

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

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

Facultad de Educación
Carrera Profesional de Educación Artística



Interpretación del dibujo humorístico para que los estudiantes aprendan a crear un personaje antropomórfico con la técnica de los lápices de color en la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani.

Asesor de Especialidad : Lic. Brandi Eloy ARANIBAR PILARES
Asesor Metodológico : Dr. Enrique Alonso LEÓN MARISTANY

Tesis presentada por el bachiller:

Abelino Rene CATUNTA HUAMAN

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

Cusco, 2025



Anexo N° 01

INFORME DE ORIGINALIDAD

EL QUE SUSCRIBE, ASESOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TESIS TITULADO			
Interpretación del dibujo humorístico para que los estudiantes aprendan a crear un personaje antropomórfico con la técnica de los lápices de color en la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani.			
Presentado por:	ABELINO RENE CATUNTA HUAMAN	DNI, N°:	48103957
Para optar el título profesional/grado académico de:	Licenciado en Educación Artística		
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por	(2) veces		
Mediante el Software Antiplagio y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de	(19) %		

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

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

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

Cusco, 07 de mayo de 2025.

Firma



Post firma LEÓN MARISTANY ENRIQUE ALONSO

Apellidos y nombres

DNI, N°: 23909488

ORCID del Asesor 0000-0001-8231-9469

Se adjunta:

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

INFORME DE ORIGINALIDAD

19%	18%	1%	4%
INDICE DE SIMILITUD	FUENTES DE INTERNET	PUBLICACIONES	TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

FUENTES PRIMARIAS

1	renati.sunedu.gob.pe Fuente de Internet	8%
2	repositorio.unadqtc.edu.pe Fuente de Internet	3%
3	maristanyart.blogspot.com Fuente de Internet	1%
4	repositorio.uladech.edu.pe Fuente de Internet	1%
5	repositorio.unsa.edu.pe Fuente de Internet	1%
6	www.coursehero.com Fuente de Internet	<1%
7	docplayer.es Fuente de Internet	<1%
8	www4.congreso.gob.pe Fuente de Internet	<1%
9	repositorio.unsaac.edu.pe Fuente de Internet	<1%
10	Submitted to Universidad Nacional San Agustin Trabajo del estudiante	<1%
11	repositorio.ucv.edu.pe Fuente de Internet	<1%

INTERPRETACIÓN DEL DIBUJO HUMORÍSTICO PARA QUE LOS
ESTUDIANTES APRENDAN A CREAR UN PERSONAJE
ANTROPOMÓRFICO CON LA TÉCNICA DE LOS LÁPICES DE COLOR EN
LA I. E. JULIO ALBERTO PONCE ANTÚNEZ DE MAYOLO (JAPAM) DE
SICUANI.

Índice

Índice	i
Índice de tablas	v
Índice de figuras	vi
Dedicatoria	vii
Resumen	viii
Abstract	ix
Introducción	1
CAPÍTULO I	3
DISEÑO Y METODOLOGÍA	3
1.1. Planteamiento del problema	3
1.1.1. Definición del problema	3
1.1.2. Descripción del problema	3
1.1.3. Formulación del problema	4
1.2. Objetivos	4
1.2.1. Objetivo General	4
1.2.2. Objetivos Específicos	4
1.3. Problema de investigación	5
1.4. Justificación de la investigación	5
1.4.1. Justificación teórica	5
1.4.2. Justificación metodológica	5
1.4.3. Justificación práctica y pedagógica	6
1.5. Tipos de investigación	6
1.5.1. Según su finalidad	6
1.5.2. Según su alcance	6
1.5.3. Según su diseño	6
1.5.4. Según la fuente de datos	6
1.6. Método de investigación	6
1.7. Viabilidad	6
1.7.1. De contexto:	6
1.7.2. De recursos técnicos y materiales	6

1.7.3. De recursos económicos	7
1.8. Muestra	7
CAPÍTULO II	8
MARCO REFERENCIAL	8
2.1. Antecedentes de la investigación	8
2.1.1. Tesis 1	8
2.1.2. Tesis 2	9
2.1.3. Libros físicos y electrónicos	11
2.2. Marco Teórico	12
2.2.1. Historia de la caricatura	12
2.2.2. Dibujo humorístico	13
2.2.3. Antropomorfismo o antropomórfico	16
2.2.4. Lápices de color	18
2.2.5. Creatividad	19
2.2.6. Aprendizaje	20
2.2.7. Interpretación	21
2.2.8. Evaluación en arte	21
2.2.9. Módulo de investigación en arte	22
2.2.10. Investigación en arte	22
2.2.11. Investigación en educación artística	22
2.2.12. Indicadores estéticos	23
2.3. Glosario de términos	24
2.3.1. Caricatura	24
2.3.2. Antropomorfismo	24
2.3.3. Trazo	25
2.3.4. Boceto	25
2.3.5. Cromático	25
2.3.6. Factura	25
2.3.7. Grafito, lápiz	25
2.3.8. Soporte	25
2.3.9. Lineal, dibujo	25
2.3.10. Dibujo humorístico	26

CAPÍTULO III	27
ANÁLISIS DE INVESTIGACIÓN	27
3.1. Contexto Geográfico	27
3.2. Contexto Cultural	28
3.3. Población y muestra	28
3.3.1. Población	28
3.3.2. Muestra	28
3.4. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos	30
3.4.1. Primer nivel de análisis cualitativo:	31
3.5. Técnicas de Procesamiento y Análisis de datos cualitativos	64
3.5.1. Segundo nivel de análisis cualitativo	64
3.6. Análisis e interpretación pedagógica de la investigación	66
3.6.1. Acontecimientos.	66
3.6.2. Actividades.	69
3.6.3. Estrategias, prácticas o tácticas.	69
3.6.4. Estados.	69
3.6.5. Significados.	69
3.6.6. Participación.	70
3.6.7. Relaciones o interacción.	70
3.6.8. Condiciones o limitaciones.	70
3.6.9. Consecuencias: ¿Qué sucede si...?	70
3.6.10. Entornos.	71
3.6.11. Reflexivo.	71
CAPÍTULO IV	72
PRESENTACIÓN DE RESULTADOS	72
4.1. Resultados de análisis categórico	72
4.1.1. Primer nivel de investigación: categorización (similitudes)	72
4.1.2. Segundo nivel de investigación: Categorización (diferencias)	72
4.1.3. Codificación Selectiva	74
4.1.4. Resultados de análisis pedagógico	74
4.1.5. Resultados de análisis estadísticos	75

4.1.6. Conclusiones	77
4.1.7. Recomendaciones	78
4.1.8. Discusión de resultados	78
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	81
APÉNDICES	83
APÉNDICE A	83
Fotografías del proceso de investigación	83
APÉNDICE B	85
Módulo de aprendizaje	85
I. Datos informativos	85
II. Aprendizaje esperado	85
III. Secuencia didáctica	85
IV. Evaluación	87
APÉNDICE C	88
Memorando 1	88
Memorando 2	89
Memorando 3	90

Índice de tablas

Tabla 1 Muestra.	28
Tabla 2 Trabajos seleccionados en la muestra de los personajes antropomórficos con los lápices de color.	29
Tabla 3 Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 1.	32
Tabla 4 Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 1.	33
Tabla 5 Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 2.	35
Tabla 6 Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 2.	36
Tabla 7 Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 3.	38
Tabla 8 Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 3.	39
Tabla 9 Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 4.	41
Tabla 10 Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 4.	42
Tabla 11 Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 5.	44
Tabla 12 Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 5.	45
Tabla 13 Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 6.	47
Tabla 14 Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 6.	48
Tabla 15 Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 7.	50
Tabla 16 Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 7.	51
Tabla 17 Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 8.	53
Tabla 18 Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 8.	54
Tabla 19 Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 9.	56
Tabla 20 Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 9.	57
Tabla 21 Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 10.	59
Tabla 22 Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 10.	60
Tabla 23 Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 11.	62
Tabla 24 Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 11.	63

Tabla 25 Procesamiento y Análisis gráfico en base a clasificación por categorías.	64
Tabla 26 Procesamiento y Análisis gráfico en base a agrupación de elementos no categorizados.	65
Tabla 27 Tabla de unidades	66
Tabla 28 Análisis de datos por categorías	75

Índice de figuras

Figura 1 Ubicación geográfica en Google Maps de la I.E. JAPAM de Sicuani.	27
Figura 2 I.E. “Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo” (JAPAM) de Sicuani.	27
Figura 3 La manzana	31
Figura 4 Manzana verde	34
Figura 5 Taza azul	37
Figura 6 El lápiz con guantes	40
Figura 7 Coneja	43
Figura 8 Conejo peruano	46
Figura 9 La gata exploradora	49
Figura 10 Gata gris	52
Figura 11 El gato ninja Kasuma	55
Figura 12 El oso músico	58
Figura 13 El zorro empresario Pérez	61
Figura 14 Diagrama de análisis de porcentajes.	76

Dedicatoria

El presente trabajo está dedicado, al Padre Celestial, por brindarme la oportunidad de estar en este mundo, por darme fuerzas para alcanzar mis objetivos.

A mis padres, Pablo y Nelly, quienes me brindaron su apoyo para que siga mis metas profesionales en esta vida. Ante todo, doy gracias por su paciencia, esfuerzo y compromiso en educarme para ser un profesional con principios y valores.

A mis maestros, en especial al Dr. Enrique Alonso León Maristany y al Lic. Brandi Eloy Aranibar Pilares, por proporcionarme sus conocimientos y tiempo en mi trabajo de investigación.

Y a mis hermanos por brindarme su colaboración en el desarrollo de mi investigación.

Resumen

El investigador observó que los estudiantes no poseían conocimiento sobre cómo abordar el dibujo y el coloreado de forma adecuada en sus trabajos. Para que el estudiante modifique estas conductas educativas habituales, se estableció la necesidad de instruir en procesos que asistan al estudiante a la creación de objetos estéticos en el espacio visual. El objetivo general de la investigación fue indagar el tema del antropomorfismo y el dibujo humorístico mediante el diseño de un módulo de investigación para la enseñanza, enfocándose en la creación del personaje antropomórfico, mediante la aplicación de la técnica de los lápices de colores. Como estrategias, se utilizaron los libros: “El dibujo humorístico” de Alejandra Hasbún, “Dibujar dibujos animados y cómics para tontos” de Brian Fairrington y “Así se pinta con los lápices de colores” de José Parramón. Estos libros proporcionarán lecciones y pasos detallados en el proceso de aprendizaje sobre cómo dibujar y colorear. También se utilizaron las siguientes metodologías: Se emplearon métodos de observación, introspección, análisis por categorías, análisis semiótico y estético. De acuerdo a su alcance, fue descriptiva e interpretativa en procesos de creación artística, de acuerdo a su diseño, fue investigación y evaluación de los procesos educativos, de acuerdo con la fuente de datos fue documental y gabinete con datos reales y oníricos del producto artístico y de acuerdo a su enfoque fue cualitativa en procesos educativos. El grupo de estudio consistió en 15 estudiantes de tercer grado de diversas secciones del nivel secundario de la Institución Educativa Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo de Sicuani. Las técnicas e instrumentos empleados para la recolección de datos fueron los dispositivos electrónicos y el análisis de datos cualitativos en la elaboración de los personajes antropomórficos. El investigador llegó a la conclusión de que la elaboración del procedimiento para crear personajes antropomórficos en el dibujo humorístico utilizando la técnica de lápices de color y la creación del módulo para la enseñanza, reforzó su entendimiento sobre la técnica y creatividad a través de la interpretación. Además, como resultado de la investigación realizada, se potenciaron: la memoria, el talento y las emociones.

Palabras claves:

Interpretación, dibujo humorístico, antropomorfismo, dibujo y color.

Abstract

The researcher observed that the students lacked knowledge of how to appropriately approach drawing and coloring in their work. In order for students to modify these habitual educational behaviors, it was necessary to instruct in processes that assist them in the creation of aesthetic objects in visual space. The general objective of the research was to investigate the topic of anthropomorphism and humorous drawing by designing a teaching research module, focusing on the creation of anthropomorphic characters through the application of the colored pencil technique. The following books were used as strategies: "Humorous Drawing" by Alejandra Hasbún, "Drawing Cartoons and Comics for Dummies" by Brian Fairrington, and "How to Paint with Colored Pencils" by José Parramón. These books will provide detailed lessons and steps in the learning process on how to draw and color. The following methodologies were also employed: observation, introspection, categorical analysis, semiotic and aesthetic analysis. According to its scope, it was descriptive and interpretive in artistic creation processes; according to its design, it was research and evaluation of educational processes; according to the data source, it was documentary and cabinet with real and dreamlike data of the artistic product; and according to its focus, it was qualitative in educational processes. The study group consisted of 15 third-grade students from various sections of the secondary level of the Julio Alberto Ponce Antúnez Educational Institution in Mayolo de Sicuani. The techniques and instruments used for data collection were electronic devices, and the analysis of qualitative data was used in the elaboration of anthropomorphic characters. The researcher concluded that the development of the procedure for creating anthropomorphic characters in humorous drawing using the colored pencil technique and the creation of the teaching module reinforced their understanding of technique and creativity through interpretation. In addition, as a result of the research carried out, memory, talent, and emotions were enhanced.

Keywords:

Interpretation, humorous drawing, anthropomorphism, drawing and color.

Introducción

Este estudio se organiza conforme al reglamento de grados y títulos, así como a las directrices de la Universidad Nacional de Arte Diego Quispe Tito del Cusco. El objetivo de la metodología de investigación es desarrollar una propuesta en la creación de personajes humanizados dentro del dibujo humorístico, a través de la creación de un módulo de estudio para la enseñanza, centrado en la elaboración del personaje antropomórfico, utilizando la técnica de los lápices de colores. El investigador notó que los estudiantes enfrentan un desafío habitual en la educación artística, al tratar de dibujar con la técnica de los lápices de colores en la caricatura, cómics, mangas, historietas y anime. Para algunos estudiantes es sencillo y para otros complicados, debido al desconocimiento de ciertos componentes y procedimientos que implican el dibujo y el coloreado, dado que a menudo no se presenta la oportunidad de realizar la caricatura. Por lo tanto, la creación de un proceso para el desarrollo de personaje antropomórfico en el estilo del dibujo humorístico apoyará el crecimiento de la creatividad y fortalecerá su comprensión sobre los pasos a seguir al dibujar y colorear. De igual forma, se potenciarán: la memoria, el talento y las emociones.

Se estructura el trabajo de investigación de la siguiente manera:

Capítulo I: Esta investigación comprende la definición, descripción, formulación del problema, objetivos, justificación, tipos de investigación, métodos de investigación, viabilidad y muestra.

Capítulo II: El contenido incluye los antecedentes de la investigación y los conceptos teóricos que nos ayudaran a construir y apoyar el trabajo de investigación sobre dibujo humorístico, antropomorfismo y lápices de color.

Capítulo III: se trata del lugar de interés en el análisis de investigación en el que se describe el contexto geográfico, cultural, población y muestra, así como también se lleva a cabo la recolección, recopilación de información, procesamiento y análisis de datos cualitativos y pedagógicos, la aplicación, la formulación, las técnicas, métodos e instrumentos de recolección, análisis de informes y muestra final.

Capítulo IV: Se presenta el resultado de un análisis semiótico, estético y pedagógico, así como el análisis estadístico, las conclusiones, recomendaciones, discusión de resultados, así como referencias bibliográficas y apéndices.

La intención de la investigación es dejar un documento que muestre una problemática importante y generalizada, los estudiantes que no puedan manejar adecuadamente las bases del dibujo como: la línea, forma, composición, luz y color en la aplicación de sus trabajos artísticos, puedan contar con un método que dé luz y oportunidad a los estudiantes a desarrollar creativamente sus trabajos artísticos, académico y tareas. Esto permitirá que les dé un valor estético a los trabajos desarrollados en las diferentes áreas y permite desarrollar su sensibilidad y apreciar al arte como completo en el aprendizaje de otras áreas y la misma área de educación artística.

CAPÍTULO I

DISEÑO Y METODOLOGÍA

1.1. Planteamiento del problema

1.1.1. *Definición del problema*

Los estudiantes desconocen y tienen pocas oportunidades para realizar un dibujo humorístico.

1.1.2. *Descripción del problema*

La educación artística en las artes visuales es fundamental para la formación del estudiante, donde se desarrollan las habilidades y destrezas como son: la creatividad, concentración, esfuerzo, imaginación y talento. En esta investigación se trabajará con los personajes antropomórficos, ya que es adecuado para el público joven y a la vez resulta interesante y motivante realizar personajes con los que se puedan involucrar sin necesidad de ser ellos mismos.

En la práctica pre profesional, se observó que los estudiantes cuando dibujan caricaturas, comics, historietas, mangas y animes; para algunos les resulta fácil y para otros les representan un reto, debido al desconocimiento de ciertos elementos técnicos, falta de oportunidad y motivación por parte del instructor. Durante las prácticas se tuvo también la oportunidad de observar y analizar, el trabajo artístico de los estudiantes, donde el resultado final que obtuvieron en sus dibujos, fue de un proceso regular, debido a que no maneja adecuadamente las bases del dibujo como son: la línea, forma, perspectiva, composición, luz y color. Seguramente el estudiante piensa que realizar un dibujo es copiar e imitar el resultado de la imagen final y no le interesa aprender el procedimiento del dibujo, ni la técnica.

Por lo cual, me motiva desarrollar la creación de los personajes antropomórficos dentro del dibujo humorístico en esta investigación, con la técnica de los lápices de color, con los estudiantes del tercer grado de secundaria en la Institución Educativa Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani; ya que el dibujo humorístico en la creación del personaje antropomórfico, es un género de humor en donde se retrata o representa algo de la realidad en forma caricaturizada, el personaje antropomórfico, es aquello a que se le otorga una característica humana a un objeto, una planta o un animal con la peculiaridad que le otorga el creador en su dibujo y la aplicación de la técnica de los lápices de color, permite representar las imágenes con gran precisión y exactitud en el coloreado.

Por ello, el propósito de esta investigación es enseñar estrategias que optimicen el aprendizaje del estudiante para que fortalezcan sus conocimientos con respecto a la técnica de los lápices de color, en el desarrollo de la creación de los personajes humanizados propio de los estudiantes por medio de la interpretación, asimismo, como consecuencia de la investigación trabajada se desarrollarán: la memoria, talento, emociones y creatividad.

1.1.3. Formulación del problema

¿Cuál será la interpretación del dibujo humorístico de los estudiantes que desconocen y tienen pocas oportunidades para realizarlo para que aprendan a crear un personaje antropomórfico con la técnica de los lápices de color en la I.E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani?

1.2. Objetivos

1.2.1. Objetivo General

Indagar sobre el antropomorfismo y dibujo humorístico con un diseño de un módulo de investigación para la enseñanza específicamente en la creación del personaje antropomórfico, aplicando el módulo de enseñanza y una evaluación de la muestra con la técnica de los lápices de color.

1.2.2. Objetivos Específicos

1.2.2.1. Objetivo Específico 1

Investigar sobre el antropomorfismo y dibujo humorístico.

1.2.2.2. Objetivo Específico 2

Diseñar un módulo de investigación para la enseñanza del dibujo humorístico específicamente en la creación del personaje antropomórfico.

1.2.2.3. Objetivo Específico 3

Aplicar el módulo de enseñanza sobre el antropomorfismo dentro del dibujo humorístico.

1.2.2.4. Objetivo Específico 4

Evaluar la muestra del dibujo humorístico de la creación del personaje antropomórfico con la técnica de los lápices de color.

