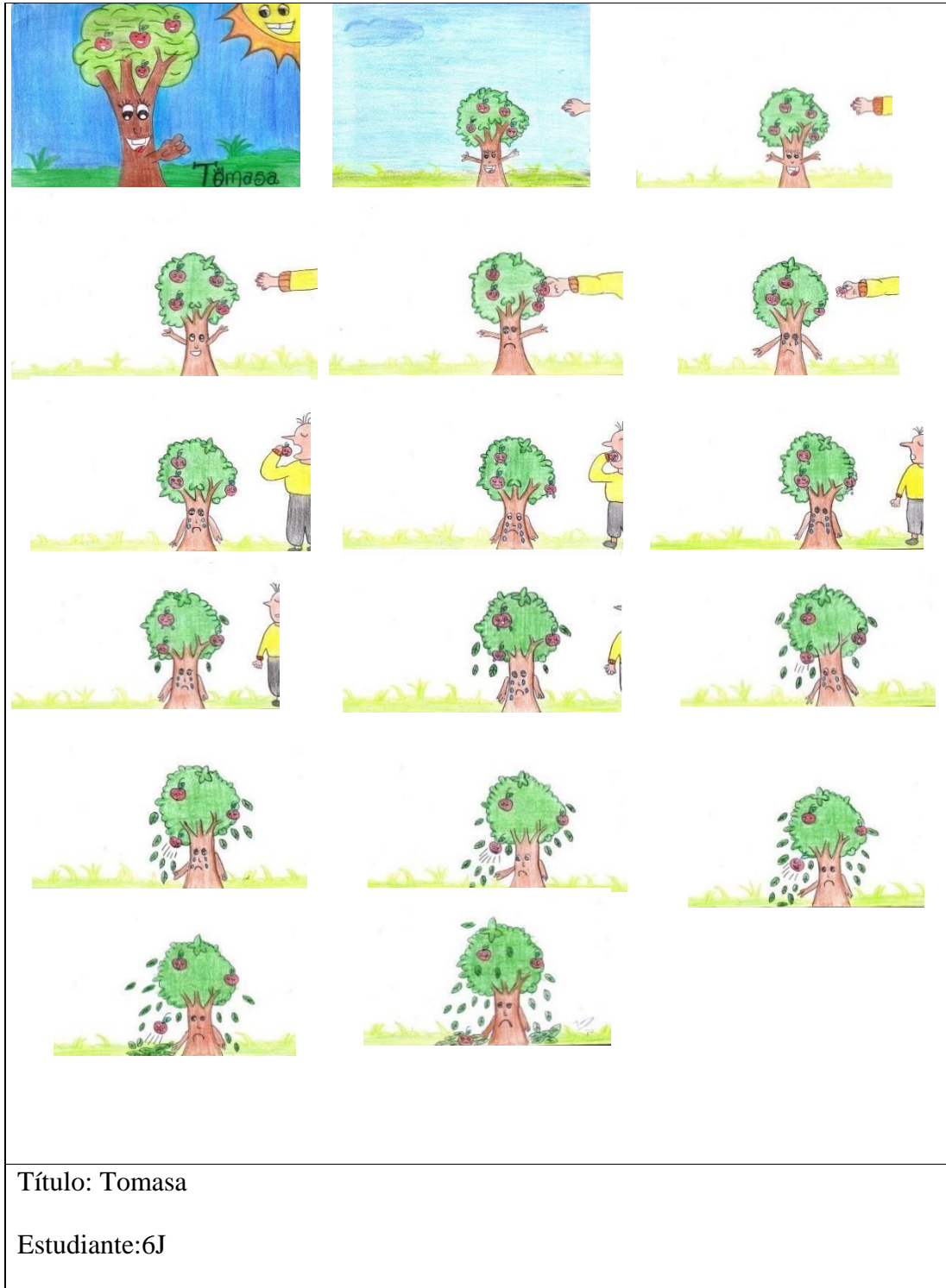
TOCKY		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Dibujo animado humorístico.	Tocky, es la representación de la experiencia del adolescente, representa a una bolsa de galletas en la mesa en el movimiento pasan sucesos para que las galletas lleguen a la libertad.
Técnica	Lápiz a mano alzada.	Forma, línea y la secuencia.
Instrumentos	Lápiz 2B, borrador, colores, tarjador, papel bond.	Cuadernillo de hojas bond, lápices a color, tarjador saca puntas.
Tendencia	Naif.	Corriente artística donde impera la ingenuidad y espontaneidad, relacionada con arte infantil. Se aprecia una historia basada en la vida cotidiana, experiencias del autor.
Línea	Sensible, continúa.	La línea es sensible y continua, con trazos visibles, en una composición simétrica que cierra todos los espacios sin dejar líneas sueltas.

Nota. Elaboración propia

3.4.3.11. Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Figura 13

Muestra 6



Nota. Elaboración del estudiante

Tabla 11*Análisis e interpretación icono simbólica*

TOMASA				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (personal)
Dibujo Animado	Un árbol Un hombre Un sol	Se aprecia una secuencia de imagen a un árbol feliz con frutos rojos “manzanas” tiene ojos y una boca sonriente con hojas verdes y un tallo marrón. En el proceso se observa a una persona con una chompa amarilla y un pantalón azul con el brazo extendido tomando una manzana, se le ve hambriento. En un tercer plano se observa un sol sonriente.	Se ve una secuencia de imágenes de un árbol feliz siendo parte de la naturaleza llamada Tomasa, le gusta sus frutos rojos llamadas manzanas, cuando de repente le entra una tristeza profunda y se siente débil, la razón de su malestar fue porque perdía lo que más apreciaba, eran sus frutos ella observo que una persona estaba junto a ella arrancando su ser, sus frutos y que no le importaba nada, cuando la persona se fue ella solo se puso a llorar porque no entendía la maldad de aquella persona y no poder hacer nada más que derramar lágrimas por lo perdido.	El autor manifiesta que el personaje que es un árbol se llama Tomasa. Es un árbol que está feliz pero cuando llega un hombre y arranca una manzana, Tomasa se siente triste y decepcionado, sus hojas se van cayendo y también sus manzanas. Me gusta el medio ambiente y las personas no valoramos la naturaleza.

Nota. Elaboración propia

Interpretación: Mensaje del dibujo

Observamos una secuencia de imágenes de árbol se llama Tomasa, le gusta sus frutos rojos llamadas manzanas, cuando de repente le entra una tristeza profunda y se siente débil, la razón de su malestar fue porque perdía lo que más apreciaba que eran sus frutos, ella observo que una persona estaba junto a ella arrancando su ser, sus frutos y que no le importaba nada. En una interpretación personal, en la que el autor manifiesta que su personaje el árbol se llamada Tomasa, me gusta el medio ambiente y las personas no valoramos la naturaleza.

