

UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO DE CUSCO

Leyes: 30220 - 30597

FACULTAD DE EDUCACIÓN

CARRERA PROFESIONAL DE EDUCACIÓN ARTÍSTICA



“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 Bachiller:

Sandra CURASI SANDI

Para optar al Título Profesional de
Licenciada en Educación Artística.

Asesor de Especialidad:

Prof. Enrique Pablo CERRILLO PEZO

Asesor metodológico:

Dr. Enrique Alonso LEON MARISTANY

Cusco - 2017



Anexo N° 01

INFORME DE ORIGINALIDAD

EL QUE SUSCRIBE, ASESOR DEL TRABAJO DE INVESTIGACIÓN/TESIS TITULADO			
El humor grafico como medio didactico para el desarrollo de la creatividad en los alumnos del segundo de secundaria de la I. E. Cecilia Tupac Amaru del cusco			
Presentado por:	Sandra Corasi Sand?	DNI, N°:	46027900
Para optar el título profesional/grado académico de:	Licenciado en Educación Artística		
Informo que el trabajo de investigación ha sido sometido a revisión por	(1) veces		
Mediante el Software Antiplagio y de la evaluación de originalidad se tiene un porcentaje de	()%		

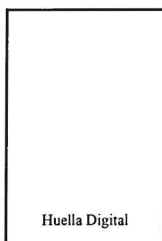
EVALUACIÓN Y ACCIONES DEL REPORTE DE COINCIDENCIA PARA TRABAJOS DE INVESTIGACIÓN CONDUCTENTES A GRADO ACADÉMICO O TÍTULO PROFESIONAL, TESIS

PORCENTAJE	EVALUACIÓN Y ACCIONES	Marque con una (X)
Del 1 al 20%	Nivel de similitud de fuente aceptable	
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, 10 de 06 de 2025

Firma _____



Post firma Enrique Alonso Leon Manstary

Apellidos y nombres

DNI, N°: 23210213

ORCID del Asesor 0000-0001-8231-9469

Se adjunta:

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

ÍNDICE

ÍNDICE	2
DEDICATORIA	5
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
INTRODUCCIÓN	8

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Problema de investigación.	9
1.1.1. Definición del problema.....	9
1.1.2. <i>Descripción del problema.</i>	9
1.1.3. <i>Formulación del problema.</i>	9
1.2. Objetivos.	9
1.2.1. <i>Objetivo general.</i>	9
1.2.2. <i>Objetivos Específicos.</i>	10
1.3. Justificación de la Investigación.....	10
1.3.1. <i>Justificación teórica.</i>	10
1.3.2. <i>Justificación metodológica.</i>	10
1.4. Tipo de investigación.	10
1.5. Método de investigación.	10

CAPÍTULO II

MARCO DE REFERENCIAS Y TEORÍAS

2.1. Antecedentes de la investigación.....	11
2.2. Marco teórico.....	12
2.2.1. <i>El humor gráfico.</i>	12
2.2.1.1. Concepto del humor gráfico.	13
2.2.1.2. Historia del humor gráfico.....	14

2.2.1.3. El arte del humor gráfico.	18
2.2.1.4. De la simplificación a la distorsión.	22
2.2.1.5. Principales representantes del humor gráfico en el Perú y el Cusco.	22
2.2.2. <i>Creatividad</i>	23
2.2.2.1. Características de la creatividad.	24
2.2.2.2. Creatividad en el aula:	25
2.2.2.2.1. ¿Cómo pueden afrontar los profesores el pensamiento creativo?	25
2.2.2.3. Educación y creatividad.	26
2.2.2.4. El niño y el maestro creativo- sus comportamientos.	26
2.2.2.5. Como fomentar la creatividad en el aula.	27
2.2.2.6. Manifestaciones de la creatividad en las diferentes etapas educativas.	28
2.2.2.6.1. Primera infancia o edad escolar.	28
2.2.2.6.2. Los años de la escuela primaria.	28
2.2.2.7. Creatividad y desarrollo humano.	29
2.2.2.8. La creatividad como forma de vida.	29
2.2.2.9. Niveles de creatividad.	30
2.2.2.10. Características de las personas creativas.	31
2.2.2.11. La estética y la creatividad en la educación.	31
2.2.2.12. Creatividad según kenn Robinson.	34
2.2.2.12.1. ¿Cuáles son los secretos para ser creativo?	34
2.2.2.12.2. Cuatro ingredientes básicos para ser creativos.	36
2.2.2.13. El proceso creativo en el arte.	39
2.2.2.14. La educación artística.	41
2.2.2.15. Tendencias naif.	42
2.2.3. <i>Indicadores estéticos</i>	43
2.2.3.1. El punto.	43
2.2.3.2. La línea.	43
2.2.3.3. Plano.	43
2.2.4. <i>Indicadores pedagógicos</i>	43
2.3. Glosario de términos.	44

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Contexto Geográfico.....	46
3.2. Contexto Cultural.....	46
3.3. Población.....	47
3.4. Muestra.....	47
3.5. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos.....	48
3.5.1. <i>Primer nivel de análisis cualitativo:</i>	48
3.6. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos Cualitativos.....	80
3.6.1. <i>Segundo Nivel de Análisis Cualitativo</i>	80
3.6.2. <i>Procesamiento y Análisis Gráfico en Base a Agrupación de Elementos no Categorizados</i>	81
3.7. Interpretación de Análisis de Categorías.....	82
3.8. Análisis e Interpretación Pedagógica de la Investigación.....	83

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Presentación de Resultados	86
4.1.1. <i>Resultados de Análisis Semiótico – Estético</i>	86
4.1.2. <i>Resultados de Análisis Pedagógico</i>	88
4.1.3. <i>Resultados de Análisis Estadísticos</i>	90
CONCLUSIONES	91
RECOMENDACIONES	92
REFERENTES BIBLIOGRÁFICAS	93
APÉNDICES	94
APÉNDICE A	94
APÉNDICE B.....	97
APÉNDICE C.....	101

DEDICATORIA

Con mucho amor a mis padres Marcos y Catalina por su estímulo y apoyo que han hecho posible el logro de mi realización profesional y a Dios por iluminar siempre mi camino.

Con infinita gratitud a mis maestros y asesores que contribuyeron en mi formación profesional.

RESUMEN

A pesar del avance tecnológico, pedagógico y los nuevos enfoques aplicados en la Educación Artística hasta la fecha, se incide aun en una pedagogía tradicional generando aprendizajes poco relevantes, al mismo tiempo esto motiva a los estudiantes del nivel secundario a no dar la debida importancia a la asignatura de Educación Artística, la cual resulta en muchos casos nada estimulante en el aspecto de la creatividad, sensibilidad y menos en el gusto estético.

El presente Trabajo de Investigación titulado. “EL HUMOR GRÁFICO COMO MEDIO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE I.E. CECILIA TÚPAC AMARU DEL CUSCO”, evidencia el poco conocimiento del género, humor gráfico por falta de información, desconocimiento y falta de especialistas. En la Asignatura de Educación Artística se observó que los docentes no hacen uso de las variadas técnicas que ofrece el arte, tanto en el dibujo como en la pintura y desconocen la variedad de géneros artísticos entre ellos está el humor gráfico. Los mismos que generan experiencias diversas de aprendizaje y por consiguiente la construcción de su proceso creativo. Esto propicia que la Educación Artística desarrolle sesiones de aprendizaje más creativas de acuerdo a las necesidades que tiene el estudiante y motive la enseñanza de la técnica del humor gráfico como medio didáctico. El presente Trabajo de Investigación ha dado resultados positivos porque los estudiantes demostraron la utilización adecuada de la técnica del humor gráfico realizando diferentes representaciones gráficas.

Palabra clave

Educación artística, Investigación, humor gráfico, creatividad, tesis

ABSTRACT

Despite the technological, pedagogical and new approaches applied in Art Education to date, even a traditional pedagogy is generated generating little relevant learning, at the same time this motivates students at the secondary level not to give the due importance to the subject of Artistic Education, which in many cases results in nothing stimulating in the aspect of creativity, sensitivity and less in the aesthetic taste.

The present Research Work entitled. "THE GRAPHIC HUMOR AS A DIDACTIC MEANS FOR THE DEVELOPMENT OF CREATIVITY IN SECONDARY SECONDARY STUDENTS OF I.E. CECILIA TÚPAC AMARU DEL CUSCO ", evidences the little knowledge of the genre, graphic humor due to lack of information, lack of knowledge and lack of specialists. In the Subject of Artistic Education it was observed that the teachers do not make use of the varied techniques that the art offers, as much in the drawing as in the painting and they do not know the variety of artistic genres among them is the graphic humor. The same ones that generate diverse learning experiences and therefore the construction of their creative process. This encourages the Art Education to develop more creative learning sessions according to the needs of the student and motivate the teaching of the technique of graphic humor as a didactic medium. The present research work has given positive results because the students demonstrated the proper use of the graphic humor technique by making different graphic representations.

Keyword

Art education, Research, graphic humor, creativity, thesis

INTRODUCCIÓN

El presente Trabajo de Investigación titulado “EL HUMOR GRÁFICO COMO MEDIO DIDÁCTICO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO GRADO DE SECUNDARIA DE I.E. CECILIA TÚPAC AMARU DE CUSCO” tiene como propósito coadyuvar a la formación de los estudiantes y desarrollar su creatividad, teniendo como piedra angular el humor gráfico.

El trabajo está organizado de la siguiente manera:

CAPÍTULO I.- Contiene el planteamiento del problema, la descripción, formulación, planteamiento de objetivos y justificación.

CAPÍTULO II.- Está referida al marco teórico, que sustenta la investigación desde la perspectiva de la metodología, marco conceptual y antecedentes de la investigación.

CAPÍTULO III.- Está relacionado con la metodología de la investigación, en la que ya está establecida la estrategia a seguir, para alcanzar los objetivos previstos, los que se detalla: contexto geográfico y cultural, población y muestra, técnica e instrumento de recolección y análisis de datos, técnicas de procesamiento y análisis de datos cualitativos y pedagógicos.

CAPÍTULO IV.- Hace referencia a la presentación y análisis de resultados en la que están establecidas los instrumentos a seguir, lo que se detallan: presentación de resultados de análisis semiótico – estético y pedagógico, resultados de análisis – estadísticos, finalmente las conclusiones, sugerencias y la bibliografía.

CAPÍTULO I

PLANTEAMIENTO DE LA INVESTIGACIÓN

1.1. Problema de investigación.

1.1.1. Definición del problema.

El poco conocimiento del genero humor gráfico en el aprendizaje de la creatividad de los alumnos del segundo grado de secundaria de la I. E. Cecilia Túpac Amaru del Cusco.

1.1.2. Descripción del problema.

En el transcurso de las sesiones de aprendizaje (prácticas pre profesionales) llevado a cabo, se pudo apreciar en los estudiantes el poco interés del genero humor gráfico debido a varios factores como es el desconocimiento, falta de oportunidad y la no programación por parte del facilitador entendiendo que este género humor gráfico engloba una amplia gama de producción visual en la historia del hombre desde la simplificación hasta la distorsión de los objetos (en especial la figura humana) con una connotación de humor. El humor gráfico tiene un lenguaje simple de fácil comprensión cuya función es ser un medio de observación, análisis, reflexión, motivo por el cual este Trabajo de Investigación pretende contribuir al desarrollo de la imaginación y creatividad de los estudiantes por medio de la técnica del dibujo a través de líneas, formas y expresiones para ayudar a desarrollar sus capacidades artísticas plásticas tales como la sensibilidad, estimulación y motivación.

1.1.3. Formulación del problema.

¿Cuál será la interpretación del 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?

1.2. Objetivos.

1.2.1. 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.

1.2.2. *Objetivos Específicos.*

- Determinar la interpretación del género humor gráfico en los alumnos del segundo grado de secundaria de la I. E. Cecilia Túpac Amaru del Cusco.
- Diagnosticar el desarrollo de la creatividad mediante la interpretación del género del humor gráfico en alumnos de segundo grado de secundaria de la I. E. Cecilia Túpac Amaru del Cusco.

1.3. *Justificación de la Investigación.*

1.3.1. *Justificación teórica.*

El humor gráfico es un tema que coadyuva a la educación con la creatividad, y esta investigación está convencida que todo estudiante posee grandes talentos y por falta de orientación se pierdan oportunidades, la creatividad es tan importante en la educación como en la alfabetización y deberíamos darle el mismo valor, porque la tarea de los profesores de Educación Artística es educar a los estudiantes como seres libres y completos, que puedan enfrentar el futuro, por ello este trabajo de investigación pretende ser un vehículo que conlleve al aprendizaje y el humor gráfico a través de la línea, forma y expresiones.

1.3.2. *Justificación metodológica.*

El método iconográfico e iconológico se utilizará porque es necesaria una significación intrínseca de la imagen, análisis iconográfico descriptivo y análisis iconológico interpretativo.

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

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

1.4. *Tipo de investigación.*

Descriptiva e interpretativa.

1.5. *Método de investigación.*

Cualitativa.

CAPÍTULO II

MARCO DE REFERENCIAS Y TEORÍAS

2.1. Antecedentes de la investigación.

Al hacer la revisión de antecedentes relacionado con el humor gráfico y la creatividad se ha encontrado algunos Trabajos de Investigación como son:

Título:

El dibujo humorístico en las tres “R” en la educación ambiental en los alumnos del sexto grado de primaria de la institución educativa “Jorge Chávez Chaparro”

Autor : F-1

Fecha : 2011

Conclusiones:

- Tras desarrollar los conocimientos sobre el arte del dibujo humorístico consideramos que la práctica de estos conocimientos, son muy importantes para que el estudiante estimule las estructuras cerebrales correspondientes de la inteligencia espacio- visual.
- La influencia del dibujo humorístico en el aprendizaje de las 3 R de la educación ambiental ha sido positiva y nuestra unidad didáctica, sesiones de aprendizaje y la guía de aprendizaje “Cintia y Pavel Castell palitos” ha contribuido de manera efectiva al interés por la práctica del dibujo humorístico, este material didáctico ayuda a los estudiantes en el desarrollo y evolución de su dibujo personal, dirigido a los estudiantes a ser partícipes del cuidado y conservación del medio ambiente, tras elaborar y difundir sus afiches.

Título:

“El dibujo humorístico en la educación artística a nivel secundario”

Autor : f-2

Fecha : 2000

Conclusiones:

- A través del desarrollo de la gráfica humorística el estudiante del nivel secundario expresa de modo creativo y con iniciativa propia su modo de pensar y actuar en su

contexto personal, familiar y social logrando en su desarrollo personal un gran interés por investigar y experimentar nuevas especies de aprendizaje artístico.

- El humor gráfico en el contexto de enseñanza –aprendizaje y en la actividad del alumno produce un cambio en sentimientos, valores individuales y sociales, produciendo en los jóvenes estudiantes las capacidades, habilidades y destrezas de aceptación, tolerancia, confiabilidad, socialización en el mundo en el que se desenvuelve como persona individual u social.

2.2. Marco teórico.

Para esta investigación es necesario entender y citar las definiciones que estarán relacionados con el Trabajo de Investigación:

2.2.1. *El humor gráfico.*

Los conocimientos sobre el humor gráfico que presento a continuación es el resultado de la revisión de la literatura (hispana y norteamericana, con respecto a esta especialidad del arte) a la que podemos acceder, desarrollaremos esta amplia forma de expresión artística que es el HUMOR GRAFICO (en estados unidos mejor conocido como cartoon) y que engloba todos los géneros siguientes con su producción, como son

- Historietas
- Comics
- Chistes
- El humor gráfico en la prensa en general (impresión o en el internet)
- Los dibujos animados para televisión y animaciones digitales
- Caricaturas
- Ilustraciones para la literatura infantil
- En libros de educación artística

Y todas las demás posibilidades de las nuevas tecnologías en el campo de la comunicación podrían desarrollar (para ampliar consultas bibliográficas)

Estas formas de expresión evolucionan y se articulan con la constante y prolífica creatividad humana. Ante este aspecto, nos enfocaremos en los conocimientos y aportes específico de esta investigación.

2.2.1.1. Concepto del humor gráfico.

El humor gráfico es un género del arte que engloba una amplia gama de producción visual en la historia del hombre, que va desde la simplificación hasta la distorsión de los objetos del mundo (en especial de la figura humana) con una connotación de humor.

El dibujante del humor Al Bohl sintetiza el alcance de este concepto junto a la amplia gama de estilos individuales para el humor gráfico y su expresión.

El empleo del termino cartoon se ha ampliado bastante y hay tantos estilos diferentes del arte cartoon, como hay artistas para hacerlo. Estos dibujos pueden extender su apariencia desde muy sueltos a laboriosamente realista y aun así tener etiquetados simplemente como cartonists (dibujante humorístico) exactamente iguales. (Bohl Al,guide to cartooning, pelican publishing, inc., usa 1997)

A cerca de la interpretación del humor gráfico en la historia del hombre el artista cartoon Brian Bairrington analiza que:

El cartoon es tan viejo como el hombre, solo mira los muros de los primeros habitantes de las cuevas, aunque no encuentres a ningún mamut lanudo hablando; encontraras algo intrínseco en todo cartoon, la simplificación. El corazón del cartoon es la simplificación que permite a una imagen comunicarse a través de casi todas las barreras de: raza género, cultura, y más allá y así radica el poder del cartoon- en la facilidad de su entendimiento. (Fairrington Briam, drawing cartoon & comic for dummies, wiley publishing inc., indiana :usa 2009)

El humor gráfico tiene un lenguaje simple de fácil comprensión y su función es ser un medio de observación, análisis, reflexión, critica y acción de nuestra vida con un sentido en su mayoría de humor, el libro cartoon, acerca del humor gráfico, lo define en que:

Son formas relajantes de expresión que deben ser simples y entendibles; y al mismo tiempo estimular la imaginación del observador, muy a pesar de usar valores estéticos informales. (Parramón, cartoon ,barrons educatiun series, inc., Barcelona España, 2003)

Brian Fairrington resalta sobre la función social del humor gráfico sobre el devenir histórico-social y sobre la habilidad del dibujante humorístico; y señala que:

Los cartoons influyen en la manera de cómo la gente observa los eventos de la política y el mundo, hacen que la gente piense, y ayuda a la gente a reírse de sí mismo. La práctica del cartoon es algo más que hacer divertidos personajes contando chistes. Es una instantánea de la vida real y un sinfín

de interesantes situaciones. Ser capaz de dibujar de atravesar un punto de desafío solo con poco trozos y añadirle detalles que hagan que sus trabajos destaquen del resto, es de igual importancia. (Fairrington Briam, Drawing catoon & comic for dummies, indiana.usa 2009)

2.2.1.2. Historia del humor gráfico.

Miles de años antes de la aparición de la escritura y al mismo tiempo en todas partes del mundo, incluyendo nuestra cultura andina, el ser humano expresó y desarrolló su imaginación (rasgo único de nuestra especie que nos diferencia de los otros animales) a través del arte en cualquier forma de sus manifestaciones, y lo hizo simbólicamente, en expresiones que se ven desde el arte parietal. Estas manifestaciones son muestra más clara de la humanidad ya que el hombre expresó los rasgos propios de su individualidad, produciendo cultura.

El hombre había creado dibujos de sus experiencias con los animales y objetos de su entorno, como la cabeza de animales, todo el transcurrir de su vida, su muerte y donde la fuerza de su imaginación podía llevarlo. El hombre primitivo con el tiempo desarrollo varias esquematizaciones y abstracciones estilizadas de los modelos de la naturaleza que observaba, a partir de un lenguaje simbólico simple.

