

**ESCUELA SUPERIOR DE FORMACIÓN ARTÍSTICA  
PÚBLICA BELLAS ARTES**

**“MACEDONIO DE LA TORRE”**



**TALLER DE HISTORIETAS PARA  
REDUCIR EL BURNOUT EN  
ESTUDIANTES DE LA CARRERA  
EDUCACIÓN INICIAL TRUJILLO, 2019.**

**Tesis para optar el título de licenciado en  
Educación Artística: Especialidad: Artes  
Plásticas y Visuales.**

**AUTOR: ALBERCA CARRASCO OMAR NIXON**

**ASESOR: Dr. NAPOLEON SANTIAGO CARBAJAL LAVADO.**

**TRUJILLO - PERÚ 2021**



## **Páginas del jurado**

Señores miembros del jurado pongo a su consideración la siguiente investigación:  
“Taller de historietas para reducir el burnout en estudiantes de la carrera educación inicial Trujillo, 2019”.

---

PRESIDENTE

---

SECRETARIO

---

VOCAL

## **Dedicatoria**

Este trabajo va dedicado para Dios y mi familia,  
por darme la fuerza para seguir adelante en el  
proceso de mis estudios superiores.

## **Agradecimientos**

Agradezco sinceramente a mi familia, profesores y amigos por el apoyo incondicional para superar obstáculos.

A la Escuela Superior de Formación Artística Pública Bellas Artes “Macedonio De La Torre”, lugar en donde me he formado todo este tiempo.

## Índice temático

|   |           |
|---|-----------|
| Páginas del jurado.....   | iii       |
| Dedicatoria .....   | iv        |
| Agradecimientos.....  | v         |
| Índice temático .....   | vi        |
| Índice de tablas .....  | viii      |
| Índice de figuras .....   | viii      |
| Resumen .....   | ix        |
| <br>  |           |
| <b>CAPÍTULO I. INTRODUCCIÓN .....</b>   | <b>10</b> |
| 1.1. Problema de investigación .....  | 10        |
| 1.1.1. Describir el contexto educativo donde se desarrollará la investigación .....   | 10        |
| 1.1.2. Problematicación de la realidad .....  | 13        |
| 1.1.3. Formulación del problema de investigación.....                                 | 17        |
| 1.2. Justificación e importancia de la investigación.....                             | 17        |
| 1.3. Objetivos de investigación.....  | 18        |
| 1.3.1. Objetivo General de investigación.....   | 18        |
| 1.3.2. Objetivos Específicos de investigación .....                                   | 18        |
| 1.4. Hipótesis de investigación .....   | 19        |
| 1.4.1. Hipótesis de investigación .....   | 19        |
| 1.4.2. Cuadro de operacionalización de las variables .....                            | 20        |
| <br>  |           |
| <b>CAPÍTULO II. MARCO TEÓRICO .....</b>   | <b>21</b> |
| 2.1. Investigaciones previas referentes al tema de investigación o antecedentes ..... | 21        |
| 2.2. Fundamentos pedagógicos.....   | 24        |
| 2.2.1. Variable independiente: Taller de historietas .....                            | 24        |
| 2.2.1.1. La historieta.....   | 24        |
| 2.2.1.2. Funciones de la historieta.....  | 26        |
| 2.2.2. Variable dependiente: Burnout.....   | 27        |
| 2.2.2.1. Perspectiva psicosocial del Burnout .....                                    | 29        |
| 2.2.2.2. Dimensiones de la libre expresión emocional .....                            | 33        |
| 2.3. Definición de términos .....   | 35        |

|   |           |
|---|-----------|
| <b>CAPÍTULO III. MARCO METODOLÓGICO .....</b>   | <b>36</b> |
| 3.1. Tipo o variedad de investigación .....   | 36        |
| 3.2. Población y muestra .....  | 36        |
| 3.3. Diseño de investigación desarrollado .....   | 37        |
| 3.4. Métodos o técnicas de investigación.....   | 38        |
| 3.5. Técnicas e instrumentos utilizados en el recojo de datos.....  | 38        |
| 3.5.1. Técnicas e instrumentos utilizados en el análisis de los datos.....  | 38        |
| 3.5.2. Descripción del proceso seguido en el análisis estadístico de datos.....   | 39        |
| 3.5.3. Proceso seguido para la obtener la validez y confiabilidad de los instrumentos .....   | 39        |
| <br>  |           |
| <b>CAPÍTULO IV. RESULTADOS Y DISCUSIÓN .....</b>  | <b>40</b> |
| 4.1. Presentación de resultados .....   | 40        |
| 4.1.2 Determinar el nivel de burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, antes de desarrollar el taller de historietas .....   | 40        |
| 4.1.3 Desarrollar el taller de historietas para reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019 .....      | 43        |
| 4.1.4 Determinar el nivel de burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, después de desarrollar el taller de historietas. .... | 44        |
| 4.1.5 Evaluar si el taller de historietas reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019 .....            | 47        |
| 4.2. Interpretación de los resultados obtenidos.....  | 53        |
| 4.3. Discusión .....  | 54        |
| <br>  |           |
| <b>CAPÍTULO V. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....</b>   | <b>57</b> |
| <b>5.1. Conclusiones.....</b>   | <b>57</b> |
| <b>5.2. Recomendaciones.....</b>  | <b>58</b> |
| <br>  |           |
| <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS .....</b>   | <b>59</b> |
| <b>ANEXOS .....</b>   | <b>63</b> |
| <b>Anexo 1. Síntesis operativa del taller .....</b>   | <b>63</b> |
| <b>Anexo 2. Instrumento de recolección de datos.....</b>  | <b>64</b> |
| <b>Anexo 3. Pruebas de rangos de Wilcoxon.....</b>  | <b>66</b> |
| <b>Anexo 4. Taller de historietas.....</b>  | <b>68</b> |
| <b>Anexo 5. Sesiones de aprendizaje.....</b>  | <b>69</b> |