3.4.3.12. Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 12

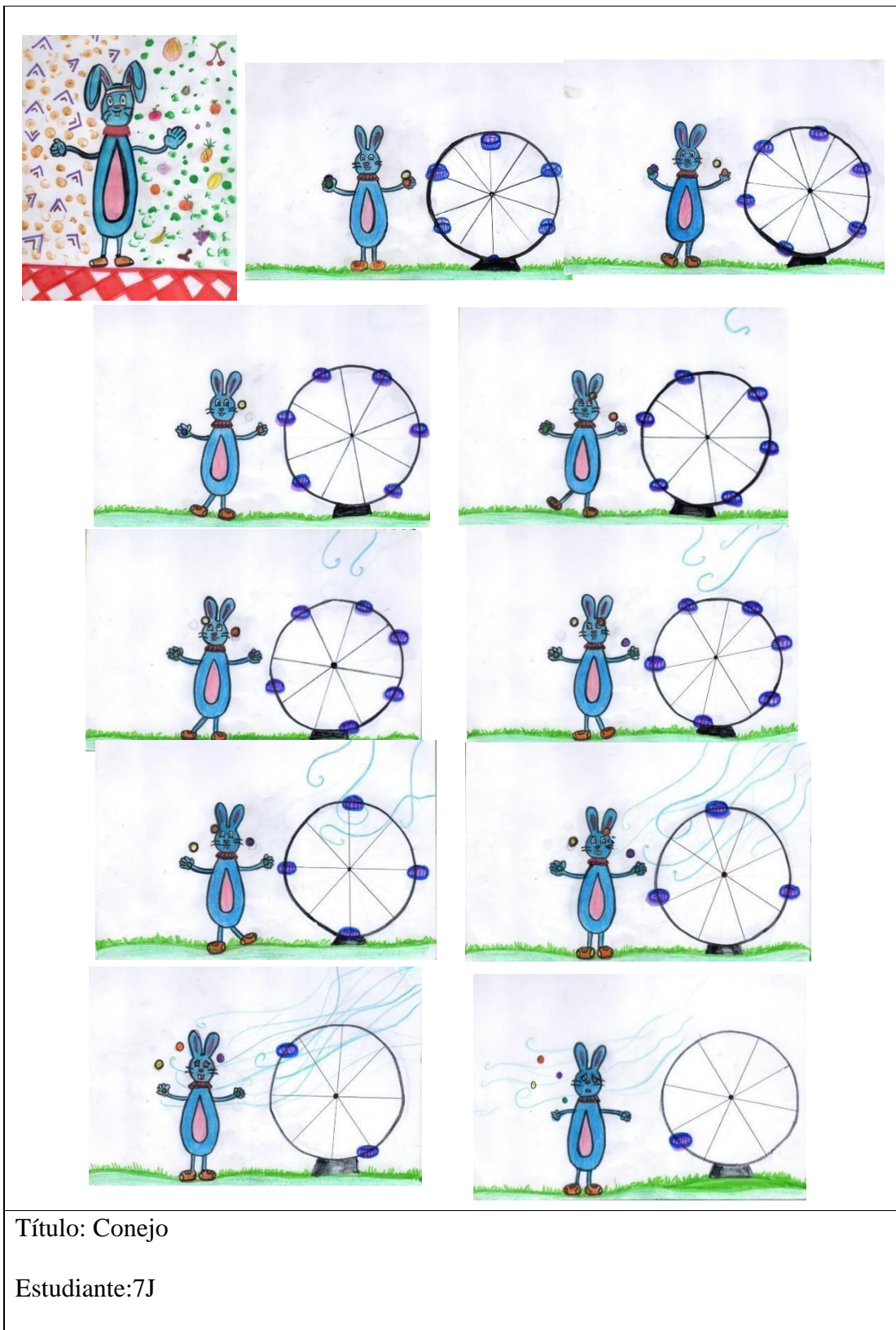
Tomasa

TÍTULO DE LA OBRA Tomasa		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Dibujo animado humorístico.	Tomasa, es la representación de experiencias del adolescente, representa a un árbol feliz con sus frutos rojos, en el movimiento cambia de expresión por las maldad del egoísmo del hombre.
Técnica	Lápiz a mano alzada.	Forma, línea y la secuencia.
Instrumentos	Lápiz 2B, borrador, colores, tarjador, papel bond.	Cuadernillo de hojas bond, lápices a color, tarjador saca puntas.
Tendencia	Naif	Corriente artística donde impera la ingenuidad y espontaneidad, relacionada con arte infantil. Se aprecia una historia basada en la vida cotidiana, experiencias del autor.
Línea	Sensible, continúa.	La línea es sensible y continua, con trazos visibles, en una composición simétrica que cierra todos los espacios sin dejar líneas sueltas.

Nota. Elaboración propia

3.4.3.13. Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Figura 14 Muestra 7



Nota. Elaboración del estudiante

Tabla 13*Análisis e interpretación icono simbólica*

CONEJO				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN Personal
Dibujo Animado	Un conejo Una ruleta Pelotas	Se aprecia en la secuencia de imágenes a un conejo de color celeste, con partes rosadas, tiene dos orejas largas, dos ojos, una nariz roja, dos dientes, un par de bigotes, alrededor de su cuello se observa una cinta roja, una cinta en cada brazo, agarra dos pelotas de diferentes colores, en sus pies tiene zapatos anaranjados, en el proceso se observa una ruleta giratoria y pelotas en movimiento.	Observamos una secuencia de imágenes a un conejo travieso jugando con pelotas, se encuentra feliz y a su lado se presencia una ruleta. En el movimiento se ve al mismo conejo haciendo sus malabares, pero de pronto viene un viento fuerte, destroza todo y se lleva las pelotas por el aire En el proceso vemos que el conejo cambia de expresión se le ve triste ya que perdió lo que le hacía feliz, también se observa la misma ruleta, pero con los asientos incompletos ya que el viento se lo llevo.	La autora manifiesta que el personaje se llama Conejo, desde que era niña era uno de los animales que me ha gustado Y me identifico con el personaje ya que las acciones del conejo lo relacionan con el tiempo, las pelotas son como los nuevos proyectos que se puede perder si no lo sabemos aprovechar o realizar bien, el viento es el obstáculo y la ruleta son las etapas de la vida. Dificulte en el movimiento.

Interpretación: Mensaje del dibujo

Observamos una secuencia de imágenes a un conejo travieso, jugando con pelotas, se encuentra feliz y a su lado se presencia una ruleta.

En el movimiento se ve al mismo conejo haciendo sus malabares, pero de pronto viene un viento fuerte, destroza todo y se lleva sus pelotas por el aire.

En el proceso vemos que el conejo cambia de expresión se le ve triste ya que perdió lo que le hacía feliz, también se observa la misma ruleta, pero con los asientos incompletos ya que el viento se lo llevo. En una interpretación personal, la autora manifiesta que el personaje se llama Conejo, desde que era niña era uno de los animales que le gusto, sé identifíco con el personaje ya que las acciones del conejo lo relacionan con el tiempo, las pelotas son como los nuevos proyectos que se puede perder si no lo sabemos aprovechar o realizar bien, el viento es el obstáculo y la ruleta son las etapas de la vida.