Hablar del humor gráfico es hablar de un lenguaje simbólico simple que se manifiesta de forma espontánea en el hombre, y que se fue desarrollando a la par de su nueva habilidad “la imaginación”. En este sentido encontramos un desarrollo alrededor del mundo con manifestaciones de este arte en cuanto a soportes se usaron para expresar sus simplificaciones o distorsiones de todos los objetos de su entorno.

Sería extensa una descripción histórica de tales manifestaciones, ya que el humor gráfico tiene varios géneros expresivos con una historia especializada para cada una de ellas en particular: como historia de la caricatura, libros ilustrados, etc. o de sus actuales géneros como: el dibujo animado, la animación por computadora, etc. en este sentido el conocimiento de los datos más relevantes para entender su evolución, sería lo más coherente.

No olvidándonos también que la historia del humor gráfico, al igual que cualquier historia siempre por la cultura dominante, que establece su sistematización y jerarquía propia.

Veamos entonces los aspectos más importantes.

El autor del libro “guide to cartooning”, Al Bohl describe que el humor gráfico se muestra con uno de sus géneros en la cultura de los egipcios a través de sus tarjetas de felicitación y señalan que:

Los egipcios se cree que fueron los primeros en entrar en el negocio de las expresiones sociales, y que dejaban felicitaciones imprimiendo tablillas de arcilla, escribiendo en rollos, en forma de monedas de metal (Bohl Al, guide to cartooning, pelican publishing inc.,usa, 1997)

El trabajo que podría considerarse como una de las primeras expresiones del humor gráfico en un sentido; según el libro “cartoon” describe

El concierto de los animales.-pintado en una hoja de papiro que se encuentra en: the egyptian museum in turin, Italia; donde se observa: a un león jugando ajedrez con una gacela, a un perro cuidando cabras y varios animales y un mono en un lujoso establecimiento.

El fenómeno de producción del humor gráfico en la antigüedad es descrito en el libro cartoon, donde analiza que:

En el antiguo Egipto durante la 18 dinastía el arte del dibujo humorístico alcanzó nuevas alturas de popularidad

Esto gracias al Faraón Amenophis iv (Akhenaton), se observa un gran desarrollo y producción en esta época se encontró un retrato en bajo relieve que Akhenaton, con un tratamiento de caricatura que se confundiría con lo mejor de nuestra época.

También en la cultura griega y romana encontramos producción y manifestaciones del humor gráfico en su pintura, cerámica, etc. Que se encuentra en los restos arqueológicos por ejemplo de Pompeya y Herculano.

Los griegos y romanos tienen una rica expresión en el humor gráfico, con representaciones de su mitología: arpía, faunos, centauros, etc. Que lo realizan de forma burlesca se encuentran en vasijas y objetos de uso doméstico. “la caricatura en el teatro griego” donde se observa mascaradas usadas en celebraciones para el carnaval y sus bacanales en honor de Dionisio son también precursores de la caricatura tal y como la conocemos.

Y para la edad media, las miniaturas en los manuscritos iluminados (libros de adoctrinamiento religioso) muestran imágenes con intencionalidad humorística.

Dentro de la iglesia medieval las imágenes divinas tenían un lugar exclusivo, pero ocultos y haciendo contraste estaban rodeados por formas grotescas y deformes, así la imaginación medieval se mostró en las caricaturas para las máscaras, y elementos arquitectónicos con la forma de monstruos, figuras mitológicas, dragones y cosa por el estilo, también no olvidemos a las gárgolas y cariátides mostradas a veces de forma satírica.

La caricatura en su sentido estricto, tal como la conocemos se desarrolló durante el renacimiento. Estos eran conocidos como retratos burlescos (en pintura y escultura) los artistas exageraban los defectos físicos para ridiculizar a las personas y burlarse; se usó la fealdad como una técnica estética con el fin de balancear la belleza.

En el libro “cartoon” se describe el proceso de evolución de este término (the invention of cartoons=la invención del dibujo humorístico)

Así el término “cartone” del italiano(papel grueso); que después se introduciría a Inglaterra con el nombre de cartoon (cartoné, de la palabra carta, del latin charta), esta palabra fue usada originalmente para describir los dibujos preliminares o dibujos para una pintura al fresco o lápiz pero fue durante el renacimiento que este término consiguió el significado y la popularidad que tiene en la actualidad para la cultura inglesa; esto gracias a la distorsión humorística en los retratos originados en Bologna, hacia finales del siglo xvii en la escuela de arte de unos renombrados artistas: “Los hermanos Carraci”

Los Carraci, virtuosos dibujantes; transformaban las caras de sus víctimas en caras de animales y caricaturizaban sus características, de ahí en adelante este término se popularizó y varios artistas siguieron el ejemplo.

Pero “Los hermanos Carraci” no son los propietarios de esa palabra, fue el mismo Leonardo da Vinci quien acuñó y comenzó el uso de este término para definir a algunos de sus dibujos y estudios de rostro humano. El distorsionaba sus modelos para satirizarlos, Leonardo retrataba la deformidad de la gente vieja, las degeneraciones físicas, defectos, vicios especialmente los morales, expresiones y actitudes ridículas.

La aparición, desarrollo y propagación de la imprenta produjo una influencia muy grande para la evolución de varios estilos del humor gráfico; pero en especial para la caricatura por dos factores: primero al hacerse más accesible y popular su producción en serie y abaratamiento de costos y segundo por la velocidad de distorsión.

Esto inició una época esplendida para el humor gráfico en Europa, durante el siglo XVII y XVIII en la sociedad británica, las sátiras ilustraciones eran parte de la cultura inglesa, estas criticaban las costumbres sociales y las reacciones de los eventos políticos, fue un notable estado de desarrollo.

Entonces esta forma de arte culmina, según el libro “cartoon” en “La edad de oro de la caricatura en el Reino Unido, con artistas como Hogarth, Gillray y Rowlandson” (Parramon, cartoon, barrons education series fnc, Barcelona España, 2003)

Gracias a las riquezas acumuladas en la sociedad británica y también a la influencia de los grabadores holandeses, debido a las relaciones comerciales de estos dos países. En estos siglos el humor gráfico tienen un contenido moral, así se ve mucho énfasis a la sátira política en Inglaterra.

- Willian hogarth.- llamado el iniciador del dibujo satírico británico, por sus observaciones de la vida social de su país en un estilo formal.
- James gillray.- continua con la crítica social de hogarth pero con un estilo más audaz y con más impacto en la política fue el maestro de la sátira aguda e incisiva
- Thomas rowlandson.- tuvo un estilo más suave y fluido.

Estos artistas establecen un nivel de dominio en las características física de calidad para las ilustraciones del siglo XVII Y XIX como: Honore Daumier y Wihelm Bushen Alemania.

John Leech (caricaturista) se le da el crédito de ser el difusor de la expresión cartoon en la cultura inglesa.

Desde estos años y para adelanté se observa un gran desarrollo del humor gráfico en sus diferentes formas de expresión, influenciado de otras formas expresión, influenciado de otras tecnologías y culturas. Por ejemplo el ukiyo-e es una técnica usada por los ilustradores japoneses, que tiene un parecido a la técnica de la aguada y tiene un diseño simple o también influencias del teatro kabuki u algunos de sus diseños distorsionados.

Goya con sus brujas y gente vieja es una influencia para el humor gráfico español.

La Revolución Francesa y su influencia intrínseca fomenta un gran siglo para el humor gráfico francés y nombres como Garvani y Philipo Spear son elogiados.

Honore Daumier para el siglo XIX caricaturista, usa la litografía para representar las clases oprimidas y Toulouse Lautrec dibujando la vida nocturna y sus posters artísticos.

Entonces la constante evolución de la imprenta y el manejo de la información por la prensa en general, hizo que el humor gráfico tenga una popularidad ya consolidada para fines del siglo XIX y durante el siglo XX; a través de sus géneros más clásicos como: la caricatura, las ilustraciones, etc. Esto nos muestra referentes y antecedentes para nuestra cultura, a través de la publicación de revistas, periódico, etc. El humor gráfico para la prensa se volvió indispensable.

Todo el siglo xx es la expresión total de los géneros del humor gráfico que se desarrollan y evolucionan hasta lo que conocemos actualmente, observamos los fenómenos de los comics y la cultura manga, de los dibujos animados, de la llegada de la era digital y la animación 3d, etc. el marketing entra en el escenario con su merchandising que busca aumentar la rentabilidad de las empresas y corporaciones a través del humor gráfico, para este siglo XXI, el humor gráfico es parte de la cultura postmoderna actual, a través de sus géneros con las infinitas posibilidades que viene de la articulación de este arte con la tecnología digital y los avances que se vendrán. Podemos decir sin temor a equivocarnos que el humor gráfico nació con el hombre, se desarrolla, evoluciona junto con él, y morirá con él.

Pensamos entonces que las expresiones del humor gráfico, van desde la creación conceptual de mundos fantásticos para las producciones de “ciencia ficción” en el cine, hasta una simple tarjeta de navidad

2.2.1.3. El arte del humor gráfico.

Cualquier representación metafórica internacional de los objetos del mundo hecha por el hombre a través de la síntesis del humor gráfico con su respectivo desarrollo y evolución a través de la historia del hombre; es el arte al igual que cualquier género expresivo como: la música, el cine, la fotografía, etc. Y formas artísticas que existe y que existirá según Arthur c. Danto: crítico de arte y profesor de filosofía, define que “El concepto de expresión es el más adecuado al concepto de arte” (Danto Arthur, la transfiguración del lugar común, ediciones paidós ibérica s.a., Barcelona España, 2002)

En este sentido el humor gráfico es cualquier experiencia u objeto creado con una intención consciente o inconsciente mediante una expresión de destreza o imaginación con la finalidad de expresar ideas y emociones, sentimientos, etc. Que sea significativo para el hombre, el arte es un fenómeno cultural que existe en el devenir de la historia del hombre, con propósitos que van desde los netamente estéticos hasta propósitos funcionales que

traspasan a veces las fronteras hacia los objetos utilitarios; así el arte es flexible en su concepción y en su producción.

El arte del humor gráfico en cualquiera de sus géneros vista en la actualidad de ser un simple dibujo figurativo, es la evolución del dibujo en si como arte: su producción a veces linda con la total abstracción, como es el caso de las caricaturas, historietas, ilustraciones, etc. de hoy en día.

Estos géneros cambian y evolucionan según los estilos que adquieran, así estos mismos géneros abren el camino al “Desarrollo del gusto: las actividades fantásticas y agradables experimentan el (...) desarrollo de complejidad y sofisticación crecientes”. (Hoog James, psicología y artes visuales, Gustavo Gili s.a., Barcelona España, 1960)

Para no sufrir de aburrimiento. A partir de las necesidades de nuevos estímulos, es decir un desarrollo del gusto en el que nosotros los seres humanos buscamos nuevas sensaciones para reinterpretar el mundo en su eterno devenir.

Con la existencia de estas posibilidades de expresión en el humor gráfico tenemos que ir en búsqueda del conocimiento o la aprehensión del mundo a través del humor gráfico; para luego expresar nuestra individualidad con mucha originalidad y creatividad.

Los artistas que exploran este arte toman a los objetos y a los seres que se interrelacionan entre si y la realidad, como sus modelos pero toman preferentemente a la figura humana como su principal referente, la figura humana le sirve de modelo de estudio y de expresión, por su riqueza y posibilidades de significación que tiene intrínsecos para el humor gráfico.

El autor y artista José Parramon define que “La interpretación: es aumentar, suprimir y disminuir” (Parramon, cartoon, barrons education series inc, Barcelona España, 1996)

De este universo de objetivos, seres en especial de la figura humana, nacen infinidad de posibilidades creativas; que se da a través de la distorsión o deformación de estos, en función a un tema u objetivo. Este tema u objetivo puede ir (en el caso del humor gráfico) desde la presentación de una simple imagen, opinión, crítica, satírica, broma, chiste, etc. Hasta la más osada fantasía en el mundo de la ficción.

La distorsión en el humor gráfico es la interpretación individual, la búsqueda de la síntesis en las formas de los seres y objetos de la realidad. El dominio de este arte, viene del aprendizaje y el desarrollo de esta forma de interpretación.

El humor gráfico es un lenguaje simbólico que expresa emociones y sentimientos, este lenguaje es propio de nuestra inteligencia espacio-visual entonces para conocer los elementos del método para el aprendizaje del humor gráfico, analicemos las ideas de Howard Gardner sobre la inteligencia espacio-visual, para el desarrollo de los conocimientos y de las capacidades expresivas en el arte, y concluye que:

En el arte existen niveles de desarrollo y pericia diferentes en cada individuo (...)

Las formas artísticas de conocimiento y de expresión son más holísticas y orgánicas que otras formas de conocimientos que son de naturaleza más secuencial. (Gardner Howard, Educación Artística y Desarrollo Humano, ediciones Paidós, Barcelona España, 1994)

La evolución de las destrezas y la imaginación es rica en cada persona y el aprendizaje de cualquier forma de arte y su ejecución debe ser integral y flexible resaltando todas las diferencias que existen entre las personas como factores importantes relevantes; para el desarrollo de su inteligencia espacio-visual.

Todos los métodos utilizados ahora por el arte, para representar la figura humana de las formas real o las maneras para su distorsión comenzaron en el Renacimiento, como analiza Tony Buzan, describiendo que los artistas “Dibujaron primero observando, luego enumerando y midiendo.” (Buzan Tony, el poder de la inteligencia creativa, ediciones Urano, Barcelona España, 2003).

Estos métodos se consiguieron por la acumulación de técnicas aprendidas a través del tiempo con base en un conocimiento empírico, Howard Gardner analiza que “Por lo general los artistas comienzan por dominar las técnicas desarrolladas por sus predecesores, y si no se dispone ya de una técnica, tratan de inventar una” (Gardner Howard, Estructuras de la mente: la Teoría de las Inteligencias Múltiples, Ece S.A, Colombia, 2001)

Por ejemplo: Durero se dice que utilizaba la cuadrícula para representar la perspectiva, Leonardo de Vinci hacia mediciones de sus modelos y buscaba sus proporciones, Miguel Ángel aparte de conocer sobre la figura humana a través de la disección de cuerpos (igual que Leonardo de Vinci), desarrollaba su memoria visual,

William Hogarth también lo hizo y dibujaba de su imaginación sin modelos. El uso de esquemas para desarrollar la figura humana y la simplificación de cualquier modelo en sus formas geométricas viene de esta época.

Desde hace más de 600 años estas técnicas de dibujo no han variado y cuando un nuevo maestro aprecia, crea sus propias técnicas para sortear sus dificultades. Estas técnicas forman parte de los métodos inductivos del arte actual así la metodología y la práctica desarrollada con los conocimientos artísticos del desarrollo natural del dibujo de los niños y adultos.

Debemos tener en cuenta las diferencias (que existe hoy en día) entre un método artístico y otros tipos de métodos científicos. Un método debe considerar aspectos de un enfoque cualitativo de las personas y el desarrollo de su inteligencia espacio-visual.

Los métodos actuales aunque tengan los conocimientos y una metodología con más de 600 años en su antigüedad, muestran elementos para el desarrollo del humor gráfico, y han probado su eficacia.

La distorsión para el humor gráfico es la interpretación de la realidad y se llega a esta distorsión desde lo más simple hasta lo complejo, esto quiere decir desde la simplificación funcional de la realidad hasta una distorsión funcional individual de esta; para la consecuencia de un tema u objeto correspondiente

La simplificación es la búsqueda de esquemas en la realidad.

También las destrezas se desarrollan de lo simple a lo complejo. Entonces el método, debe poner énfasis en la recreación del mundo, en nuestro cerebro desarrollar la memoria visual, para que el estudiante aprenda a sintetizar la realidad con la imaginación y después este sea capaz de dibujar con la herramienta de su imaginación.

El humor gráfico usa pautas, trucos y atajos para su desarrollo técnico, pero que no se olvide que es un dibujo libre de las convenciones rígidas del dibujo académico y por lo tanto una herramienta excelente para desarrollar la creatividad

2.2.1.4. De la simplificación a la distorsión.

La simplificación.- el mundo se puede sintetizar, reducir a sus formas geométricas más básicas, a través del uso de esquemas para representar y aprehender (capturar) a todos los seres vivos y objetos; este es el principal punto de partida para el humor gráfico.

Este punto de partida, comienza con el aprendizaje de como simplificar los modelos: la figura humana, los animales y demás elementos a su estructura básica. El esquema será entonces la herramienta para entender el mundo.

El humor gráfico debe desarrollarse en el estudiante hasta que logre cierto dominio de estos y poder añadir detalles a esta estructura el estudio de los cuerpos, cabeza, vestidos y otros elementos debe ser constante, porque a través de la práctica de estos se logrará la fluidez en su dibujo y así el estudiante pueda subir de nivel.

La distorsión.- es la interpretación propiamente dicha del humor gráfico de la realidad y experimentos centrados en la imaginación. Son todas las posibilidades de expresión a las que se puede llegar con la práctica constante.

- El movimiento.
- La exageración y el contraste de las formas y la expresión
- La capacidad de observación.
- La sensibilidad.

Estas capacidades deben desarrollarse para el dominio de humor gráfico. En este nivel se articulan estos conocimientos con las técnicas, estilos, procedimientos y formas artísticas para crear en el estudiante un lenguaje artístico y estilo personal.

Según el tema u objetivo se profundiza en los conocimientos necesarios como por ejemplo:

- En el caso de la ficción se buscará y profundizará en el conocimiento de la fantasía y la imaginación de la ciencia ficción.
- En el caso de las ilustraciones infantiles se recurrirá a cuanto material psicológico y antecedentes al respecto.
- En el caso del humor gráfico se estudiará el campo de la psicología del humor, etc.

2.2.1.5. Principales representantes del humor gráfico en el Perú y el Cusco.

Para esta investigación solo se nombrarán a algunos, por ser los más relevantes directa o indirectamente para esta:

- Francisco González Gamarra (Cusco, 1890-Lima, 1972) fue un pintor, caricaturista, escultor, pianista, compositor y escritor peruano.
- Hernán Bartra Moscoso (Iquitos, 1932), maestro del humor gráfico e ilustrador. “coco vicuñin” y “manyute”.
- Julio Fairlie Silva (Arequipa, 1922), dibujante de historietas: “ sampietri”
- Juan Demetrio Acevedo Fernández de paredes (Lima, 1949)es un historietista peruano: “ el cuy”
- Carlos Miguel Tovar Samanez (alias carlín) (Lima, 1947) es arquitecto, diseñador caricaturista y escritor ensayista: caricaturista del diario “ La Republica”
- **Quique** (Enrique Pablo Cerrillo Pezo) destacado dibujante cómico reconocido por su habilidad artística dentro del campo humorístico, realizó revistas de historietas con contenido humorístico, colaboró con la revista “El látigo” 1968 y con la revista deportiva “Don Híncha”, 1982. Ganador del tercer puesto en la bienal del humor “Perú Ríe” 1982.
- **Chillico** (Cesar Aguilar Peña) egresado de la Universidad de Arte Diego Quispe Tito (1988) caricaturista que creó su propia revista titulada “Chillico” con su gráfica humorístico que realiza sátira social dirigidas por igual a toda la sociedad mediante la cual muestra mensajes para revalorar nuestra cultura.
- Mari Bustamante, humorista gráfico del diario “El Cusco”: “Ojotin”.

2.2.2. *Creatividad.*

La creatividad es un sentimiento de libertad que nos permite vivir en un estado de transformación permanente, la ciencia, el arte y el vivir son las formas con las que se expresan la necesidad de trascender, de dar a luz algo nuevo (Canda Moreno Fernando).