1.3. Problema de investigación

¿Por qué los estudiantes desconocen y tienen pocas oportunidades para realizar un dibujo humorístico?

¿Para que podrán aprender a crear un personaje antropomórfico con la técnica de los lápices de color?

1.4. Justificación de la investigación

1.4.1. Justificación teórica

Esta investigación es importante porque he observado que la mayoría de los estudiantes desconocen el dibujo humorístico por no haber tenido la oportunidad de trabajar el tema, ya que el dibujo humorístico, es un contenido que contribuye a la educación para desarrollar el talento y creatividad, de lo cual existe un estudio de la universidad politécnica de Madrid (UPM) publicado en forma de video en su plataforma exponiendo este caso titulado “MOOC Iniciación al Dibujo Creativo: Presentación del curso” cuyo enlace es el siguiente

https://www.youtube.com/watch?v=QcPv5-yXKdg&list=PL8bSwVy8_IcN2XHULuJGVcwyrbNwh6-r1&index=1 .

Por lo que es necesario que nuestros estudiantes, a través de un proceso educativo artístico del dibujo humorístico, creen un personaje antropomórfico con la técnica de los lápices de color en donde demuestren su talento de crear un personaje con el cual se quite la duda de que no puedan dibujar.

1.4.2. Justificación metodológica

Para investigar es necesario evaluar los procesos de los educandos. El método utilizado para esta evaluación es el juicio de expertos, como sostiene y nos dejan claro Ausubel, Novak y Hanessian cuando dicen: “Las evaluaciones de la potencialidad creativa únicamente pueden basarse en juicios de expertos sobre los productos de trabajo reales, convenientemente suavizados por consideraciones de edad y experiencia”, en referencia un libro de Eisner (1965).

Además, es de entender que en la educación la observación y el diálogo son técnicas, así como la entrevista y el cuestionario; sin embargo, estas técnicas en investigación se convierten en métodos e instrumentos. Por lo que también serán utilizados en esta investigación.

1.4.3. Justificación práctica y pedagógica

Para poder enseñar a los estudiantes el área de Arte y Cultura es necesario que se entienda que la pedagogía artística es una práctica, como sostiene la frase de Icleia María Borsa Cattani: “el arte no es un discurso, es acto.” De esta manera, la investigación basada en las artes implica un hacer, crear un objeto artístico. Por esta razón es necesaria la práctica y es así como la práctica artística ayudará para aprender a crear un personaje antropomórfico con la técnica de los lápices de color. Como consecuencia, ayude al estudiante a desarrollar su talento y creatividad.

1.5. Tipos de investigación

1.5.1. Según su finalidad

Práctica (el dicente).

1.5.2. Según su alcance

Descriptiva, interpretativa en procesos creativos artísticos.

1.5.3. Según su diseño

Investigación y evaluación de los procesos

1.5.4. Según la fuente de datos

Documental y de gabinete con datos reales y oníricos del producto artístico.

1.6. Método de investigación

Se utilizará el cuaderno de campo.

Instrumento de lectura semiótica del Dr. Enrique León Maristany validada en su tesis doctoral.

Se utilizarán la cámara fotográfica y filmadora para recoger información.

1.7. Viabilidad

1.7.1. De contexto:

El lugar de investigación será en el distrito de Sicuani, desde el 21 de octubre al 18 de noviembre.

La investigación se realizará con los estudiantes de secundaria de la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) en el departamento del Cusco, provincia de Canchis, distrito de Sicuani, con la dirección Jr. Canchis, Sicuani 08254, en los meses de octubre a noviembre del 2022.

1.7.2. De recursos técnicos y materiales

Se dispone de los recursos técnicos necesarios para desarrollar el personaje antropomórfico con los estudiantes. Así mismo, se dispone de los recursos necesarios

para la investigación, tales como la cámara fotográfica y video, el lápiz, el papel bond, el cansón A3, el bolígrafo y los lápices de color.

1.7.3. De recursos económicos

Esta investigación se realizará mediante el uso de recursos económicos propios.

1.8. Muestra

La muestra será no probabilístico, homogéneo, por la oportunidad, ya que la práctica pre profesional nos da el espacio para trabajar con los estudiantes y es adecuado para aplicar el proyecto de investigación, debido a la ocasión.

En consecuencia, la muestra inicial en la que se llevó a cabo esta investigación abarca 15 trabajos producidos por los estudiantes del tercer grado de secundaria en la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani.

CAPÍTULO II

MARCO REFERENCIAL

2.1. Antecedentes de la investigación

Al realizar la respectiva revisión de antecedentes sobre el dibujo humorístico, se han encontrado algunos trabajos de investigación como son:

2.1.1. Tesis 1

Nombre del trabajo:

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

Autora: Sandra Curasi Sandi

Fecha: Cusco – 2017

Objetivos de la investigación:

- I. Objetivo general
 - Interpretar el género humor gráfico como medio didáctico para el desarrollo de la creatividad de los alumnos del segundo grado de secundaria de la I. E. Cecilia Túpac Amaru del Cusco.
- II. Objetivos Específicos
 - Determinar la interpretación del género humorístico en los estudiantes del segundo grado de secundaria de la I. E. Cecilia Túpac Amaru del Cusco.
 - Diagnosticar el progreso de la creatividad a través de la interpretación del género de humor gráfico en estudiantes de segundo grado de secundaria de la I. E. Cecilia Túpac Amaru del Cusco.

Síntesis de la situación problemática planteada:

La educación es protagonista de la enseñanza del estudiante y el docente es guía en su proceso de aprendizaje. Dentro del género humor gráfico se aprecia el desconocimiento de los estudiantes, ya sea por motivos diferentes; el humor gráfico es un lenguaje simple de comprender y practicar. Y el medio de observación, análisis y reflexión se resalta en este trabajo de investigación donde contribuye a desarrollar la imaginación y creatividad de los estudiantes, considerando la línea, forma y expresión para ayudar a desarrollar la capacidad artística plástica de la sensibilidad, estimulación y motivación.

Metodología utilizada para el desarrollo del trabajo:

- El método iconográfico e iconológico se empleará debido a la necesidad de una representación intrínseca de la imagen, el análisis iconográfico descriptivo y el análisis iconológico interpretativo.
- El método semiótico es esencial debido a que indica que todo objeto artístico adquiere sentido mediante una estructura comunicativa interna.
- El método inductivo también es relevante para el análisis del cuaderno de campo en relación con la percepción pedagógica del investigador durante el desarrollo del aprendizaje y la creación de la estética del estudiante.

Resultados y conclusiones más importantes:

- La utilización del humor gráfico como medio didáctico, ha adquirido una relevancia significativa en el progreso 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.
- La relevancia del humor gráfico en el desarrollo de la creatividad ha permitido tomar conciencia de que todos poseen un talento, y que la mayoría de ellos poseen la habilidad de ser creativos. En ocasiones, la mayoría de ellos viven sin conocimiento de ello.

2.1.2. Tesis 2

Nombre del trabajo:

Identificación de valores estéticos de la historieta sobre el dibujo humorístico que realizan los estudiantes de la institución educativa Inca Garcilaso de la Vega del 1er grado de secundaria.

Autora: Shamira Liu Huallani Saire

Fecha: Cusco – Perú 2019

Objetivos de la investigación:

- I. Objetivo general
 - Recoger la información sobre los valores estéticos de la historieta que realizan los estudiantes e identificar las deficiencias creativas y llevar a cabo las sesiones de aprendizaje sobre el dibujo humorístico con el fin de evaluar los valores estéticos obtenidos.

II. Objetivos específicos

- Recabar la información cualitativa de los valores estéticos de la historieta que exponen los estudiantes.
- Identificar las habilidades creativas necesarias.
- Preparar las sesiones de aprendizaje acerca del dibujo humorístico.
- Evaluar de manera cualitativamente los valores estéticos adquiridos durante la creación de sus personajes.

Síntesis de la situación problemática planteada:

La educación en el aprendizaje toma un cambio significativo en el departamento de Cusco donde los estudiantes son los protagonistas de su proceso de aprendizaje donde el docente es el instructor y motivador de sus enseñanzas.

En todo caso el arte de la animación en el dibujo juega un rol importante donde se ilustra un personaje como puede ser un humano, animal y un objeto inanimado, ya que también es importante tomar en consideración algunos caracteres del personaje.

En el caso de la creación de una historieta en su elaboración se precisa los recursos gráficos de los elementos narrativos. También hay aspectos que no consideran importantes los estudiantes como: la proporción, la emoción, características, entre otros; que el maestro considere. Ya que el dibujo humorístico en la creación de la historieta desarrolla aspectos como la creatividad.

Metodología utilizada para el desarrollo del trabajo:

Las técnicas, métodos, procedimientos e instrumentos utilizados en esta investigación son comprobables debido a que han sido empleados en otras investigaciones de este tipo. El dibujo humorístico, es un medio que proporciona datos científicos que demuestran validez y fiabilidad para ser utilizados en otros trabajos de investigación científica en el área de educación artística.

Resultados y conclusiones más importantes:

- Se logró emplear el dibujo humorístico como una herramienta sumamente importante para; el desarrollo expresivo de los estudiantes que lograron utilizar la historieta como un vehículo que nos permitió la oportunidad de observar y analizar la información estética de forma individual.
- En última instancia, se examinó la creación de sus personajes dentro de sus historietas y los valores estéticos de cada dibujo; con el objetivo de determinar si las ideas son originales, para ello se lleva a cabo la

heteroevaluación, la autoevaluación y la coevaluación para un mejor desempeño en el proceso educativo.

Así mismo se utilizaron antecedentes de libros físicos y digitales para esta investigación.

2.1.3. Libros físicos y electrónicos

Libro 01

Título del libro:

El dibujo humorístico. Una aproximación didáctica

Autor: Alejandra Hasbún

Año de publicación: Abril del 2009

Editorial: Andrés L. Mateo, Diógenes Céspedes, Carlos Sangiovanni, Manuel Núñez

Sobre este libro:

Este libro recopila estudios que se han realizado durante muchos años en el dibujo. Es útil para aquellos que quieran aprender sobre dibujo y que no quieran entrar en él porque creen que el dibujo del humor es una expresión fuera del arte tradicional.

Libro 02

Título del libro:

El dibujo humorístico

Autor: José María Parramón

Año de publicación: Setiembre del 2009

Numero de edición: 1° edición

Editorial: María Fernanda Canal

Sobre este libro:

El propósito de este libro es mostrar la forma en que se genera ideas hasta cómo se desarrolla un estilo gráfico propio con el cual se expresen y se desarrollan en esta ardua actividad profesional; tanto desde su aspecto más satírico como mordaz, como desde su forma más lúdica y de auténtico entretenimiento, ya que, en esencia, se trata de entretener, aunque haya quien se tome demasiado serio..., a un entretenimiento.

Libro 03**Título del libro:**

Drawing cartoon & comic for dummies

Autor: Briam Fairrington

Año de publicación: 2009

Editorial: Wiley Publishing Inc.

Sobre este libro:

Este libro está destinado a aquellos que deseen crear caricaturas, tanto principiantes que no tiene idea de por dónde comenzar como profesionales que desean mejorar su arte o encontrar mejores formas de proporcionarse.

Libro 04**Título del libro:**

Así se Pinta con Lápices de Colores

Autor: José María Parramón

Año de publicación: julio de 1990

Edición: 3º edición

Editorial: Parramón Ediciones S.A.

Sobre este libro:

Se trata de un libro que revela de manera sorprendente las técnicas y las posibilidades de los lápices de color en su aplicación.

2.2. Marco Teórico

Para llevar a cabo esta exploración, es necesario enumerar las definiciones que estarán relacionadas con el estudio de investigación:

2.2.1. Historia de la caricatura

La caricatura es una forma de expresarse de las personas desde la prehistoria, cuando empezaron a manifestarse con signos y dibujos, así como manifiesta el autor:

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

2.2.1.1. Humor

El humor se originó en los tiempos, cuando el hombre hizo una imagen de un animal en las paredes de una cueva antigua, así como lo manifiesta el autor:

El humor surgió con el hombre desde el comienzo de los tiempos, cuando representó satíricamente la imagen de un animal en las paredes de una cueva prehistórica. Con el surgimiento de la historia, es decir, con la aparición de la escritura, el humor se convirtió de inmediato en un subgénero de la literatura. (Hasbún, 2009, p. 8).

2.2.2. Dibujo humorístico

Hasbún (2009) señala que “El dibujo humorístico es un medio que sirve para estimular la gracia en uno mismo o en los demás asociadas a acciones que generan risa”. (p.26).

2.2.2.1. De la sofisticación a la simplificación

En ocasiones, para formar la expresión de personajes se requiere dibujar una estructura más o menos simplificada, así como lo manifiesta el autor:

Lo más normal es partir de estructuras de boceto que requerirán gran detalle en el caso de optar por estilos más o menos realistas.

En ocasiones, para dar forma a la cara del personaje, basta con dibujar una sola estructura más o menos circular con la que crear las zonas craneal y maxilar.

Los ejes nos marcarán la dirección de la mirada y la perspectiva de la cara. En el boceto a lápiz ya incluiremos los rasgos: ojos, nariz, boca, orejas, etc. (Parramón, 2009, p. 560).

2.2.2.2. La construcción del cuerpo

La forma en que un personaje se cree para el humor gráfico puede variar mucho en su estructura, así como lo manifiesta el autor:

El aspecto de un personaje creado y concebido para el humor gráfico puede variar enormemente en su estructura; de todos modos y manteniendo la idea anterior de aprender las estructuras clásicas para después deformarlas a nuestro antojo, partiremos del canon anatómico más estandarizado que divide la figura humana en ocho porciones, cada una de ellas correspondiente a la medida de una cabeza.

Evidentemente, este canon pertenece a personajes de estructura

realista, pero es el punto de partida para experimentar y alcanzar nuestros propios objetivos. Podemos construir el cuerpo dividiéndolo por zonas. La construcción a través de formas circulares y ovoides nos brindará la posibilidad de establecer las diversas tipologías de los personajes, ya que cada estructura tendrá morfologías distintas. (Parramón, 2009, pp. 567-571).

2.2.2.3. Las tipologías básicas de los personajes

Todos utilizan un cliché que sea diferente a su estilo de humor, no solo en su estilo de humor, sino también en la tipología del personaje que muestran, así como lo menciona el autor:

Algunos humoristas reflejan en sus gags un comportamiento muy concreto de unos individuos característicos de un sector determinado de la población o de una escala social; otros se especializan en contar historias referentes a matrimonios, hombres solteros, ejecutivos de empresas, funcionarios, etc. Todos recurren a un cliché determinado no sólo en su estilo de humor, sino también en la tipología del personaje que muestran, dibujando la misma estructura y alterando mínimos detalles para diferenciar a unos personajes de otros. (Parramón, 2009, p. 571).

2.2.2.4. El tipo estándar

Se refiere a la característica y comportamiento del personaje en la historia, así como nos menciona el autor:

Nos sirve para contar prácticamente cualquier historia, ya que su tipología obedece a la de un ciudadano normal en cuanto a su aspecto y de una edad intermedia. Los complementos que le añadamos: vestuario, expresión, peinado, etc., nos darán las claves para saber qué lugar ocupa en la sociedad.

- El antihéroe: La mediocridad es su rasgo más característico y precisamente de su sencillez se desprende todo su atractivo.
- El tipo pesado: la estructura torácica y abdominal, tendremos un personaje gordo o uno fuerte; a uno puede gustarle la buena vida y el buen comer.

- El personaje infantil: Los niños son protagonistas de extraordinarios resultados en el humor gráfico por su carácter aparentemente dulce.
- El personaje heroico: Los gags, con frecuencia, se suceden por el contraste producido al mostrar un aspecto físico imponente y una capacidad nula para solucionar situaciones de riesgo.
- El villano: Seres perversos con rostros angulosos y cargados de malas intenciones, que pueden encarnar a científicos locos, brujas malvadas o líderes de bandas de malhechores.
- El personaje femenino: Obviamente, es adaptable a cualquiera de las tipologías antes vistas, pero obedece a sus evidentes diferencias físicas.
- La edad de los personajes: En la tipología que define a un personaje, hay que tener en cuenta que a cada edad le corresponden unas características físicas concretas del personaje. (Parramón, 2009, pp. 571-590).

2.2.2.5. La pose, el lenguaje corporal

La pose en el lenguaje corporal se refiere a la característica del individuo en función de su aspecto físico, así como lo manifiesta el autor:

Otra forma de expresividad importante es la pose. Desde lejos, o en medio de una multitud podemos reconocer a personas o adivinar intenciones y actitudes por su modo de andar, sus gestos, o con sólo verlas en estado de reposo. Es decir, que con la pose del personaje debemos mostrar al espectador todo aquello que debe ver de un simple vistazo.

Cada personaje tendrá su pose característica, que vendrá dada por su aspecto físico, sus intenciones, la acción que esté realizando en un momento dado, etc. (Parramón, 2009, p. 607).

La historia de la caricatura y el dibujo humorístico son fundamentales para crear el antropomorfismo, en la creación de los personajes humanizados, teniendo en cuenta cuidadosamente las bases del dibujo, tales como: la línea, forma, perspectiva, composición, luz y color.

2.2.3. Antropomorfismo o antropomórfico

Para entender el significado de la palabra antropomorfismo, la real academia española, en su diccionario de la lengua española (2021) define el término antropomorfismo de la siguiente manera:

1. La atribución de características o rasgos humanos a un animal o a una cosa.
2. Se trata de una serie de creencias o doctrinas que atribuyen a la divinidad la figura o las virtudes del ser humano.
3. Doctrina de los antropomorfitas.

2.2.3.1.El antropomorfismo; “humanidad” animal

En la actualidad, el antropomorfismo se usa por diferentes razones. Primero, es una tradición que muchos humoristas usan de manera inconsciente. Como nos indica Parramón en su libro, *el dibujo humorístico* dice:

Traducido al mundo del humor gráfico, en la actualidad, el antropomorfismo se utiliza por diversas razones: en primer lugar, por una tradición a la que de un modo inconsciente recurren muchos humoristas, pues se trata de un sistema muy generalizado. Por otra parte, porque resulta muy adecuado para el público infantil, ya que es muy fácil acercarse a ellos y motivarles mediante personajes con los que puedan implicarse sin necesidad de sentirse directamente identificados.

El antropomorfismo nos concede la posibilidad de contar algo acerca de cualquier individuo de nuestro entorno, y añadiéndole la gracia que de por sí ya tiene el contemplar a un animal u objeto inanimado mostrando un comportamiento netamente humano. (Parramón, 2009, pp. 651-652).

2.2.3.2.Poner una cara a un objeto inanimado

La excelente característica del mundo de la narrativa radica en la posibilidad de otorgar personalidad a cualquier acción, así como lo manifiesta el autor:

Lo bueno del mundo de la caricatura es que puedes darle personalidad a cualquier cosa.

La clave es agregar características humanas a los objetos, incluida la forma en que se mueve el objeto y cómo haces que el objeto se

exprese. Puedes humanizar cualquier objeto dándole ojos, oídos y una boca grande. Al humanizar objetos inanimados, puedes crear personajes de dibujos animados únicos y poco convencionales para darle vida propia a tu cómic. (Fairrington, 2009, p. 175).