3.4.3.14. Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 14

Conejo

TÍTULO DE LA OBRA Conejo		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Dibujo animado humorístico.	Conejo, es la representación de la vida cotidiana, del adolescente, representa a un conejo humanizado haciendo malabares en un parque de diversiones, calmado, mostrándose seguro de sí mismo en el movimiento cambia de expresión.
Técnica	Lápiz a mano alzada.	Forma, línea y la secuencia.
Instrumentos	Lápiz 2B, borrador, colores, tarjador, papel bond.	Cuadernillo de hojas bond, lápices a color, tarjador saca puntas.
Tendencia	Naif.	Corriente artística donde impera la ingenuidad y espontaneidad, relacionada con arte infantil. Se aprecia una historia basada en la vida cotidiana, experiencias del autor.
Línea	Sensible, continúa.	La línea es sensible y continua, con trazos visibles, en una composición simétrica que cierra todos los espacios sin dejar líneas sueltas.

Nota. Elaboración propia

3.4.3.15. Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

Figura 15. Muestra 8



Nota. Elaboración del estudiante

Tabla 15*Análisis e interpretación icono simbólica*

CARLITOS				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN Personal
Dibujo Animado	Un sapito Un corazón Campo	Se aprecia una secuencia de imágenes a un sapito de color verde con ojos grandes, una nariz y una sonrisa, en el proceso se ve a un corazón de color rojo con ojos, brazos azules, pies con zapatos y una gorra ambas de color anaranjado, expresa una emoción de llanto. Alrededor del sapito y el corazón se presencia un paisaje con montañas, sol y campo verde.	En la secuencia de imágenes se ve un sapito llamado Carlitos, muestra tranquilidad y asombro, realizando una caminata por la naturaleza, en el transcurso él no se da cuenta de la presencia del corazón mientras que este sí, de repente el corazón lo abraza con tanto amor que no soporto y se rompió, entre lágrimas se desvanece y sus partes rotas caen encima del sapito.	El autor manifiesta que el personaje se llama Carlitos, le puse ese nombre porque vi cuentos infantiles, había una tortuga llamada Carlitos y me gustó. El sapito tiene una larga caminata en el campo y el corazón también, ambos se encuentran, pero solo el corazón se dio cuenta mas no el sapito, llega un momento que el sapito se sorprende al recibir el amor del corazón y tanto amor que el corazón le dio al sapito se empezó a desvanecer. La vida te trae muchas experiencias y el amor es una de ellas, es uno de los sentimientos más bonitos que una persona sienta por otra, pero uno debe aprender amarse a sí mismo.

Nota. Elaboración propia

Interpretación: Mensaje del dibujo

Observamos una secuencia de imágenes a un sapito llamado Carlitos, muestra tranquilidad y asombro, realizando una caminata por la naturaleza, en el transcurso él no se da cuenta de la presencia del corazón mientras que este sí, de repente el corazón lo abraza con tanto amor que no soporto y se rompió, entre lágrimas se desvanece y sus partes rotas cae encima del sapito. En una interpretación personal el autor manifiesta que el personaje Carlitos es de los cuentos infantiles, había una tortuga llamada Carlitos y me gustó. La vida te trae muchas experiencias y el amor es una de ellas, es uno de los sentimientos más bonitos que una persona sienta por otra pero uno debe aprender amarse a sí mismo.

3.4.3.16. Primer Nivel: Análisis e interpretación estética

Tabla 16

Carlitos

CARLITOS		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Dibujo animado humorístico.	Carlitos, es la representación de la vida cotidiana, del adolescente, representa a un sapo humanizado, tranquilo, caminando por el campo en el movimiento cambia de expresión al encontrarse con un corazón humanizado.
Técnica	Lápiz a mano alzada	Forma, línea y la secuencia.
Instrumentos	Lápiz 2B, borrador, colores, tarjador, papel bond.	Cuadernillo de hojas bond, lápices a color, tarjador saca puntas.
Tendencia	Naif.	Corriente artística donde impera la ingenuidad y espontaneidad, relacionada con arte infantil. Se aprecia una historia basada en la vida cotidiana, experiencias del autor.
Línea	Sensible, continúa.	La línea es sensible y continua, con trazos visibles, en una composición simétrica que cierra todos los espacios sin dejar líneas sueltas.

3.5. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos Cualitativos

3.5.1. Segundo nivel de análisis cualitativo






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

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. (Hernández, 2014, p. 441).

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

3.5.2. Procesamiento y análisis gráfico en base a clasificación por categorías

Tabla 17*Paradigmáticas similitudes*

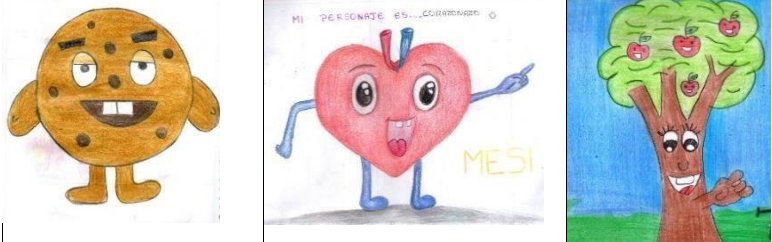
PARADIGMATICAS SIMILITUDES				
CATEGORÍA		IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN		
DIFERENCIAS	PERSONAS			
	ANIMALES			
Dibujos de los estudiantes del 4to grado de secundaria				

Nota. Elaboración propia

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

Tabla 17

Paradigmática

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

Nota. Elaboración propia

3.6. Interpretación de Análisis de Categorías

3.6.1. 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.

Categoría 1: Personas

¿A qué se refiere la categoría?

Esta categoría se refiere a personas plasmadas entre ellos (niños, adolescentes y adultos).

¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Los personajes son reales y oníricos.

¿Qué nos “dice” la categoría?

Los personajes plasmados tienen similitudes, son tan reales como oníricos creados con un fin y mostrándonos la creatividad basada en sus experiencias de cada uno.

¿Cuál es su significado?

Los personajes fueron creados a través de las experiencias de los estudiantes y así darle vida a cada dibujo con el movimiento creando una historia animada basada en una secuencia de imágenes.

Categoría 2: Animales

¿A qué se refiere la categoría?

Esta categoría se refiere a animales entre ellos (conejo y sapo).

¿Cuál es su naturaleza y esencia?

Los personajes son reales y oníricos.

¿Qué nos “dice” la categoría?

En la creación de los personajes los estudiantes se identifican mucho con los animales ya por la fuerza, el miedo o los sueños que tienen cada uno y muestran una empatía con todos los seres vivos.

¿Cuál es su significado?

Los personajes pueden motivar y despertar una imaginación y creatividad a cada estudiante.

Tabla 18*Categorización por porcentaje*

	Cantidad 8 M Final	%
Categoría 1 Personas	3	60%
Categoría 2 Animales	2	40%
Categoría 3 Objetos	0	0%

Nota. La categoría 1 es la que más emergió en la investigación con un 60% de la producción estética.

3.7. Análisis e Interpretación Pedagógica de la Investigación

Actos y comportamientos específicos durante el aprendizaje:

3.7.1. Acontecimientos

Durante la primera sesión de clase la docente de arte dio algunas indicaciones, los alumnos se mostraban ansiosos por la llegada de una nueva profesora y se realizó la debida presentación, al ingresar al aula era la 9:45 am, los alumnos estaban de pie y con un respectivo saludo empezó la sesión de clase, comenzamos con una dinámica, los alumnos no tenían conocimiento del tema a tratar.