La creatividad es la capacidad humana de producción y contenidos mentales de cualquier tipo, la creatividad puede consistir en una actividad de la imaginación en una síntesis mental, como facultad que favorece la realización de proyectos, y la originalidad y novedad en la resolución de problemas. En el ámbito escolar la creatividad se fomenta mediante el espíritu crítico y el hábito de considerar varios puntos de vista en la solución de un problema y no como modelo escolar conformista y repetitivo. (Moreno Fernando, Diccionario Psicopedagógico, edit 2000)

Entonces podemos decir que la creatividad es una capacidad latente en todo ser humano y a toda edad, para producir algo nuevo con originalidad y espontaneidad.

“La creatividad es la combinación singular de elementos cognitivos, artísticos que llevan hacia nuevos enfoques, situaciones ya conocida. En una característica del pensamiento divergente es oposición al pensamiento convergente” (Jiménez Carlos, técnicas de estudio, edit San Marcos, 2001)

Al tratar la capacidad creadora se destacan conceptos como la curiosidad, la imaginación, el descubrimiento, la innovación; la invención y ocasionalmente uno y otro es equiparado cuando se define la creatividad como producto, los resultados del proceso están encarnados por la invención, una teoría científica, un producto mejorado, una obra literaria, una composición musical, un nuevo diseño, etc. En el estudiante consistir el descubrimiento de una relación con la naturaleza (nueva para el niño) una canción, un poema un cuento o algún dispositivo, un artefacto fuera de lo común. En el nivel más elevado se requiere de una idea creadora que sea cierta, generalizable y sorprendente cuando sea observado a la luz de lo conocido en el momento de presentar la idea.

2.2.2.1. Características de la creatividad.

Es un hecho que algunas personas son muy creativas y otras muy rutinarias. Un análisis de las características del pensamiento, puede aclarar la dinámica de la creatividad, y por qué existen diferentes grados de creatividad en las personas.

A continuación se analizará los factores o características esenciales, las cuales son descritas por (Menchen; Dadamia y Martinez, edit mercurio, 1984)

- **Fluidez:** facilidad para generar un número elevado de ideas respecto a un tema determinado. La manera de potenciarla en el campo escolar, sería, por ejemplo, pidiéndole al estudiante que relacione entre hechos, palabras, sucesos, etc.
- **Flexibilidad:** característica de la creatividad mediante la cual se transforma el proceso para alcanzar la solución del problema. Nace de la capacidad de abordar los problemas desde diferentes ángulos. Dentro del ámbito escolar se desarrollaría exigiéndole al estudiante no solo un gran número de ideas, sino diferentes de respuestas o soluciones. un ejemplo para trabajar esto sería el siguiente: damos al estudiante diferentes fotos, y alterándole el orden deberán inventar distintas historias.

- Originalidad: característica que define a la idea, proceso o producto, como algo único o diferente. producción de respuestas ingeniosas o infrecuentes. Dentro del ámbito escolar se potencia estimulando las nuevas ideas que el estudiante propone.
- Viabilidad: capacidad de producir ideas y soluciones que sean realizables para la práctica.
- Elaboración: es el nivel de detalle, desarrollo o complejidad de las ideas creativas. Para fomentarlo dentro del habla, se le presentan al estudiante ilustraciones de historias con dibujos en los que tenga que percatarse de los detalles.

Los tres primeros factores: fluidez, flexibilidad y originalidad son funciones del pensamiento divergente o lateral, que actúan como un explorador que va a la aventura. Es el que no se paraliza con una única respuesta ante un problema, es la libre asociación de ideas e imágenes, es la reestructuración de lo conocido de un modo nuevo. En definitiva, provoca la creatividad.

2.2.2.2. Creatividad en el aula:

A pesar que puede ser difícil identificar a los estudiantes creativos (en ocasiones difíciles de manejar) vale la pena impulsar la creatividad, ciertamente la gran cantidad de problemas sociales, ambientales y económicos que enfrentan nuestra sociedad requiere soluciones creativas.

2.2.2.2.1. ¿Cómo pueden afrontar los profesores el pensamiento creativo?

Quizá el paso más importante que los profesores puedan dar para afrontar la creatividad es asegurarse que los estudiantes sean creativos.

Los individuos que fundamentalmente hacen descubrimientos creativos desde sus primeros días tienden a ser exploradores e innovadores desordenados. Con frecuencia esta aventura se interpreta como insubordinación aunque los desordenados más afortunados reciben algún tipo de alineamiento para la experimentación por parte de sus profesores y compañeros.

También es frecuente que en el trabajo diario en el salón de clase los profesores desalienten ideas creativas sin percatarse de lo que hacen los estudiante. Los profesores están en una posición excelente para fomentar o desalentar la creatividad a través de su aceptación o rechazo de lo inusual o imaginativo.

2.2.2.3. Educación y creatividad.

La creatividad es una capacidad muy importante para poder llegar a las conclusiones nuevas y resolver problemas en una forma original. Es así que toda creatividad consta de actitudes, fuerza, talentos que se tratan de determinar por medios de nociones complejas, tales como la intuición, la imaginación, la inspiración, riqueza de ideas, inventivas, originalidad, como pensamiento productivo solución de problemas e imaginación creadora.

Se podría decir que un ser creativo es aquel que se preocupa por buscar información, la procesa, la transforma y la aplica adecuadamente a su realidad para producir algo que resulte novedoso. Entonces lo que diga, lo que proyecte será algo diferente de todos los demás, tan nuevo y tan diferente como es cada sujeto. De tal manera que la creatividad del niño se da de manera espontánea e innata; el ser humano tiene la necesidad vital de crear formas que expresen sus sentimientos ya sea de manera concreta o abstracta; todos los niños son potencialmente creadores sin embargo se necesita que la creación sea liberada y cultivada. Es por eso que la creatividad del niño debe ser estimulada y respetada.

2.2.2.4. El niño y el maestro creativo- sus comportamientos

Para estimular la creatividad un profesor debe poseer las características, actitudes, conocimientos y controles de comportamiento esenciales que le permita crear una situación de aprendizaje total. El maestro debe enfocarse hacia experiencias que contribuyan al desarrollo de los rasgos característicos del niño creativo y poner al relieve las condiciones bajo las cuales el aprendizaje y la enseñanza proporcionan los conocimientos y comprensión. Solo cuando los maestros comprendan los principios creativos podrán experimentar el placer de la expresión creativa y descubrir nuevos métodos para liberar la creatividad ayudando al niño a alcanzar su potencial creativo.

“El maestro creativo estimula a los niños para que investiguen descubran y experimenten recompensándoles y alimentándoles su creatividad inventiva y espontánea.”
(de la Torre Saturdino, creatividad aplicada, p.14)

El maestro creativo establece una relación humana y calidad con cada uno de los niños a los que enseña, ayuda al niño a descubrir caminos por lo que pueda conseguir buenos resultados tanto en la expresión creativa como en lo académico, para descubrir los

intereses de los niños es importante escucharlos, comprender sus problemas, responder a sus preguntas y ayudarlos a encontrar soluciones.

Todos los niños son creativos por naturaleza, en cada uno de ellos hay un resorte de creatividad, potencial que se espera sea activado y alimentado. Los niños se enriquecen en un clima de seguridad psicológica y libertad, sin embargo necesitan ayuda para seleccionar los medios apropiados para sus ideas y necesidades del desarrollo y su capacidad de manipulación.

Necesitan también un ambiente en el que reciban alimentos, seguridad y libertad responsable. Los niños cuando son respetados, son animados a crear y se sienten libres para expresar sus sentimientos, pero si por el contrario se les niega las oportunidades de crear, su auto imagen disminuye.

Se debe fomentar la confianza del niño en sí mismo y la voluntad de expresarse mediante cualquier medio creativo. En un ambiente en el que el niño se sienta seguro de revelar una parte de sí mismo a los demás, crece con confianza y el deseo de compartir sus ideas y productos.

El profesor está capacitado para seleccionar la motivación apropiada para cada estudiante, conoce la importancia de establecer una buena relación con los niños retraídos en particular, reconoce la interrelación esencial que tiene el estudiante con el profesor para poder expresar la suficiente confianza en sí mismo que le permita ser creativo.

2.2.2.5. Como fomentar la creatividad en el aula.

Es necesario que los profesores procuren en la medida de lo posible fomentar la creatividad en el aula sea cual fuese el curso que desarrolle

(Carlos Jiménez, técnicas de estudio, edit San Marcos, 2001) brinda algunas recomendaciones para tener una mejor tendencia creativa.

- Procurar no limitar aquellos que los estudiantes puedan experimentar
- Ayudar a explicar principios o nuevas situaciones.
- Responder preguntas e ideas poco comunes
- Ofrecer oportunidades para el aprendizaje auto iniciado y valorarlo adecuadamente
- Reducir la presión, ofrecer periodos de practica o aprendizaje no evaluado
- Brindar el tiempo necesario para la reflexión

- Respetar las diferencias individuales
- Solicitar ideas creativas
- Usar técnicas para fomentar la creatividad

2.2.2.6. Manifestaciones de la creatividad en las diferentes etapas educativas.

2.2.2.6.1. Primera infancia o edad escolar.

Muchos estudios han negado la posibilidad de que los niños puedan tener pensamiento productivo (producir algo a partir de lo conocido y recordado) lo cual ha llevado a sobreestimar la receptividad del niño. Este concepto erróneo tiende a exagerar la importancia de promocionar un ambiente comprensivo y a estimular la memorización y la repetición en perjuicio de la solución de problemas, del pensamiento creador y de la toma de decisiones.

La confusión sobre la capacidad de los niños para pensar en forma creadora ha aumentado por la tendencia de los investigadores a limitar excesivamente la gama de sus observaciones de las manifestaciones creativas. No es posible estudiar todos los recursos del pensamiento creador infantil mediante observaciones o test en un terreno único y el mismo test o tipo de observación puede no ser igualmente válido o adecuado para todas las edades y etapas educativas, se podría encontrar los comienzos del pensamiento creador en las actividades manipulativas, exploratorias y experimentales del infante y en el uso de expresiones táctiles y gestos de personas, etc.

2.2.2.6.2. Los años de la escuela primaria.

Hay muchas manifestaciones de la creatividad durante los años de la escuela primaria, pero las que han recibido mayor atención han sido las actividades literarias y artísticas creativas.

Ahora se está dando una nueva importancia al valor literario y artístico infantil y descubriendo que los niños pueden ser creativos en otras muchas formas que también son importantes. Por lo general, los educadores del pasado consideraban que los estudiantes de la escuela primaria e inclusive de la secundaria, no tenían capacidad para el pensamiento científico creativo. Por esta razón la introducción de la ciencia en los programas de estudios se postergaban hasta hace poco, para hacerlo en la escuela Superior e inclusive entonces era presentada como un cuerpo de conocimiento acumulado que debía ser

transmitido por autoridad, pero no es enseñada como una forma de pensar o una cadena de descubrimiento e investigaciones.

2.2.2.7. Creatividad y desarrollo humano.

La acción creadora orienta al hombre, proporcionando continuidad a su existencia, según Goethe:

El ser humano solo llega a su plena realización cuando ha desarrollado al máximo sus potencialidades. Siendo la creatividad la cualidad más propia y específica del ser humano, parece suponer que su pleno desarrollo pasa irremediabilmente por la potenciación de dicha cualidad

La sociabilidad comunicabilidad, educabilidad, e intelectualidad son algunos de los rasgos que han contribuido a definir la naturaleza humana. Rasgos muy adecuados para una visión estética y ontológica de la realidad en la que predominaba el ser sobre el devenir. (Goethe)

Hoy hemos de apoyarnos en la creatividad si queremos interpretar de forma aceptable la celeridad de los cambios sociales, culturales y políticos. Constatamos que el cambio es un fenómeno inherente a nuestra sociedad. El cambio constituye una categoría fundamental de conocimiento.

2.2.2.8. La creatividad como forma de vida.

El termino creatividad ha sido estudiado por psicólogos y otros especialistas. En los diferentes talleres que se trabaja con maestros, educadores y padres de familia, se ha dedicado siempre un tiempo a este “ponerse de acuerdo” sobre frases como:

Creatividad es hacer algo nuevo, creatividad es transformar los elementos, creatividad es inventar, crear es ser original, se ha conocido al hablar de creatividad definiéndola en términos de acción (inventar, ser transformada) y es que el termino en si es dinámico, está siempre en movimiento y por lo tanto se encuentra en constante cambio (Rogers Carl, el proceso de convertirse en persona, p. 302-303)

Al mismo tiempo, al hablar en términos de acción, estamos suponiendo que esta será realizada por alguien o algo, pues los actos creativos de una persona dependen de su capacidad creadora, o sea de su potencial creativo.

Los psicólogos y pedagogos de varias corrientes educativas y filosóficas coinciden, al referirse a la exigencia de un potencial creativo innato, en que este es un don cuyo desarrollo dependerá de las oportunidades que se le brinden para crecer.

El potencial creativo se puede darse de la misma manera en una ama de casa que está inventando una salsa, que un músico que al componer una sinfonía o un pintor al realizar un cuadro; los tres están empleando su potencial creativo y lo aplican con la misma intensidad; pero también, cuando alguien inventa métodos de tortura o cuando se buscan otras estrategias para la guerra, se aplica el potencial creativo (Rogers Carl, el proceso de convertirse en persona, p. 304)

Según este autor, hay dos formas de manifestar este potencial en forma positiva o negativa para la sociedad.

Es responsabilidad de padres y educadores propiciar el desarrollo del potencial creativo de sus hijos y alumnos, encauzarlo para que se manifieste en la sociedad.

En síntesis, si se entiende que al hablar de creatividad se está hablando también del potencial creativo, para desarrollar este potencial se puede recurrir a las habilidades del hemisferio cerebral derecho; y evocar el estado de ánimo especial en el que estamos al uso más uno u otro hemisferio se sabe que la creatividad no es privilegio de grandes artistas y se entendida también que no se trata de pintar bonito o de hacer manualidades sino que se trata de rescatar un proceso, aquel que se da en las personas cuando bailan, pintan o dibujan, sin importar el resultado concreto de la pintura, baile y el dibujo (esto solo importa a quien lo ejecuta pues al ser estas manifestaciones del ser, son auto evaluables).

Definitivamente creemos que el potencial creativo es un excelente recurso para la humanidad y debemos aprovecharlo si queremos un mundo mejor y más equilibrado, donde se pueda convivir pacíficamente, hagamos de la creatividad una forma de vida.

2.2.2.9. Niveles de creatividad.

Alfred Edward Taylor distingue cinco formas de creatividad:

- **Nivel expresivo:** se relaciona con el descubrimiento de nuevas formas para expresar sentimientos, por ejemplo los dibujos de los niños les sirven de comunicación consigo mismo y con el ambiente.
- **Nivel productivo:** en él se incrementa la técnica de ejecución y existe mayor preocupación por el número, que por la forma y el concepto.
- **Nivel inventivo:** en él se encuentra una mayor dosis de invención y capacidad para descubrir nuevas realidades, además exige flexibilidad percepción para poder

detectar nuevas realidades, es válido tanto en el campo de la ciencia como en el del arte.

- **Nivel innovador:** en este nivel interviene la originalidad.
- **Nivel emergente:** es el que define al talento o al genio; en este nivel no se producen modificaciones de principios antiguos si no que supone la creación de principios nuevos.

Es preciso darse cuenta que los niños de hoy, vienen enfrentándose a diferentes cambios. Por ello se les debe preparar para un mundo competitivo en el que su capacidad creadora puede funcionar al nivel de las exigencias de la escuela.

2.2.2.10. Características de las personas creativas.

La creatividad como rama de la psicología moderna viene ganando cada vez más adeptos. Esta ciencia se dedica hoy en día al estudio de cuatro aspectos fundamentales: personas, procesos, productos y ambientes creativos, según los estudios generalmente las personas creativas se distinguen por rasgos esenciales de personalidad.

- **Logran desarrollar fluidez;** un gran número de ideas antes de llegar a identificarse con la solución a un problema específico.
- **Son flexibles;** en la aproximación a los problemas, esto quiere decir que son capaces de mirar el problema desde múltiples ángulos y punto de vista.
- **Logran redefinir sus problemas;** para llegar a múltiples versiones del mismo antes de darle soluciones concretas.
- **Buscan la originalidad;** entendida como una íntima necesidad de distinguirse de los demás.
- **Su motivación es intrínseca;** lo que quiere decir no dependen de ambientes o estímulos externos
- **Son tolerables a la ambigüedad;** lo que equivale a decir que son capaces de sentirse cómodos trabajando en varios campos o disciplinas a la vez.

2.2.2.11. La estética y la creatividad en la educación.

La pedagogía se ha debatido tradicionalmente entre dos corrientes de pensamientos que propugnan conceptos de la educación aparentemente antinómicos y cuya formulación se puede establecer en los siguiente términos ¿la educación ha de tener como meta final la

formación de la personalidad del ser humano o por el contrario, ha de preparar a este para la vida?

La teoría personalista pone énfasis en el ser y la teoría utilitarista o pragmatista, con una clara inclinación por el saber hacer, han contado con numerosos seguidores y han corrido con una suerte diversa a lo largo de la historia de la educación. Sócrates defendió con su propia vida, la libertad y la independencia de la personalidad humana. El filósofo ateniense inauguró con su magisterio una lista interminable de pedagogos, que en toda época y lugar han antepuesto los valores del espíritu a cualquier otra consideración, basta tan solo recordar la defensa que Rousseau y Pestalozzi hacen del derecho del niño una armoniosa formación de personalidad.

Una concepción de esta naturaleza ha valorado siempre la inclusión de las disciplinas artísticas en los planes de estudio de la infancia y de la juventud convencidos de su virtualidad formativa, sobre todo como medios de educación moral y estética. Por ello, se entiende que la Grecia Clásica preocupada de formar en el hombre un ideal de belleza y de desarrollo con sentido ético concediera un lugar preeminente a la educación artística.

Como reacción a esta interpretación personalista de la educación surge aquella otra que defiende la conveniencia de preparar al educando para que sea capaz de responder a las exigencias que el medio sociocultural y económico en la que vive.

La UNESCO emitió un informe con el título “aprender a ser” en el que se recogen las siguientes recomendaciones relativas a la educación artística

La experiencia artística: en el orden de producción de las formas y del goce estético, es junto con la experiencia científica, uno de los caminos que conducen a la percepción del mundo en su eterna novedad tan necesario como la educación artística clave para el desarrollo de la creatividad en el individuo, la capacidad de pensar con fluidez es desarrollar los poderes de la imaginación, que es uno de los grandes resortes de la invención científica, así como la fuente de creación artística.