2.2.3.3. Antropomorfismo de fondo

Se trata de animales y pueden ser vistos como animales, independientemente de su posición en cuatro patas. Su psicología es sospechosamente similar al del ser humano. Así como nos indica Parramón en su libro, *el dibujo humorístico* menciona:

Es el que otorga actitudes humanas en los sentimientos, pensamiento y modos de reaccionar ante situaciones sucedidas en el entorno. No obstante, estos personajes no vestirán como humanos, ni utilizarán utensilios para realizar sus labores. Son animales y parecen animales independientemente de que anden a cuatro patas sobre sus zarpas o se sostengan sobre unos aparentes “pies”. Lo que les aleja del mundo animal y le acerca al nuestro es que su psicología es “sospechosamente” similar a la nuestra. (Parramón, 2009, pp. 653-656).

2.2.3.4. Antropomorfismo de fondo y forma

En cuanto al antropomorfismo de fondo y forma, se considera la vestimenta como útil para el personaje que piensa como humano. Así como nos indica Parramón en su libro, *el dibujo humorístico* menciona:

“Con él contamos directamente las historias y mostramos situaciones idénticas a las que podrían sucederle a un humano. Los personajes visten, piensan, actúan y utilizan objetos tal como lo haría una persona, aunque sean animales”. (Parramón, 2009, p. 657).

2.2.3.5. Antropomorfismo con objetos y seres inanimados

Los objetos inanimados pueden ser humanizados, tanto por su fondo como por su forma. Así como nos indica Parramón en su libro, *el dibujo humorístico* menciona:

También los objetos inanimados son susceptibles de ser humanizados, en este caso, tanto por lo que respecta al fondo como al fondo y la forma.

Atribuir comportamientos humanos a tazas, vasos, frutas, etc., puede resultar divertido, y al mismo tiempo no deja de ser una buena práctica para cualquier humorista gráfico.

El antropomorfismo de fondo y forma en el que solo intervienen animales u objetos con actitudes humanas, suele combinarse con entornos y utensilios que representan haber sido creados por dichos personajes y que pueden llegar a formar universos paralelos muy interesantes y ricos en creatividad. (Parramón, 2009, pp. 660-661).

2.2.4. Lápices de color

El concepto de los lápices de colores indica que:

El lápiz de color es una barrita de madera con una mina colorada en su interior. Es más dura y fina que los colores pastel, pero es más fácil de usar. En la actualidad, la mina está compuesta por cera y resina con un pigmento de color intenso. (Educación Plástica y Visual, 2009, Párrafo segundo).

2.2.4.1. Aplicación de los lápices de color

La diversidad de los lápices de colores brinda posibilidades de uso a largo plazo en el ámbito del dibujo que van desde el apunte y el boceto rápido. Así como nos indica el autor:

La versatilidad de los lápices de colores permite aplicaciones muy variadas en el campo de la pintura, la ilustración y la publicidad. Se pueden usar en una escala de posibilidades que van desde el apunte y el boceto rápido, resuelto en unos cuantos trazos, hasta la obra minuciosamente terminada, llena de detalles y pormenores. Y es posible ir desde el más puro y riguroso academicismo hasta el dibujo de humor o la caricatura. (Parramón, 1988, p. 12).

2.2.4.2. Lápiz de color, el papel

El papel es una de las herramientas que te permiten que los lápices de los colores se adhieran mucho mejor, siempre y cuando sea lisa y no rugosa, así como nos indica el autor:

Podemos decir, en principio, que lápices de colores es posible pintar sobre *cualquier* papel siempre que no sea excesivamente satinado y rugoso: desde un papel de dibujo de calidad corriente hasta un papel

de embalar. Los profesionales, sin embargo, suelen utilizar papeles de alta calidad; papeles con <<cartoné>>, bien encolados en los que el fabricante se ha esmerado y ha tenido en cuenta las necesidades del usuario. (Parramón, 1988, p. 28).

2.2.4.3. Técnicas para pintar con lápices de colores

En el libro de Parramón, se habla de cromatismo como dos procedimientos más utilizados para colorear con los lápices de color, así como son:

- La técnica lineal: Los valores, los matices y contrastes, se logran a través de la superposición de líneas cruzadas que conforman tramas. En determinadas áreas, las que exhiben tonalidades más intensas, presentan capas de líneas superpuestas y el tramado es más tupido. En la más clara sucede lo contrario. Y se ha trabajado siempre, como se puede apreciar, de menos a más.
- La técnica tonal: se trata del procedimiento más sencillo. Trabajando de menos a más, se calculan los volúmenes, se valoran y se pintan los volúmenes con el lápiz de color. (Parramón, 1988, pp. 34 -36).

2.2.5. Creatividad

La creatividad es una característica innata del ser humano en la que se refleja la inteligencia y la imaginación, donde se generan nuevas ideas. Para entender mucho mejor la creatividad, el Dr. Enrique A. León Maristany, en su blog Filosofía del Arte, con respecto a la creatividad, el párrafo cinco, cita lo siguiente:

El de creatividad es uno de los términos más vagos, ambiguos y confusos de la psicología y la educación contemporáneas... Gran parte de la confusión semántica acerca del término “creatividad” procede de que no se distingue la “creatividad” como rasgo que incluye una amplia y continua gama de diferencias individuales, de la “persona creativa” como individuo singular que posee un grado raro y único de este rasgo; esto es, un grado suficiente para que en este respecto sobresalga *cualitativamente* del resto de los individuos. (Ausubel, Novak, & Hanesian, 1995, p. 501).

2.2.5.1. La actividad educativa como proceso

La actividad es fundamental en la educación artística, ya que se trabaja con las habilidades del estudiante, así como el resultado que se obtenga será evaluado con instrumentos y métodos en relación al estudio del Dr. Enrique A. León Maristany, en su *blog Arte y Educación*, investigación en educación artística, nos indica:

Concebir la actividad educativa artística como una práctica es un inicio para poder comprender este fenómeno, la práctica artística es diferente a las demás disciplinas educativas, por requerir al menos inicialmente de dos elementos para ser utilizados en la planificación del proceso de investigación.

El primer elemento es la creatividad. En mi concepto la creatividad es más importante que la perfección en la producción artística.

El segundo elemento es el producto artístico o expresión estética desarrollada en un marco pedagógico para ser investigados con los instrumentos, convirtiéndose estos en datos para el análisis tanto objetivo como subjetivo, utilizando métodos como la observación y la introspección para poder interpretar los resultados estéticos de las obras de arte o en proceso durante la ejecución o creación estéticas. (2013, párr. 8,9).

2.2.6. Aprendizaje

El aprendizaje es un proceso por el cual el estudiante adquiere algún arte, oficio u otra cosa, gracias a la práctica de una conducta duradera. (Real Academia Española, 2021).

2.2.6.1. El aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es una actividad educativa con sentido en la que se utilizan los conocimientos previos del estudiante para adquirir un aprendizaje a fondo. Así como indica el autor:

Aprendizaje significativo es aquél en el que ideas expresadas simbólicamente interactúan de manera sustantiva y no arbitraria con lo que el aprendiz ya sabe. Sustantiva quiere decir no literal, que no es al pie de la letra, y no arbitraria significa que la interacción no se produce con cualquier idea previa, sino con algún conocimiento

específicamente relevante ya existente en la estructura cognitiva del sujeto que aprende. (Moreira, 2001, p. 30).

2.2.7. Interpretación

Definición de la interpretación:

La interpretación, del latín interpretativo, significa la acción y el efecto de interpretar. Este término se refiere a explicar o expresar el significado de algo, traducir de una lengua a otra, expresar o concebir la realidad de forma personal o ejecutar una obra artística. (Pérez Porto, J., & Gardey, A. 2011).

2.2.8. Evaluación en arte

La evolución artística se centra en la producción artística que el estudiante realiza, así como afirma el autor:

Marín Viadel (1985) define cuatro características en la evaluación del producto, que son el objeto material, artístico, creativo y educativo. Donde no se puede encontrar una situación en la que estas características adquieran la misma importancia. Y el juicio del profesor el que ha de determinar estos elementos a las peculiaridades de la producción del alumno.

En tal sentido, la evaluación de la producción del alumno es una evaluación cualitativa que se hace en función de las cualidades particulares del producto. Ante la imposibilidad de dar normas o patrones universales, así que se puedan señalar cuales son los puntos a considerar el enjuiciar una obra plástica, así como las técnicas y procedimientos más adecuados para evaluar tales propiedades.

La técnica es la que se tiene que adecuar al nivel del alumno. La técnica debe aparecer conjuntamente a la creación con el desempeño adecuado, es decir ni sobresalir por encima o por debajo. Se tiene que dar una temporalización adecuada.

La evolución del producto artístico se ve como una canal de información que indica las características individuales del alumnado. No se intenta medir el producto artístico, más bien se trata de hacer una estimación de estos y del proceso que se lleva a cabo, y que sirve de información para el profesor. (Morales, 2001, p. 219).

2.2.9. *Módulo de investigación en arte*

El módulo de investigación en arte indica cuántas sesiones se llevarán a cabo en el proyecto, el Dr. Enrique A. León Maristany, en su *blog Arte y Educación* con respecto al módulo, el párrafo cinco, nos refiere:

El módulo de investigación determina el número de sesiones que corresponde al número determinado en el módulo de investigación del proyecto. (2018. Párrafo cinco).

Asimismo, un módulo de investigación es independiente, y se encuentra dentro de un marco temporal de planificación.

2.2.10. *Investigación en arte*

La investigación en arte está vinculada a tres procesos creativos, de valoración, tecnológico y expresión. Para entender mucho mejor la investigación en arte, el Dr. Enrique A. León Maristany, en su *blog Arte y educación* nos refiere los siguientes:

Investigación sobre las artes. Tiene como objeto el estudio en el que hay una separación fundamental entre el investigador y el objeto investigado...<<se fundamenta – expone Hernández – en la idea de no admitir como válidos científicamente otros conocimientos más que aquellos que proceden de la experiencia observable y verificable de forma empírica>>. [Procesos creativos por apreciación]

La investigación para las artes. En cambio, se centra en la búsqueda de nuevas herramientas para su posterior aplicación en la práctica artística. Por ejemplo, aplicación informática, material, etc. [procesos tecnológicos]

Investigación desde las artes. En la que asume que no hay separación entre el sujeto investigador y el objeto investigado. Una idea basada en la relación inseparable entre la teoría y la práctica que articula el conocimiento a través del proceso creativo y el objeto artístico mismo, y que debe ser en todo momento accesible, transparente, y transferible. (Pérez Arroyo, 2012) [Procesos creativos por expresión] (2013, Párrafos 14, 15, 16).

2.2.11. *Investigación en educación artística*

La educación artística se fundamenta en la práctica, lo cual siempre es significativo, lo que se enfoca en la evaluación de los procesos y no en los resultados.

Para entender mucho mejor la investigación en educación artística, el Dr. Enrique A. León Maristany, en su *blog Arte y Educación*, investigación en educación artística nos refiere:

La educación artística está basada en la práctica, por lo que siempre es significativa, lo cual centra la evaluación en los procesos y no en los resultados. La investigación se desarrolla también en estos procesos para obtener datos y poder analizar posteriormente esta información. El Juicio de Expertos es importante en todo momento de la práctica y evaluación educativa. La investigación en educación artística tiene sus propios métodos y técnicas diferentes la investigación educación científica o social. (2015, Párrafos primero).

2.2.12. Indicadores estéticos

2.2.12.1. El punto

De acuerdo a Kandinsky (1983) citado en (Villafañe, 2006) “Es, sin duda, el elemento icónico más simple; sin embargo, su simplicidad no debe servir para ocultarnos la influencia plástica de éste y otros elementos similares” (pag.98).

El punto es una unidad mínima de expresión que puede intensificar su valor o tamaño en función de un lápiz, color y pincel, con el fin de establecer el elemento en un ámbito determinado.

2.2.12.1. La línea

La línea es una estructura que se origina del trazo que posiciona un punto en movimiento en un área, así como manifiesta el autor:

Se trata de un elemento visual de primer orden como lo evidencia los paisajes urbanos que se encuentran constantemente definidos y limitados por estructuras Lineales; o las grafías, compuestas casi exclusivamente por líneas; o los planos, esquemas y patrones de moda, así como una variedad de diseños. (Villafañe, 2006, p. 103).

2.2.12.2. El plano

El plano es un elemento icónico que tiene una forma absoluta espacial, así como manifiesta el autor:

El plano es un objeto icónico que tiene una naturaleza absoluta. No solo se encuentra vinculado al espacio de la composición, sino que también aporta otros atributos, tales como la superficie y la

bidimensionalidad, lo que, en general, se asocia con otros elementos superficiales como el color o la textura. (Villafañe, 2006, p. 108).

2.2.12.3. *El color*

El matiz representa la percepción visual del reflejo de la luz, que se percibe por los órganos visuales, así como nos manifiesta el autor:

Durante el análisis del color, nos encontramos en una de las naturalezas más complejas entre las de los elementos morfológicos. No obstante, la complejidad en cuanto al resultado visual de la imagen, es evidente que nos encontramos ante un elemento cuya naturaleza es cuando menos ambigua. El color es, ante todo, una experiencia sensorial. Para lograrlo, se requiere de tres elementos fundamentales: un emisor energético, una media que modula la energía y un sistema receptor específico. Los tres elementos fundamentales de la vivencia cromática son, en este contexto, la luz, las superficies de los objetos y la retina. No es posible definir el color de forma única en función de una de estas tres fuentes. El color no es una energía luminosa, ni una entidad que posean los objetos, sino que no se produce de forma espontánea en los conos retinianos. No hay color hasta que no se experimenta la sensación sensorial, y hasta el momento, su presencia es solo posible. (Villafañe, 2006, pp. 111-112).

Sin lugar a dudas, el punto, la línea, el plano y el color son elementos fundamentales del dibujo para crear personajes antropomórficos.

2.3. Glosario de términos

2.3.1. *Caricatura*

Dibujo con intenciones satíricas o burlescas, inspirado en un personaje real al cual se le deforman deliberadamente las facciones o se le exageran sus poses para conseguir un resultado cómico. (Parramón, 2009, p. 767).

2.3.2. *Antropomorfismo*

Técnica que procede de las viejas fábulas grecorromanas y que consiste en contar historias a través de animales u objetos, pero dotándoles de características, comportamientos y emociones humanas. La función de las antiguas fábulas era la de contar historias moralizantes, mientras que, en la actualidad, todo y que persiste su

uso para este fin, el antropomorfismo se utiliza para contar todo tipo de historias para niños, jóvenes e incluso público adulto. (Parramón, 2009, p. 767).

2.3.3. Trazo

El trazo se fundamenta en el temperamento, la técnica y el material utilizado por cada humorista al llevar a cabo su trabajo y es uno de los elementos más relevantes que determinan el estilo personal de cada artista. (Parramón, 2009, p. 770).

2.3.4. Boceto

Se llama así a un dibujo o pintura, realizado con cualquier medio, que sirve de proyecto o ensayo para una obra posterior definitiva. A veces es preciso hacer muchos de estos bocetos hasta que el artista consigue plasmar la idea que persigue. (Parramón, 1988, p. 108).

2.3.5. Cromático

Referente al color en general. “Entonación cromática” es equivalente a “entonación de colores”; (calidad cromática) a (calidad de los colores); “buen cromatismo” significa “buenos colores” o buen color. (Parramón, 1988, p. 107).

2.3.6. Factura

Se denomina factura en dibujo y pintura a la manera, modo o forma de aplicar el soporte el pincel, lápiz, barras de pastel o cualquier otro instrumento a la hora de realizar la obra. (Parramón, 1988, p. 107).

2.3.7. Grafito, lápiz

El lápiz de grafito también llamado lápiz plomo es el lápiz negro corriente de uso común, no solo para dibujar, sino también para otras actividades. (Parramón, 1988, p. 108).

2.3.8. Soporte

Se llama soporte a la superficie sobre la que se dibuja o se pinta, desde una cartulina o una tabla, hasta un lienzo o una pared, en el caso de los murales. (Parramón, 1988, p. 108).

2.3.9. Lineal, dibujo

Se llama dibujo lineal al que estas realizando solo mediante líneas, sin manchas o sombras. Tan solo se remarcan los perfiles o contornos esenciales de los modelos. (Parramón, 1988, p. 108).

2.3.10. Dibujo humorístico

Se trata de un género de arte en el que se encuentran disponible diversas opciones de producción visual en la historia del hombre, que va desde la simplificación hasta la complejidad, cuyo propósito es la recreación, diversión y entretenimiento, pero al mismo tiempo puede ser un instrumento pedagógico de transformación social. (Parramón, 2009, p. 767).

CAPÍTULO III

ANÁLISIS DE INVESTIGACIÓN

3.1. Contexto Geográfico

La Institución Educativa “Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM)” queda en el distrito de Sicuani, en la provincia de Canchis del departamento de Cusco, con la dirección Jr. Canchis, Sicuani, 08254. Cuya población es de niños y jóvenes de ambos sexos, que habitan en esta ciudad.

La ciudad peruana Sicuani es la capital del distrito homónimo y de la provincia de Canchis, situada en el departamento del Cusco. Se trata de la segunda ciudad más poblada del departamento, con una población aproximada de 53 672 habitantes. El 29 de agosto de 1834, se convirtió en capital provincial.

Figura 1

Ubicación geográfica en Google Maps de la I.E. JAPAM de Sicuani.



Figura 2

I.E. “Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo” (JAPAM) de Sicuani.



3.2. Contexto Cultural

La investigación se realizó en el distrito de Sicuani, con estudiantes de secundaria de la Institución Educativa Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani, desde el 21 de octubre al 18 de noviembre del 2022. En el organismo pedagógico se pudo apreciar el servicio de nivel primario y secundario tanto para varones como mujeres. Los estudiantes que asisten a la institución vienen de diferentes lugares como: Pitumarca, Checacupe, Combapata, Tinta, San Pedro, San Pablo y de la ciudad de Sicuani. Los estudiantes generalmente se comunican con el idioma español, pero su lengua materna es el quechua. También en el lugar existen festividades como: La fiesta de Año Nuevo con el juego ancestral de la Chiuka, la entrada de Chako de Carnaval, el Festival Folclórico de Raqchi, la Feria regional del señor de Pampacucho y la festividad de la virgen Inmaculada Concepción.

Vestimenta: Cuenta con un uniforme mixto escolar de color negro como: chompa (abierta, con botones, escudo, bordes de color naranja y blanco), camisa (blanca), pantalón, falda, corbata y zapato; para el área de psicomotricidad, el buzo es de color negro, blanco y anaranjado con la insignia.

Vivienda: La mayoría de las viviendas en Sicuani son de construcción de material noble, mientras que algunas residencias en la zona urbana son compuestas por adobe en algunos casos. Esto nos indica que pertenecen a la clase media.

Religión: La iglesia católica está presente en la ciudad de Sicuani, por lo que la I. E. se involucra en las celebraciones religiosas.

3.3. Población y muestra

3.3.1. Población

Los actores sociales con que se trabajó en el taller fueron estudiantes de diferentes secciones del tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) del Distrito – Sicuani – Canchis – Cusco.

3.3.2. Muestra

Tabla 1
Muestra.

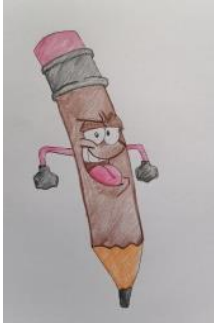




Muestra Inicial	Muestra Final
15 trabajos	11 trabajos

La muestra será no probabilístico, homogéneo, por la oportunidad que se presenta en la Institución Educativa Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani del tercer grado de secundaria, donde se aplicó el proyecto de investigación con la finalidad de obtener la muestra para que sea analizado y seleccionado por el criterio del investigador. La muestra fue de 11 trabajos producidos por los estudiantes con el consentimiento del docente encargado de dicho taller y director de la institución educativa.