Se hacían muchas preguntas respecto al dibujo humorístico y al animado, buscaban diferencias y como su trabajo tendría movimiento, es así que docente y alumno interrelacionaba información para saber del tema. Se realizó ejercicios con el lápiz a mano alzada con diferentes trazos de líneas y círculos.

Durante la segunda clase se empezó un poco tarde por las primeras horas de práctica de CTA, dando un comunicado tanto para la docente como para los alumnos acordando que no debería suceder ese contratiempo porque el tiempo es valioso y todo área merece ser respetado, iniciando la sesión de clase los alumnos se encontraban entusiasmados por aprender a dibujar manos y pies humorísticos debido a que desconocían el tema.

En la tercera clase se empezó con una dinámica en la cual los alumnos crearon un personaje respetando el color que obtuvieron en la dinámica. Hubo dudas, inseguridades para la ejecución de sus personajes e historias pero también se presentaron buenos trabajos que se crearon a base de sus gustos y experiencias.

Durante la cuarta clase los alumnos entusiasmados continuaron realizando su historia basada en sus experiencias tanto buenas como malas, de sus gustos, miedos y sueños, todo aquello los tenían muy entusiasmados, surgían dudas del cómo quedarían sus trabajos finales, sé les explico a todos que el trabajo tenía que ser original, creativo, creado por ellos mismos. Dificultaron algunos alumnos que ausentaron en las anteriores clases, indicando que estaban con permiso, también aquellos alumnos que carecían de creatividad para realizar sus trabajos, por ende, se les retroalimentó y motivo para realicen su dibujo animado humorístico.

3.7.2. Actividades

Primera sesión de clase 24-04-18

Se inició la dinámica “Cámara” con la finalidad de despertar su imaginación y su interés respecto al tema.

Cada alumno desarrollaría un dibujo animado y otro humorístico basado en la imaginación y originalidad, donde cada uno encontraría diferencias como similitudes. Se recogió saberes previos a través de preguntas: ¿Qué entienden por dibujo humorístico? ¿Para realizar un dibujo humorístico como debemos iniciar?

Seguidamente se le hizo una pregunta para crear un conflicto cognitivo: ¿En tu vida cotidiana todas tus acciones son planificadas?

A través de imágenes se explicó aspectos básicos del dibujo humorístico, se realizó en la pizarra ejercicios a base de líneas para que el estudiante pueda tener dominio, soltura del lápiz y facilidad al realizar su trabajo. Cada estudiante obtuvo un cuadernillo anillado con un número de hojas en la cual podría plasmar todo el tema.

Finalizando los ejercicios se empezó a llevar a cabo expresiones de rostro humorístico (triste, nervioso, asustado, aburrido, satisfecho, sorprendido, avergonzado, ebrio, asquiento, culpable, desganado, lagrimeando, malicia, estreñido, etc.), con el apoyo de las diferentes técnicas del lápiz, lápices de color y así potenciar sus intenciones expresivas.

Segunda sesión de clase 01-05-18

La actividad se suspendió debido a la fecha ya que indicaba el día del trabajo.

Segunda sesión de clase 08-05-18

Se inició con una dinámica “Dibujo a ciegas” con la finalidad de despertar su creatividad e interés.

Cada alumno ejecuto un dibujo humorístico utilizando las manos más no la vista teniendo en cuenta la expresión facial.

Se recogió saberes previos a través de preguntas: ¿En el dibujo humorístico las manos y los pies tienen que ser proporcionado?

A través de imágenes se hizo una retroalimentación de los aspectos básicos del dibujo humorístico y expresiones faciales.

Durante el proceso se ejecutó bocetos de formas circulares, líneas para las manos y pies humorísticos con el apoyo de diferentes técnicas del lápiz y lápices de color a mano alzada, concluyendo los estudiantes a través del dialogo evaluaron sus trabajos y dieron su punto de vista sobre cómo se sintieron durante el desarrollo.

Tercera sesión de clase 15-05-18

Se comenzó con la dinámica “Cubo animado de colores” con la finalidad de despertar su imaginación, motivación y su interés respecto al tema.

Cada estudiante lanzo el cubo y dibujo un personaje animado representado al color que obtuvo.

Se recogió saberes previos a través de preguntas: ¿Qué entienden por dibujo animado?,

¿Qué entienden por estilo?

Seguidamente se le hizo una pregunta para crear un conflicto cognitivo: ¿Se podrá realizar el dibujo animado sin imaginación?

Se explicó a través de imágenes, videos aspectos básicos del dibujo animado sobre las secuencias de imágenes y movimiento, la creación del personaje a base de experiencias.

Durante el proceso cada alumno ejecuto un personaje y su historia, teniendo en cuenta las indicaciones.

Cuarta sesión de clase 22-05-18

Se inició con la dinámica “La historia a través del dibujo” con la finalidad de despertar su creatividad.

Cada alumno plasmo un personaje humorístico luego cada uno de ellos narraba una historia incluyendo a su personaje y el de su compañero de al lado.

Se recogió saberes previos a través de preguntas: ¿Qué estilos crees que existan en el dibujo animado?

A través de imágenes se explicó los estilos del dibujo animado y se retroalimentó aspectos básicos. Cada alumno continuó con la ejecución de su historia, con el personaje que anteriormente había realizado. En la elaboración desarrollaron las secuencias de dibujos humorísticos para comunicar de manera efectiva el mensaje de su historia animada.

De manera individual dieron a conocer su punto de vista sobre cómo se sintieron durante el desarrollo de manera crítica y reflexiva.

3.7.3. Estrategias, prácticas o tácticas

Las dinámicas empezaron en cada inicio de sesión de clase, el desarrollo de los temas se dio con imágenes y con videos, al finalizar hubo diálogo sobre las experiencias y dificultades que tuvieron al realizar en su trabajo.

3.7.4. Estados

Los alumnos desconocían el tema de investigación, al comenzar dificultaban en el dibujo, durante en el proceso mostraban un avance positivo debido a la constante practica de dibujos plasmados para obtener movimiento en su trabajo, muchos se identificaban con sus personajes al realizar sus historias, existieron sentimientos de felicidad, gustos y disgustos, fue una grata experiencia compartir y conocer un nuevo tema.

3.7.5. Significados

En cada sesión se empezaba con dinámicas para que cada estudiante se motive y se relacione con el tema, en el desarrollo de los trabajos se observó diferentes categorías en la cual los alumnos plasmaron sus experiencias, respetando los indicadores como las expresiones faciales, manos, pies y ejercicios a base de líneas. Para que su trabajo sea original, creativo y espontaneo.

3.7.6. Participación

La participación fue de todos los alumnos del 4to “B” y 4to “G” del nivel secundario, formulando preguntas, interactuando con compañeros y participando en los juegos dinámicos y mostrando interés en cada sesión de clase.

Por otro lado, los alumnos tuvieron un progreso positivo respecto a la realización de su trabajo de forma correcta, respetando las indicaciones.

3.7.7. Relaciones o interacción

La relación de profesora y alumno se dio de manera positiva, se proporcionó toda la información y recursos para un mejor aprendizaje, por ambas partes se formularon preguntas y dudas sobre el tema, que mediante el diálogo se fueron resolviendo y entre alumnos se presenciaron la empatía, el respeto, la solidaridad y figuró la responsabilidad.