Desde el punto de vista de la educación: lo que cuenta no es solo el resultado tangible de las actividades artísticas, sino también las disposiciones del espíritu y del corazón que ellas suscitan. El interés por lo bello, la capacidad de percibirlo y de integrarlo es una de las exigencias fundamentales de la persona. Sin embargo, la

educación artística podría y debería asumir otra función que hasta el momento es receptiva. En la sociedad actual, en la que el tecnicismo predomina por encima de otros aspectos relacionados con la expresión estética imponiendo una visión en el ámbito educativo de tipo más bien intelectualista, en un mundo bajo el signo de lo útil, en las últimas décadas se ha empezado a dar más importancia a la educación artística, que si bien hace unos años se consideraba un lujo que ornamentaba y embellecía la vida, en la actualidad se contempla como una de las necesidades vitales que la educación debe fomentar y extender al mayor número posible de personas. Es a través del mundo sensorial, por el que el niño comienza a disponer de su propio cuerpo y progresivamente conquistar el mundo que lo rodea

A este respecto considera Mouroux que el conocimiento exige percepciones correctas, pero no es un órgano concreto el que ha de perfeccionar, si no que el niño debe descubrir su propio cuerpo y conquistarlo como suyo “el niño construye la imagen de su cuerpo y toma conciencia de sí mismo en la medida en que la construye”

Como afirman las últimas corrientes psicopedagógicas; el desarrollo integral del niño viene determinado por un equilibrio en la maduración de factores afectivos, emocionales e intelectuales, desde este punto de vista el arte contribuye al enriquecimiento del ser humano a través de diversas aportaciones como:

- En el proceso de maduración de la personalidad
- Como factor de integración y socialización
- En el desarrollo de la sensibilidad
- Como vehículo de expresión oral y escrita
- En el desarrollo de la creatividad

En consecuencia la Educación Artística no es simplemente un apartado más de la educación general, si no que forma parte de esta educación. Ahora bien, el sentido y el propósito de la Educación Artística no es una actividad para la satisfacción privada o pública, sino que debe contemplarse en relación con el desarrollo del pensamiento, como afirma K Swanwick “la educación no se reduce a la simple posesión de experiencias o adquisición de un repertorio de destreza, está en relación con el desarrollo de la comprensión de la intuición y de las cualidades de la mente”. La Educación Artística es clave para el desarrollo de la creatividad.

La estética es la ciencia de la belleza que rige y gobierna la fantasía, el hombre posee una facultad creadora e imaginativa que conduce a hacer surgir nuevas formas, estimulando su maravilloso don de la fantasía. Su sentido estético le lleva a percibir la belleza a través de las formas, los colores, las palabras y los sonidos. La estética de la creatividad se sitúa en una posición decisiva en el desarrollo de la cultura actual.

El Sistema Educativo prepara a los niños y adolescentes sin duda alguna, para el desarrollo de sus facultades artísticas, al igual que la formación corporal se consigue mediante un progresivo ejercicio físico proporcionado, que abarca la educación inicial, primaria y secundaria, el desarrollo de la creatividad debe cuidarse con esmero desde la iniciación de los estudios en la infancia y continuidad hasta la juventud.

2.2.2.12. Creatividad según Ken Robinson.

Todos poseemos un talento, todos tenemos la capacidad de ser creativos y la mayoría vivimos sin saberlo, convencidos muchas veces de que el creativo es aquel que sabe componer melodías o escribir un poema, Ken Robinson reclama la necesidad de que en nuestra sociedad exista entornos donde cada uno pueda encontrar la inspiración necesaria para desarrollar su creatividad.

Probablemente lo que sugiere es que no solamente debiéramos cambiar el Sistema Educativo sino también las personas, el Sistema Educativo tiene que ser muy distinto y no solamente asimilar más contenidos académicos en el cerebro, ahora que significa esto ¿las personas no son creativas por naturaleza? O ¿son creativas, son distintas o tienen que elegir serlo o no serlo? “Escuelas creativas, la revolución popular que está transformando la educación” (Ken Robinson 2015)

2.2.2.12.1. ¿Cuáles son los secretos para ser creativo?

Antes de responder déjame que añada algo sobre los retos a los que nos enfrentamos y que en mi opinión nos fuerzan a pensar de un modo distinto sobre la creatividad, hay dos grandes fuerzas la tecnología y la demografía, y ahora la población ya no solamente se mantiene sino que crece exponencialmente. por el camino evidentemente hemos dañado el medio ambiente y hemos destruido muchas otras especies, todo esto no lo apunto ideológicamente es una mera constatación científica, hemos creado problemas sin precedentes y no lo digo porque sea alarmista, pero me preocupa que no se hable suficiente de estos temas, resulta que irónicamente el motivo por el que esto ha sucedido es por la

creatividad del ser humano hay algo en lo que somos totalmente distintos del resto de vida de la tierra y es que tenemos una imaginación muy potente, gracias a la imaginación se puede visitar el pasado y anticipar el futuro, se puede asumir el punto de vista de otra persona, estoy convencida de que ahí radica el rasgo distintivo de la inteligencia humana, la creatividad es un paso adelante, la creatividad significa poner la imaginación a trabajar, también se puede entender la creatividad como imaginación aplicada, es el proceso de tener ideas nuevas que sean valiosas.

Hemos creado nuestro mundo en un sentido literal y también hemos creado los problemas que han sobrevenido, sin embargo, podemos recrearlo, estoy convencida de ello creo que el poder de la creatividad constituye a la vez la fuente de nuestros problemas y la posible manera de solucionarlos. Que podríamos decirle a los jóvenes, a los padres, a las madres que no saben que decirle cuando sus hijos les preguntan oye mamá que debería estudiar ciencia, cine, arte, danza ¿qué les dirías Tú?. “El elemento descubrir tu pasión lo cambia todo” por ejemplo en mi caso, hay algunas cosas que me van muy bien y otras que me van mal, simplemente se me escapan no soy demasiado buena con las matemáticas, hay muchas cosas que no comprendo no se tocar ningún instrumento, carezco de la paciencia necesaria, sin embargo para otras cosas tengo confianza porque me van bien, el elemento trata de la diversidad ¿conoces la expresión verdad? Decimos que alguien está en su elemento y a lo que nos referimos es cuando uno hace algo con lo que se siente cómodo como pez en el agua.

Añadiré algo más, estar en tu elemento me parece que implica dos cosas no solamente una, en primer lugar estar en tu elemento significa que haces algo que comprendes de manera natural, para lo que tienes aptitudes, pero estar en tu elemento es más que eso porque conozco a muchas personas a las que se les ve bien en cosas que no les gusta hacer, la clave es la pasión para estar en tu elemento tiene que encantarte lo que haces, si algo te encanta si algo te apasiona y encima te va bien como decía Confucio “nunca vuelves a trabajar” por qué vives la vida que te corresponde vivir, te conviertes en tu Yo más auténtico, para mí este es el kit de la cuestión sabes que estás en tu elemento cuando se altera el sentido del tiempo, creo que al final y en esto se basa lo que digo, si replanteamos la metáfora de cómo vivimos, al final todo es energía, es tan simple como eso que es una de las grandes nociones de la física y también del budismo, la vida es simplemente energía, cuando nacemos con una chispa de vida y que cuando morimos se

extingue, no sé si va a algún otro lugar hay quienes creen que sí, pero lo que sí sabemos es que mientras respiramos y vivimos la energía es lo que nos mantiene, sin embargo la energía no es algo fijo, creo que la energía varía mucho en función de lo que hacemos, algunos mirarán tu agenda y pensarán ¿cómo lo hace? Ese ritmo acabaría conmigo, pero tu obtienes energía con eso te carga las pilas, otros se pasarán el día meditando y tal vez los observes y pienses ¿Cómo lo hacen? Yo me moriría de aburrimiento pero de allí es donde sacan ellos su energía así que la respuesta a un padre que quiere saber qué aconsejarle a su hijo es que lo observe primero, que no mire al mundo que lo rodea sino al niño o niña primero para ver que le inspira, que capta su atención, quienes, cuales son las cosas que le entusiasman, cuales son las cosas por las que se siente atraído o las cosas que le provocan rechazo.

Los seres humanos somos únicos, somos capaces de componer canciones, describir novelas, de rodar películas, de crear, de inventar nuevas vidas, de soñar ciudades, edificios de hecho vivimos en un planeta completamente imaginario en el que todo lo que nos rodea incluso la ropa que llevamos o lo que comemos no es más que el producto final de una idea que surgió de la mente de alguien. Existimos por que imaginamos y cuando desenredamos la capacidad de imaginar de nuestras neuronas y la ponemos a trabajar somos capaces de crear de avanzar de tirar adelante nuevos proyectos, de resolver un problema, de afrontar nuevos retos aunque a veces nos equivoquemos porque tropezar a menudo nos conduce a una buena idea; todos tenemos la capacidad de imaginar y de crear lo que pasa es que la tenemos que desarrollar hemos de aprender a ser creativos de la misma forma que tenemos que aprender a leer y para ello existe.

“Escuelas creativas, la revolución popular que está transformando la educación”
(Ken Robinson 2015)

2.2.2.12.2. Cuatro ingredientes básicos para ser creativos.

Para empezar debemos saber escoger bien aquello que nos motiva, nuestro elemento. Para los surfistas es el surf, se dedican a él con verdadera pasión que es el segundo elemento que conforma la creatividad, porque la creatividad es pasión y la pasión es el motor que mueve nuestras vidas y el mundo en el que viven está completamente entregado a este deporte necesitan practicar y practicar, esforzarse, también disciplina para ir mejorando y controlando su técnica para domar las olas y por último tienen que arriesgar

y lanzarse aunque en ocasiones salga mal, porque tras caer muchas veces saben que lo conseguirán y acaso no es eso la creatividad.

Ejemplo de un niño que descubrió que podía andar con las manos, subir y bajar escaleras con toda facilidad como si estuviera de pie y su madre propuso que ingresara a un gimnasio y al ingresar el niño imaginó que estaba en Disneylandia había trapecios, trampolines y añadió que era embriagador

Hay dos cosas que quería decir al respecto, la primera es que la madre de Bart cuando su hijo tenía ocho años le podría haber dicho a Bart basta ya del numerito de las manos, deja de hacerlo, dedícate a lo que tienes que hacer deja de jugar, basta concéntrate en tus deberes y acábalos pero no lo hizo, porque se dio cuenta que ahí había algo que para él era algo importante que formaba parte de quien era, los niños lanzan estas señales todo el tiempo. Lo segundo que quiero apuntar es que aunque la madre de Bart le animó, jamás podía haber anticipado la vida que tendría (ganar medallas olímpicas) no lo sabía porque la vida no funciona así, la vida es orgánica y creativa creas tu vida a partir de tu imaginación, de tu temperamento y de las oportunidades que generas las que aprovechas y las que dejas pasar, estar vivo a mi opinión es un proceso creativo y como en todas las formas de vida si puedes crear tu vida puedes recrearla.

Por tanto lo primero realmente es elegir adecuadamente el medio, el elemento y luego conectar con la pasión que siento cuando estoy en este elemento, cuál sería el segundo secreto de la creatividad, mencionar en algún lugar la capacidad de control ¿controlar tu profesión? ¿Controlar tu vida?

La creatividad es un proceso muy práctico hay muchas nociones falsas sobre la creatividad una de ellas es que todo se basa en dejarse ir que ser creativos es hacer cualquier cosa que se te pasa por la cabeza, yo defino la creatividad como el proceso de tener ideas originales que aporten valor, para ser creativo hay que hacer algo y esto significa que hay que trabajar con algo, se puede ser creativo con cualquier cosa, puede ser un matemático muy creativo y también puedes ser un químico creativo, un entrevistador creativo, un profesor creativo, un académico creativo ,un músico creativo puede ser creativo con cualquier cosa que implique inteligencia pero para ser creativo hay que poder con el tiempo controlar los materiales con los que trabajas. Para obtener los efectos que te interesan y seguir el camino que te trases.

Por ultimo ¿cuál es el último secreto para ser creativo? lo que me interesa es convertir la creatividad en algo central no solamente para la educación sino también para nuestra vida y nuestra manera de hacer negocios, mi opinión es que todo el mundo tiene facultades creativas y que se pueden desarrollar, pienso que decir que no eres creativo es como cuando alguien dice que no sabe leer, cuando alguien dice eso no entendemos que sea incapaz de leer y escribir sino que pensamos que lo que nos está diciendo es que no aprendió a hacerlo todavía que todavía no ha estudiado lo necesario que nadie se lo ha enseñado, yo creo que sucede lo mismo con la creatividad, cuando alguien dice que no es creativo simplemente significa que no ha estudiado lo que corresponde y que no lo ha practicado, a veces se cree que la creatividad se limita a las personas especiales y no es así.

La tercera idea errónea es que no se puede hacer nada al respecto, yo digo que se pueden hacer muchísimas cosas se puede enseñar a la gente a ser más creativa y deberíamos hacerlo en la escuela en el mundo empresarial y en nuestra vida cotidiana. Ejemplo un hombre Harry Croton ganó el nobel de química y le preguntaron cuántos de tus experimentos fallan y su respuesta fue la mayoría más del 90% ,sin embargo, añadió lo siguiente fallar no es la palabra en ciencia no se considera un fracaso estas descubriendo lo que no funciona y no se puede descubrir lo que sí que funciona hasta que exploras muchas posibilidades que no salen bien, también le preguntaron por cierto por que además es diseñador profesional cuales eran las diferencias según su experiencia entre los procesos creativos de la ciencia ,en el arte , en el laboratorio , en el estudio y dijo, que no hay ninguna diferencia es exactamente el mismo proceso hipótesis y pruebas solamente el resultado es diferente, así que hay está la segunda parte de ser creativo tiene que ver con lanzar hipótesis, probar cosas, hacer bocetos, explorar posibilidades, pero la segunda parte consiste en ser crítico hacer juicios sobre los resultados y plantearse bien lo que busca, es un proceso constante para darle forma y moldearlo y cuando comprendamos que ser creativo es un proceso material para el que hay que adquirir destreza y practica podremos enseñarlo me parece que deberíamos enseñarlo tan meticulosamente como enseñamos a leer o enseñamos matemáticas y no solamente las disciplinas artísticas sino las ciencias y en las humanidades.

No basta con detectar o descubrir cuál es nuestro elemento donde nos encontramos bien donde nos sentimos sosegados y al mismo tiempo con el cerebro despierto, hace falta además meterle pasión, la pasión que ponen los surfistas en controlar su elemento en

controlar su medio y en España y en muchos países a veces lo que olvidamos es la necesidad de esta disciplina de este esfuerzo para controlar el elemento que uno ha descubierto como lo que le importa lo que le interesa.

“Escuelas creativas, la revolución popular que está transformando la educación”
(Ken Robinson 2015)

2.2.2.13. El proceso creativo en el arte.

El proceso creativo tiene componentes que intervienen en la creación de la obra de arte, en el gráfico se inicia el proceso con el artista, quien tiene la responsabilidad y de quien nace, en su pensamiento, el primer original de la obra de arte. Es el primer momento donde el artista es impulsado a crear, (“En esta dirección, el hombre siente el impulso de crear, que también es una tendencia a participar en una esfera más allá del ego” – Phillipp Lersch *La Estructura de la personalidad*” Barcelona 1974, pág. 161). Un impulso en su pensamiento, en sus sentimientos, que desembocan en la imaginación, donde el artista puede visualizar la Obra de Arte imaginada. “En la alegría de crear se disuelve la conciencia de la propia persona que se diluye en otro y en otros”. (A.Carrell, *La Incógnita del Hombre*, Barcelona 1952).

El proceso creativo contiene un mensaje dado, y al artista, como comunicador social por excelencia, le toca esa tarea. En el proceso han intervenido causas cognitivas y afectivas. Para que la obra de arte sea una realidad, esta, está condicionada en primer lugar (momento) al gusto del artista, Lionello Venturi, en su libro “Historia de la Crítica del Arte” Barcelona 1982, nos da la siguiente definición: “... que entiendo por gusto el conjunto de las preferencias, en el mundo del arte, de un artista o de un grupo de artistas” ... de ahí deducía “En este sentido el gusto une a los artistas de un periodo histórico, escuela o tendencia, como se quiera denominar, y es el camino por el que conviene pasar para llegar a entender el arte individual”. El gusto del artista va a delinear como se va a comunicar esta idea. Ahí está su alma. “... existe también una acción de lo anímico sobre lo corporal «porque el curso de las funciones orgánicas puede ser esencialmente modificado por los influjos anímicos, especialmente afectivos»”, – Phillipp Lersch *La Estructura de la personalidad*” Barcelona 1974, pág. 88).

En segundo lugar (momento) el proceso creativo está condicionado a su voluntad, la voluntad pertenece a la estructura superior de la personalidad del artista, esta responde al impulso anímico creador en su yo, consciente y firme en su deseo de crear. Phillipp Lersch

en su obra citada en pág. 447 nos dice: "... En el pensamiento y en la voluntad se percibe el Yo como punto de partida de los procesos anímicos, Merced a la voluntad el hombre se siente, como dijimos, centro consciente unitario del Yo, no impulsado y gobernado de un modo práctico, sino dirigiendo activamente: no como movido, sino como moviente". Esto nos hace ver que un proceso voluntario tiene su motivación en un impulso anímico (alma) el cual se define como INSPIRACIÓN, ese impulso anímico (esa inspiración) es la que motiva la voluntad referida al Yo como punto de partida, que está denotando la originalidad de la obra de arte. La relación Yo–Originalidad es una de las condiciones necesarias para definir lo que es obra de arte.

Entonces nos preguntamos: ¿Y por qué el gusto antes de la voluntad? Porque la voluntad necesita del gusto para poder dar el paso al segundo momento de la creatividad. Esto lo refiere también Phillip Lersch en su obra citada en la pág. 448, "... Pero esta [la voluntad] necesita, para llevar a cabo esta tarea, la colaboración de aquellos procesos anímicos que hemos reunido bajo el concepto de aprehensión intelectual".

El siguiente paso es la codificación: denotación y connotación semiótica, la creación de los signos y su significado, su relación, aquí se estructura el mensaje en el medio elegido al gusto y voluntad del artista: color, volumen, trama, etc. Este es el segundo momento de la creación, el momento en el cual el original imaginado es convertido en "objeto de arte", lo cual lo define como mensaje objeto. Para esto el artista elegirá codificar su mensaje en una categoría estética, lo cual es muy importante porque la elección de la categoría va a darle al mensaje un valor afectivo que va a surgir desde sus sentimientos y deseos de hacerlo de manera muy personal. Hay que resaltar que el resultado puede crear conflicto cognitivo y afectivo en el espectador. La voluntad del artista tiene una tremenda influencia para llevar a cabo esta decisión.

El tercer momento se denomina momento estético, en la que surge la experiencia estética, que involucra al espectador. Recordemos que en una obra visual de arte se ve globalmente todo de una mirada, lo denotativo y lo connotativo.

El espectador va a vivir una experiencia estética, va a sumirse en un tiempo (momento estético) en una íntima relación con la obra de arte, a esto se denomina contemplación estética. En la obra de arte están la representación, el simbolismo y la expresión del artista. Por lo tanto existirá una presión sobre la obra de arte para la decodificación del mensaje, para la comprensión semántica, sintáctica y pragmática del

mensaje. El espectador tendrá una sensación de placer (goce) estético, y por lo que la separación en el subjetivismo de sus propios intereses es importante. "...Por último estamos capacitados para definir al deleite estético en general como el goce en la contemplación desinteresada de un objeto puramente concreto" (Immanuel Kant).

Esta contemplación será la que decodifique la obra de arte en el pensamiento del espectador, por estar el mensaje involucrado con una categoría estética, afectará los sentimientos, que desembocarán en emociones o conmociones que sufrirá, y los condicionará a su gusto personal, habrá una presión sobre el sujeto y esta conducirá al espectador a un juicio estético sobre lo que debe ser; generando conocimiento en el espectador. Su cultura ayudará en este aspecto, caso contrario, distorsionará el mensaje en una aprehensión equivocada y el resultado será un conocimiento distorsionado del mensaje objeto de arte.

Publicado en la revista de Arte y Cultura "Contrastes" de la Escuela Superior Autónoma de Bellas Artes "Diego Quispe Tito" del Cusco, 2012 Año 2 N° 2 págs. 24 al 25

2.2.2.14. La educación artística.

La educación artística estuvo largo tiempo postergada de nuestras aulas la razón de esa falta de interés está en una concepción de la educación marcadamente intelectualista y de signo pragmático como la que ha caracterizado a la pedagogía tradicional hasta la década de los años setenta las disciplinas artísticas se consideraban todas ellas como distractoras y de valor puramente ornamental.