Tabla 2

Trabajos seleccionados en la muestra de los personajes antropomórficos con los lápices de color.

	<p>Trabajo 1 la manzana Estudiante: NC</p>		<p>Trabajo 7 <i>La gata exploradora</i> Estudiante: RQ</p>
	<p>Trabajo 2 <i>Manzana verde</i> Estudiante: YQ</p>		<p>Trabajo 8 <i>La gata gris</i> Estudiante: LH</p>
	<p>Trabajo 3 <i>Taza azul</i> Estudiante: KH</p>		<p>Trabajo 9 <i>El gato ninja</i> Kasuma Estudiante: JR</p>

	<p>Trabajo 4 <i>El lápiz con guantes</i> <i>Estudiante: FS</i></p>		<p>Trabajo 10 <i>El oso músico</i> <i>Estudiante: MT</i></p>
	<p>Trabajo 5 <i>Coneja</i> <i>Estudiante: MH</i></p>		<p>Trabajo 11 <i>El zorro empresario</i> <i>Pérez</i> <i>Estudiante: YC</i></p>
	<p>Trabajo 6 <i>Conejo peruano</i> <i>Estudiante: EQ</i></p>		

3.4. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

Para este nivel de análisis se han tomado en cuenta:

- El dialogo, el objeto estético y la observación.
- Los datos adicionales fueron obtenidos de textos, narraciones, experiencias, redes sociales, blog y libros.

3.4.1. Primer nivel de análisis cualitativo:

Análisis e interpretación icono simbólica.

Trabajo N.º 1

Figura 3

Título: La manzana

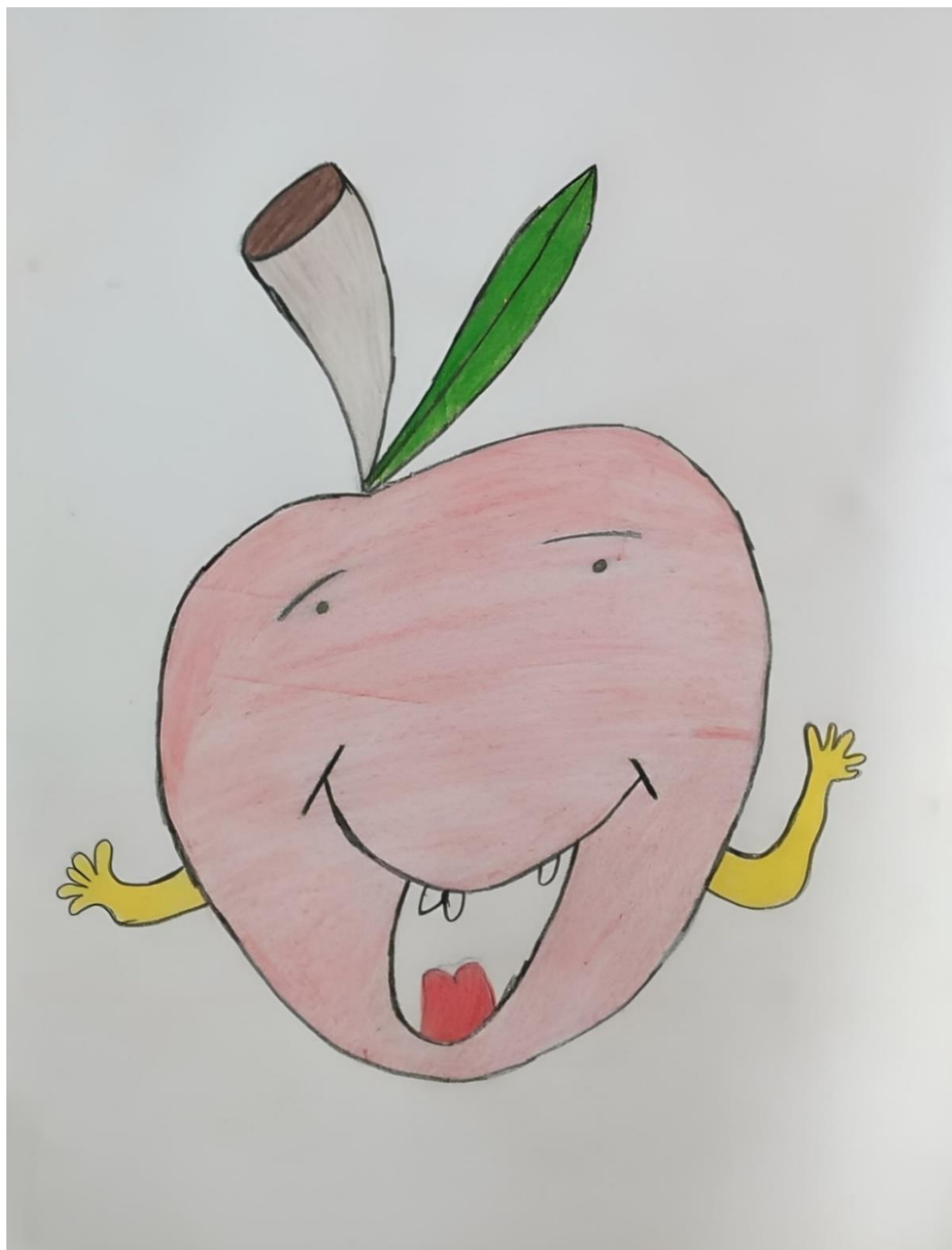


Tabla 3

Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 1.

LA MANZANA				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Fruta Ojos Boca Brazos	Se puede observar la figura de una fruta caricaturizada de forma ovoide, de color rojo, cuyo aspecto se compone de ojos, cejas, lengua y boca, junto con unos brazos medianos de color amarillo. Asimismo, dispone en la parte superior un grueso pedículo de color marrón y una hoja de color verde. La personalidad del personaje es alegre y atento.	Se observa la representación de una manzana roja como un personaje antropomórfico, caracterizado por ciertos atributos humanos. En la cual el personaje transmite numerosas emociones como la felicidad, la valentía, el amor, la pasión y la fuerza. Como fruta, la manzana posee una gran cantidad de vitaminas.	La autora manifiesta: Realice este personaje porque hoy en día las personas no valoramos los alimentos saludables como la fruta por ejemplo la manzana, y de esta manera que se me ha dado la oportunidad de hacer un dibujo antropomórfico, incentivar a las personas como también que reflexionen que debemos consumir estos alimentos.

Interpretación:

La presente creación del dibujo antropomórfico fue realizada por el estudiante NC del 3º grado sección “B” de secundaria de la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo de Sicuani, donde se realizó las interpretaciones de los valores estéticos de la siguiente investigación. El trabajo artístico se titula “La manzana”.

En el significante, se puede observar y analizar la figura de una fruta caricaturizada de forma ovoide, de color rojo, cuyo aspecto se compone de ojos, cejas, lengua y boca, junto con unos brazos medianos de color amarillo. Asimismo, dispone en la parte superior un grueso pedículo de color marrón y una hoja de color

verde. La personalidad del personaje es alegre y atenta. Su significado representa a una manzana roja como un personaje antropomórfico, caracterizado por ciertos atributos humanos. En la cual el personaje transmite numerosas emociones como la felicidad, la valentía, el amor, la pasión y la fuerza. Como fruta, la manzana posee una gran cantidad de vitaminas.

En una interpretación personal, la autora manifiesta: Realice este personaje porque hoy en día las personas no valoramos los alimentos saludables como la fruta por ejemplo la manzana, y de esta manera que se me ha dado la oportunidad de hacer un dibujo antropomórfico, incentivar a las personas como también que reflexionen que debemos consumir estos alimentos.

Tabla 4

Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 1.

LA MANZANA		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Género contemporáneo onírico	Se aprecia una manzana roja antropomorizada con ciertos atributos humanos, tales como los ojos, boca, lengua y brazos, en una expresión onírica (irreal).
Técnica	Lápices de color	A través de la técnica de los lápices de color, en la creación del personaje antropomórfico, se pretende destacar la parte estética de los dibujos, ya que es un instrumento muy versátil y sencillo de utilizar, lo cual posibilita la representación de las imágenes con gran precisión y exactitud en el color.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, lapicero negro, lápices de color, soporte cansón formato A3.	Se emplearán las siguientes herramientas: el lápiz 2.b, para dibujar el esbozo o boceto, lo cual te permite trabajar con líneas suaves que se borren; y posteriormente se aplica el lapicero negro para contornear y definir el dibujo; finalmente, se aplicará el lápiz de color en el personaje antropomorizado. Con relación al soporte, se utilizará el papel cansón de formato A3, para el trabajo artístico.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

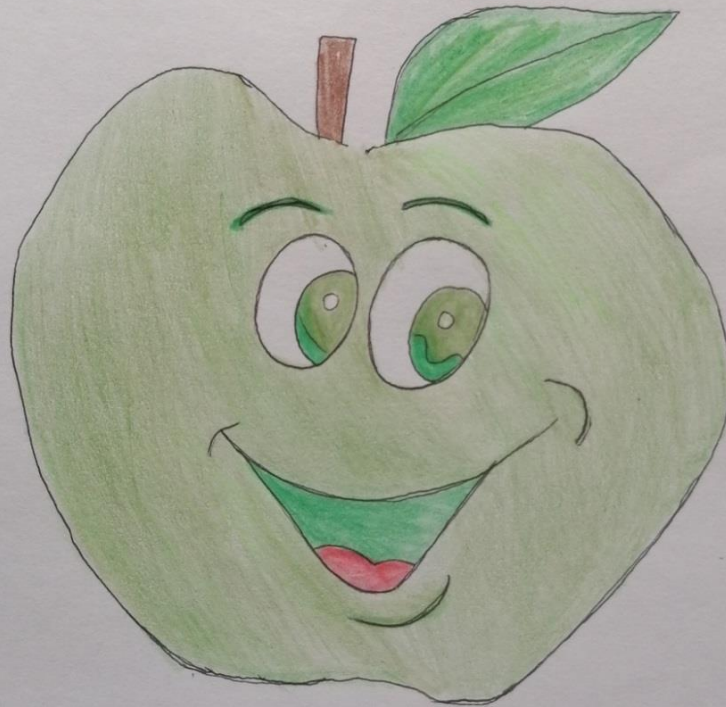
Trabajo N.º 2**Figura 4***Título: Manzana verde*

Tabla 5

Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 2.

MANZANA VERDE				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Fruta Ojos Boca	Se puede observar la figura de una fruta caricaturizada de forma ovoide, de color verde cuyo aspecto se compone de ojos, boca, lengua y cejas. Asimismo, dispone en la parte superior un pedículo de color marrón y una hoja de color verde. La personalidad del personaje es alegre y divertido.	Se observa la representación de una manzana verde como un personaje antropomórfico, caracterizado por ciertos atributos humanos, en la cual el personaje evoca un gran nivel de energía debido a la felicidad. Como fruta, la manzana verde es saludable, ya que contiene más compuestos de hierro, potasio y proteínas.	La autora manifiesta: Realicé una manzana verde porque me gusta mucho su sabor y es un poco agrio y dulce, mi madre siempre lo compra cuando van al mercado por ese motivo realicé un personaje con estas características y lo peculiar de mi personaje es de color verde y está lleno de energía.

Interpretación:

La presente creación del dibujo antropomórfico fue realizada por el estudiante YQ del 3º grado sección “E” de secundaria de la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo de Sicuani, donde se realizó las interpretaciones de los valores estéticos de la siguiente investigación. El trabajo artístico se titula “Manzana verde”.

En el significante, se puede observar y analizar la figura de una fruta caricaturizada de forma ovoide, de color verde cuyo aspecto se compone de ojos, boca, lengua y cejas. Asimismo, dispone en la parte superior un pedículo de color marrón y una hoja de color verde. La personalidad del personaje es alegre y divertido. Su significado representa a una manzana verde como un personaje

antropomórfico, caracterizado por ciertos atributos humanos, en la cual el personaje evoca un gran nivel de energía debido a la felicidad. Como fruta, la manzana verde es saludable, ya que contiene más compuestos de hierro, potasio y proteínas.

En una interpretación personal, la autora manifiesta: Realicé una manzana verde porque me gusta mucho su sabor y es un poco agrio y dulce, mi madre siempre lo compra cuando van al mercado por ese motivo realicé un personaje con estas características y lo peculiar de mi personaje es de color verde y está lleno de energía.

Tabla 6

Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 2.

MANZANA VERDE		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Género contemporáneo onírico	Se aprecia una manzana verde antropomorfizada con ciertos atributos humanos, tales como los ojos, cejas, lengua y boca, en una expresión onírica (irreal).
Técnica	Lápices de color	A través de la técnica de los lápices de color, en la creación del personaje antropomórfico, se pretende destacar la parte estética de los dibujos, ya que es un instrumento muy versátil y sencillo de utilizar, lo cual posibilita la representación de las imágenes con gran precisión y exactitud en el color.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, lapicero negro, lápices de color, soporte cansón formato A3.	Se emplearán las siguientes herramientas: el lápiz 2.b, para dibujar el esbozo o boceto, lo cual te permite trabajar con líneas suaves que se borren; y posteriormente se aplica el lapicero negro para contornear y definir el dibujo; finalmente, se aplicará el lápiz de color en el personaje antropomorfizado. Con relación al soporte, se utilizará el papel cansón de formato A3, para el trabajo artístico.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

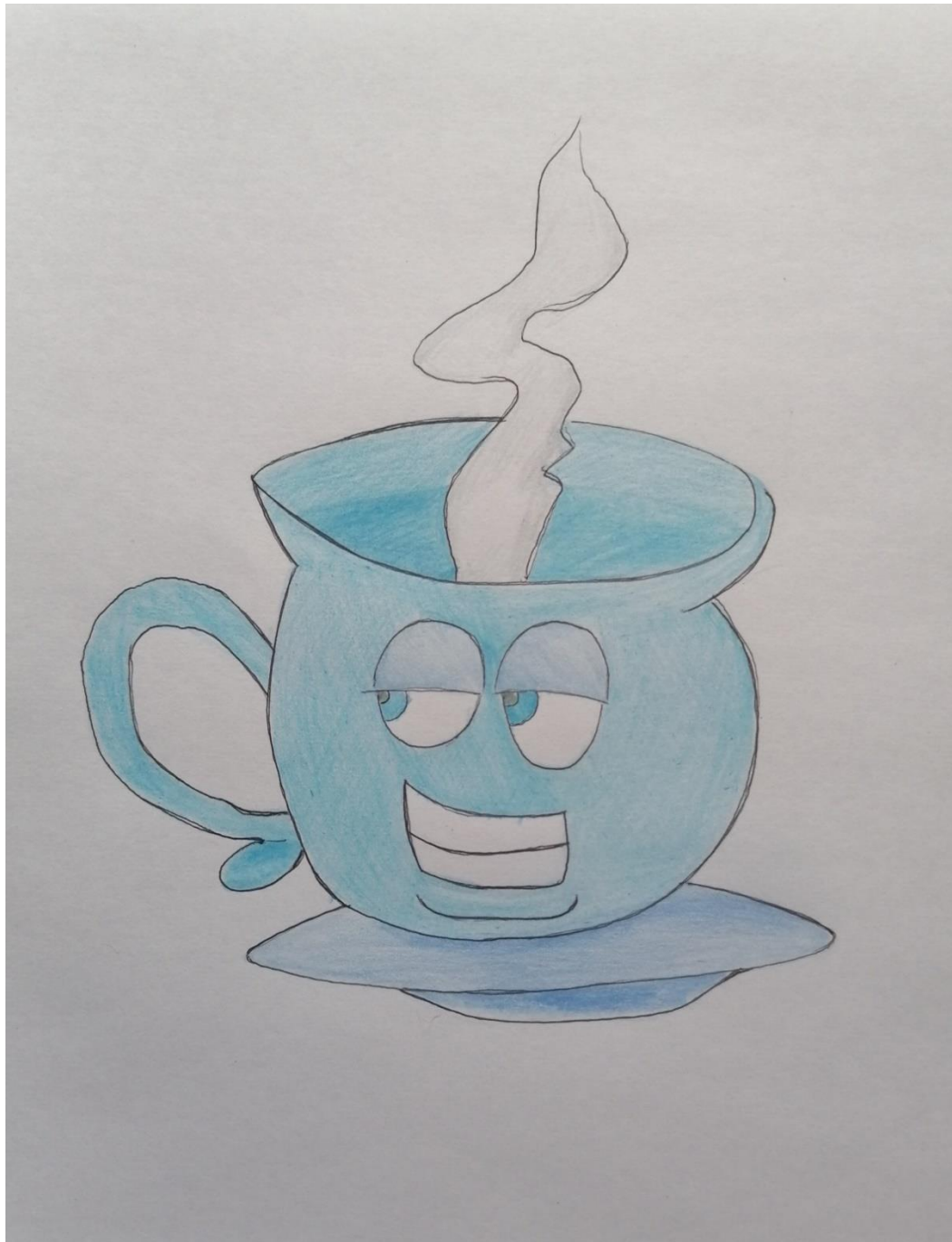
Trabajo N.º 3**Figura 5***Título: Taza azul*

Tabla 7

Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 3.

TAZA AZUL				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Objeto Bajilla Ojos Dientes	Se puede observar la figura de un objeto caricaturizado de forma redonda y cóncava, de color celeste, con ojos redondos, la cual evoca una expresión de alegría con sus dientes de color blanco y en la parte superior se ve el vapor que emana desde el interior del objeto de color grisáceo. La personalidad del personaje es alegre y confiado.	Se observa la representación de una taza celeste como personaje antropomórfico, caracterizado por ciertos atributos humanos, donde el personaje nos transmite una sensación de felicidad a través de sus dientes blancos. Como objeto la taza, siempre se ha utilizado para ingerir líquidos calientes y fríos.	La autora manifiesta: Realicé una taza azul porque es uno de mis objetos favoritos para tomar mi matecito por esa razón se me ocurrió crear un personaje antropomórfico con esa referencia ya que mi taza es resistente al calor y es alegre.

Interpretación:

La presente creación del dibujo antropomórfico fue realizada por el estudiante KH del 3º grado sección “E” de secundaria de la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo de Sicuani, donde se realizó las interpretaciones de los valores estéticos de la siguiente investigación. El trabajo artístico se titula “Taza azul”.

En el significante, se puede observar y analizar la figura de un objeto caricaturizado de forma redonda y cóncava, de color celeste, con ojos redondos, la cual evoca una expresión de alegría con sus dientes de color blanco y en la parte superior se ve el vapor que emana desde el interior del objeto de color grisáceo. La personalidad del personaje es alegre y confiado. Su significado representa a una taza

celeste como personaje antropomórfico, caracterizado por ciertos atributos humanos, donde el personaje nos transmite una sensación de felicidad a través de sus dientes blancos. Como objeto la taza, siempre se ha utilizado para ingerir líquidos calientes y fríos.

En una interpretación personal, la autora manifiesta: Realicé una taza azul porque es uno de mis objetos favoritos para tomar mi matecito por esa razón se me ocurrió crear un personaje antropomórfico con esa referencia ya que mi taza es resistente al calor y es alegre.

Tabla 8

Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 3.