3.7.8. Condiciones o limitaciones

El proceso de los alumnos en la enseñanza de aprendizaje respecto al dibujo animado humorístico dificultaba, debido que se limitaban en su creatividad, carecían de imaginación al realizar o crear un personaje, teniendo dudas e inseguridades, sí su dibujo al momento de ser realizado saldría bien o mal, mencionando la frase “no soy bueno dibujando, me sale feo”. En el transcurso de las sesiones de clase hubo un progreso positivo con los alumnos al superar sus inseguridades.

Las 2 horas pedagógicas fueron insuficientes para concluir con el trabajo, carecían de un taller equipado de arte para que los alumnos sientan comodidad al hacer cualquier tipo de trabajo.

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

¿Qué hubiera sucedido si no realizaba una motivación anticipada?

¿Qué hubiera sucedido si los alumnos no hubieran realizado las actividades?

¿Qué hubiera sucedido si los alumnos no hubieran obtenido los materiales correspondientes?

3.7.10. Entornos

Durante la aplicación de muestra el entorno no fue adecuado, debido a la poca iluminación y espacio. La falta de un taller implementado tuvo consecuencias sobre la comodidad de los estudiantes al realizar su trabajo.

Se disponía de un escritorio y pizarra en un salón para poder empezar la investigación.

Hubo horas no laborables debido a actividades que presentaba el colegio.

3.7.11. Reflexivo

En la actualidad los estudiantes están perdiendo el interés de dibujar, optan por pegar imágenes que, a pesar de estar cursando el área de arte tengan fobia a dibujar y menosprecien sus trabajos si no alcanzan a un dibujo idealizado, refieren que es sin importancia dando prioridad a cursos de números y letras.

Los padres que prefieren que se tome las horas de arte para reforzar las horas de números y letras, debido que tienen el pensamiento erróneo de que el arte no ayudará en una vida futura a sus hijos, al no entender que los estudiantes necesitan tener un aprendizaje integral. El arte es más que dibujos, son manifestaciones en la actividad humana; danza, teatro, música y artes plásticas.

Los que orientan la asignatura de arte, la mayoría de los docentes no tienen la claridad del objetivo ni la importancia en la formación del estudiante, que consumen la mayor parte de sus horas en lo teórico y olvidan de lo práctico, que la metodología es generalmente repetitiva y hace que el alumno no sea participe de su aprendizaje.

Las instituciones que optan por colocar al área de arte en horarios de fin de semana perdiendo horas en fechas cívicas o actuaciones.

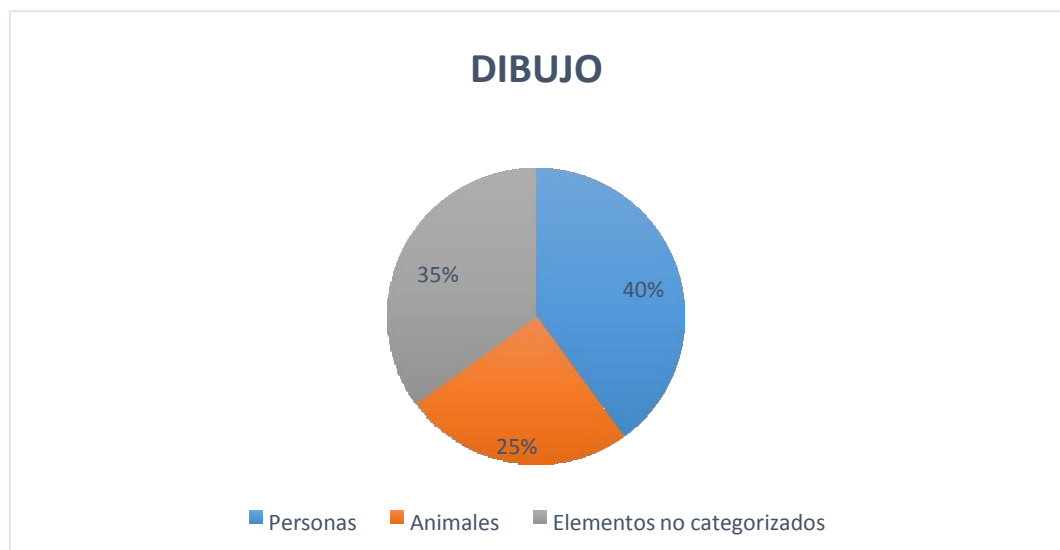
El arte se está perdiendo gracias al desinterés y la exclusión en la educación, en la actualidad la mayoría de los estudiantes no llega a valorarlo.

CAPITULO IV

4. Presentación y Análisis de Resultados

4.1. Presentación de resultados

4.1.1. Resultados de análisis pedagógico



Como emergen las categorías

Analizar el significado de la categoría para los participantes

¿Qué significa(n) los rostros en las expresiones estéticas de la mayoría de los personas?

Muestran expresiones de felicidad, desagrado, tristeza, ilusión y llanto significan emociones o sentimiento que cada personaje vive en cada historia.

¿Qué significa(n) las posturas en las expresiones estéticas de la mayoría de los animales?

Las posturas de los animales pueden variar de acuerdo al estado de ánimo que este depende cómo se siente cada personaje. Las Posturas son ideales.

¿Con que frecuencia aparece?

Las dos categorías, las personas tanto los animales son personajes principales.

Primera categoría: personas

En esta categoría se observa personas como personajes principales, realizando actos cotidianos basadas en experiencias, simbolizan persona adulta recordando sus experiencias en el amor , una joven adolescente que le disgustaban los sapos y una niña que llevo a espantar a su amigo corazón con sus olores. Esta categoría corresponde a 3 historias.

Segunda categoría: animales

En esta categoría se observa la personificación de animales con actos cotidianos basadas en experiencias; un conejo representado sus sueños, lo que afrontara en una vida futura y un sapo representando que dar mucho amor puede lastimar.

Esta categoría corresponde a 2 historias.

4.2. Conclusiones

1. En la investigación se aplicó la técnica de la mano alzada teniendo como referencia del autor Eduardo Durán en los trabajos del dibujo animado humorístico, también para la ejecución se tuvo como referencia a distintos autores; el dibujo animado de Edward bono y el dibujo humorístico de Sergi Cámara, desarrollando el trabajo en las sesiones de clase.

2. En cada sesión de clase se realizó una dinámica con finalidad de despertar la motivación del estudiante, ejecutaron ejercicios a mano alzada para obtener mayor soltura y facilidad con el lápiz, desarrollando la práctica

secuencial de imágenes de su personaje humorístico, respetando los indicadores y así estimulando el aprendizaje creativo del estudiante.

3. Al inicio de la investigación, se realizó un dibujo previo de su personaje humorístico, se analizó las muestras anteriores al aprendizaje y se observó que los alumnos plasmaban los dibujos con una dureza y presentaban una escases de imaginación, durante las sesiones de clases se realizaron dibujos con la técnica de la mano alzada obteniendo un aprendizaje significativo en los estudiantes y logrando plasmar el dibujo humorístico a través del dibujo animado.

4. Se evaluó las muestras finales de los estudiantes mediante una exposición individual donde el estudiante expresaba sus emociones, sentimientos y dificultades, obteniendo resultados favorables y positivos en cada una de las muestras ya que cada estudiante tiene su forma y estilo de plasmar su dibujo humorístico.