En el momento actual, gracias a una concepción integral de la educación donde las distintas facultades de la personalidad se hallan representadas las asignaturas escolares se valoran según su virtualidad y su capacidad de desenvolvimiento de la personalidad infantil, y no ya solo por la comunicación de un conjunto de conocimientos juzgados de primera necesidad en la vida.

A consecuencia de este cambio de criterio sobre lo que debe de ser el proceso educativo, las materias dejan de tener ese carácter circunstancial para ocupar el lugar que les corresponde en el programa escolar y que durante tanto tiempo se les había negado.

Los niños, a través de estas tres manifestaciones artística, desarrollan los contenidos de su experiencia, de su pensamiento y de su fantasía constituyen tres tipos de lenguaje que se interrelacionen y enriquecen entre si y a su vez con el lenguaje verbal.

La educación primera debe potenciar el desarrollo de las capacidades que constituyen la base de dos procesos básicos el de la expresión de sentimientos e ideas y de la percepción de representación plásticas, musicales. Ambos aspectos se encuentran totalmente relacionados pudiéndose conjugar en la elaboración del proceso artístico el alumno debe adquirir el dominio progresivo, experimentando con los diferentes elementos que se les puede brindar a través de las formas de arte mencionadas, siendo un elemento activo tanto en la percepción o interpretación, como en la expresión, elaboración o uso de las formas de representación artística.

Es necesario que en esta etapa estos procesos se fundamentar en la realización de experiencia, personales, vivencias lúdicas y gratificantes con el fin de despertar el interés y desarrollar la imaginación creadora de los escolares.

En conclusión la educación artística es clave para el desarrollo de la creatividad concreta. En un sentido más amplio, la educación artística tiene por objeto principal el cultivo de la belleza ¿Cuál serían los objetivos generales de la educación?, la respuesta a eso se puede resumir en unas bellas palabras de la pedagogía argentina M. Elena Gonzales “ contribuir al logro de los valores éticos y estéticos y al embellecimientos de la vida, proceso que debe comenzar precisamente en el niño, para que sean luego en el hombre donde se recojan los frutos del ideal pedagógico ”

2.2.2.15. Tendencias naif.

La denominación **naif** (del francés *naïf*, 'ingenuo') se aplica a la corriente artística caracterizada por la ingenuidad y espontaneidad, el autodidactismo de los artistas, los colores brillantes y contrastados y la perspectiva acientífica captada por intuición. En muchos aspectos, recuerda (o se inspira en) el arte infantil, muchas veces ajeno al aprendizaje académico.

Aunque el genuino naif por definición no puede tener motivos predeterminados, suelen darse (debido al ambiente cultural en que surge) temáticas relacionadas con la vida campesina, la vida familiar, las costumbres, las tradiciones y la religión, representados siempre con gran imaginación y vivacidad con escasa técnica

Según la Real Academia de la lengua define “Naif como un estilo pictórico caracterizado por la deliberada ingenuidad, tanto en la representación de la realidad como en los colores empleados”

Es aquel que desarrollaron grupo de artistas al que denominaron naifs o aficionados por el hecho de que no se dedican a la pintura, dibujo. Como actividad principal, sino al margen de sus respectivas ocupaciones profesionales como es el caso de los niños y adolescentes. Que no tienen una formación académica constante por la ejecución del dibujo, en todos los casos son creadores autodidactas.

2.2.3. Indicadores estéticos

2.2.3.1. El punto.

En la investigación los adolescentes van a crear obras estéticas, utilizando el punto para dar forma a las figuras, encontramos la siguiente definición del punto: “Es, sin duda, el elemento icónico más simple, cuyas propiedades son la dimensión la forma y el color siendo sus características la creación de tensión, color y contraste” (Villafañe, 2006, p. 98)

El punto, es un elemento icónico más simple para este trabajo, ya que a través de ella ubicamos un determinado elemento en un espacio como también podemos generar dirección visual.

2.2.3.2. La línea.

Es un elemento visual de primer orden Sus usos en la comunicación Visual son infinitos, como lo demuestran los paisajes urbanos que Constantemente se encuentran definidos y limitados por estructuras Lineales; o las grafías, compuestas casi exclusivamente por líneas; o los planos, esquemas, patrones de moda, lo mismo que multitud de diseños. (Villafañe justo, 2006, p. 103)

En el dibujo la línea es considerada la base estructural de una imagen, en el cual los alumnos realizaran deferentes ejercicios de aprestamiento con líneas rígidas y ondulantes.

2.2.3.3. Plano.

El plano, como elemento icónico, tiene una naturaleza absolutamente Espacial. No sólo queda ligado al espacio de la composición, sino que, además, implica otros atributos como los de superficie y bidimensionalidad, por lo que, generalmente, se representa asociado a otros elementos superficiales como el color o la textura. (Villafañe justo, 2006 p. 109).

2.2.4. Indicadores pedagógicos.

Gardner(11 de julio de 1943), Psicólogo estadounidense y profesor universitario en la universidad de Harvard más conocido por su “teoría de las Inteligencias Múltiples” (y

sus investigaciones sobre: “el arte, la creatividad y el desarrollo infantil”) nos demuestra que el ser humano posee diferentes tipos de inteligencias esta diversidad marca las potencialidades y acentos significativo de cada individuo, con fortalezas y debilidades para posibles escenarios de expansión en la inteligencia.

Gardner define las inteligencias múltiples, “construcciones científicas de utilidad potencial” (Gardner Howard, estructuras de la mente: la teoría de las Inteligencias Múltiples. Fce s.a., Colombia, 2001)

Kenn Robinson (04 de marzo de 1950), Educador, escritor y conferencista británico. Doctor por la Universidad de Londres, investigando sobre la aplicación del teatro en la educación. Robinson es considerado un experto en asuntos relacionados con la creatividad, la calidad de la enseñanza, la innovación y los recursos humanos. Debido a la relevancia de su actividad en los campos mencionados, especialmente en relación a la necesidad de incorporar clases de arte al currículum escolar, fue nombrado sir por la reina de Inglaterra, Isabel.

2.3. Glosario de términos

Creatividad.

La creatividad es un proceso muy práctico, hay muchas nociones falsas sobre la creatividad, una de ellas es que todo se basa en dejarse llevar, ser creativos es hacer cualquier cosa que se te pasa por la cabeza, yo defino la creatividad como el proceso de tener ideas originales que aporten valor, para ser creativo hay que hacer algo y esto significa que hay que trabajar con algo, se puede ser creativo con cualquier cosa, puede ser un matemático muy creativo y también puedes ser un químico creativo un entrevistador creativo un profesor creativo un académico creativo un músico creativo puede ser creativo con cualquier cosa que implique inteligencia, pero para ser creativo hay que poder con el tiempo, controlar los materiales con los que trabajas. Para obtener los efectos que te interesan y seguir el camino que te trases.

Dibujo Humorístico.

Es un género del arte que engloba una amplia gama de producción visual en la historia del hombre, que va desde la simplificación hasta la complejidad, cuya función es la recreación, diversión, entretenimiento, pero al mismo tiempo puede ser un instrumento pedagógico de transformación social.

Didáctica.

Etimológicamente, el término Didáctica procede del griego: didaktiké, didaskein, didaskalia, didaktikos, didasko. Todos estos términos tienen en común su relación con el verbo enseñar, instruir, exponer con claridad, y tecne (arte), esto es el arte de enseñar, de instruir. La didáctica es ciencia y técnica del proceso enseñanza-aprendizaje (E-A), su aporte es el conjunto de conocimientos científicos acerca de la naturaleza, causa, condiciones y las leyes a que se ajusta la Enseñanza Aprendizaje. La Didáctica requiere un gran esfuerzo reflexivo-comprensivo y la elaboración de modelos teóricos-aplicados que posibiliten la mejor interpretación de la tarea del docente y de las expectativas e intereses de los estudiantes.

Educación.

Del latín “educare” guiar, conducir, formar, instruir, la educación un proceso sociocultural de las personas a través del cual se desarrollaran capacidades físicas e intelectuales.

Enseñanza.

La enseñanza es la orientación sobre el camino que sabe seguir, se puede aplicar a acto que hacen los maestros padres y madres.

Estrategias.

Conjunto de técnicas que se emplearán para desarrollar las actividades. Por ejemplo, podemos utilizar la técnica de trabajo grupal, consulta de libros.

Humor Gráfico.

Neologismo que se usa para describir la producción de obras gráficas realizadas para la prensa en general.

CAPÍTULO III

METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN

3.1. Contexto Geográfico.

Esta investigación se desarrolló en la I. E. “Cecilia Túpac Amaru” en la ciudad del Cusco con estudiantes de diferentes sexos, entre 13 y 16 años.

Ubicación geográfica

Dirección: Calle Jose Carlos Mariategui

Distrito: Santiago

Provincia: Cusco

Región: Cusco

Área: Urbana



Figura 1: Ubicación del colegio

Fuente: Google maps

3.2. Contexto Cultural

La Institución Educativa está ubicada en una zona urbanizada y alberga estudiantes con diferentes situaciones económicas.

Vestimenta: Cuenta con uniforme y buzo escolar de color rojo.

Vivienda: La mayoría de las casas son de adobe y algunas de material noble, lo que nos indica que los estudiantes tienen un estatus social medio.

Religión: En la ciudad del Cusco predomina la religión católica por lo tanto la I.E participa en las festividades religiosas y rituales andinos practicando así el sincretismo, albergando también a alumnos que no pertenecen a la religión católica.

3.3. Población.

Se refiere al grupo o cantidad de estudiantes que se encuentran en el segundo grado de educación secundaria en dicha I.E. “Cecilia Túpac Amaru”

3.4. Muestra.

Siendo la muestra los estudiantes del segundo grado de educación secundaria sección: B de la I.E. “Cecilia Túpac Amaru” del cusco.

Muestra Inicial	Muestra final
11 estudiantes	11 estudiantes

3.5. Técnicas e instrumentos de recolección y análisis de datos

3.5.1. Primer nivel de análisis cualitativo:

Primer Nivel: Análisis e interpretación icono simbólica.

A) Instrumentos de Valoración Semiótica



TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: Mi pacman

TÉCNICA: mixta(lápiz y plumón)

DIMENSIONES: 24 x 30 cm

Instrumento de Análisis Semiótico

TÍTULO DE LA OBRA				
Mi pacman				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Humor gráfico	Pacman Cabello Ojo Marca de corte Boca Cola Nube	Se puede visualizar una imagen de un pacman con cabellos parados de color celeste con una inmensa boca y unos ojos achinados y su cola pequeña volando por el aire en su nube.	Observamos la imagen de un pacman adolescente que muestra su masculinidad con un peinado varonil y desbordante energía propia de su juventud listo para un paseo en su nube voladora que le permitirá conocer diferentes lugares	Personal, es lo que el autor manifiesta que el elemento representado es lo que el desearía tener para poder desplazarse de un lugar a otro con facilidad y rapidez.

Interpretación:

Observamos la imagen de un pacman adolescente que muestra su masculinidad con un peinado varonil y desbordante energía propia de su juventud lista para un paseo en su nube voladora que le permitirá conocer diferentes lugares. En una interpretación Personal, es lo que el autor manifiesta que el elemento representado es lo que el desearía tener para poder desplazarse de un lugar a otro con facilidad y rapidez.

Primer Nivel: Análisis e Interpretación Estética.

TÍTULO DE LA OBRA		
Mi pacman		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Contemporáneo-onírico	Es la idealización de la realidad en su concepción temática, se basa en las reminiscencias de la memoria, que, durante el proceso creativo, toman elementos cognitivos y afectivos, reales e ideales.
Técnica	Mixta(Lápiz y plumón)	Los tipos de técnica de dibujo constituyen el procedimiento a seguir según cual sea el objeto tendiente a ser representado o de acuerdo al enfoque pretendido de la ilustración en este caso se utilizó involuntariamente el lápiz técnico para la elaboración del boceto y posteriormente fue reforzado los contornos y rellenados los fondos con plumones de colores.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, plumones de color, soporte cansón, formato A-3	El lápiz técnico es recomendable por su suavidad y permite un fácil borrado, con relación al soporte se utilizó un formato no convencional es decir A-3 para una mejor resolución y se utilizó los plumones de color para generar un buen impacto.
Estilo o Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo y espontáneo, no académico.

B) Instrumentos de Valoración Semiótica.

TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: Pilar

TÉCNICA: mixta (lápiz y plumón)

DIMENSIONES: 24x30 cm

Instrumento de Análisis Semiótico.

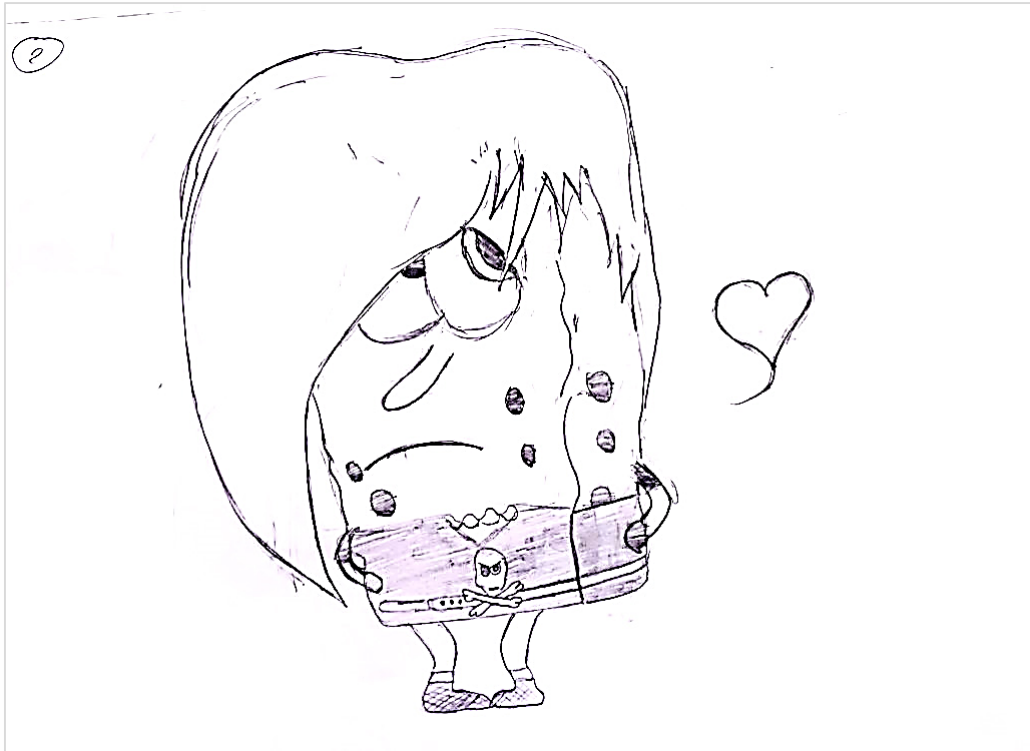
TÍTULO DE LA OBRA				
Pilar				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Humor gráfico	Una mujer adolescente Lentes Cabello Pecas	Se visualiza una imagen de una adolescente posando con timidez, con unos lentes redondos un peinado que va con la forma de su cara en un fondo blanco Iluminada con luz natural.	Observamos la imagen de una estudiante adolescente, que muestra su felicidad, inocencia y timidez de la edad posando para una fotografía en un fondo blanco e iluminada con luz natural que favorece su belleza.	Personal, en la que la autora manifiesta que el personaje representado es lo que ella no quisiera ser; para poder ser más sociable y así poder cumplir su sueños que desea y que su timidez muchas veces se lo impiden.

Interpretación:

Observamos la imagen de una estudiante adolescente, que muestra su felicidad, inocencia y timidez de la edad posando para una fotografía en un fondo blanco e iluminada con luz natural que favorece su belleza. En una interpretación Personal, en la que la autora manifiesta que el personaje representado es lo que ella no quisiera ser para poder ser más sociable y así poder cumplir sueños que desea y que su timidez muchas veces se lo impiden.

Primer Nivel: Análisis e Interpretación Estética.

TÍTULO DE LA OBRA		
Pilar		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Retrato Mujeres	<p>El retrato muestra la realidad de una adolescente que expresa un carácter soñar, jovial, inocente. En una actitud de posar su rostro muy femeninamente y se presenta de frente mirando al espectador con timidez una actitud pocas veces utilizada por las adolescentes.</p> <p>Los lentes que guarda la belleza de sus ojos y así mismo sus mejillas llena de pecas denotan la delicadeza de su piel.</p>
Técnica	Mixta (lápiz y plumón)	<p>Los tipos de técnica de dibujo constituyen el procedimiento a seguir según cual sea el objeto tendiente a ser representado o de acuerdo al enfoque pretendido de la ilustración en este caso se utilizó involuntariamente el lápiz técnico para la elaboración del boceto y posteriormente fue reforzado los contornos y rellenados los fondos con plumones de distintos grosores.</p>
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, soporte cansón, formato A-3	<p>El lápiz técnico es recomendable por su suavidad y permite un fácil borrado, con relación al soporte se utilizó un formato no convencional es decir A-3 para una mejor resolución y se utilizó los plumones de color para generar un buen impacto.</p>
Estilo o Tendencia	Autorretrato	<p>Lograr la expresión personal y representar a través de una técnica en este caso el dibujo.</p>

C) Instrumentos de Valoración Semiótica.

TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: Bob esponja

TÉCNICA: lápiz

DIMENSIONES: 24 x30 cm

Instrumento de Análisis Semiótico

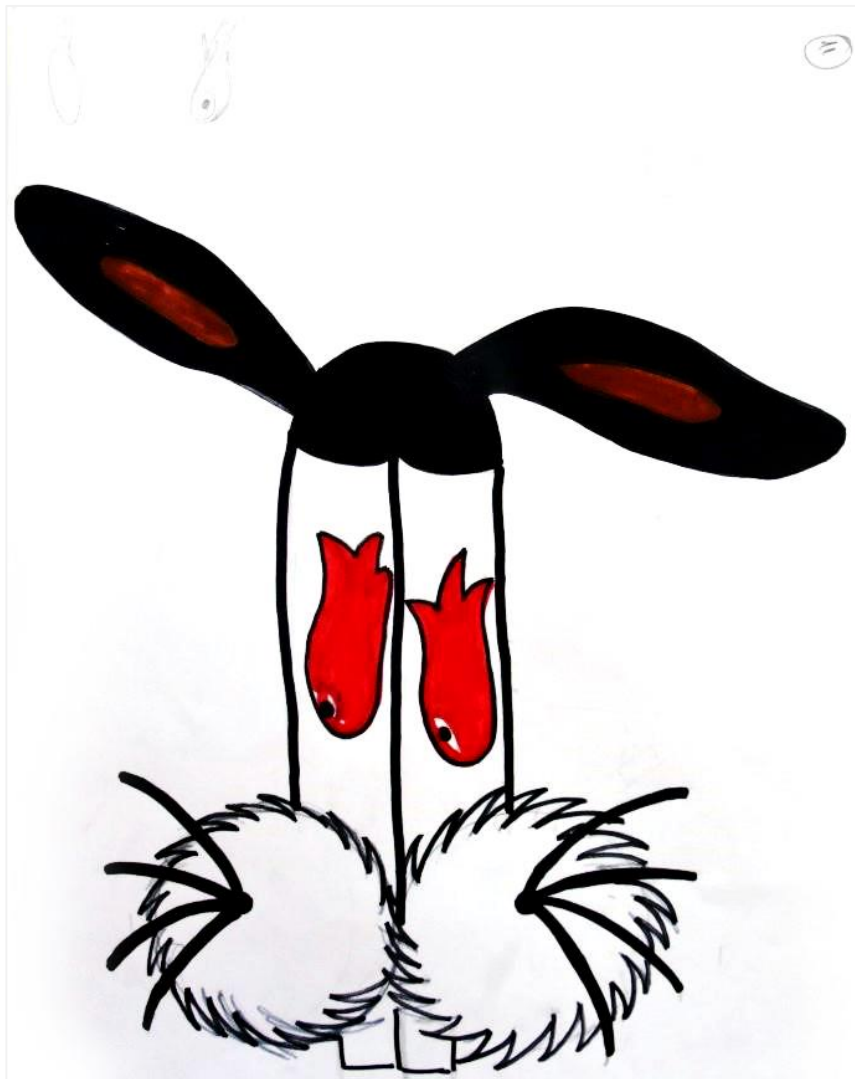
TÍTULO DE LA OBRA				
Bob esponja				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIÓNADA Y NO CONVENCIÓNADA)
Humor gráfico	Bob esponja Cabello Ojos Nariz Boca camisa Zapatos Cinturón corazón	Se visualiza una imagen de un Bob esponja adolescente mostrando su timidez con sus cabellos largos con una nariz alargada ojos grandes con una camisa, pantalón negra de su talla y con un cinturón rustico y sus zapatos bien lustrados y entallados.	Observamos la imagen de un Bob esponja adolescente que muestra su timidez ante el descubrimiento del amor que le ocasiona malestar al no tener el valor de expresarlo y su larga cabellera que oculta su rostro denota su timidez con claridad.	Personal, en lo que el autor manifiesta que el personaje representado es lo que él está experimentando en esta etapa de su vida.