TAZA AZUL		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Género contemporáneo onírico	Se aprecia una taza celeste antropomorfizada con ciertos atributos humanos, tales como los ojos y diente, en una expresión onírica (irreal).
Técnica	Lápices de color	A través de la técnica de los lápices de color, en la creación del personaje antropomórfico, se pretende destacar la parte estética de los dibujos, ya que es un instrumento muy versátil y sencillo de utilizar, lo cual posibilita la representación de las imágenes con gran precisión y exactitud en el color.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, lapicero negro, lápices de color, soporte cansón formato A3.	Se emplearán las siguientes herramientas: el lápiz 2.b, para dibujar el esbozo o boceto, lo cual te permite trabajar con líneas suaves que se borren; y posteriormente se aplica el lapicero negro para contornear y definir el dibujo; finalmente, se aplicará el lápiz de color en el personaje antropomorfizado. Con relación al soporte, se utilizará el papel cansón de formato A3, para el trabajo artístico.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

Trabajo N.º 4**Figura 6**

Título: El lápiz con guantes

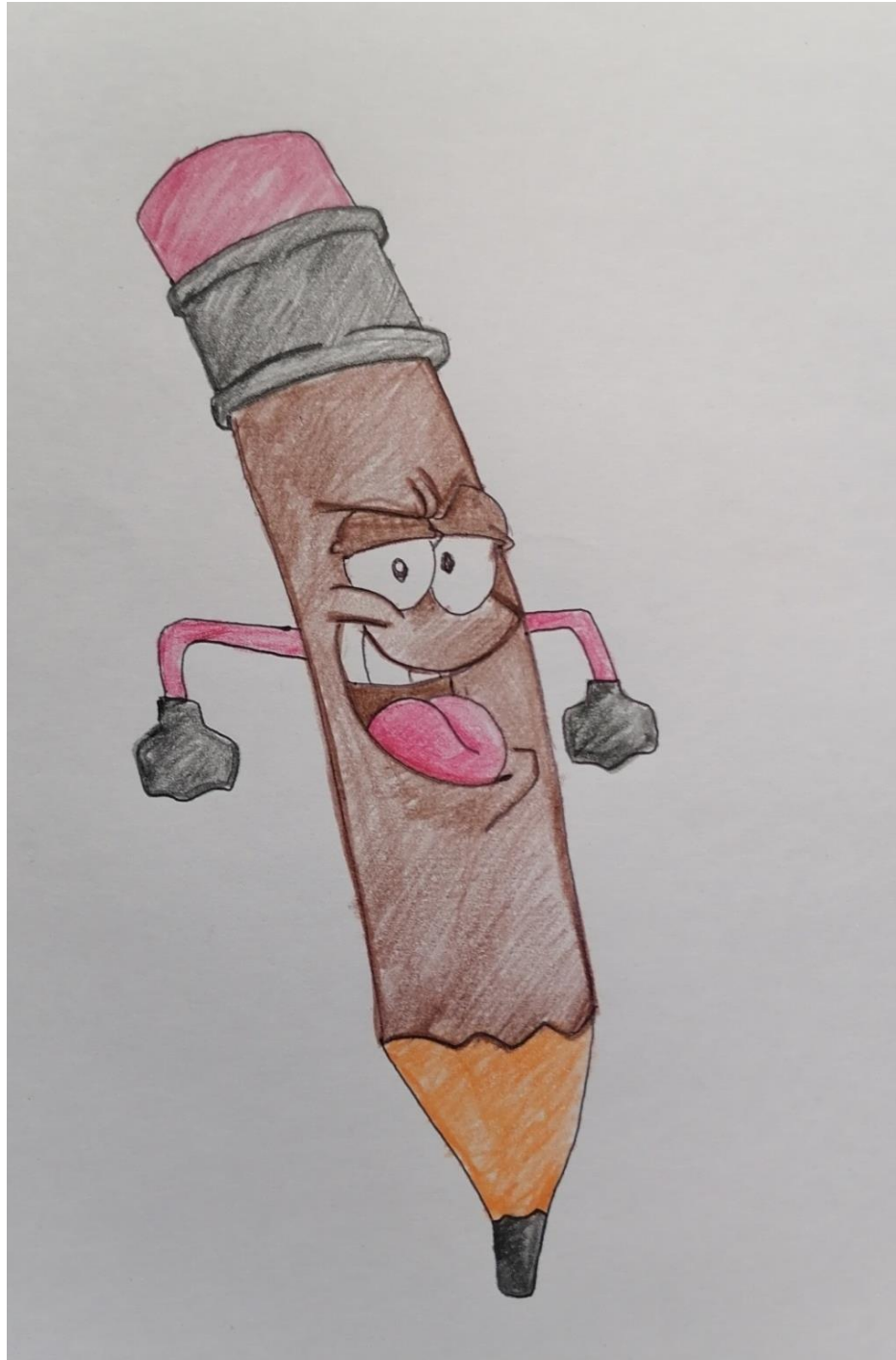


Tabla 9

Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 4.

EL LÁPIZ CON GUANTES				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Objeto Ojos Boca Brazos Guantes	Se puede observar la figura de un objeto caricaturizado, de color marrón, con ojos grandes, boca abierta, cuya forma es redondeada, de textura delgada y estructura larga, con una barra de grafito en su interior, de color gris oscuro. El objeto tiene dos brazos con guantes de color negro y en la parte superior tiene un cilindro de metal plomo con un borrador de color rosado. La personalidad del personaje es fuerte y divertida.	Se observa la representación de un lápiz marrón como personaje antropomórfico, caracterizado por ciertos atributos humanos, en la cual el personaje es un lápiz con guantes que transmite la felicidad por ser resistente. Como objeto, el lápiz es un utensilio para escribir o dibujar.	El autor manifiesta: Realicé un lápiz como personaje caricaturesco añadiéndole características diferentes a un lápiz normal con referencia a un lápiz que vi en algún momento solo dando brazo con guantes y expresiones.

Interpretación:

La presente creación del dibujo antropomórfico fue realizada por el estudiante FS del 3º grado sección “E” de secundaria de la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo de Sicuani, donde se realizó las interpretaciones de los valores estéticos de la siguiente investigación. El trabajo artístico se titula “El lápiz con guantes”.

En el significativo, se puede observar y analizar la figura de un objeto caricaturizado, de color marrón, con ojos grandes, boca abierta, cuya forma es redondeada, de contextura delgada y estructura larga, con una barra de grafito en su interior, de color gris oscuro. El objeto tiene dos brazos con guantes de color negro y en la parte superior tiene un cilindro de metal plomo con un borrador de color rosado. La personalidad del personaje es fuerte y divertida. Su significado representa a un lápiz marrón como personaje antropomórfico, caracterizado por ciertos atributos humanos, en la cual el personaje es un lápiz con guantes que transmite la felicidad por ser resistente. Como objeto, el lápiz es un utensilio para escribir o dibujar, formado por un cilindro de madera con una barra de grafito en su interior.

En una interpretación personal, el autor manifiesta: Realicé un lápiz como personaje caricaturesco añadiéndole características diferentes a un lápiz normal con referencia a un lápiz que vi en algún momento solo dando brazo con guantes y expresiones.

Tabla 10

Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 4.

EL LÁPIZ CON GUANTES		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Género contemporáneo onírico	Se aprecia un lápiz marrón antropomorfizado con ciertos atributos humanos, tales como los ojos, boca y brazos, en una expresión onírica (irreal).
Técnica	Lápices de color	A través de la técnica de los lápices de color, en la creación del personaje antropomórfico, se pretende destacar la parte estética de los dibujos, ya que es un instrumento muy versátil y sencillo de utilizar, lo cual posibilita la representación de las imágenes con gran precisión y exactitud en el color.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, lapicero negro, lápices de color, soporte cansón formato A3.	Se emplearán las siguientes herramientas: el lápiz 2.b, para dibujar el esbozo o boceto, lo cual te permite trabajar con líneas suaves que se borren; y posteriormente se aplica el lapicero negro para contornear y definir el dibujo; finalmente, se aplicará el lápiz de color en el personaje antropomorfizado. Con relación al soporte, se utilizará el papel cansón de formato A3, para el trabajo artístico.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

Trabajo N.º 5**Figura 7***Título: Coneja*

Tabla 11

Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 5.

CONEJA				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Animal Chompa Botines Pulsera	Se puede observar la figura de un animal caricaturizado en una posición vertical de contextura delgada y estructura alta. Su cara es cuadrada y su pelaje es de color gris. Tiene unos ojos negros medianos, nariz y boca regulares. También tiene unas largas e inclinadas orejas, manos y pies. Vestido con una chompa de manga corta de color rosado, botines anaranjados y una pulsera. La personalidad del personaje es amable y alegre.	Se observa la representación de una coneja gris como un personaje antropomórfico, con las características del ser humano. En la cual el personaje coneja transmite felicidad con su carácter personal. La coneja es un animal doméstico que, en la cultura popular, representa la capacidad de adaptación.	La autora manifiesta: Realicé una coneja porque me encantan mucho los conejos y me representan cuando estoy feliz, digamos que su piel de la coneja es plomo, lleva una chompa de manga corta, tiene sus botines de color anaranjado y siempre esta alegre y sonriente.

Interpretación:

La presente creación del dibujo antropomórfico fue realizada por el estudiante MH del 3º grado sección “B” de secundaria de la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo de Sicuani, donde se realizó las interpretaciones de los valores estéticos de la siguiente investigación. El trabajo artístico se titula “Coneja”.

En el significativo, se puede observar y analizar la figura de un animal caricaturizado en una posición vertical de textura delgada y estructura alta. Su cara es cuadrada y su pelaje es de color gris. Tiene unos ojos negros medianos, nariz y boca regulares. También tiene unas largas e inclinadas orejas, manos y pies. Vestido con una chompa de manga corta de color rosado, botines anaranjados y una pulsera. La personalidad del personaje es amable y alegre. Su significado representa a una coneja gris como un personaje antropomórfico, con las características del ser humano. En la cual el personaje coneja transmite felicidad con su carácter personal. La coneja es un animal doméstico que, en la cultura popular, representa la capacidad de adaptación.

En una interpretación personal, la autora manifiesta: Realicé una coneja porque me encantan mucho los conejos y me representan cuando estoy feliz, digamos que su piel de la coneja es plomo, lleva una chompa de manga corta, tiene sus botines de color anaranjado y siempre esta alegre y sonriente.

Tabla 12

Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 5.

CONEJA		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Género contemporáneo onírico	Se aprecia una coneja de color gris antropomorfizada con las características del ser humano, en una expresión onírica (irreal).
Técnica	Lápices de color	A través de la técnica de los lápices de color, en la creación del personaje antropomórfico, se pretende destacar la parte estética de los dibujos, ya que es un instrumento muy versátil y sencillo de utilizar, lo cual posibilita la representación de las imágenes con gran precisión y exactitud en el color.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, lapicero negro, lápices de color, soporte cansón formato A3.	Se emplearán las siguientes herramientas: el lápiz 2.b, para dibujar el esbozo o boceto, lo cual te permite trabajar con líneas suaves que se borren; y posteriormente se aplica el lapicero negro para contornear y definir el dibujo; finalmente, se aplicará el lápiz de color en el personaje antropomorfizado. Con relación al soporte, se utilizará el papel cansón de formato A3, para el trabajo artístico.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

Trabajo N.º 6**Figura 8**

Título: Conejo peruano

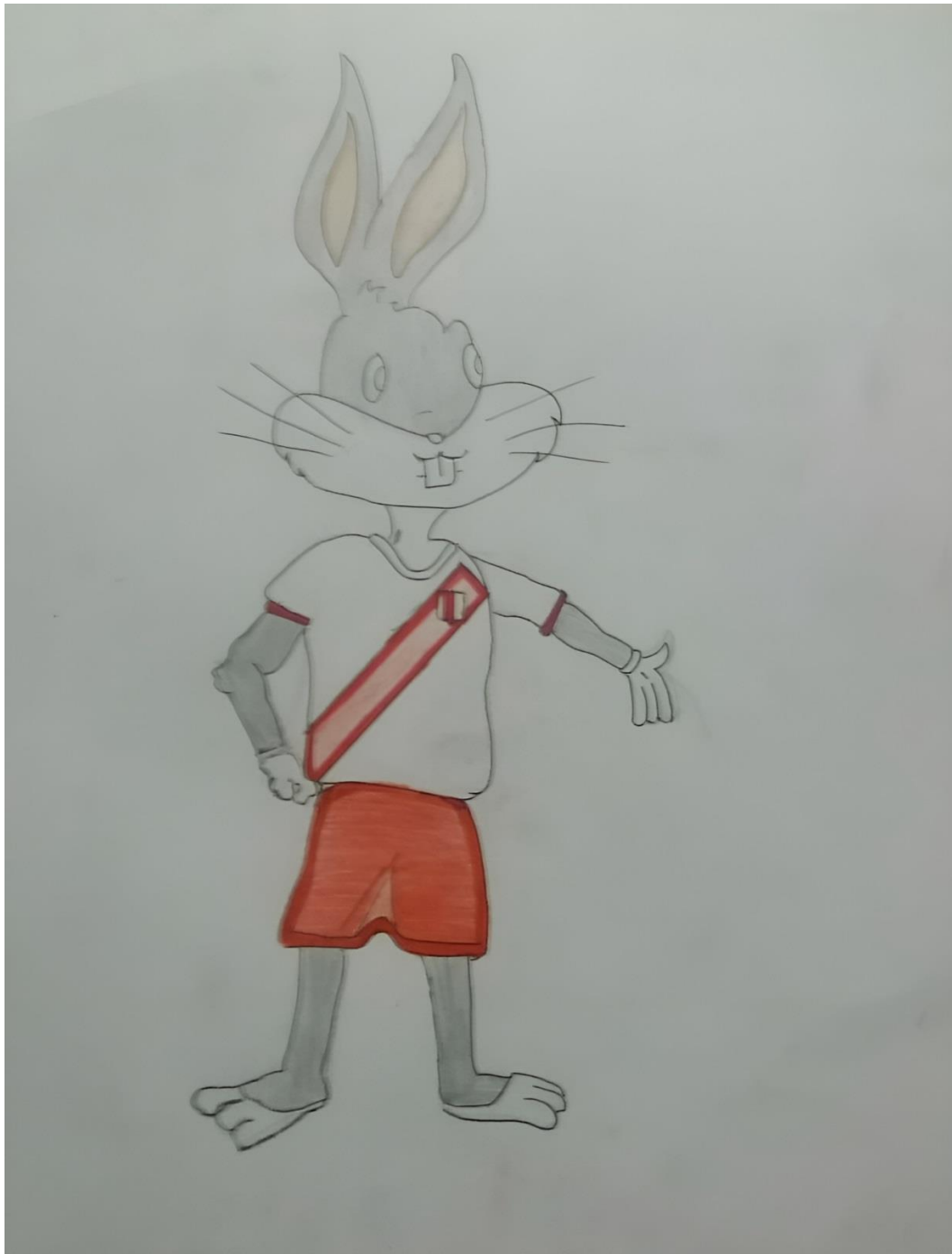


Tabla 13

Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 6.

CONEJO PERUANO				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Animal Camiseta Pantalón corto	Se puede observar la figura de un animal caricaturizado en una posición vertical de textura mediana y estructura regular. Su cara es expresiva y su pelaje es de color blanco y gris. Tiene unas orejas largas, manos y pies. También tiene unos ojos pequeños, una nariz, bigote y dientes. Vestido con una camiseta deportiva clásica del Perú de colores blanco y rojo. La personalidad del personaje es energética.	Se observa la representación de un conejo como un personaje antropomórfico, con las características del ser humano. En la cual el personaje conejo representa a un deportista que juega fútbol. El conejo también es un animal rápido y doméstico que, en la cultura popular, describe el acto de seguir a algo o a alguien ciegamente.	El autor manifiesta: Realicé un conejo peruano con la camiseta blanca y roja que tengo guardado en mi casa y una mascota llamado Guerrero con esa referencia cree un personaje antropomórfico y mi personaje es un jugador de fútbol.

Interpretación:

La presente creación del dibujo antropomórfico fue realizada por el estudiante EQ del 3º grado sección “B” de secundaria de la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo de Sicuani, donde se realizó las interpretaciones de los valores estéticos de la siguiente investigación. El trabajo artístico se titula “Conejo peruano”.

En el significativo, se puede observar y analizar la figura de un animal caricaturizado en una posición vertical de textura mediana y estructura regular. Su cara es expresiva y su pelaje es de color blanco y gris. Tiene unas orejas largas, manos y pies. También tiene unos ojos pequeños, una nariz, bigote y dientes. Vestido con una camiseta deportiva clásica del Perú de colores blanco y rojo. La personalidad del personaje es energética. Su significado representa a un conejo como un personaje antropomórfico, con las características del ser humano. En la cual el personaje conejo representa a un deportista que juega fútbol. El conejo también es un animal rápido y doméstico que, en la cultura popular, describe el acto de seguir a algo o a alguien ciegamente.

En una interpretación personal, el autor manifiesta: Realicé un conejo peruano con la camiseta blanca y roja que tengo guardado en mi casa y una mascota llamado Guerrero con esa referencia cree un personaje antropomórfico y mi personaje es un jugador de fútbol.

Tabla 14

Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 6.

CONEJO PERUANO		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Género contemporáneo onírico	Se aprecia un conejo de colores gris y blanco antropomorfizado con las características del ser humano, en una expresión onírica (irreal).
Técnica	Lápices de color	A través de la técnica de los lápices de color, en la creación del personaje antropomórfico, se pretende destacar la parte estética de los dibujos, ya que es un instrumento muy versátil y sencillo de utilizar, lo cual posibilita la representación de las imágenes con gran precisión y exactitud en el color.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, lapicero negro, lápices de color, soporte cansón formato A3.	Se emplearán las siguientes herramientas: el lápiz 2.b, para dibujar el esbozo o boceto, lo cual te permite trabajar con líneas suaves que se borren; y posteriormente se aplica el lapicero negro para contornear y definir el dibujo; finalmente, se aplicará el lápiz de color en el personaje antropomorfizado. Con relación al soporte, se utilizará el papel cansón de formato A3, para el trabajo artístico.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

Trabajo N.º 7**Figura 9**

Título: La gata exploradora



Tabla 15

Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 7.

LA GATA EXPLORADORA				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Animal Chalina Mochila Chompa Pantalón	Se puede observar la figura de un animal caricaturizado en una posición vertical de contextura mediana y estructura regular. Su cara es redonda y su pelaje es de color gris claro. Tiene unos ojos verdes grandes, nariz y boca pequeña. También tiene unas orejas triangulares, una cola delgada, manos y pies. Vestido con una chompa azul, pantalón rosado, bufanda larga de color verde y una mochila grande de color amarillo. La personalidad del personaje es amable y curiosa.	Se observa la representación de una gata como un personaje antropomórfico, con las características del ser humano. En la cual el personaje gata personifica a una viajera a la que le gusta explorar y conocer cosas nuevas. La gata es un animal doméstico que en la cultura popular representa la buena suerte y prosperidad.	La autora manifiesta: Realicé una gata exploradora porque me llamo mucho la atención y quería intentarlo. Bueno, es una gata muy curiosa, le gusta explorar cosas nuevas y es juguetona.

Interpretación:

La presente creación del dibujo antropomórfico fue realizada por el estudiante RQ del 3º grado sección “F” de secundaria de la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo de Sicuani, donde se realizó las interpretaciones de los valores estéticos de la siguiente investigación. El trabajo artístico se titula “La gata exploradora”.

En el significativo, se puede observar y analizar la figura de un animal caricaturizado en una posición vertical de textura mediana y estructura regular. Su cara es redonda y su pelaje es de color gris claro. Tiene unos ojos verdes grandes, nariz y boca pequeña. También tiene unas orejas triangulares, una cola delgada, manos y pies. Vestido con una chompa azul, pantalón rosado, bufanda larga de color verde y una mochila grande de color amarillo. La personalidad del personaje es amable y curiosa. Su significado representa a una gata como un personaje antropomórfico, con las características del ser humano. En la cual el personaje gata personifica a una viajera a la que le gusta explorar y conocer cosas nuevas. La gata es un animal doméstico que en la cultura popular representa la buena suerte y prosperidad.