4.3. Recomendaciones

1. Para realizar trabajos de arte es importante conocer el tema que se va a realizar y sus técnicas, con ello se da una base al estudiante para que el no dificulte en el desarrollo del dibujo, tenga un mejor aprendizaje y comodidad al momento de realizar su trabajo artístico, anticipadamente la docente tiene que estar preparada con sus materiales para no caer a una sesión improvisada.

2. Se debe respetar el tiempo dado en la planificación, en las dinámicas motivacionales para cumplir con la sesión de clase. Para profundizar más el tema se debe considerar una mayor cantidad de material y tiempo para llegar a una secuencialidad de imágenes con una historia más amplia; y logrando el movimiento en el dibujo que el alumno desee mostrar.

3. Fomentar la originalidad y creatividad, para que el estudiante no dificulte en plasmar su dibujo, por ello el docente tiene que estimular la habilidad que posee el alumno con diversas estrategias, técnicas y actividades de motivación en cada sesión de clase.

4. Para tener resultados favorables es necesario tener un seguimiento constante al estudiante, se debe evaluar de forma cualitativa el progreso del alumno finalizando cada sesión de clase mediante un cuadro de observación y dialogo para mejor manejo de información.

4.4. Discusión de resultados

En esta parte de la investigación se realiza la comparación por cada antecedente, mencionando su compatibilidad o discordancia con los resultados de otras investigaciones con similar temática.

En función a los resultados de la primera investigación específica, se puede afirmar que la relación entre dibujo humorístico a través del dibujo animado, pueden ser significativos en el desarrollo de la creatividad, estos resultados lo podemos comparar con los trabajos de investigación de:

Curasi (2017), quien concluye que las ventajas que tiene el humor gráfico en el desarrollo de la creatividad hicieron tomar conciencia que todos poseen un talento, todos tienen la capacidad de ser creativos y la mayoría viven sin saberlo.

Mormontoy (2017), quien concluye que se identificó capacidades creativas en los estudiantes, no todos logran desarrollar sus habilidades al mismo nivel sin embargo la mayoría fácilmente expresa sus sentimientos logrando desarrollar trabajos creativos.

Comentario: Conuerdo que en la ejecución de dibujos animados señala que cuando hay mayor cantidad de imágenes expuestas los dibujos muestran mayor creatividad, incrementa la probabilidad de que el alumno actúe con mayor facilidad al expresar sus sentimientos, es decir existe relación significativa en el aprendizaje del dibujo animado humorístico en el 4to grado de secundaria de la institución educativa Uriel García del Cusco.

Duran (2019) quien concluye que existe evidencia estadística para afirmar que los dibujos animados se relacionan significativamente con el comportamiento.

Comentario: Coincido con el autor cuando señala que los dibujos animados se relacionan con el comportamiento por consiguiente en la ejecución del trabajo se observó la estabilidad emocional del alumno.

En función a los resultados de la segunda investigación específica, puedo afirmar que la ejecución del dibujo animado humorístico, es decir secuencias de imágenes en movimiento basado en experiencias reales de cada alumno, estos resultados lo podemos comparar con los de:

Rivera (2010) quien concluye que en nuestro medio existe material informativo de primera mano, fuentes contenidas en documentos orales, escritos, virtuales, gráficos, cinematográficos y es fuente fundamental el testimonio personal.

Mosquera, Giraldo y Roa (2016), quienes concluyen que el proceso de aprendizaje por descubrimiento a partir de la relación establecida con los dibujos animados, caricaturas o cartoons, evidencia una constante participativa de la televisión como fuente fundamental de información y contenidos que característicamente influyen en el quehacer diario del individuo. Los niños no sólo dibujaban al chico de la Luna, o la niña de “El Hombre Orquesta”, se dibujaban a ellos mismos como individuos, que se arriesgan, que se asombran, que se aborrecen, que deciden, etc.

Comentario 1: Coincido con los autores que los alumnos dibujan sus experiencias siendo ellos personajes principales en su historia, expresan sus emociones y sentimientos a través de trazos y colores, de forma figurativa. En función a los resultados en general las investigaciones específicas, se puede afirmar que los adolescentes optan por visualizar dibujos animados con diferentes estereotipos de género es decir no priorizan si es de género femenino o masculino, estos resultados lo podemos comparar García (2018) quien concluye que los datos acerca de la preferencia en función del sexo de las diferentes series de dibujos animados, promueve un especial interés en la detección y análisis de la presencia de posibles estereotipos de género en algunas de estas series de dibujos animados.

Comentario 2: Concuero con el autor con la preferencia en el estereotipo de género en lo televisivo también se observó en la ejecución de dibujos animados el desinterés si lo realiza en género femenino como masculino, aunque abusar de lo televisivo repercute de mala manera afectando el desempeño en la escuela, es importante mantener la creatividad y la imaginación que ayude de forma positiva en cada alumno.

Referentes Bibliográficos

- Berriatúa, L. (31 de Agosto de 2014). StuDocu:
<https://www.studocu.com/es/document/uned/cine-sociedad-y-renovacion-artistica/el-dibujo-animado-americano-luciano-berriatua/13535429>
- Bono, E. (1994). *Pensamiento Creativo*. México: Paidós.
http://www.utntyh.com/wp-content/uploads/2013/04/El-Pensamiento-Creativo_De-Bono.pdf
- Cámara, S. (2009). *El dibujo Humorístico*. Badalona, España: Parramón.
- Curasi, S. (2017). *El humor gráfico como medio didáctico para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del segundo de secundaria de la I.E. Cecilia Tupac Amaru del cusco (tesis de pregrado)*. Escuela de Bellas Artes Diego Quispe Tito, Cusco, Cusco.
- dibujotecnicounlam. (2015). *Sistemas de Representación y Dibujo Técnico*.
<https://dibujotecnicounlam.com/apuntes/09-Croquizado.pdf>
- Durán, E. A. (24 de Junio de 2013). *blogspot*.
<http://cursodibujotecnico.blogspot.com/>
- Duran, M. C. (2019). *Los dibujos animados y el comportamiento de niños del 2do ciclo en un colegio de educación inicial, 2018 (tesis de posgrado)*. Universidad César Vallejo,
 educa.aragob. (2005). *documenta.ftp.catedu*.
- García, Á. (2018). *Infancia y dibujos animados. La transmisión de modelos de identidad de género (tesis de pregrado)*. Universidad de Sevilla, Andalucía.
- Giraldo Montoya, L. C., Mosquera Mosquera, L. Y., & Roa Palomeque, A. Y. (2016). *Relación entre los dibujos animados en el proceso de aprendizaje por descubrimiento de los niños y niñas del grado cuarto de la Institución Educativa Suroriental de Pereira (tesis pregrado)*. Universidad Tecnológica de Pereira, Risaralda.