Interpretación:

Observamos la imagen de un Bob esponja adolescente que muestra su timidez ante el descubrimiento del amor que le ocasiona malestar al no tener el valor de expresarlo y su larga cabellera que oculta su rostro denota su timidez con claridad. En una interpretación personal, en lo que el autor manifiesta que el personaje representado es lo que él está experimentando en esta etapa de su vida.

Primer Nivel: Análisis e Interpretación Estética

TÍTULO DE LA OBRA		
Bob esponja		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Contemporáneo – oníricos	Porque es la idealización de la realidad en su concepción temática (reales e ideales)
Técnica	Lápiz	La técnica de dibujo constituyen el procedimiento a seguir según cual sea el objeto tendiente a ser representado o de acuerdo al enfoque pretendido de la ilustración en este caso se utilizó involuntariamente el lápiz técnico para la elaboración del boceto y reforzamiento de algunos espacios del dibujo .
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, soporte cansón, formato A-3	El lápiz técnico es recomendable por su suavidad y permite un fácil borrado, con relación al soporte se utilizó un formato no convencional es decir A-3 para.
Estilo o tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

D) Instrumentos de Valoración Semiótica

TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: El conejo enojado

TÉCNICA: mixta (lápiz y plumón)

DIMENSIONES: 24 x 30 cm

Instrumento de Análisis Semiótico.

TÍTULO DE LA OBRA El conejo enojado				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Humor gráfico	Un conejo Orejas Ojos Bigotes dientes	Se puede visualizar una imagen de un conejo flaco peludo con cuatro bigotes a cada lado con dos enormes dientes blancos con sus ojos rojos y unas largas orejas.	Observamos la imagen de un conejo flaco y joven que muestra su enojo mostrándonos a simple vista sus ojos de color rojo que miran a un punto fijo, a ambos lados podemos observar que tiene cuatro bigotes largos a cada lado y nos muestra también su dientes afilados y blancos mostrándonos también su enormes y largas orejas que lo tienen siempre alerta.	Personal, lo que el autor manifiesta que el personaje representado es la actitud que quisiera mostrar a sus compañeros para que no lo molesten y poder estar tranquilo sin ocasionar discusiones en su salón.

Interpretación:

Observamos la imagen de un conejo flaco y joven que muestra su enojo mostrándonos a simple vista sus ojos de color rojo que miran a un punto fijo, a ambos lados podemos observar que tiene cuatro bigotes largos a cada lado y nos muestra también sus dientes afilados y blancos mostrándonos también su enormes y largas orejas que lo tienen siempre alerta. En una interpretación personal, lo que el autor manifiesta que el personaje representado es la actitud que quisiera mostrar a sus compañeros para que no le molesten y pueda estar tranquilo sin ocasionar discusiones en su salón.

Primer Nivel: Análisis e Interpretación Estética.

TÍTULO DE LA OBRA		
El conejo enojado		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Contemporáneo-onírico	Porque es la idealización de la realidad en su concepción temática tomados de elementos cognitivos y afectivos (reales e ideales)
Técnica	Mixta (lápiz y plumón)	La técnica de dibujo constituyen el procedimiento a seguir según cual sea el objeto a ser representado o de acuerdo al enfoque pretendido de la ilustración en este caso se utilizó involuntariamente el lápiz técnico para la elaboración del boceto y posteriormente fue reforzado los contornos y rellenados los fondos con plumones de distintos grosores.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, soporte cansón, formato A-3	El lápiz técnico es recomendable por su suavidad y permite un fácil borrado, con relación al soporte se utilizó un formato no convencional es decir A-3 para una mejor resolución y se utilizó los plumones de color para generar un buen impacto.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo , espontáneo y no académico

E) Instrumentos de Valoración Semiótica.

TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: El chico de negro

TÉCNICA: mixta (lápiz y plumón)

DIMENSIONES: 24 x 30 cm

Instrumento de Análisis Semiótico.

TÍTULO DE LA OBRA				
El chico de negro				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Humor gráfico	Muchacho adolescente que tiene Cabello Adorno(reptil de un cráneo) Pañolón Polo Cinturón Pantalón zapatos	Se puede visualizar una imagen de un adolescente posando tranquilamente con un pañolón que cubre su boca , con un polo ceñido y un pantalón pitillo con un cinturón delgado y con unos zapatos puntiagudos	Observamos la imagen de un estudiante adolescente, que muestra su juventud ,posando con timidez con un pañolón que cubre media parte de su rostro, que no permite a uno visualizar su rostro completamente vistiendo también con un polo y pantalón ceñido de su preferencia y zapato negro.	Personal, el autor manifiesta que el personaje representado es lo que todos ven y creen a primera impresión pero que en realidad él es un muchacho muy alegre con todos sus compañeros y un poco tímido.

Interpretación:

Observamos la imagen de un estudiante adolescente, que muestra su juventud, posando con timidez con un pañolón que cubre media parte de su rostro, que no permite a uno visualizar su rostro completamente vistiendo también con un polo y pantalón ceñido de su preferencia y zapato negro. En una interpretación personal, el autor manifiesta que el personaje representado es lo que todos ven y creen a primera impresión pero que en realidad él es un muchacho muy alegre con todos sus compañeros y un poco tímido.

Primer Nivel: Análisis e Interpretación Estética

TÍTULO DE LA OBRA		
El chico de negro		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Contemporáneo – onírico	Por qué es la idealización de la realidad en su concepción temática, basada en las reminiscencias de la memoria.
Técnica	Mixta (lápiz y plumón)	La técnica de dibujo constituyen el procedimiento a seguir según cual sea el objeto a ser representado o de acuerdo al enfoque pretendido de la ilustración en este caso se utilizó involuntariamente el lápiz técnico para la elaboración del boceto y posteriormente fue reforzado los contornos y rellenados los fondos con plumones de distintos grosores.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, soporte cansón, formato A-3	El lápiz técnico es recomendable por su suavidad y permite un fácil borrado, con relación al soporte se utilizó un formato no convencional es decir A-3 para una mejor resolución y se utilizó marcador de color negro para generar un buen impacto.
Tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo , espontáneo y no académico

Instrumento de Análisis Semiótico

TÍTULO DE LA OBRA				
El amor				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Humor gráfico	Una mujer adolescente Cabello Ojos Boca nariz chompa	Se puede visualizar la imagen de una adolescente posando al aire libre , con una chompa ceñido para un encuentro en el receso Con unos ojos iluminados con una sonrisa bella que completa el escenario.	Observamos la imagen de una estudiante adolescente, que muestra su felicidad en En el encuentro que tiene con la persona amada mostrando así unos ojos llenos de ilusión y una felicidad que desborda con una bella sonrisa angelical para embellecer el escenario preferido por ellos.	Personal, en la que la autora manifiesta que el personaje representado es lo que ella está experimentando del amor; y poder manifestar su felicidad a pesar de todos los obstáculos que se puedan presentar ante ese sentimiento.

Interpretación

Observamos la imagen de una estudiante adolescente, que muestra su felicidad en el encuentro que tiene con la persona amada mostrando así unos ojos llenos de ilusión y una felicidad que desborda con una bella sonrisa angelical para embellecer el escenario preferido por ellos. En una interpretación personal, en la que la autora manifiesta que el personaje representado es lo que ella está experimentando del amor; y poder manifestar su felicidad a pesar de todos los obstáculos que se puedan presentar ante ese sentimiento.

Primer Nivel: Análisis e Interpretación Estética.

TÍTULO DE LA OBRA		
El amor		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Retrato Mujeres	El retrato muestra la realidad de una adolescente que expresa su carácter inocente, amoroso y soñador, en una actitud que posa su rostro muy femeninamente y se presenta de frente, mirando al espectador con una actitud muchas veces utilizada por las adolescentes ilusionadas del amor. Se muestra vestida con elegancia pero sin joyas que denoten riqueza ni ausencia de elegancia que denoten suma pobreza
Técnica	Mixta (lápiz y plumón)	Los tipos de técnica de dibujo constituyen el procedimiento a seguir según cual sea el objeto tendiente a ser representado o de acuerdo al enfoque pretendido de la ilustración en este caso se utilizó involuntariamente el lápiz técnico para la elaboración del boceto y posteriormente fue reforzado los contornos y rellenado los fondos con plumones de distintos grosores.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, plumones de color, soporte cansón, formato A-3	El lápiz técnico es recomendable por su suavidad y permite un fácil borrado, con relación al soporte se utilizó un formato no convencional es decir A-3 para una mejor resolución y se utilizó los plumones de color para generar un buen impacto.
Estilo o Tendencia	Autorretrato	Por qué es el modo que una persona elige para representarse a sí misma.

F) Instrumentos de Valoración Semiótica

TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: Mari

TÉCNICA: mixta (lápiz y plumón)

DIMENSIONES: 24 x 30 cm

Instrumento de Análisis Semiótico.

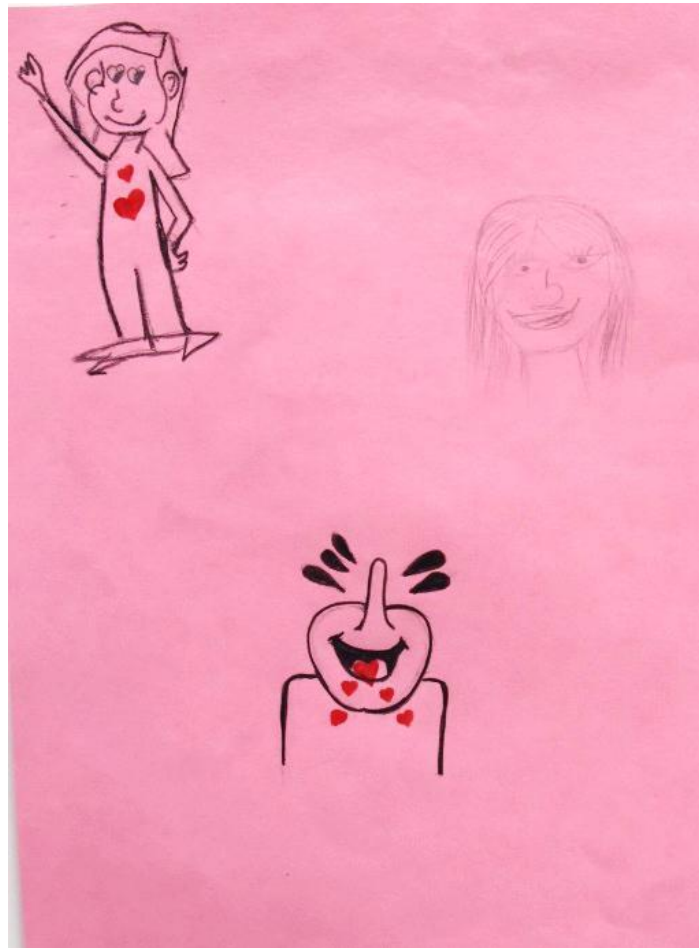
TÍTULO DE LA OBRA				
Mari				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Humor gráfico	Una mujer adolescente Cabello largo Ojos Nariz Boca Collar	Se puede visualizar la imagen de una adolescente posando con alegría, con su cabello largo y con un collar a la medida de su cuello lista para una foto en una sala iluminada.	Observamos la imagen de una estudiante adolescente, que muestra su feminidad y felicidad llevando consigo un collar de perlas que resalta la frescura de su juventud , posando para una fotografía en un escenario bien iluminado.	Personal, en la que la autora manifiesta que el personaje representado es ella misma y quien quisiera ser siempre; y poder cumplir con su deseo y vencer a cualquier obstáculo que se puedan presentar con alegría.

Interpretación:

Observamos la imagen de una estudiante adolescente, que muestra su feminidad y felicidad llevando consigo un collar de perlas que resalta la frescura de su juventud, posando para una fotografía en un escenario bien iluminado. En una interpretación personal, en la que la autora manifiesta que el personaje representado es ella misma y quien quisiera ser siempre; y poder cumplir con su deseo y vencer a cualquier obstáculo que se puedan presentar con alegría.

Primer Nivel: Análisis e Interpretación Estética.

TÍTULO DE LA OBRA		
Mari		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Retrato Mujeres	El retrato muestra la realidad de una adolescente que expresa un carácter inocente, soñador, en una actitud de posar su rostro muy femeninamente y Se representa de frente, mirando al espectador una actitud muchas veces utilizada por la adolescente. El collar que adorna y circundan su cuello que denota su feminidad.
Técnica	Mixta (lápiz y pulmón)	Los tipos de técnica de dibujo constituyen el procedimiento a seguir según cual sea el objeto tendiente a ser representado o de acuerdo al enfoque pretendido de la ilustración en este caso se utilizó involuntariamente el lápiz técnico para la elaboración del boceto y posteriormente fue reforzado los contornos y rellenados los fondos con plumones de distintos grosores.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, plumones de color, soporte cansón, formato A-3	El lápiz técnico es recomendable por su suavidad y permite un fácil borrado, con relación al soporte se utilizó un formato no convencional es decir A-3 para una mejor resolución y se utilizó los plumones de color para generar un buen impacto.
Estilo o Tendencia	Autorretrato	Porque es el modo que la persona eligió representarse ella misma.

G) Instrumentos de Valoración Semiótica.

TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: El corazón

TÉCNICA: mixta (lápiz y plumón)

DIMENSIONES: 24 X 30 cm

Instrumento de Análisis Semiótico.

TÍTULO DE LA OBRA				
El corazón				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Humor gráfico	Una mujer adolescente Un joven adolescente Corazones	Se puede visualizar la imagen de una adolescente posando en el aire durante un salto, con un polo ceñido con manga larga y un overol adornado con dos corazones señalando hacia arriba con su mano derecha y ve también un joven adolescente riendo a carcajadas.	Observamos la imagen de una estudiante adolescente, que muestra su felicidad vestida con un polo ceñido y un overol que dibuja su figura femenina con un corazón enamorado Posando de manera coqueta , con una luz radiante que rodea todo su cuerpo y unos pasos más allá se encuentra un joven adolescente que lleva puesto una chompa que le cubre todo el cuello riendo a carcajadas por la burla que le causa su compañera que se encuentra posando.	Personal, en la que la autora manifiesta que el personaje representado es lo que ella quisiera ser; y poder cumplir con su deseo de poder sonreír y vivir siempre enamorada a pesar de todos los obstáculos y la burla de sus compañeros.

Interpretación:

Observamos la imagen de una estudiante adolescente, que muestra su felicidad vestida con un polo ceñido y un overol que dibuja su figura femenina con un corazón enamorado

Posando de manera coqueta , con una luz radiante que rodea todo su cuerpo y unos pasos más allá se encuentra un joven adolescente que lleva puesto una chompa que le cubre todo el cuello riendo a carcajada por la burla que le causa su compañera que se encuentra posando. En una interpretación personal, en la que la autora manifiesta que el personaje representado es lo que ella quisiera ser; y poder cumplir con su deseo de poder sonreír y vivir siempre enamorada a pesar de todos los obstáculos y la burla de sus compañeros.

Primer Nivel: Análisis e Interpretación Estética.

TÍTULO DE LA OBRA		
El corazón		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Contemporáneo – onírico	Por qué es la idealización de la realidad en su concepto temático
Técnica	Mixta (lápiz y plumón)	Los tipos de técnica de dibujo constituyen el procedimiento a seguir según cual sea el objeto tendiente a ser representado o de acuerdo al enfoque pretendido de la ilustración en este caso se utilizó involuntariamente el lápiz técnico para la elaboración del boceto y posteriormente fue reforzado los contornos y rellenados los fondos con plumones de distintos grosores.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, plumones de color, soporte cansón, formato A-3	El lápiz técnico es recomendable por su suavidad y permite un fácil borrado, con relación al soporte se utilizó un formato no convencional es decir A-3 para una mejor resolución y se utilizó los plumones de color para generar un buen impacto.
Estilo o tendencia	Naif	Por qué es un dibujo ingenuo, espontáneo y no académico.

H) Instrumentos de Valoración Semiótica

TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: El miedo

TÉCNICA: mixta (lápiz y plumón)

DIMENSIONES: 24 x 30 cm

Instrumento de Análisis Semiótico.

TÍTULO DE LA OBRA				
El miedo				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Humor gráfico	Un joven adolescente Cabello Ojos Boca nariz	Se puede visualizar la imagen de un adolescente parado con miedo con una de sus manos a borde de su cara y un espacio solitario que completa el escenario.	Observamos la imagen de un estudiante adolescente, que muestra su miedo y asombro con una de sus manos que sostiene su rostro, encontrándose en un lugar donde no puede expresarse con naturalidad.	Personal, en la que el autor manifiesta que el personaje representado es él, siempre tiene esa expresión cuándo tiene que ir a las clases de educación física porque no le gusta el curso.

Interpretación:

Observamos la imagen de un estudiante adolescente, que muestra su miedo y asombro con una de sus manos que sostiene su rostro, encontrándose en un lugar donde no puede expresarse con naturalidad. En una interpretación personal, en la que el autor manifiesta que el personaje representado es él, siempre tiene esa expresión cuándo tiene que ir a las clases de educación física porque no le gusta el curso.