En una interpretación personal, la autora manifiesta: Realicé una gata exploradora porque me llamo mucho la atención y quería intentarlo. Bueno, es una gata muy curiosa, le gusta explorar cosas nuevas y es juguetona.

Tabla 16

Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 7.

LA GATA EXPLORADORA		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Género contemporáneo onírico	Se aprecia una gata exploradora de color gris claro antropomorfizada con las características del ser humano, en una expresión onírica (irreal).
Técnica	Lápices de color	A través de la técnica de los lápices de color, en la creación del personaje antropomórfico, se pretende destacar la parte estética de los dibujos, ya que es un instrumento muy versátil y sencillo de utilizar, lo cual posibilita la representación de las imágenes con gran precisión y exactitud en el color.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, lapicero negro, lápices de color, soporte cansón formato A3.	Se emplearán las siguientes herramientas: el lápiz 2.b, para dibujar el esbozo o boceto, lo cual te permite trabajar con líneas suaves que se borren; y posteriormente se aplica el lapicero negro para contornear y definir el dibujo; finalmente, se aplicará el lápiz de color en el personaje antropomorfizado. Con relación al soporte, se utilizará el papel cansón de formato A3, para el trabajo artístico.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

Trabajo N.º 8

Figura 10

Título: Gata gris

Tabla 17

Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 8.

GATA GRIS				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Animal Chompa larga Casaca Botines	Se puede observar la figura de un animal caricaturizada en una posición vertical de estructura alta y contextura delgada. Su cara es cuadrada y su pelaje es de color gris. Con el cabello largo de color marrón, tiene ojos, nariz y boca con orejas triangulares, cola larga delgada, manos y pies. Vestida con una casaca azul, chompa roja larga y botines negros. La personalidad del personaje es apasionado y atento.	Se observa la representación de una gata gris como personaje antropomórfico, con las características del ser humano. En la cual el personaje gata personifica a alguien elegante que transmite una energía de perseverancia. La gata es un animal que en la cultura popular también está asociado con el amor, la paz, la protección y la fortuna.	La autora manifiesta: Realicé una gata porque quiero mucho a los gatitos y me recuerda a una mascota que tenía unos años atrás que era muy juguetona, por esa razón cree un personaje a partir de mi recuerdo.

Interpretación:

La presente creación del dibujo antropomórfico fue realizada por el estudiante LH del 3º grado sección “F” de secundaria de la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo de Sicuani, donde se realizó las interpretaciones de los valores estéticos de la siguiente investigación. El trabajo artístico se titula “Gata gris”.

En el significante, se puede observar y analizar la figura de un animal caricaturizada en una posición vertical de estructura alta y contextura delgada. Su

cara es cuadrada y su pelaje es de color gris. Con el cabello largo de color marrón, tiene ojos, nariz y boca con orejas triangulares, cola larga delgada, manos y pies. Vestida con una casaca azul, chompa roja larga y botines negros. La personalidad del personaje es apasionado y atento. Su significado representa a una gata gris como personaje antropomórfico, con las características del ser humano. En la cual el personaje gata personifica a alguien elegante que transmite una energía de perseverancia. La gata es un animal que en la cultura popular también está asociado con el amor, la paz, la protección y la fortuna.

En una interpretación personal, la autora manifiesta: Realicé una gata porque quiero mucho a los gatitos y me recuerda a una mascota que tenía unos años atrás que era muy juguetona, por esa razón cree un personaje a partir de mi recuerdo.

Tabla 18

Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 8.

GATA GRIS		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Género contemporáneo onírico	Se aprecia una gata con cabellera de color marrón antropomorfizada con las características del ser humano, en una expresión onírica (irreal).
Técnica	Lápices de color	A través de la técnica de los lápices de color, en la creación del personaje antropomórfico, se pretende destacar la parte estética de los dibujos, ya que es un instrumento muy versátil y sencillo de utilizar, lo cual posibilita la representación de las imágenes con gran precisión y exactitud en el color.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, lapicero negro, lápices de color, soporte cansón formato A3.	Se emplearán las siguientes herramientas: el lápiz 2.b, para dibujar el esbozo o boceto, lo cual te permite trabajar con líneas suaves que se borren; y posteriormente se aplica el lapicero negro para contornear y definir el dibujo; finalmente, se aplicará el lápiz de color en el personaje antropomorfizado. Con relación al soporte, se utilizará el papel cansón de formato A3, para el trabajo artístico.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

Trabajo N.º 9

Figura 11

Título: *El gato ninja Kasuma*



Tabla 19

Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 9.

EL GATO NINJA KASUMA				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Animal Cinta Bufanda Chompa Mochila Catana Pantalón Zapatos Venda	Se puede observar la figura de un animal caricaturizado en una posición vertical de contextura mediana y estructura regular de color anaranjado. Su cara es cuadrada con ojos negros, nariz, boca y bigotes. Tiene unas orejas triangulares punteadas y una cola delgada con una venda blanca, manos y pies. Vestido con una chompa color turquesa, pantalón siena, bufanda blanca, zapatos grises, mochila roja y unos accesorios como una cinta y una catana. La personalidad del personaje es extrovertido y valiente.	Se observa la representación de un gato ninja como un personaje antropomórfico, con las características del ser humano de nombre Kasuma. En la cual el personaje gato ninja representa a un guerrero moderno experto en artes marciales en referencia a la cultura japonesa. El gato anaranjado en la cultura popular representa la fortuna y la prosperidad. Una catana es un sable de ninja que simboliza la fortaleza, honor y lealtad.	El autor manifiesta: Realicé un gato ninja Kasuma porque tengo la afición a los ninjas y el diseño urbano de la ropa, ya que el gato es color naranja, con una banda en la frente, bufanda blanca, polera turquesa, mochila roja, catana, pantalón color caqui y zapatos gris; es alegre, extrovertido y valora, más que nada, la justicia.

Interpretación:

La presente creación del dibujo antropomórfico fue realizada por el estudiante JR del 3º grado sección “C” de secundaria de la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo de Sicuani, donde se realizó las interpretaciones de los valores estéticos de la siguiente investigación. “Gato ninja Kasuma”.

En el significante, se puede observar y analizar la figura de un animal caricaturizado en una posición vertical de contextura mediana y estructura regular de

color anaranjado. Su cara es cuadrada con ojos negros, nariz, boca y bigotes. Tiene unas orejas triangulares punteadas y una cola delgada con una venda blanca, manos y pies. Vestido con una chompa color turquesa, pantalón siena, bufanda blanca, zapatos grises, mochila roja y unos accesorios como una cinta y una catana. La personalidad del personaje es extrovertido y valiente. Su significado representa a un gato ninja como un personaje antropomórfico, con las características del ser humano de nombre Kasuma. En la cual el personaje gato ninja representa a un guerrero moderno experto en artes marciales en referencia a la cultura japonesa. El gato anaranjado en la cultura popular representa la fortuna y la prosperidad. Una catana es un sable de ninja que simboliza la fortaleza, honor y lealtad.

En una interpretación personal, el autor manifiesta: Realicé un gato ninja Kasuma porque tengo la afición a los ninjas y el diseño urbano de la ropa, ya que el gato es color naranja es alegre, extrovertido y valora, más que nada, la justicia.

Tabla 20

Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 9.

EL GATO NINJA KASUMA		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Género contemporáneo onírico	Se aprecia un gato ninja de color anaranjado antropomorfizado con las características del ser humano, en una expresión onírica (irreal).
Técnica	Lápices de color	A través de la técnica de los lápices de color, en la creación del personaje antropomórfico, se pretende destacar la parte estética de los dibujos, ya que es un instrumento muy versátil y sencillo de utilizar, lo cual posibilita la representación de las imágenes con gran precisión y exactitud en el color.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, lapicero negro, lápices de color, soporte cansón formato A3.	Se emplearán las siguientes herramientas: el lápiz 2.b, para dibujar el esbozo o boceto, lo cual te permite trabajar con líneas suaves que se borren; y posteriormente se aplica el lapicero negro para contornear y definir el dibujo; finalmente, se aplicará el lápiz de color en el personaje antropomorfizado. Con relación al soporte, se utilizará el papel cansón de formato A3, para el trabajo artístico.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

Trabajo N.º 10

Figura 12

Título: El oso músico

Tabla 21

Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 10.

EL OSO MÚSICO				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Animal Guitarra Bufanda Polo Camisa Pantalón Zapatos	Se puede observar la figura de un animal caricaturizado en una posición vertical de estructura alta y contextura gruesa. Su cara es cuadrada y su pelaje es de color amarillo. Tiene unas orejas desiguales, manos y pies. Asimismo, tiene unos ojos negros pequeños, nariz triangular sin boca; en las mejillas se encuentran círculos de color rosado. Vestido con un polo verde con rayas, camisa rosada, bufanda blanca, pantalón azul, zapatos negros y una guitarra de color gris. La personalidad del personaje es alegre y apasionado.	Se observa la representación de un oso amarillo como personaje antropomórfico, con las características del ser humano. En la cual al personaje oso músico le agrada tocar la guitarra con el fin de experimentar una sensación de alegría. El oso es un animal salvaje que habita libremente en la naturaleza, y la guitarra es un instrumento de música.	El autor manifiesta: Realicé un oso músico porque me gusta la música y los animales salvajes. Por esta razón cree un personaje antropomórfico con esa idea, particularmente a mi personaje le gusta que a la gente sea alegre con la música.

Interpretación:

La presente creación del dibujo antropomórfico fue realizada por el estudiante MT del 3º grado sección “B” de secundaria de la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo de Sicuani, donde se realizó las interpretaciones de los valores estéticos de la siguiente investigación. El trabajo artístico se titula “El oso músico”.

En el significante, se puede observar y analizar la figura de un animal caricaturizado en una posición vertical de estructura alta y contextura gruesa. Su cara

es cuadrada y su pelaje es de color amarillo. Tiene unas orejas desiguales, manos y pies. Asimismo, tiene unos ojos negros pequeños, nariz triangular sin boca; en las mejillas se encuentran círculos de color rosado. Vestido con un polo verde con rayas, camisa rosada, bufanda blanca, pantalón azul, zapatos negros y una guitarra de color gris. La personalidad del personaje es alegre y apasionado. Su significado representa a un oso amarillo como personaje antropomórfico, con las características del ser humano. En la cual al personaje oso músico le agrada tocar la guitarra con el fin de experimentar una sensación de alegría. El oso es un animal salvaje que habita libremente en la naturaleza, y la guitarra es un instrumento de música.

En una interpretación personal, el autor manifiesta: Realicé un oso músico porque me gusta la música y los animales salvajes. Por esta razón cree un personaje antropomórfico con esa idea, particularmente a mi personaje le gusta que a la gente sea alegre con la música.

Tabla 22

Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 10.

EL OSO MÚSICO		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Género contemporáneo onírico	Se aprecia un oso de color amarillo como personaje antropomórfico que tiene las características completas del ser humano, en una expresión onírica (irreal).
Técnica	Lápices de color	A través de la técnica de los lápices de color, en la creación del personaje antropomórfico, se pretende destacar la parte estética de los dibujos, ya que es un instrumento muy versátil y sencillo de utilizar, lo cual posibilita la representación de las imágenes con gran precisión y exactitud en el color.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, lapicero negro, lápices de color, soporte cansón formato A3.	Se emplearán las siguientes herramientas: el lápiz 2.b, para dibujar el esbozo o boceto, lo cual te permite trabajar con líneas suaves que se borren; y posteriormente se aplica el lapicero negro para contornear y definir el dibujo; finalmente, se aplicará el lápiz de color en el personaje antropomorfo. Con relación al soporte, se utilizará el papel cansón de formato A3, para el trabajo artístico.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

Trabajo N.º 11**Figura 13**

Título: El zorro empresario Pérez



Tabla 23

Análisis e interpretación semiótica de la muestra del estudiante N.º 11.

EL ZORRO EMPRESARIO PÉREZ				
SIGNOS	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN PERSONAL
Icono simbólico	Animal Lentes Corbata de moño Camisa Terno Zapatos	Se puede observar la figura de un animal caricaturizado en una posición vertical de contextura regular y estructura alta. Su cara es triangular y su pelaje es de color anaranjado y blanco. Tiene unas orejas alargadas sin cola. Asimismo, tiene unos ojos negros pequeños, bigotes, nariz y boca. Vestido con un terno marrón, pantalón negro, camisa blanca, corbata de moño, zapatos negros y lentes de color negro. La personalidad del personaje es seria y apasionada.	Se observa la representación de un zorro como un personaje antropomórfico, con las características del ser humano de nombre Pérez. En la cual el personaje zorro es un empresario que representa la elegancia y formalidad. El zorro es un animal salvaje que, en la cultura popular, se considera en él un animal muy astuto y se utiliza como símbolo de astucia en diversos relatos folclóricos.	El autor manifiesta: Realicé este personaje porque tengo afición a ser un empresario y a los zorros, y me pareció interesante crear un personaje antropomórfico con esa idea. El zorro empresario Pérez es naranja la frente y el hocico es blanco, y una corbata y el terno del año 2017 y unos zapatos grises. Se puede decir que es serio, extrovertido y valora, y atrevido todo que venga en su camino.

Interpretación:

La presente creación del dibujo antropomórfico fue realizada por el estudiante YC del 3º grado sección “B” de secundaria de la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo de Sicuani, donde se realizó las interpretaciones de los valores estéticos de la siguiente investigación. El trabajo artístico se titula “El zorro empresario Pérez”.

En el significante, se puede observar y analizar la figura de un animal caricaturizado en una posición vertical de contextura regular y estructura alta. Su cara es triangular y su pelaje es de color anaranjado y blanco. Tiene unas orejas

alargadas sin cola. Asimismo, tiene unos ojos negros pequeños, bigotes, nariz y boca. Vestido con un terno marrón, pantalón negro, camisa blanca, corbata de moño, zapatos negros y lentes de color negro. La personalidad del personaje es seria y apasionada. Su significado representa a un zorro como un personaje antropomórfico, con las características del ser humano de nombre Pérez. En la cual el personaje zorro es un empresario que representa la elegancia y formalidad. El zorro es un animal salvaje que, en la cultura popular, se considera en él un animal muy astuto y se utiliza como símbolo de astucia en diversos relatos folclóricos.

En una interpretación personal, el autor manifiesta: Realicé este personaje porque tengo afición a ser un empresario y a los zorros, y me pareció interesante crear un personaje antropomórfico con esa idea. Se puede decir que es serio, extrovertido y valora, y atrevido todo que venga en su camino.

Tabla 24

Análisis e interpretación estética del trabajo N.º 11.

EL ZORRO EMPRESARIO PÉREZ		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Género contemporáneo onírico	Se aprecia un zorro de colores anaranjado y blanco antropomorfizado con las características del ser humanas, en una expresión onírica (irreal).
Técnica	Lápices de color	A través de la técnica de los lápices de color, en la creación del personaje antropomórfico, se pretende destacar la parte estética de los dibujos, ya que es un instrumento muy versátil y sencillo de utilizar, lo cual posibilita la representación de las imágenes con gran precisión y exactitud en el color.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, lapicero negro, lápices de color, soporte cansón formato A3.	Se emplearán las siguientes herramientas: el lápiz 2.b, para dibujar el esbozo o boceto, lo cual te permite trabajar con líneas suaves que se borren; y posteriormente se aplica el lapicero negro para contornear y definir el dibujo; finalmente, se aplicará el lápiz de color en el personaje antropomorfizado. Con relación al soporte, se utilizará el papel cansón de formato A3, para el trabajo artístico.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

3.5. Técnicas de Procesamiento y Análisis de datos cualitativos

3.5.1. Segundo nivel de análisis cualitativo

Tabla 25

Procesamiento y Análisis gráfico en base a clasificación por categorías.





		PARADIGMÁTICA SIMILITUDES		
DIFERENCIAS	CATEGORÍA	IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN		
	Personajes antropomórficos frutas			
	Personajes antropomórficos objetos			
	Personajes antropomórficos animales			
				

Tabla 26

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

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

Interpretación:

Existen diversos pensamientos subjetivos, los cuales varían en forma y contenido, de lo cual solo se puede comprender mediante la interpretación del propio estudiante, quien decide en su mente la originalidad de su obra; lo cual nos permite comprender que es un trabajo único y propio. Tenemos una lectura gráfica de un trabajo artístico, como la de esta autora. RQ, quien realizó a este personaje

humanizado, aplicando todos los elementos del dibujo como la línea, forma, proporción, estructura y color; teniendo un resultado diferente de los demás trabajos artísticos, por tener un buen manejo del dibujo y color. Según su interpretación, da a entender que la imagen de la gata exploradora le representa a ella misma, sin ser directamente ella. Porque le encanta conocer siempre algo nuevo, el dibujo desarrollado es único y original en su interpretación.

Codificación Axial

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

Tabla 27

Tabla de unidades

El dibujo humorístico de personajes antropomórficos con la técnica de los lápices de color				
La manzana	Manzana verde	Taza azul	El lápiz con guantes	coneja
Conejo Peruano	La gata exploradora	La gata Gris	El gato ninja Kasuma	El oso músico
El zorro empresario Pérez				

Causales. cuando una categoría es causa de la otra

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

3.6. Análisis e interpretación pedagógica de la investigación

Está abocado a los actos y comportamientos específicos que se desarrollaron durante la ejecución de la sesión de aprendizaje del dibujo humorístico, en la creación de un personaje antropomórfico, con la técnica de los lápices de color.

3.6.1. Acontecimientos.

Durante la aplicación del muestreo del proyecto de tesis titulado “Interpretación del dibujo humorístico para que los estudiantes aprendan a crear un personaje antropomórfico con la técnica de los lápices de color en la I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani”, se realizó y observó los siguientes acontecimientos.

En primer instante, se realizó una solicitud para la ejecución del proyecto de investigación, dirigida al director. Mgt. Carlos Arturo Vásquez Cutipa de la

Institución Educativa Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani, donde el director accedió a la petición, dejándome a cargo con el Mgt. Gabriel Tinta Estrada, del área de arte y cultura, quien me recibió con entusiasmo, por consiguiente, me dio el espacio para aplicar la ficha modular del proyecto en el taller, con los estudiantes de diferentes secciones del tercer grado de secundaria, por las mañanas, durante dos horas por cuarenta y cinco minutos (cada hora), todos los viernes, durante 5 semanas, desde las nueve hasta las diez y treinta; en el taller se proporcionó los diferentes materiales para trabajar los personajes antropomórficos.

La aplicación de la ficha modular en el trabajo de investigación cuenta con cinco sesiones que son las siguientes:

Primera Sesión de aprendizaje. En el primer día de taller, se hizo la respectiva presentación, por el encargado del área de artística y mi persona, ante los estudiantes, para ejecutar el proyecto, seguidamente, se presentó el tema de trabajo y los pasos que deben seguir para crear sus personajes antropomórficos, donde se utilizó, los recursos como: fichas, PowerPoint, videos y trabajos artísticos del antropomorfismo hechos por mi persona, para despertarles su interés y motivarles. Después se explicó los elementos del dibujo como son: el punto, la línea, el plano, la textura y color (para la representación de la forma); además, se les manifestó que los materiales de trabajo se les entregarán de acuerdo a sus procesos de avances de sus personajes humorísticos.