- Hall, R. (1999). *Dibujo humorístico* (Parramon ediciones S.A ed.). Parramon.
- Hernández Sampieri, R. (2014). *Metodología de la investigación*. México: Editorial Mexicana.
- Hernández, S., Fernández, C., & Baptista, L. (2003). *Metodología de la investigación*. México: Hill Editores, S.A.
- Horno López, A. (2015). La ilusión de movimiento en el anime. *Opción*, 851-861.
- Jensen, N., Ferrer, A. M., & Ferrer, C. M. (2006). *Animación Historia y Actualidad*.
- Jime, S. (31 de Agosto de 2014). *StuDocu*.
<https://www.studocu.com/es/document/uned/cine-sociedad-y-renovacion-artistica/el-dibujo-animado-americano-luciano-berriatua/13535429>
- Kirchheimer, M. (2013). *Temporalidades del dibujo animado*. Buenos Aires.
<https://publicaciones.sociales.uba.ar/index.php/lis/article/view/3732/3057>
- Kpaulus. (2015). *¿Qué es un flipbook?* Obtenido de
<https://noticias.universia.edu.pe/educacion/noticia/2015/07/28/1128998/docentes-flipbook.html>.
- Labarrere, A. (Noviembre de 2005). Creatividad, Aprendizaje Creativo y Desarrollo del Sujeto Creador. *Summa Psicológica UST*, 1, 41 al 42.
https://www.researchgate.net/publication/326894610_Creatividad_Aprendizaje_Creativo_y_Desarrollo_del_Sujeto_Creador
- León Maristany, E. A. (4 de Noviembre de 2019). *Filosofía del Arte en las Artes Plásticas*. Obtenido de [Entrada de blog]:
<https://esticamar.blogspot.com/p/valores-esteticos.html>

- Marín, T. (2015). *Teoría sobre Creatividad*. España.
https://creatividaddulmar.files.wordpress.com/2015/03/dulmar-perez-teoria_creatividad.pdf
- Mitjás, M. A. (2013). *Aprendizaje creativo: desafíos para la práctica pedagógica*.
- Mormontoy, D. I. (2017). *Interpretación del dibujo humorístico y la línea como estímulo (tesis de pregrado)*. Escuela de Bellas Artes Diego Quispe Tito, Cusco, Cusco.
- Panofsky, E. (1998). *Estudios Sobre Iconología*.
http://www.terras.edu.ar/biblioteca/9/AyE_Panofsky_Unidad_2.pdf
- Rivera, R. (2010). *El cine de animación en Perú (tesis de pregrado)*. Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Lima.
- Rodríguez, J. (Ed.). (2 de Abril de 2013). *Wikipedia*. Obtenido de
<https://es.wikipedia.org/wiki/Folioscopio>
- Romo, M. (1997). *La psicología de la creatividad*. España: Paidós.
<https://www.redalyc.org/pdf/727/72710222.pdf>
- Schunk, D. (2012). *Teorías de aprendizaje (Vol. VI)*. México: Pearson.
<https://yoprofesor.org/2015/11/25/teorias-del-aprendizaje-por-dale-h-schunk- descarga-gratuita/>

Apéndice A

Fotografías del proceso de investigación

<p>Imagen Figura A1</p> 	<p>Imagen Figura A2</p> 
---	--

<p>Imagen Figura A3</p> 	<p>Imagen Figura A4</p> 
---	--

Imagen

Figura A5



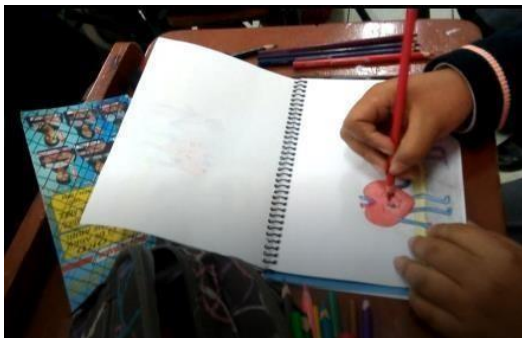
Imagen

Figura A6



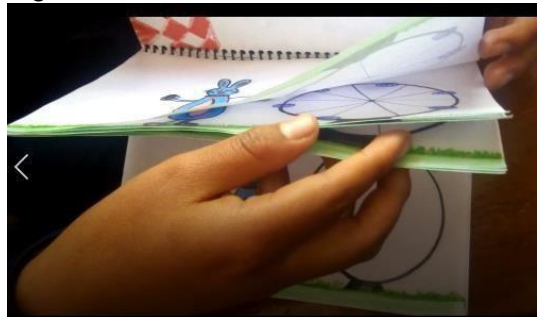
Imagen

Figura A7



Imagen

Figura A8



Apéndice B

4.5. *Fichas de observación*

Ficha N°1

De : Thayshi Jessica Chipana Olivera

Lugar : I.E. Uriel García

Fecha : Octubre de 2019

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

Nombre de la categoría: Personas

¿Cómo es?

Son dibujos de personas, representadas por su rostro y cuerpo entero con diferentes gestos y posturas.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

Son elementos icónicos, que representan a las personas, sin valor simbólico.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

Las imágenes son diseñadas con lápiz a base de líneas, formas, y pueden ser coloreadas o no.

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

Los rostros están cargadas de gestos, estos nos sugieren las emociones de las personas en el que se aprecian la alegría, el amor, la curiosidad, la soledad, la tristeza y el asombro. Poseen diferentes posturas generando expresión en cada uno de los cuerpos.

Ficha N°2

De : Thayshi Jessica Chipana Olivera

Lugar : I.E. Uriel García

Fecha : Octubre de 2019

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

Nombre de la categoría: Animales

¿Cómo es?

Son dibujos de animales, representadas por animales con forma humana con diferentes gestos y posturas.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

Son elementos icónicos, que representan a los animales, sin valor simbólico.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

Las imágenes son diseñadas con lápiz a base de líneas y formas, y pueden ser coloreadas o no.

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

Los animales están en diferentes posturas y gestos, estos nos sugieren las emociones de los animales en los que se aprecian la alegría, unión, sueños, amistad, esfuerzo, perseverancia y constancia.

Sesiones de Clase

UNIVERSIDAD NACIONAL "DIEGO QUISPE TITO" – CUSCO

SESION DE APRENDIZAJE

TITULO	Dibujo animado a través del dibujo humorístico	
UNIDAD: II	SA N°: 01	FECHA: 24-04-18
CICLO: VII	GRADO: 4°	SECCION: B,D,F
DOCENTE	CHIPANA OLIVERA, Thayshi Jessica	
PROPOSITO DE LA SESION	Conociendo el Dibujo Humorístico	

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes artísticos Aplica procesos creativos Evalúa y comunica sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza diferentes herramientas para potenciar sus intenciones expresivas Aplica técnicas para comunicar de manera efectiva el mensaje Evalúa el impacto de sus proyectos en el mismo y en los demás
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES	
Inclusivo o atención a la diversidad	La profesora y los estudiantes demuestran tolerancia y respeto frente a la opinión de los demás	

ANTES DE LA SESION	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Consultar bibliografía actualizada respecto al tema. Preparar videos.	<ul style="list-style-type: none"> Videos Lápiz Borrador Cuadernillos Libros

INICIO	TIEMPO APROXIMADO:
<ul style="list-style-type: none"> Iniciamos la sesión con la dinámica "Cámara", con la finalidad de despertar su imaginación y su interés respecto al tema. Cada alumno desarrollará un dibujo animado y el otro humorístico basado en la imaginación de cada uno, donde se encontraran diferencias y las posibles similitudes. Se recoge los saberes previos a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué entienden por dibujo humorístico? ¿Para realizar un dibujo humorístico como debemos iniciar? El conflicto cognitivo se creara a partir de la siguiente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿En tu vida cotidiana todas tus acciones son planificadas? 	