Primer Nivel: Análisis e Interpretación Estética

TÍTULO DE LA OBRA		
El miedo		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Retrato (humor gráfico)	El retrato muestra rasgos reales a una expresión que muestra la misma persona donde expresa un carácter desconfiado, en una actitud de reposo y se presenta de frente, mirando temeroso una actitud utilizada en el humor gráfico. Los cabellos parados, la mano en el rostro nos muestra que pertenece a un círculo de personas temerosos ante una situación de conflicto interno.
Técnica	Mixta (lápiz y plumón)	Los tipos de técnica de dibujo constituyen el procedimiento a seguir según cual sea el objeto tendiente a ser representado o de acuerdo al enfoque pretendido de la ilustración en este caso se utilizó involuntariamente el lápiz técnico para la elaboración del boceto y posteriormente fue reforzado los contornos y rellenados los fondos con plumones de distintos grosores.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, plumones de color, soporte cansón, formato A-3	El lápiz técnico es recomendable por su suavidad y permite un fácil borrado, con relación al soporte se utilizó un formato no convencional es decir A-3 para una mejor resolución y se utilizó los plumones de color para generar un buen impacto.
Estilo o tendencia	Autorretrato	Lograr la expresión personal y representar a través de una técnica en este caso del humor gráfico.

I) Instrumentos de Valoración Semiótica

TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: La diferencia

TÉCNICA: lápiz

DIMENSIONES: 24 x 30 cm

Instrumento de análisis semiótico.

TÍTULO DE LA OBRA				
La diferencia				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Humor gráfico	Un joven adolescente Cabello Ojos Nariz Boca Aretes chompa	Se puede visualizar la imagen de un adolescente posando, con una chompa ceñida y con unos aretes largos para una foto en un ambiente iluminado y adornando su personalidad con un peinado distinto para diferenciarse de los demás.	Observamos la imagen de un estudiante adolescente, que muestra su felicidad, posando para una fotografía en un ambiente natural que permite el que la luz irradie sobre él, y a ambos lados lleva aretes que marcan diferencia de los demás y el peinado que lleva denota es único, lo ayuda a expresarse con naturalidad.	Personal, en la que el autor manifiesta que el personaje representado es el mismo con todas sus características que lo diferencian de sus compañeros y lo hace único; y desea poder cumplir con su deseo y obstáculos que se puedan presentar a lo largo de su vida.

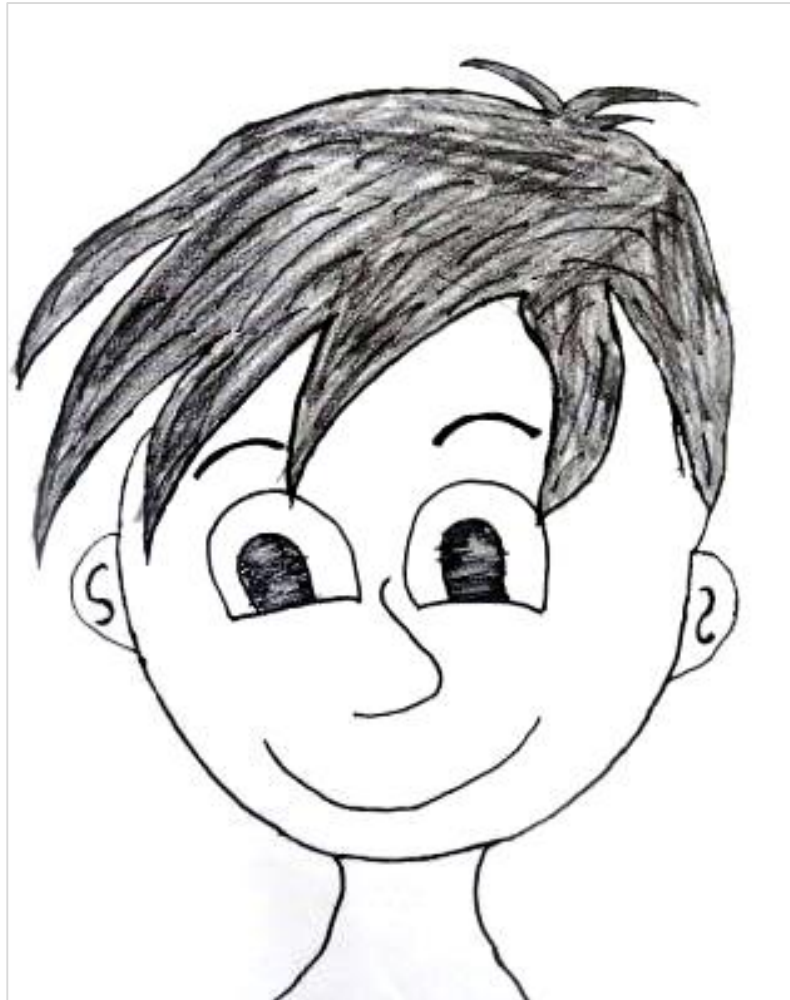
Interpretación:

Observamos la imagen de un estudiante adolescente, que muestra su felicidad, posando para una fotografía en un ambiente natural que permite que la luz irradie sobre él, y a ambos lados lleva aretes que marcan diferencia de los demás y el peinado que lleva denota que es único, lo ayuda a expresarse con naturalidad.

En una interpretación personal, en la que el autor manifiesta que el personaje representado es el mismo con todas sus características que lo diferencian de sus compañeros y lo hace único; y desea poder cumplir con su deseo y obstáculos que se puedan presentar a lo largo de su vida.

Primer Nivel: Análisis e Interpretación Estética

TÍTULO DE LA OBRA		
La diferencia		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Retrato (humor gráfico)	El retrato muestra algunas características del adolescente utilizando técnicas de humor gráfico expresa un carácter alegre, sociable, en una actitud de reposo y se representa de frente, con una mirada burlesca pocas veces utilizada en un retrato. El cabello desordenado y así mismo tiene una chompa muy ceñida nos muestra que pertenece al círculo de personas que se reúnen para crear alegría a su entorno.
Técnica	Lápiz	La técnica de dibujo constituyen el procedimiento a seguir según cual sea el objeto tendiente a ser representado o de acuerdo al enfoque pretendido de la ilustración en este caso se utilizó involuntariamente el lápiz técnico para la elaboración del boceto y posteriormente fue reforzado los contornos con el mismo instrumentó.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, plumones de color, soporte cansón, formato A-3	El lápiz técnico es recomendable por su suavidad y permite un fácil borrado, con relación al soporte se utilizó un formato no convencional es decir A-3 para una mejor resolución.
Estilo o tendencia	Autorretrato	Lograr la expresión personal y representar a través de una técnica en este caso del humor gráfico.

J) Instrumentos de Valoración Semiótica

TÍTULO DE LA OBRA DE ARTE: Daniel

TÉCNICA: mixta (lápiz y plumón)

DIMENSIONES: 24 x 30 cm

Instrumento de Análisis Semiótico

TÍTULO DE LA OBRA				
Daniel				
	DESGLOSE DENOTATIVO (OBJETIVO) Método: OBSERVACIÓN		DESGLOSE CONNOTATIVO (SUBJETIVO) Método: INTROSPECCIÓN	
	SIGNIFICANTE	DESCRIPCIÓN (formas)	SIGNIFICADO	INTERPRETACIÓN (CONVENCIONADA Y NO CONVENCIONADA)
Humor gráfico	Un joven adolescente Ojos grandes Boca Nariz Cabello lacio	Se puede visualizar la imagen de un adolescente mostrando un rostro feliz con un peinado apropiado a su edad bien presentable.	Observamos la imagen de un estudiante adolescente, que muestra su felicidad con una sonrisa dibujada en su rostro, postura apropiada, un peinado propio de su edad expresándose con naturalidad.	Personal, en la que el autor manifiesta que el personaje representado muestra su felicidad y la alegría de vivir con su familia.

Interpretación:


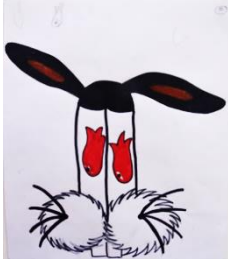







Observamos la imagen de un estudiante adolescente, que muestra su felicidad con una sonrisa dibujada en su rostro, postura apropiada, un peinado propio de su edad expresándose con naturalidad. En una interpretación personal, en la que el autor manifiesta que el personaje representado muestra su felicidad y la alegría de vivir con su familia.

Primer Nivel: Análisis e Interpretación Estética



TÍTULO DE LA OBRA		
Daniel		
Dimensión Creativa	Taxonomía / Valor	Características / Valores Estéticos
Género	Retrato Hombres	El retrato presenta características similares al adolescente expresa un carácter de confianza, respeto, en una actitud de reposo y se representa de frente, mirando fijamente hacia delante. Con el cabello largo y así mismo sin presencia de bigotes que denota su juventud y personalidad amigable.
Técnica	Mixta (lápiz y plumón)	La técnica de dibujo constituyen el procedimiento a seguir según cual sea el objeto tendiente a ser representado o de acuerdo al enfoque pretendido de la ilustración en este caso se utilizó involuntariamente el lápiz técnico para la elaboración del boceto y posteriormente fue reforzado los contornos y rellenados los fondos con plumones de distintos grosores.
Instrumentos	Lápiz técnico 2-B, borrador, tarjador, plumones de color, soporte cansón, formato A-3	El lápiz técnico es recomendable por su suavidad y permite un fácil borrado, con relación al soporte se utilizó un formato no convencional es decir A-3 para una mejor resolución y se utilizó los plumones de color negro para generar un buen impacto.
Estilo o Tendencia	Autorretrato	Lograr la expresión personal y representar a través de una técnica en este caso el dibujo.

3.6. Técnicas de Procesamiento y Análisis de Datos Cualitativos

3.6.1. Segundo Nivel de Análisis Cualitativo

		PARADIGMÁTICA SIMILITUDES			
DIFERENCIAS	CATEGORÍA	IDEAS ARTICULADAS ELEMENTOS QUE TIENEN ENTRE SÍ ALGO EN COMÚN			
	Nombre de 1ª Categoría emociones				
	Nombre de 2ª Categoría adolescentes				
	Nombre de 3ª Categoría Animes				
		AUTOR(es)			

3.6.2. Procesamiento y Análisis Gráfico en Base a Agrupación de Elementos no Categorizados.

PARADIGMÁTICA SIMILITUDES		
DIFERENCIAS	Elementos NO Categorizados	<p>IDEAS NO ARTICULADAS ELEMENTOS QUE CARECEN ENTRE SÍ DE ALGO EN COMÚN</p>
Innatismo	Originalidad	<div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

3.7. Interpretación de Análisis de Categorías.

Codificación Axial.

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

TABLA DE UNIDADES

Humor gráfico				
Pacman	Pilar	Bob esponja	El conejo enojado	El chico de negro
El amor	Mari	Un corazón enamorado	El miedo	la diferencia
Daniel				

Diferencias	CATEGORIAS	SIMILITUDES			
	Emociones	El miedo	El conejo enojado	El amor	Un corazón enamorado
	Adolescentes	Pilar	Mari	Daniel	
	Animes	Bod esponja	Pacman		
	Seudónimo	El chico de negro	La diferencia		

Causales: cuando una categoría es causa de la otra

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

3.8. Análisis e Interpretación Pedagógica de la Investigación

Acontecimientos:

Durante el proceso de investigación se tuvo algunos imprevistos como son: el cambio de horario y de sección, es decir, inicialmente se designó al Segundo Grado de Educación Secundaria Sección “A” y por motivos de la finalización del segundo trimestre este grupo no disponía de tiempo, para lo cual, la Coordinadora encargada del Área de Arte tomó la decisión de asignar el grupo del Segundo Grado de Educación Secundaria Sección “B” de la Institución Educativa Cecilia Túpac Amaru del Cusco.

Actividades:

En un principio se sistematizó algunas actividades tanto para el proceso de entrada, desarrollo y salida de la investigación, para lo cual se recolectó materiales de soporte (cartulina blanca, negra y de colores), lápices técnicos H-B y 2-B, plumones gruesos y delgados tanto para papel como para pizarra, borradores, cinta masking, marcadores, etc. Para el proceso práctico se tuvo que preparar algunos materiales pedagógicos como la elaboración de diapositivas, láminas bidimensionales, preparación de sesiones con sus respectivos instrumentos de evaluación en este caso lista de cotejo y algunas rúbricas. Finalmente se realizó una exposición grupal del trabajo final ejecutado, designándose un coordinador de grupo para su respectiva sustentación de la actividad.

Estrategias, prácticas o tácticas

Las estrategias que se utilizaron para la elaboración de la técnica del dibujo son: ejercicios preliminares en la cual se utilizó los diferentes tipos de líneas (envolvente, aleatorio, oblicuo) como aprestamiento, para posteriormente ser puestos en práctica en los diferentes soportes.

Estados:

En el momento de la presentación de la propuesta de investigación, los estudiantes demostraron una gran identificación y muchas ganas de conocer y aprender cada uno de los procesos del género humor gráfico, logrando inclusive la ampliación de otros temas como la aplicación de color, desarrollo de toda la figura.

Significados:

Durante el proceso de la investigación se pudo apreciar una amplia gama de fenómenos interpretativos a través de líneas, formas y colores es decir cada alumno tuvo la

oportunidad de realizar sus representaciones gráficas a través del dibujo y la pintura, eligiendo su propia línea (rígidas y envolventes) y su propia forma (geométrica e irregulares) en un soporte bidimensional.

Participación:

En el momento de presentar el tema “Humor Gráfico Como Medio Didáctico para el Desarrollo de la Creatividad” los estudiantes demostraron interés por conocer y explorar las bondades de dicha técnica ya que hasta la fecha era desconocida, motivo por el cual se propuso trabajar de forma grupal, logrando desarrollar algunos ejercicios de aprestamiento y satisfacer sus expectativas.

Relaciones o interacción:

Durante el proceso de desarrollo en la parte práctica se formó grupos de seis y una de siete de forma aleatoria para realizar ejercicios de aprestamiento tomando en cuenta los elementos morfológicos de una imagen a través de puntos, líneas, planos, textura y color, para manipular los materiales e instrumentos, ya que al principio existía una cierta resistencia para desarrollar la actividad, motivo por el que se aplicó la técnica grupal.

Condiciones o limitaciones:

Con relación al tiempo debo manifestar que las sesiones se planificaron con una duración de dos horas pedagógicas.

Con relación al mobiliario las aulas no están implementadas con carpetas adecuadas para el Área de Educación Artística lo cual dificulta el trabajo con los materiales (lápices, colores, plumones etc.) Generando cierta incomodidad durante la ejecución de los trabajos.

Consecuencias: ¿Qué sucede si...?

La correspondencia entre humor gráfico y creatividad generaron consecuencias favorables como el fortalecimiento de su propia identidad a través del dibujo, como también la capacidad de representación de imágenes (caricaturas - animes) y lo más importante lograron disfrutar cada trazo, cada línea, cada forma de manera personal y colectiva.

Entornos:

El grupo del Segundo Grado de Educación Secundaria Sección “B” de la Institución Educativa “Cecilia Túpac Amaru” del Cusco lo conformaron veintinueve alumnos, es decir 10 mujeres y 9 varones entre 12 y 13 años, con relación a la

implementación es precaria porque no cuenta con mobiliario acorde a las exigencias de un ambiente pedagógico, sus condiciones económicas de los estudiantes son de clase media.

Reflexivo:

La presente investigación denominada “El Humor Gráfico Como Medio Didáctico para el Desarrollo de la Creatividad en los Alumnos del Segundo Grado de Secundaria de la Institución Educativa Cecilia Túpac Amaru del Cusco” logró despertar la CREATIVIDAD a través de la representación gráfica del humor de cada uno de los estudiantes.

CAPÍTULO IV

PRESENTACIÓN Y ANÁLISIS DE RESULTADOS

4.1. Presentación de Resultados

4.1.1. Resultados de Análisis Semiótico – Estético

A.- Primer Nivel de Investigación: Categorización (similitudes)

a) Primera categoría: emociones

En esta categoría se encuentran personajes que tienen que ver en su mayoría con adolescentes y han sido agrupados por sus diferentes expresiones que muestran entre 12 a 13 años de edad, a esta categoría corresponden cuatro obras: Un adolescente miedoso, un conejo enojado, el amor, un corazón enamorado todos ellos tienen similitud en edad y emoción.

b) Segunda categoría: adolescentes

En esta categoría se encuentran tres personajes con sus respectivos nombres, el primero es una adolescente llamada Pilar y la segunda una adolescente llamada Mari y el tercero un adolescente llamado Daniel se autorretrataron así mismos lo cual los hace parecidos de alguna manera.

c) Tercera categoría: Animes

En esta categoría se muestran personajes de animes, a esta categoría corresponde dos dibujos: Pacman y un Bob esponja ellos tienen similitud en cuanto a ser animes humanizados.

B.- Segundo nivel de investigación: (diferencias)

1. Codificación axial

a) Primera categoría: emociones

¿A qué se refiere la categoría?

Son personajes que muestran y expresan sus emociones

¿Cuál es su categoría y su esencia?

Los personajes son considerados en una etapa de desarrollo como la adolescencia expresando diferentes emociones.

¿Qué nos dice la categoría?

Que se puede interpretar cada uno de ellos en su conjunto porque se relacionan en diferentes características.

¿Cuáles es su significado?

En principio se ve una época de cambio que marca un proceso de transformación emocional.

b) Segunda categoría: adolescente

¿A qué se refiere la categoría?

Son personajes que viven la etapa entre la infancia y la adultez.

¿Cuál es su categoría y su esencia?

Los personajes son considerados en una etapa de desarrollo como la adolescencia.

¿Qué nos dice la categoría?

Que se puede interpretar cada uno de ellos en su conjunto porque se relacionan en diferentes características.

¿Cuáles es su significado?

En principio se ve una época de cambio que marca un proceso de transformación.

c) Tercera categoría: Animes

¿A qué se refiere la categoría?

Personajes que tienen forma de animal, pero con características humanizadas

¿Cuál es su categoría y su esencia?

Que están relacionados con la infancia.

¿Qué nos dice la categoría?

Que son personajes que tienen similitudes, en cuanto a su forma de representar sus dibujos.

¿Cuáles es su significado?

Son seres animados, irreales que solo existen en la imaginación del estudiante.
Codificación selectiva.

LA RELACIÓN QUE HAY ENTRE CATEGORÍAS

La primera categoría emociones se relaciona con la categoría adolescentes porque son de diferentes géneros.

La tercera categoría animes se relaciona con la categoría emociones porque son dibujos gráficos que son interpretados como humor gráfico.



4.1.2. Resultados de Análisis Pedagógico

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

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

- **Identificación de originalidad. –**

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

PARADIGMÁTICA SIMILITUDES	
DIFERENCIAS	<p>Elementos NO Categorizados</p> <p>IDEAS NO ARTICULADAS ELEMENTOS QUE CARECEN ENTRE SÍ DE ALGO EN COMÚN</p>
Innatismo	<p>Originalidad</p> <div style="display: flex; justify-content: space-around;">   </div>

Interpretación: Existen variedad de pensamientos subjetivos, los cuales varían en forma y contenido entre estudiantes y sólo puede ser entendido con la interpretación del propio estudiante, quien decide en su pensamiento la originalidad de sus obras; lo que nos

da entender, que estas dos obras realizadas tienen diferentes lecturas gráficas como: Luis 1 en su interpretación personal, manifiesta que el personaje representado es él mismo con todas sus características que lo diferencian de sus compañeros y lo hace único; y según el estudiante el dibujo muestra su personalidad de poder cumplir todos sus deseos y superar obstáculos que se puedan presentar a lo largo de su vida. Luis 2, en este dibujo el estudiante manifiesta que el personaje representado es lo que todos ven y creen a primera impresión pero que en realidad él es un muchacho muy alegre con todos sus compañeros y pese a su timidez siempre logra salir adelante. De acuerdo a una interpretación psicológica de los dibujos de los estudiantes de esta categoría, reflejan su propia personalidad, ya sea de un comportamiento positivo o negativo, que va adquiriendo durante el proceso de desarrollo escolar y social.