- En el proceso de explicación, con respecto a los personajes antropomórficos dentro del dibujo humorístico para algunos estudiantes era algo novedoso y para otros era algo conocido.
- Al finalizar la disertación de los personajes antropomórficos, se pudo apreciar el interés de los estudiantes por querer crear sus personajes humanizados dentro del dibujo humorístico.
- En el muestreo, se observó a los estudiantes cómo trabajan los distintos tipos de líneas, utilizando diferentes materiales como: plumones, lápices, lapiceros, marcadores y resaltadores sobre las hojas de papal, experimentando las dimensiones de la línea.

Segunda Sesión de aprendizaje. En el segundo taller, se dio una introducción sobre el boceto, forma y proporción para trabajar la práctica académica, que consistía

en dibujar tres elementos ya definidos con el ejercicio de intercambio de gesto (ojos, cejas y boca).

- Durante el proceso de muestreo, se observó a algunos estudiantes sobresalir de sus demás compañeros en sus dibujos porque consideran la forma y proporción en el trabajo académico.
- En el taller, se ha podido verificar que los estudiantes, después de trabajar los ejercicios académicos, quieren aprender a crear sus personajes antropométricos propios en el dibujo, utilizando de manera correcta el boceto, forma y proporción.

Tercera Sesión de aprendizaje. En el tercer taller se precisó crear diferentes personajes antropométricos, con respecto a estos tres elementos, que son la fruta, objeto y animal en su forma humanizada; para que al final escojan su mejor personaje creado y lo dibuje en el soporte cansón (papel) A3 que se les entregara con un bolígrafo negro para que lo contornee.

Cuarta Sesión de aprendizaje. En el cuarto taller, se dio una introducción a la técnica y aplicación del color; además, se les entregó los lápices de color para pintar sus personajes antropométricos definidos. Definitivamente, el tiempo era corto para terminar el trabajo artístico en el coloreado, así que se tuvo que postergar el trabajo para que lo concluya en el último día del taller.

Quinta Sesión de aprendizaje. En el último taller, se dieron solamente unos 30 minutos a los estudiantes para que concluyeran sus personajes antropométricos en el coloreado. Para que luego se dé el paso para la sustentación de sus trabajos por medio de la entrevista. Finalizada la sustentación, se toma fotografías a sus trabajos artísticos de los estudiantes para la muestra. Terminado todo el trabajo, se pasó a felicitar a los estudiantes por la meta alcanzada y el profesor encargado del área de arte y cultura, Mgt. Gabriel Tinta Estrada quedó satisfecho e impresionado por el trabajo realizado, donde felicito a los estudiantes y a mi persona por lograr el objetivo propuesto.

Durante la aplicación del proyecto de investigación, se ha recabado la información de los trabajos artísticos de los estudiantes con los recursos materiales que son: la cámara fotográfica y audio. Ya que estos trabajos serán seleccionados en la muestra, utilizando los instrumentos de categorización estética de acuerdo con el cuaderno de campo, ficha de diálogo y rúbrica.

3.6.2. Actividades.

Se programaron prácticamente algunas actividades al inicio, desarrollo y final de la investigación, desarrollando pasos en cada sesión del taller. En el trabajo se utilizó algunas imágenes como idea del antropomorfismo, para que creen sus personajes antropomórficos, a base de esas referencias, contando, también, con algunos trabajos propios del investigador. En el proceso práctico, se contó con los materiales pedagógicos como: las fichas, diapositivas, imágenes, sesiones y materiales de trabajo. En el último taller, se efectuó la exposición de los estudiantes con respecto a sus trabajos artísticos de sus personajes antropomórficos creados a partir de la interpretación del dibujo humorístico.

3.6.3. Estrategias, prácticas o tácticas.

Como estrategia se utilizaron los siguientes libros: “El dibujo humorístico” de Alejandra Hasbún, “Dibujar dibujos animados y cómics para tontos” de Brian Fairrington y “Así se pinta con los lápices de colores” de José Parramón, para desarrollar estratégicamente los pasos en la creación de los personajes antropomórficos con la técnica de los lápices de color en el dibujo. Como prácticas o tácticas se utilizaron ejercicios académicos, videos, imágenes y trabajos propios del investigador.

3.6.4. Estados.

Al comienzo, algunos estudiantes se mostraban inquietos por el tema que se iba a abordar en el taller, porque no les era familiar el antropomorfismo, primero estuvieron apáticos y desanimados, pero a medida que se avanzaba con la exposición de los personajes humanizados, los estudiantes cambiaron su expresión a entusiasmo cuando entendieron el tema de los personajes antropomórficos en el dibujo humorístico con la aplicación de los lápices de color.

3.6.5. Significados.

Durante el proceso de investigación, se pudo apreciar que la técnica de los lápices de color, en el dibujo de los personajes antropomórficos, creados por los estudiantes, influyó significativamente en el desarrollo de habilidades y destrezas; ya que cada estudiante, tuvo la oportunidad de realizar libremente su interpretación de sus personajes, gracias a las referencias que tenía sobre el antropomorfismo.

3.6.6. Participación.

Los estudiantes se mostraban interesados por querer aprender la técnica de los lápices de color en el dibujo. Ya que siempre estaban atentos y a la disposición en el proceso de desarrollo del antropomorfismo. Las participaciones eran consecuentes, por algunas dudas e inquietudes, de cómo crear sus personajes humanizados utilizando los elementos de la fruta, objeto y animal en la antropomorfización. También participaron en las distribuciones de los diferentes materiales que se entregaron para trabajar, como: fichas, papeles, lápices, borrador, lapicero y colores.

3.6.7. Relaciones o interacción.

Durante el desarrollo del tema en el taller, se observó a los estudiantes atentos a la necesidad de adquirir conocimientos acerca de los personajes antropográficos en el dibujo humorístico. Había diferente compañerismo de grupos en cuanto a la sección a la que pertenecía. Durante el proceso de aprendizaje, se estableció una conexión amable entre el profesor de investigación y los estudiantes, lo que generó confianza en los estudiantes para que puedan captar de manera más efectiva la enseñanza de los personajes humanizados. Asimismo, el docente resolvió las interrogantes de los estudiantes respecto al proyecto de estudio que se llevará a cabo. Siempre hubo un respeto mutuo entre el estudiante y el profesor, lo cual fue un ejemplo de esta experiencia de trabajo en esta investigación.

3.6.8. Condiciones o limitaciones.

Durante el proceso de la investigación llevado a cabo en el taller, se elaboró con cuidado la ficha modular para su aplicación. Asimismo, se me brindó un periodo de dos horas para trabajar en el taller durante la mañana. En cuanto a las limitaciones que se presentaron en el desarrollo de los personajes antropomórficos, fue el lugar de trabajo en el taller debido a que era pequeño, incómodo, que no disponía de un pizarrón para trabajar el tema de los personajes humanos. Aun así, se tuvo que superar las limitaciones del entorno en la aplicación del proyecto, buscando otros establecimientos mobiliarios educativos desocupados para trabajar adecuadamente.

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

¿Qué hubiera pasado si mi investigación se hubiese aplicado en el mes de diciembre? ¿De qué manera me hubiera perjudicado este mes con las manifestaciones? ¿Qué hubiera pasado si no me entregaban los trabajos? ¿Qué hubiera pasado si los estudiantes no podían crear un personaje antropomórfico?

3.6.10. Entornos.

Se llevó a cabo el trabajo de investigación del tema propuesto en el taller asignado para el área de arte y cultura. El entorno de la institución educativa era amplia y espacioso, así como áreas verdes y recreativas, además disponía de servicios de luz, agua y salud. La capacidad económica de los estudiantes es esencial y básica. La institución se encuentra situada en la misma ciudad de Sicuani, donde su estructura de construcción es sólida de material noble.

3.6.11. Reflexivo.

La educación artística en las artes visuales es fundamental para la formación del estudiante, donde se desarrollan las habilidades y destrezas como son: la creatividad, concentración, esfuerzo, imaginación y talento, razón por la cual se desarrolló el tema del antropomorfismo dentro del dibujo humorístico con la técnica de los lápices de color. La creación de los personajes antropomórficos es cuando le otorgas una característica del ser humano a un objeto, una planta o un animal. Asimismo, el simple hecho de dibujar y colorear requiere siempre del conocimiento de los pasos que tiene la técnica de los lápices de color en el dibujo.

Capítulo IV

PRESENTACIÓN DE RESULTADOS

4.1. Resultados de análisis categórico

4.1.1. Primer nivel de investigación: categorización (similitudes)

Primera categoría. Frutas

En esta categoría se encuentran imágenes que se relacionan con diversos tipos de frutas, como personajes antropomórficos. Se adjuntan dos trabajos artísticos, tales como la manzana roja y la manzana verde; que tienen prácticamente algunas características humanas, como los ojos, la boca y los brazos.

Segunda categoría. Objetos

En esta categoría se encuentran imágenes que se relacionan con diversos tipos de objetos, como personajes antropomórficos. Se adjuntan dos trabajos artísticos, tales como la taza azul y el lápiz con guantes; que tienen prácticamente algunas características humanas, como los ojos, la boca, el diente y los brazos.

Tercera categoría. Animales

En esta categoría se encuentran imágenes que se relacionan con los diversos tipos de animales, como personajes antropomórficos. Se adjuntan siete trabajos artísticos, tales como la coneja, conejo peruano, gata exploradora, gata gris, gato ninja Kasuma, oso músico y zorro empresario Pérez; que prácticamente tiene las características completas del ser humano.

4.1.2. Segundo nivel de investigación: Categorización (diferencias)

Codificación Axial

a) **Primera categoría:** Frutas

- ¿A qué se refiere esa categoría?

Son imágenes de frutas antropomórficas, cuyas representaciones están basadas en algunas características del ser humano, dotándoles de personalidades y cualidades únicas al personaje caricaturizado; mostrando emociones como la felicidad y la tranquilidad.

- ¿Cuál es su naturaleza y su esencia?

Las imágenes de las frutas antropomorfizadas poseen gestos que manifiestan emociones y son creadas a partir de un mensaje de las propiedades benéficas que tiene la manzana al ser consumida.

- ¿Qué nos dice la categoría?

Que se pudo comprender cada una de ellas de forma conjunta debido a que se relaciona en diversas características.

- ¿Cuál es su significado?

Son imágenes de frutas antropomorfizadas en la caricatura que adoptan algunas características humanas, dado que los estudiantes tienen un buen concepto de la aportación que tiene la fruta y las interpretan en sus obras artísticas.

b) **Segunda categoría:** Objetos

- ¿A qué se refiere esa categoría?

Son imágenes de objetos antropomórficos que tienen algunas características del ser humano, dotándole de diferentes personalidades y cualidades al personaje, donde manifiesta emociones como la alegría, gozo y tranquilidad.

- ¿Cuál es su naturaleza y su esencia?

Las imágenes del lápiz y la taza caricaturizadas son personajes antropomorfizados a partir de objetos, dotándole algunas características humanas como los ojos, oídos y boca. Donde nos da un personaje humanizado que manifiesta diferentes emociones.

- ¿Qué nos dice la categoría?

Cada elemento puede interpretarse de acuerdo a la representación humanizada de cada objeto, en función de su estructura.

- ¿Cuál es su significado?

Son imágenes de objetos antropomórficos que adoptan algunas características humanas, donde los estudiantes son excelentes creadores de sus personajes, utilizando como idea un lápiz y una taza para su creación.

c) **Tercera categoría:** Animales

- ¿A qué se refiere esa categoría?

Son imágenes de animales antropomórficos, cuyas representaciones están basadas en las características completas del ser humano, dotándoles de personalidades y emociones únicas al personaje humanizado.

- ¿Cuál es su naturaleza y su esencia?

Las imágenes de los gatos, conejos, oso y zorro son personajes antropomórficos, creados a partir de los animales y las características completas del ser humano. Donde nos da un personaje humanizado con emociones y personalidades.

- ¿Qué nos dice la categoría?

Cada personaje animal humanizado tiene similitudes en cuanto a sus rasgos y características que están representados en sus trabajos artísticos.

- ¿Cuál es su significado?

Son personajes de animales antropomórficos de rasgos diferentes que solo existen en la imaginación del estudiante.

4.1.3. Codificación Selectiva

Se procedió en la siguiente forma:

- En la primera categoría, se evalúa la forma de los diferentes personajes de frutas antropomórficas como la manzana roja y manzana verde.
- En la segunda categoría, se evalúa la forma y estructura de los objetos como personajes antropomórficos según su clasificación.
- En la tercera categoría, se evalúan las características de los animales como personajes antropomórficos, en la que se observan las diferentes interpretaciones que proponen los estudiantes.

4.1.4. Resultados de análisis pedagógico

En relación con el objetivo específico sobre lo pedagógico

- Que información se recolectó

Recolección de la información cualitativa de los valores estéticos del dibujo humorístico en la creación de los personajes antropomórficos con la aplicación de la técnica de los lápices de color que realizan los estudiantes.

Se obtuvieron los datos de cada dibujo con el fin de examinar cada muestra. Esto se originó a través de un instrumento (cuaderno de campo) el cual nos brindó la oportunidad de clasificar cada dibujo de acuerdo a sus particularidades.

- Identificación de elementos no categorizarles.

En respuesta al procesamiento y análisis gráfico, en virtud de agrupación de elementos no categorizados, tenemos el trabajo artístico, de la autora RQ, quien realizó a un personaje gata humanizada, aplicando todos los elementos del dibujo como la línea, forma, proporción, estructura y color; teniendo un resultado diferente de los demás trabajos artísticos, por tener un buen manejo del dibujo y color.

- Aplicación del módulo de investigación.

Se preparó las sesiones de aprendizaje sobre los personajes antropomórficos, dentro del dibujo humorístico, considerando: La línea, la forma, la proporción, la estructura y el color.

- Exposición de los trabajos artísticos por los estudiantes.

Se realizó la disertación de cada trabajo artístico, por parte de los estudiantes que trabajaron en el taller, sobre los personajes antropomórficos caricaturizados con los lápices de color. Donde cada estudiante exponía sus personajes creados.

- Evaluación cualitativa de los valores estéticos de cada muestra.

Se llevaron a cabo evaluaciones específicas, tales como: la presentación del trabajo artístico, la originalidad y la interpretación del estudiante en relación a sus personajes antropomórficos creados.

4.1.5. Resultados de análisis estadísticos

Codificación selectiva

Como emergen las categorías. La frecuencia de la categoría con la cual aparece en los materiales analizados.

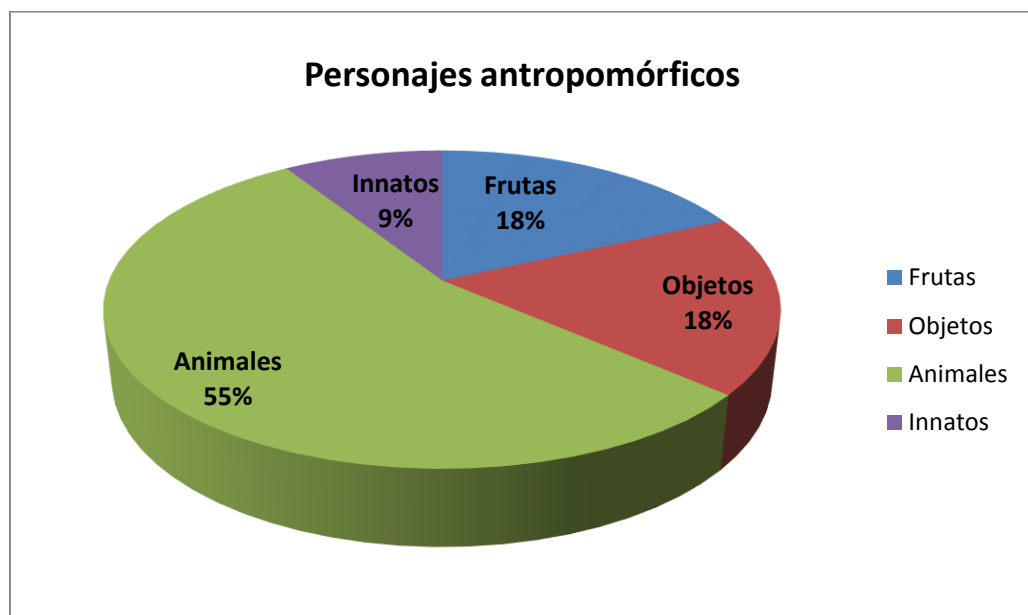
Tabla 28

Análisis de datos por categorías

Análisis estadístico de los trabajos de los estudiantes

Nombre de Categoría	N° de personajes antropomórficos
Frutas	2
Objetos	2
Animales	6
Innatos	1

Nota. Esta table muestra las cuatro categorías

Figura 14*Diagrama de análisis de porcentajes.*

Título. Análisis de preferencias en las categorías de personajes antropomórficos:
Resultados detallados

Introducción:

Este análisis presenta los resultados obtenidos en cuanto a las preferencias de los estudiantes por diferentes categorías. Se ha dividido a los personajes antropomórficos en cuatro grupos: frutas, objetos, animales e innatos.

Resultados:

- **Frutas:** El 18% de los estudiantes prefiere esta categoría.
- **Objetos:** El 18% de los estudiantes prefiere esta categoría.
- **Animales:** El 55% de los estudiantes prefiere esta categoría.
- **Innatos:** El 9% de los estudiantes se encuentran en esta categoría, representando a aquellos que superaron las expectativas.

Análisis:

Los datos revelan una clara preferencia por la categoría "Animales" por parte de los estudiantes, seguida de "Frutas" y "Objetos". La categoría "Innatos" representa un grupo minoritario pero significativo de alumnos que destacaron por su rendimiento excepcional.

Conclusiones:

Estos resultados proporcionan información valiosa sobre las preferencias de los estudiantes en cuanto a las diferentes categorías. Es importante destacar que estos datos solo representan una muestra y podrían variar en estudios posteriores.

4.1.6. Conclusiones

La elaboración del procedimiento para crear personajes antropomórficos en el dibujo humorístico utilizando la técnica de lápices de color y la creación del módulo para la enseñanza, reforzó su entendimiento sobre la técnica y creatividad a través de la interpretación. Además, como resultado de la investigación realizada, se potenciaron: la memoria, el talento y las emociones.

Primera conclusión.

En el ámbito de la indagación, se llevó a cabo una investigación exhaustiva sobre los temas relacionados al personaje antropomórfico dentro del dibujo humorístico con la aplicación de los lápices de color para trabajar con los estudiantes de secundaria, ya que los personajes humanizados son apropiados para el público joven, donde resulta interesante y motivante crear personajes con los que puedan involucrarse sin necesidad de ser ellos mismos.

Segunda conclusión.

Se diseñó un módulo educativo con el conocimiento indagado acerca de los personajes antropomórficos dentro del dibujo humorístico y la técnica de los lápices de color para la enseñanza educativa, utilizando procedimientos o pasos específicos para crear un personaje humanizado. Para lograr desarrollar esa habilidad y destrezas creativas de cada estudiante.

Tercera conclusión.

Se aplica el módulo de aprendizaje con la información indagada respecto al antropomorfismo dentro del dibujo humorístico en el taller con los estudiantes, utilizando trabajos académicos como ejercicios para desarrollar a sus personajes humanizados, considerando los elementos más importantes del dibujo como la línea, forma, proporción, estructura y color. Llevando un proceso paulatino de pasos para lograr un buen dibujo interpretativo en su creación.

Cuarta conclusión.