UNIVERSIDAD NACIONAL "DIEGO QUISPE TITO" – CUSCO

DESARROLLO	TIEMPO APROXIMADO:
<p>Actividad básica</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente a través de imágenes explica aspectos básicos del dibujo humorístico, para la cual utilizará, imágenes, anécdotas. Los estudiantes a través del diálogo proponen diferentes técnicas para la elaboración del trabajo. <p>Actividad avanzada</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizan su trabajo con el apoyo de diferentes técnicas para potenciar sus intenciones expresivas Durante el proceso cada uno de ellos asume un determinado rol, demostrando cooperación con el trabajo de los demás <p>Actividad de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes aplican técnicas para comunicar de manera efectiva el mensaje, adecuando el dibujo humorístico de acuerdo a la percepción que el imagina. En la ejecución desarrollan su creación de manera adecuada A través del diálogo evalúa el impacto de sus proyectos en el mismo y en los demás, demostrando tolerancia y respeto frente a la opinión de los demás 	

CIERRE	TIEMPO APROXIMADO
<ul style="list-style-type: none"> De manera individual darán a conocer su punto de vista sobre cómo se sintieron durante el desarrollo, de manera crítica y reflexiva, respondiendo a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué es fundamental en la realización del dibujo humorístico? Responderán a las siguientes preguntas de meta cognición: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Qué dificultades tuviste durante tu aprendizaje? ¿Para qué te sirve lo que aprendiste? 	

EVALUACION		
DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA	INTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> Utiliza diferentes herramientas para potenciar sus intenciones expresivas Aplica técnicas para comunicar de manera efectiva el mensaje 	<p><u>Intangible</u> Propone diferentes técnicas para la elaboración de su trabajo</p> <p>Dibuja su trabajo creativamente con el apoyo de sus materiales</p> <p>Dialoga sus emociones con sus compañeros.</p>	<p>Practica</p> <p>Lista de cotejo</p>

UNIVERSIDAD NACIONAL "DIEGO QUISPE TITO" – CUSCO

SESION DE APRENDIZAJE

TITULO	Dibujo animado a través del dibujo humorístico	
UNIDAD: II	SA N°: 02	FECHA: 14-05-18
CICLO: VII	GRADO: 4°	SECCION: B,D,F
DOCENTE	CHIPANA OLIVERA, Thayshi Jessica	
PROPOSITO DE LA SESION	Creando mi dibujo animado	

COMPETENCIA	CAPACIDAD	DESEMPEÑO
CREA PROYECTOS DESDE LOS LENGUAJES ARTISTICOS	<ul style="list-style-type: none"> Explora y experimenta los lenguajes artísticos Aplica procesos creativos Evalúa y comunica sus procesos y proyectos 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliza diferentes herramientas para potenciar sus intenciones expresivas Aplica técnicas para comunicar de manera efectiva el mensaje Evalúa el impacto de sus proyectos en el mismo y en los demás
ENFOQUE TRANSVERSAL	ACCIONES OBSERVABLES	
Inclusivo o atención a la diversidad	La profesora y los estudiantes demuestran tolerancia y respeto frente a la opinión de los demás	

ANTES DE LA SESION	
¿Qué necesitamos hacer antes de la sesión?	¿Qué recursos o materiales se utilizarán en esta sesión?
Consultar bibliografía actualizada respecto al tema. Preparar videos.	<ul style="list-style-type: none"> Videos Lápiz Borrador Cuadernillos Libros

INICIO	TIEMPO APROXIMADO:
<ul style="list-style-type: none"> Iniciamos la sesión con la dinámica "Cubo animado de colores", con la finalidad de despertar su imaginación, motivación y su interés respecto al tema. Cada estudiante lanzara el cubo y cada uno tendrá que dibujar un dibujo animado representando el color que obtuvo al lanzar el cubo Se recoge los saberes previos a través de las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué entienden por estilo? ¿Qué estilos crees que existan en el dibujo animado? El conflicto cognitivo se creara a partir de la siguiente pregunta: <ul style="list-style-type: none"> ¿Se podrá realizar el dibujo animado sin imaginación? 	

UNIVERSIDAD NACIONAL "DIEGO QUISPE TITO" – CUSCO

DESARROLLO	TIEMPO APROXIMADO:
<p>Actividad básica</p> <ul style="list-style-type: none"> La docente a través de imágenes explica aspectos básicos del dibujo animado, para lo cual utilizara, imágenes, anécdotas. Los estudiantes a través del dialogo proponen diferentes técnicas para la elaboración del trabajo. <p>Actividad avanzada</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes realizan su trabajo basado en su creación de su personaje animado con el apoyo de diferentes técnicas para potenciar sus intenciones expresivas Durante el proceso cada uno de ellos creara una historia asumiendo un determinado rol, demostrando cooperación con el trabajo de los demás <p>Actividad de aplicación</p> <ul style="list-style-type: none"> Los estudiantes aplican la secuencia de dibujos humorístico para comunicar de manera efectiva el mensaje de su historia animada de acuerdo a la percepción que el imagina. En la ejecución desarrollan su creación de manera adecuada A través del dialogo evalúa el impacto de sus proyectos en el mismo y en los demás, demostrando tolerancia y respeto frente a la opinión de los demás 	

CIERRE	TIEMPO APROXIMADO
<ul style="list-style-type: none"> De manera individual darán a conocer su punto de vista sobre cómo se sintieron durante el desarrollo, de manera crítica y reflexiva, respondiendo a las siguientes preguntas: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué estilo utilizamos en nuestra historia animada? Responderán a las siguientes preguntas de meta cognición: <ul style="list-style-type: none"> ¿Qué aprendiste el día de hoy? ¿Qué dificultades tuviste durante tu aprendizaje? ¿Para qué te sirve lo que aprendiste? 	

EVALUACION		
DESEMPEÑO PRECISADO	EVIDENCIA	INTRUMENTO DE EVALUACION
<ul style="list-style-type: none"> Utiliza diferentes herramientas para potenciar sus intenciones expresivas Aplica técnicas para comunicar de manera efectiva el mensaje Evalúa el impacto de sus proyectos en el mismo y en los demás 	<p><u>Intangible</u> Propone diferentes técnicas para la elaboración de su creación de su personaje</p>	Práctica
	<p>Realiza una historia a través de secuencias de dibujos creativamente con el apoyo de sus materiales</p>	Lista de cotejo
	<p>Dialoga sus emociones con sus compañeros.</p>	

UNIVERSIDAD NACIONAL "DIEGO QUISPE TITO" – CUSCO

<ul style="list-style-type: none"> • Evalúa el impacto de sus proyectos en el mismo y en los demás 		
---	--	--

REFLEXIONES SOBRE EL APRENDIZAJE	
¿Qué lograron los estudiantes en esta sesión?	¿Qué dificultades se observaron durante el aprendizaje y la enseñanza?



Docente del Área