- **Preparación de la sesión de aprendizaje sobre los elementos morfológicos en el humor gráfico.**

Se preparó sesión de aprendizaje sobre el dominio de los elementos morfológicos como introducción al humor gráfico; para luego, asociarlos a la estructura de la expresión del rostro.

- **Realización de la exposición con los trabajos terminados.**

Se realizó la exposición de cada dibujo realizado por los estudiantes, con sus respectivas interpretaciones personales de cada obra.

- **Evaluación cualitativa de los valores estéticos recogidos del humor gráfico.**

Se evaluaron algunos criterios como: presentación del trabajo de manera adecuada, originalidad e interpretación verbal de su trabajo.

4.1.3. Resultados de Análisis Estadísticos

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

Tabla 1:
Como emergen las categorías.

<i>Indicadores</i>	<i>N° de alumnos</i>
<i>Emociones</i>	4
<i>Adolescentes</i>	3
<i>Animes</i>	2
<i>Innatos</i>	2

Fuente: Elaboración propia en base a análisis de categorías

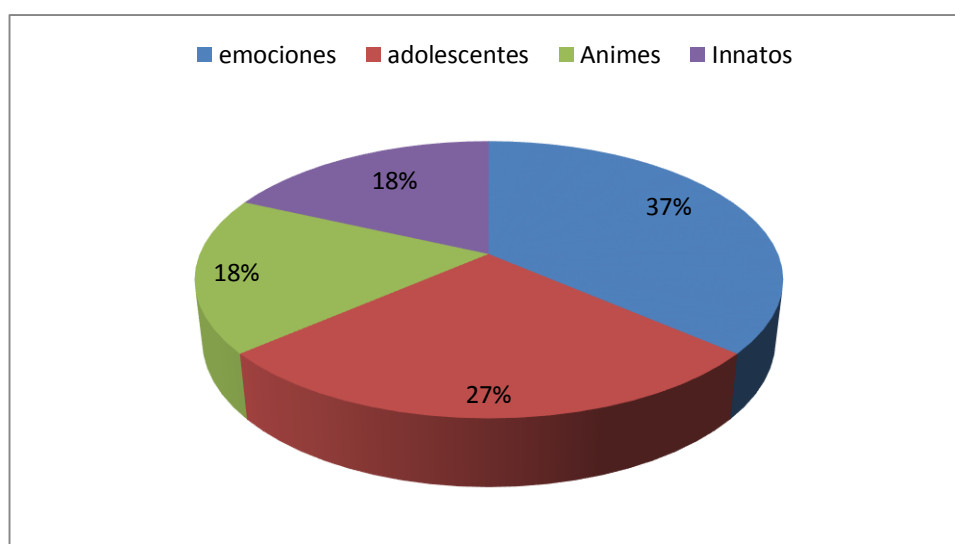


Figura 2:
Cómo emergen las categorías

Fuente: Elaboración propia en base a análisis de categorías

En la interpretación cuantitativa de los datos respecto al análisis de categorías tenemos el siguiente resultado: En la categoría emociones tenemos un 37% de preferencia de los estudiantes, en la categoría adolescentes tenemos un 27% de preferencia de los estudiantes, en la categoría animes tenemos un 18% de preferencia por los estudiantes y finalmente en innatos la preferencia es de un 18% los cuales demostraron ser más expresivos, son considerados como innatos los estudiantes que realizaron trabajos más allá de toda expectativa. La interpretación cualitativa de este resultado nos muestra que la motivación es la adecuada y la utilización de métodos, estrategias, instrumentos y técnicas de enseñanza son objetivas para alcanzar el aprendizaje significativo de los estudiantes.

CONCLUSIONES

- La aplicación del humor gráfico como medio didáctico, ha pasado a ocupar un lugar expectante siendo más significativo en el desarrollo de la creatividad de los Estudiantes del Segundo Grado de Educación Secundaria del Colegio “Cecilia Túpac Amaru” del Cusco a través de los elementos morfológicos.
- Las ventajas que tiene el humor gráfico en el desarrollo de la creatividad hizo tomar conciencia que todos poseen un talento, todos tienen la capacidad de ser creativos y la mayoría viven sin saberlo, convencidos muchas veces de que el creativo es aquel que sabe componer melodías o escribir un poema.
- La docente del área de arte ha confirmado lo interesante y trascendental de la utilización de la técnica del humor gráfico para dar inicio a la interpretación y valoración de las obras de arte.

RECOMENDACIONES

- Se sugiere a las Autoridades de la Institución Educativa “Cecilia Túpac Amaru” del Cusco, concientizar e implementar con mayor énfasis el manejo de talleres de arte con temáticas variadas como el humor gráfico en los estudiantes, desarrollando así su capacidad creativa a través del dibujo.
- A las autoridades de la, Institución Educativa Cecilia Túpac Amaru del Cusco, capacitar a los profesores de Educación Artística en la aplicación de técnicas como el humor gráfico dentro de las sesiones de aprendizaje, para potencializar las diferentes capacidades de resolución de problemas llamado creatividad en los estudiantes del segundo grado de Educación secundaria sección “B”.
- Al docente encargado del área de arte de la Institución Educativa “Cecilia Túpac Amaru” del Cusco, implementar la estrategia del humor gráfico dentro de su trabajo en aula, ya que por las características que presenta esta técnica es de mucho apoyo para la sistematización de la información y la jerarquización de ideas en los estudiantes.
- A las autoridades de la Institución Educativa Cecilia Túpac Amaru del Cusco, transmitir esta experiencia a todos los docentes encargados del árccionar la técnica del humor gráfico por la importancia que tiene en la creatividad del aprendizaje significativo de los estudiantes.

REFERENTES BIBLIOGRÁFICAS

- Antonio, Jose. (1990) *El Dibujo de Humor*. España: CEAC.S.A.
- Artell, Mike. (2001). *Cartooning for kids*. New York: Sterling publishing co inc
- Bohl, Al. (1997). *Guide to cartooning* . USA: Pelican publishing inc,
- Buzan, Tony (2003). *El Poder de a Inteligencia Creativa*. Barcelona, España: Ediciones urano,
- Beaudot, A. (1988). *La Creatividad*. Madrid: Editorial Nercea
- Canda Moreno, Fernando (2000) *Diccionario Psicológico*.
- Danto, Arthur (2002). *La Transfiguración del lugar común*, Barcelona, España: Ediciones Paidos Ibérica S.A..
- Fairrington, Briam (2009). *Drawing cartoon & comic for dummies*, Indiana, USA: wiley publishing inc.
- Gardner, Howard. *Educación Artística y Desarrollo Humano*. Barcelona, España: Ediciones Paidos SAICF.
- Gardner, Howard (1997). *Art, mind brain. A cognitive approach to creativity*, New York: basic book inc.
- Hall, Robin (1999). *El Dibujo Humorístico*. Barcelona: Parramon Ediciones S.A.
- Hoog, James. *Psicología y Artes Visuales*, Gustavo gili S.A. Barcelona España 1969.
- Jimenes Ch., Carlos (2001) *Técnicas de Estudio*. Lima: Edit San Marcos.
- Villafañe, Justo (2006). *Introducción a la Teoría de la Imagen*. España universidad complutense de Madrid.
- Hernandez S., R.& Fernandez C., C. & Babtista L., P. (2014) *Metodología de la Investigación* (6^{ta} Edición) México: McGrawHill
- Kennn, Robinson. (04 de marzo de 1950)
- León Maristany, E. A. (2005) *La Creatividad y la Actividad en las Artes Plásticas*. Recuperando el 18 de marzo de 2017, de <http://esticamar.blogspot.pe/>
<http://www.todacultura.com/movimientosartisticos/naif.htm>
<http://www.arteespana.com/artenaif.ht>

APÉNDICES

APÉNDICE A

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 1

I.- Unidad Didáctica: N° 3 Nombre: Sandra Curasi Sandi

II.- ÁREA: Educación Artística

Grado/Sección	2° "A"	Duración
Fecha:	12/09/17	2 horas

III.- PROPÓSITO DE LA SESIÓN

APRENDIZAJE ESPERADO: Expresa sus emociones y sentimientos mediante el dibujo humorístico

ACTITUD ANTE EL ÁREA: muestra interés por la práctica de la manifestación artística

IV.- SECUENCIA DIDÁCTICA:

CAPACIDAD	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO (minutos)
Procesos cognitivos	Procesos Pedagógicos	<ul style="list-style-type: none"> Se inicia la sesión con un relato de un cuento a través de imágenes secuenciales de movimiento. Se reparte las fichas del HUMOR GRAFICO y sus características. Se da lectura con la participación de tres alumnos. Después de cada intervención se preguntara a los alumnos de forma elegida a criterio del docente. 	<ul style="list-style-type: none"> Laminas didácticas 	10 min.
Exploración de saberes previos		<ul style="list-style-type: none"> Después el docente reforzara cada tema desarrollado en la ficha con ejemplos. 	<ul style="list-style-type: none"> Fichas 	15 min.
Construcción y aplicación de un nuevo conocimiento		<ul style="list-style-type: none"> Al culminar la ficha se comenzara a formar grupos de acuerdo a la cantidad de alumnos. Se les explicara el proceso de elaboración para luego realizar el trabajo de forma grupal para la creación de diseños gráficos humorísticos y al finalizar el trabajo se realizara una exposición grupal. El coordinador organiza a su grupo para que puedan elegir una temática.... 	<ul style="list-style-type: none"> Fichas 	15 min.
Transferencia de los nuevos saberes		<ul style="list-style-type: none"> Se les recordara que la ficha entregada será transferida al cuaderno a través de un mapa mental y será revisada para la siguiente clase. 	<ul style="list-style-type: none"> Soportes, lápiz, borrador 	20 min.
				20 min.
				10 min.

VI. EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores:	Técnicas / Instrumentos
-expresión artística	- Dibuja y conoce el humor grafico	-El producto estético (trabajo de los alumnos)

.....
V°B° Director / Sub Director

.....
Docente de Área

SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 2

I.- Unidad Didáctica: N° 3 Nombre: Sandra Curasi Sandi

II.- AREA: Educación Artística

Grado/Sección	2° A	Duración
Fecha:	/09/2017	2 horas

III.- PROPOSITO DE LA SESION

APRENDIZAJE ESPERADO: Expresa sus emociones y sentimientos mediante el dibujo humorístico

ACTITUD ANTE EL AREA: muestra interés por la práctica de manifestaciones artísticas

IV.- SECUENCIA DIDACTICA:

CAPACIDAD	ESTRATEGIAS/ACTIVIDADES		RECURSOS	TIEMPO (minutos)
Procesos cognitivos	Procesos Pedagógicos	<ul style="list-style-type: none"> Se inicia la sesión con un juego dinámico MENSAJE EN LA ESPALDA, compiten 2 grupos sentados en fila india, al último de cada fila se le entregara un dibujo, el deberá hacer llegar la información del dibujo realizándolo en la espalda del compañero de delante con el dedo y así hasta llegar al primero el cual dibujara el resultado del mensaje en un soporte. Se dará una lectura de repaso a la ficha entregada anteriormente con la participación de los alumnos. Después el docente fomentara un debate en el aula Sobre los temas investigados acerca del humor gráfico por los alumnos, temas ajemos a la ficha entregada. Al culminar dicho debate se comenzara a formar grupos de acuerdo a la cantidad de alumnos. Se les explicara y recordara el proceso de elaboración para luego realizar el trabajo de forma individual para la creación de diseños gráficos humorísticos. El docente en coordinación con los alumnos elegirán a los alumnos que pasaran a exponer sus trabajos. Al finalizar la sesión de clases se les recordara que deben realizar otro trabajo en casa. 	<ul style="list-style-type: none"> Soporte A-4 Plumones 	10 min.
Exploración de saberes previos			<ul style="list-style-type: none"> Fichas 	15 min.
Construcción y aplicación de un nuevo conocimiento			<ul style="list-style-type: none"> Soportes Lápiz Borrador tarjador 	15 min.
Transferencia de los nuevos saberes				20 min.
				20 min.
				10 min.

VI. EVALUACIÓN:

Criterios	Indicadores:	Técnicas / Instrumentos
expresión artística	dibuja y conoce el humor grafico	el producto estético (trabajo de los alumnos)

.....
V°B° Director / Sub Director

.....
Docente de Área



Nivel: SECUNDARIO

GRADO: 2

SECCIÓN: B

N° Orden	Grado	Sección	Apellidos	Nombres	N° Horas	Asistencia(oct)		
						12	19	26
1	2	B	Ardiles rodríguez	Noel	2h			
2	2	B	Cruz rosales	Angie	2h			
3	2	B	Champi Huamán	André	2h			
4	2	B	Huamán Quispe	Elvis	2h			
5	2	B	Huamán palomino	Miguel ángel	2h			
6	2	B	Roque Huamán	Xiomara	2h			
7	2	B	Quispe Huáscar	Gerson Jacob	2h			
8	2	B	Toledo Huamán	Mari yen Stefany	2h			
9	2	B	Torres cereceda	Fresia Anabel	2h			
10	2	B	Tupa Mayta	Jhon Daniel	2h			
11	2	B	Zarate curí	Pilar	2h			

.....
Docente

Sandra Curasi Sandi

.....
Docente de aula

Josmel Romain Ito Campos

APÉNDICE B

Fotografías del proceso de investigación







APÉNDICE C

Memorandos

Criterios utilizados en la construcción de categorías.

Memorando

Lugar : I. E. “Cecilia Túpac Amaru”

Fecha : 12, 19, 26 de septiembre del año 2017

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

Nombre de la categoría: Emociones

¿Cómo es?

El desarrollo de las sesiones de aprendizaje se generó a partir de láminas gráficas de siluetas en movimiento con soportes de color, colocados en la pizarra para motivar adecuadamente con imágenes, textos y gráficos, en consecuencia esta categoría nos muestra dibujos relacionados netamente con las emociones de los estudiantes. Observando cuatro trabajos prácticos se visualiza que tienen actitudes similares los estudiantes entre 12 y 13 años, emociones que se manifiestan de manera natural en jóvenes de esta edad.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

En esta categoría existe de uno a dos protagonistas por cada dibujo, las imágenes muestran que son adolescentes del cual obtenemos la interpretación de los valores semióticos como simbólico e ícono, por ejemplo, en el caso de Ana 1, observamos que en su trabajo práctico nos muestra a un adolescente con un estado emocional de miedo, Juan 1, nos muestra a un conejo con un estado emocional de enojo, furia y en el caso de Ana 2, nos muestra a una adolescente en un estado emocional de alegría y amor; pero a su vez existen coprotagonistas en un trabajo práctico como es el caso de Ana 3, que nos muestra a un adolescente en un estado emocional de alegría, libertad y amor.

Protagonistas, coprotagonistas.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

De acuerdo a los indicadores:

La categoría estética, muestra rasgos reales donde se expresa las emociones y resalta la belleza y lo fe, lo que agrada y desagrada, el miedo nacido en el terror ante una situación de conflicto interno y expresado en la tendencia naif.

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

Los dibujos demuestran imaginación, creatividad y actitudes positivas, los cuales son expresados con libertad y espontaneidad.

Memorandos

Criterios utilizados en la construcción de categorías.

Memorando

Lugar : I.E. "Cecilia Túpac Amaru"

Fecha : 12, 119, 26 de septiembre del 2017

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

Nombre de la categoría: Adolescentes

¿Cómo es?

Para el desarrollo de las sesiones de aprendizaje se realizaron diferentes dinámicas con los estudiantes fomentando debates sobre temas investigados a cerca del humor gráfico para luego crear sus propios diseños gráficos humorísticos de expresión artística, en esta categoría se encuentran dibujos relacionados a adolescentes los cuales se muestran en tres trabajos prácticos, que muestran comportamientos similares entre estudiantes de 12,13 Y 14 años para alcanzar mejores niveles de vida.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

En esta categoría existe un protagonista por cada dibujo que son adolescentes eso en cuanto a los valores semióticos como simbólico e ícono, pero a su vez existen coprotagonistas, por ejemplo, en el caso de Juan 2, es un adolescente en un estado emocional de felicidad y libertad, Ana 4, es una adolescente en un estado emocional de paz y alegría; y en el caso de Ana 5, es un adolescente en un estado emocional de alegría y libertad.

Protagonistas, coprotagonista.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

De acuerdo a los indicadores:

La categoría estética, dentro de los adolescentes resalta su auto representación con un carácter que expresa confianza y respeto a través de la representación gráfica, además que son creativos y tienen la capacidad de aprender con facilidad dicho procedimiento. Emocionalmente buscan comprensión y cariño, en la cual podemos visualizar que los trabajos realizados tienen una connotación de expresión naif.

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

Los dibujos demuestran creatividad, flexibilidad y expresión artística, de forma u libre y espontaneidad.

Memorandos

Criterios utilizados en la construcción de categorías.

Memorando

Lugar : I.E. “Cecilia Túpac Amaru”

Fecha : 12, 19, 26 de septiembre

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

Nombre de la categoría: Animes

¿Cómo es?

Los estudiantes de esta categoría se encuentran entre los 12,13 y 14 años de edad, ellos expresaron artísticamente su creatividad del mundo que les rodea en sus trabajos prácticos relacionando sus actitudes y sus propios puntos de vista con libertad por ser personajes humanizados, los cuales se muestran en dos trabajos.

¿Cuáles son los valores semióticos considerados en la categoría?

Los protagonistas de esta categoría son dos adolescentes los cuales utilizaron diferentes valores semióticos, pero a su vez existen coprotagonistas como es el caso de Juan 3, con su trabajo práctico de Pacman y una nube y en el caso de Juan 4, Bob esponja y un corazón.

Protagonistas, coprotagonistas, otros actores.

¿Cuáles son los valores estéticos considerados en la categoría?

De acuerdo a los indicadores:

La categoría estética, dentro de los animes resalta la idealización de la realidad con expresiones de alegría, humor, tristeza, los trabajos realizados tienen una connotación de expresión naif es decir se le da mayor valor al contenido o mensaje de las imágenes y no tanto así a la forma.

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

Entre ambos trabajos prácticos no se observan características similares, pero en su elaboración fueron creativos y en cuanto a las líneas se ve mucha fluidez.



UNIVERSIDAD NACIONAL DIEGO QUISPE TITO

CUSCO

INFORME N° 03-2017-UNDQT/DA-PAGV



A : Mgt. Luis Abdón PEREZ PEREZ
DIRECTOR ACADÉMICO

De : Ing. Pedro Américo GUZMÁN VALLENAS
DOCENTE NOMBRADO

Asunto : DICTAMEN FINAL

Ref. : Memorándum N° 346-2017-UNDQT/DG-DA

Fecha : Cusco, 27 de noviembre del 20147

Mediante el presente me dirijo a Ud. para comunicarle que mediante documento de la referencia se ordena emitir DICTAMEN FINAL de la Tesis titulada EL HUMOR GRAFICO COMO MEDIO DIDACTICO PARA EL DESARROLLO DE LA CREATIVIDAD EN LOS ALUMNOS DEL SEGUNDO DE SECUNDARIA DE LA I.E. CECILIA TUPAC AMARU DEL CUSCO presentado por la Bachiller en Educación Sandra CURASI SANDI, de conformidad a la RD N° 369-2017-UNDQT/DG.

Revisado el trabajo en mención, la Bachiller Sandra CURASI SANDI ha cumplido con levantar las observaciones realizadas al trabajo, por lo que queda APTO para proseguir con los trámites académicos – administrativos de acuerdo a Reglamento.

Es cuanto informo a Ud. Atte.

Ing. Pedro Américo GUZMAN VALLENAS

DOCENTE NOMBRADO

DICTAMINANTE