Se analizó el resultado de los trabajos artísticos desde la semiótica y estética. Se mostraron resultados resaltantes de los estudiantes en el manejo de la técnica de los

lápices de color. Algunos estudiantes colorearon sus dibujos de forma lineal y otros de forma tonal, lo cual lograron obtener resultados muy diferentes y variados. También se pudo evidenciar que la aplicación de los lápices de color es una técnica muy versátil y fácil de usar en el coloreado de los dibujos, ya que resalta más la parte estética de los trabajos.

4.1.7. Recomendaciones

Primera recomendación.

Cuando los estudiantes dibujan cómics, manga, anime, historietas y caricaturas, para algunos les resulta fácil y para otros les resulta difícil debido al desconocimiento de ciertos elementos que tiene el dibujo. En ese caso, es recomendable que el estudiante conozca primero los elementos básicos de dibujo tales como la línea, forma, perspectiva, composición, luz y color para que puedan dibujar adecuadamente sus dibujos.

Segunda recomendación.

Se recomienda la motivación en arte ya que desempeña un papel esencial que debería ser constante para desarrollar una actitud adecuada de aprendizaje para que no pierda el interés por el ámbito artístico. En este caso, la estrategia y la habilidad de enseñar fueron muy importantes.

Tercera recomendación.

Al tener un bloqueo creativo, es recomendable proporcionarles a los estudiantes algunas opciones de inspiración con diversas fuentes como libros, imágenes, pinturas, dibujos o película, con el fin de que puedan encontrar una fuente de inspiración de nuevas ideas creativas y no se bloqueen en el intento.

Cuarta recomendación.

Se recomienda a las autoridades de la institución educativa Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani implementar adecuadamente los espacios de trabajo para el área de arte y cultura en los talleres para una mejor enseñanza y aprendizaje de los estudiantes.

4.1.8. Discusión de resultados

Comparación entre los antecedentes y nuestra investigación

En esta investigación se ha recurrido a diferentes materiales como tesis y libros físicos y digitales en relación con el tema, utilizando la biblioteca virtual de la Universidad Nacional de Arte Diego Quispe Tito del Cusco y otras fuentes, así como

diversos documentos acerca del dibujo humorístico, antropomorfismo y la técnica de los lápices de color. Que se emplearon como instrumento para llevar a cabo la investigación planteada, las cuales se presentan a continuación.

Título: Identificación de valores estéticos de la historieta sobre el dibujo humorístico que realizan los estudiantes de la Institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega del 1er grado de secundaria

Tesis presentada por la autora: Shamira Liu Huallani Saire

Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Artística.

De acuerdo con la conclusión de esta tesis de investigación acerca del humor gráfico en la didáctica de las historietas, señala que el dibujo humorístico constituye un factor crucial en el desarrollo de la creatividad de los estudiantes, ya que carecen de imaginación para crear un personaje debido a que solo toma como referencia las historietas que ya existen en su mente. Sin saber de qué ellos pueden crear su propia historieta. Por lo tanto, la creación de historietas estimula la creatividad y la originalidad, asociando sus experiencias vivenciadas. Logrando identificar las capacidades creadoras de los estudiantes en las historietas narrativas.

La tesis presentada indica que la utilización de la historieta como medio didáctico es un recurso muy interesante para comunicar una idea, ya que son historias de narraciones visuales. Proporcionando a los estudiantes la capacidad de abstracción y la imaginación para que puedan solucionar un problema en la vida cotidiana. El uso del dibujo humorístico en las historietas como herramienta didáctica propicia la comprensión y estimulación de la memoria.

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 Túpac Amaru del cusco”

Tesis presentada por la autora: Sandra Curasi Sandi

Para optar al Título Profesional de Licenciado en Educación Artística.

De acuerdo con las conclusiones de este proyecto, se indica que la investigación se establece la adopción del humor gráfico como medio didáctico para fomentar la creatividad de los estudiantes mediante los elementos morfológicos. Los beneficios que brinda el humor gráfico en el fomento de la creatividad de los estudiantes son

que tomen conciencia de que poseen un talento para crear y que no lo sepan sería algo lamentable.

De nuestra parte pudimos constatar que realmente existe el desconocimiento de sus capacidades creadoras del estudiante, ya que ellos pueden lograr trabajos muy interesantes en la parte creativa. Para ello, el dibujo humorístico es un medio para expresar sus ideas, emociones y sentimientos.

Libros físicos y electrónicos

Títulos: El dibujo humorístico, Drawing cartoon & comic for dummies y Así se Pinta con Lápices de Colores

Autores: Alejandra Hasbún, Briam Fairrington y José María Parramón

Estos libros utilizados fueron los materiales físicos y digitales para trabajar la investigación, considerando: En primera parte, el humor para generar ideas y estilos propios, las cuales me mostraron un tema específico para tratar. Con el segundo libro me enfoqué en aprender el proceso para dibujar proporcionalmente y con el tercer libro usé la técnica de los lápices de colores para su aplicación.

Desde mi punto de vista, los materiales físicos y digitales que utilicé me sirvieron mucho en esta investigación propuesta. Ya que al trabajar los personajes antropomórficos dentro del dibujo humorístico aplicando la técnica de los lápices de color, se obtuvieron resultados satisfactorios, llegando a explorar la parte interpretativa de los estudiantes en la creación de sus personajes humanizados. Y como consecuencia se logró desarrollar la memoria, la emoción, su talento y creatividad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barriga Monroy, M. L. (2012). *La investigación en Educación Artística*. Bogotá, Colombia: Universidad Distrital Francisco José de Caldas.
- 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 Túpac Amaru del Cusco*”. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Diego Quispe Tito, Cusco.
- Educación Plástica y Visual. (1 de Diciembre de 2009). *Lapices de colores*. Recuperado el 25 de Setiembre de 2022, de <http://eduplasticajuandiaz.blogspot.com/2009/12/lapices-de-colores.html>
- Fairrington, B. (2009). *Drawing cartoons & comis for dummlles*. Arizona, Estados Unidos de América: Wiley Publishing, Inc.
- Hasbún, A. (2009). *El dibujo humorístico : una aproximación didáctica*. Santo Domingo, República Dominicana: Andrés L. Mateo, Diógenes Céspedes, Carlos Sangiovanni.
- Huailani, S. (2019). *Identificación de valores estéticos de la historieta sobre el dibujo humorístico que realizan los estudiantes de la institución Educativa Inca Garcilaso de la Vega del 1er grado de secundaria*. (Tesis de licenciatura). Universidad Nacional Diego Quispe Tito, Cusco.
- León Maristany, E. A. (7 de Setiembre de 2015). *Filosofía del arte en las artes plásticas*. Recuperado el 18 de Marzo de 2017, de <http://esteticamar.blogspot.pe/>
- León Maristany, E. A. (20 de diciembre del 2013). *Arte y educación*. Recuperado el 26 de Enero de 2023, de <http://maristanyart.blogspot.com/p/ayuda-3-s.html?m/>
- Morales Juan. (2001). *La evaluación en el Área de Educación Visual y Plástica en la Eso*. Barcelona, España: Universidad Autónoma de Barcelona.
- Moreira, M. (25 de Marzo de 2012). Aprendizaje significativo. *Revista qurriculum*, 2, 29-56.
- Parramón, J. (1988). *Así se Pinta con Lapices de Colores*. Barcelona, España: Editado y distribuido por Parramón Ediciones S.A.
- Parramón, J. (2009). *El Dibujo Humorístico*. Barcelona, España: María Fernanda Canal.

- Pérez porto, J., Gardey, A. (2011). *Definición de interpretación*. Recuperado el 27 de enero de 2023, de <https://definicion.de/interpretacion/>
- UPM. (2018) *MOOC Iniciación al Dibujo Creativo: Presentación del curso [Video]*. *YouTube*, https://www.youtube.com/watch?v=QcPv5-yXKdg&list=PL8bSwVy8_IcN2XHULuJGVcwyrbNwh6-r1
- Real Academia Española. (2021). *Antropomorfismo*. Recuperado el 23 de Setiembre de 2022, de <https://dle.rae.es/aprendizaje?m=form>
- Villafañe, Justo (2006). *Introducción a la Teoría de la Imagen*. España universidad complutense de Madrid.

APÉNDICES

APÉNDICE A

Fotografías del proceso de investigación

Figura A1

Explicando el tema del dibujo humorístico en la creación del personaje antropomórfico, la parte conceptual.



Figura A2

Muestra de un personaje antropomórfico en diferentes posiciones.



Figura A3

Los estudiantes realizan las prácticas académicas n.º 1, relacionadas con los distintos tipos de líneas predeterminadas.



Figura A4

Muestra del trabajo académico del estudiante sobre los distintos tipos de líneas.



Figura A5

Práctica académica n.º 2, consiste en llevar a cabo un ejercicio de intercambio de gestos (ojos y boca) con los tres personajes predefinidos.



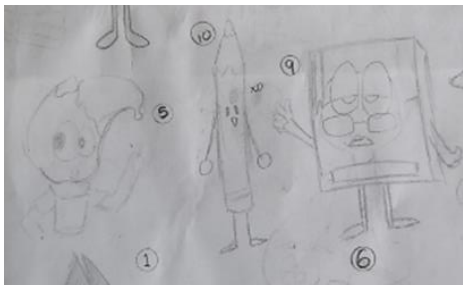
Figura A6

Muestra de la práctica académica de la estudiante en el ejercicio de intercambio de gestos de un personaje antropomórfico.



Figura A7

Creación de los personajes antropomórficos en referencia a los tres elementos, tales como la fruta, objeto y animal.

**Figura A8**

Los estudiantes contornean su personaje antropomórfico definido con el lapicero negro.

**Figura A9**

Los estudiantes aplican la técnica de los lápices de color en sus personajes creados.

**Figura A10**

Trabajos con lápices de color de los personajes antropomórficos casi terminados.

**Figura A11**

Los estudiantes culminan su trabajo artístico de los personajes antropomórficos.

**Figura A12**

Trabajos culminados de los estudiantes con la técnica de los lápices de colores en la creación de los personajes antropomórficos.



APÉNDICE B

Módulo de aprendizaje

I. Datos informativos

Área	Arte y Cultura		Grado	tercero
Año	2022		Tiempo	2 horas
Tema transversal	(PEI)			
Unidad didáctica	Modular			
Título de la sesión	Personajes antropomórficos			
Tema: interpretación del dibujo humorístico	Capacidades	Capacidad creativa para interpretar personajes antropomórficos en el género del dibujo humorístico.		
	Conocimientos	Dibuja un personaje antropomórfico con la técnica de los lápices de color.		
	Actitudes	Está motivado para la práctica artística. Disfruta de la libre expresión.		

II. Aprendizaje esperado

Representa creativamente un personaje antropomórfico
 Aplica la técnica de los lápices de color en la creación del personaje antropomórfico.

III. Secuencia didáctica

	PROCESOS PEDAGÓGICOS	ESTRATEGIAS / ACTIVIDADES	TIEMPO	RECURSOS
	INICIO - Estimular el interés - Indagar por información	<p>Acciones previas:</p> <p>Presentación del docente, presentación del módulo de trabajo que se va hacer.</p> <p>Motivación</p> <p>Muestra de algunos trabajos realizados sobre el dibujo humorístico en la creación del personaje antropomórfico.</p> <p>Responde: ¿Lo puedes hacer?</p> <p>Referentes:</p> <p>(Libro, dirección electrónica, audio, etc. Que ubique el tema de motivación)</p> <p>Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=F_PxvU40wWA</p>	15 min	Power point Video Fichas de trabajo. Internet Cámara.

Motivación, desarrollo y evaluación permanente de actitudes.	DESARROLLO - Adquirir información - Analizarla. - Asimilación del aprendizaje	Primera sesión de aprendizaje Teoría El punto, la línea (tipos) y el plano La práctica académica <u>Rellenar</u> con tramas de líneas los modelos en las fichas impresas con modelos predefinidos. Pregunta y responde: ¿Tuviste dificultad para la práctica? Referentes: - Libro de José Parramón (1982) Dibujo a pluma, p.12-15	75min	Pizarra acrílica. Fichas Papel bond Lápiz
		Segunda sesión de aprendizaje Teoría Proporción, encaje y boceto, para crear un personaje antropomórfico se puede utilizar el (boceto suelto y boceto geométrico) La práctica académica <u>Intercambio</u> de ojos y bocas con estos personajes antropomórficos predeterminados. Pregunta y responde: ¿Tuviste alguna dificultad en el intercambio de expresión con los personajes antropomórficos predeterminado? Referentes: Youtube: https://www.youtube.com/watch?v=sOdScU-3OqE	90min	Pizarra acrílica Ficha Papel bond Lápiz
		Tercera sesión de aprendizaje Creación del personaje antropomórfico <u>Crear</u> varios personajes antropomórficos con referencia a un animal, una planta, una fruta y un objeto para definir y escoger a tu personaje. Después de definir tu personaje tienes que utilizar el soporte cansón A3 para dibujar a tu personaje creado. Finalmente tienes que utilizar el lapicero negro para remarcar las líneas de tu personaje antropomórfico para resaltar tu dibujo. Pregunta y responde: ¿Tienes alguna duda de cómo hacerlo? Referentes: - Libro de José Parramón (2009) El dibujo humorístico, pp. 651-661 - Libro de John Byrne (1992) aprende a dibujar caricaturas, p. 34-37	90min	Ficha de trabajo. Materiales Cámara multimedia Papel bond Lápiz Lapicero
		Curta sesión de aprendizaje Pintado del personaje antropomórfico <u>Pintar</u> con la técnica de los lápices de color tu personaje antropomórfico creado.	90min	Ficha de trabajo. Materiales

		<p>Pregunta y responde: ¿Tienes alguna duda de cómo pintar a tu personaje antropomórfico?</p> <p>Referentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Libro de José Parramón (1988) Así se pinta con los lápices de colores, pp. 34 - 36 		<p>Cámara multimedia Papel bond Cartulina Lápiz</p>
		<p>Quinta sesión de aprendizaje</p> <p>Continuación del pintado de los personajes antropomórficos</p> <p>Pintar con los lápices de color. <u>Recoger la muestra obtenida (final).</u></p> <p>Pregunta y responde: ¿Cómo fue el proceso de creación y coloreado del personaje antropomórfico fácil o difícil? ¿Por qué?</p> <p>Referentes:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Libro de José Parramón (1988) Así se pinta con los lápices de colores, pp. 34 - 36 	80min	<p>Ficha de trabajo. Lápices de color. Cámara multimedia.</p>
	<p>CIERRE</p> <ul style="list-style-type: none"> - Reflexionar sobre el proceso de aprendizaje 	<p>Discusión:</p> <p>¿Qué entendemos por antropomorfismo? ¿Para qué nos ha servido crear un personaje antropomórfico?</p>	10min	<p>Dialogo</p>

IV. Evaluación

CRITERIOS DE EVALUACIÓN DE LOS APRENDIZAJES	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Crear personajes antropomórficos	Originalidad en el personaje	Rúbrica
ACTITUD ANTE EL ÁREA	INDICADORES DE EVALUACIÓN	INSTRUMENTOS DE EVALUACIÓN
Demuestra interés en entender la relación entre su especialidad y la generalidad en investigación.	Se preocupa por entender las diferencias y su relación.	Ficha de observación

.....
Director / Sub Director

.....
Docente de Área

APÉNDICE C

Memorando 1

Criterios utilizados en la construcción de categorías

Lugar: I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani

Fechas: 21, 28 de octubre, 04, 11, 18 de noviembre del 2022.

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

Nombre de la categoría: FRUTAS

¿Cómo es?

Durante el proceso de desarrollo de las sesiones de clases en el taller, se ha enseñado sobre el antropomorfismo a partir de personajes humanizados existentes y creados. Donde los materiales empleados fueron: Fichas, textos, videos y trabajos realizados por mi persona sobre la creación de los personajes antropomórficos. Esta categoría hace referencia a la fruta como un elemento de inspiración para crear un personaje antropomórfico, dándole algunas características humanas como brazos, cejas, ojos, boca, lengua y dientes en un estilo inanimado.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

En esta categoría, las representaciones de frutas en forma de personajes antropomórficos representan algunas características únicas del ser humano en un estilo inanimado y poseen una representación icono simbólica. Los dibujos representados representan sus preferencias por consumo de estas frutas y los colores representados en las figuras reflejan sus emociones delicadas e intensas. Los autores, en sus creaciones artísticas, manifiestan singularidad, gusto y creatividad.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

De acuerdo a los indicadores:

La categoría estética resalta una percepción visual particular de los personajes antropomórficos de frutas, cuyas ilustraciones están adecuadamente proporcionadas y coloreadas, reflejando su volumen de menos a más en su valoración. Esto evidencia la creatividad en su interpretación, y manifiesta una tendencia naif.

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

Los trabajos de esta categoría demuestran arte, talento y creatividad de característica personales del creador.

Memorando 2

Criterios utilizados en la construcción de categorías

Lugar: I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani

Fechas: 21, 28 de octubre, 04, 11, 18 de noviembre del 2022.

Descripción completa de cada categoría y ubicación en los fenómenos que estudiamos.

Nombre de la categoría: OBJETOS

¿Cómo es?

Esta categoría alude al objeto como un componente inspirador para la creación de un personaje antropomórfico, añadiéndole algunas características humanas como ojos, cejas, boca, lengua, dientes y brazos en un estilo inanimado.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

En esta categoría, las figuras de objetos como personajes antropomórficos exhiben algunas características únicas del ser humano en un estilo inanimado y con una representación icono simbólica. Los dibujos exhibidos evidencian sus predilecciones por objetos de uso cotidiano en el hogar que reflejan su felicidad. Por parte de los autores de las creaciones artísticas, manifiestan sus preferencias, felicidad y creatividad.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

De acuerdo a los indicadores:

La categoría estética resalta una percepción visual particular de los personajes antropomórficos, objetos cuyos dibujos están bien proporcionados y coloreados de matices superpuestas donde expresan particularidad y creatividad en su interpretación, que manifiestan una tendencia naif.

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

Los dibujos pertenecientes a esta categoría evidencian creatividad, manejo del color y dibujo en una manifestación de felicidad y naturalidad.

Memorando 3

Criterios utilizados en la construcción de categorías

Lugar: I. E. Julio Alberto Ponce Antúnez de Mayolo (JAPAM) de Sicuani

Fechas: 21, 28 de octubre, 04, 11, 18 de noviembre del 2022.

Descripción completa de cada categoría y ubicación en los fenómenos que estudiamos.

Nombre de la categoría: ANIMALES

¿Cómo es?

Esta categoría se refiere al animal como un componente de inspiración para construir un personaje antropomórfico, otorgándole atributos íntegros del ser humano con vestimentas y accesorios diferentes en un estilo inanimado.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

En esta categoría, las representaciones de animales en forma de personajes antropomórficos representan características completas del ser humano en un estilo inanimado y poseen una representación icono simbólica. Las ilustraciones exhibidas evidencian sus preferencias por los animales distintos a los habituales en la vida cotidiana. Los colores representados en las figuras reflejan sus emociones suaves e intensas. Los autores, en sus creaciones artísticas, manifiestan seguridad, gusto, emociones, talento y creatividad.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

De acuerdo a los indicadores:

La categoría estética, que incluye personajes antropomórficos hechos de animales cuyos dibujos se aplican mediante la técnica de lápices de color, son representaciones que manifiestan un sentimiento, alegría, gusto, diversión y recuerdo mediante la representación gráfica. Además, son talentosos y creativos donde los trabajos efectuados poseen un sentido de expresión naif.

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

Las ilustraciones pertenecientes a esta categoría exhiben colores más brillantes con dibujos adecuadamente proporcionados que muestran una expresión artística libre y natural.