## Índice de tablas

|   |    |
|---|----|
| <b>Tabla 1</b> Operacionalización de las variables .....                              | 20 |
| <b>Tabla 2</b> Operacionalización de las variables .....                              | 37 |
| <b>Tabla 3</b> Técnicas e instrumentos de recolección de datos .....                  | 38 |
| <b>Tabla 4</b> Nivel de burnout antes de desarrollar el taller de historietas .....   | 40 |
| <b>Tabla 5</b> Nivel de burnout por dimensiones, Pre test .....                       | 42 |
| <b>Tabla 6</b> Nivel de burnout después de desarrollar el taller de historietas ..... | 44 |
| <b>Tabla 7</b> Nivel de burnout por dimensiones, Post test .....                      | 45 |
| <b>Tabla 8</b> Prueba de normalidad de datos de las dimensiones del burnout .....     | 47 |
| <b>Tabla 9</b> Prueba estadística Wilcoxon – Dimensión 1 .....                        | 48 |
| <b>Tabla 10</b> Prueba estadística Wilcoxon – Dimensión 2 .....                       | 49 |
| <b>Tabla 11</b> Prueba estadística Wilcoxon – Dimensión 3 .....                       | 50 |
| <b>Tabla 12</b> Prueba estadística Wilcoxon – Dimensión 4 .....                       | 51 |
| <b>Tabla 13</b> Prueba de normalidad de datos de las variables .....                  | 52 |
| <b>Tabla 14</b> Prueba estadística Wilcoxon – Variables .....                         | 53 |

## Índice de figuras

|   |    |
|---|----|
| <b>Figura 1.</b> Nivel de burnout antes de desarrollar el taller de historietas ..... | 41 |
| <b>Figura 2.</b> Nivel de burnout por dimensiones, Pre test .....                     | 42 |
| <b>Figura 3.</b> Mejora en la concentración de los estudiantes .....                  | 45 |
| <b>Figura 4.</b> Nivel de burnout por dimensiones, Post test .....                    | 46 |

## Resumen

La presente investigación tuvo como propósito demostrar que el taller de historietas reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica, Trujillo 2019., dentro de una metodología de diseño pre experimental, para lo cual se trabajó con una población de 133 estudiantes y una muestra no probabilística por conveniencia de 21 estudiantes registrados en el VI ciclo de la carrera. Se empleó como instrumento de recolección de datos el Inventario de Burnout [MBI] y una guía de observación, el cuestionario fue dirigido a las estudiantes en dos oportunidades, en el Pre Test y Post Test.

Los resultados obtenidos demostraron que nivel predominante de burnout en las estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, antes de desarrollar el taller de historietas, fue medio con un 66.67%. Asimismo, se desarrolló el taller de historietas para reducir el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019, mediante 15 sesiones de dos horas cada una. En el post test, se determinó que el nivel predominante de burnout en las estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, fue bajo con un 57.14%. Finalmente, se demostró que el taller de historietas reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019, presentando diferencias estadísticamente significativas ( $Z=-2.574$ ;  $p<0.05$ ) entre el pre test y post test.

**PALABRAS CLAVES:** Taller, historietas, burnout, educación inicial

# CAPÍTULO I.

## INTRODUCCIÓN

### 1.1. Problema de investigación

#### 1.1.1. Describir el contexto educativo donde se desarrollará la investigación

El IESPP «Indoamérica» se encuentra ubicado en la ciudad de Trujillo, Región «La Libertad», provincia de Trujillo y distrito del mismo nombre.

En la ciudad de Trujillo, el local del Instituto se encuentra situado en la Avenida América Sur 2804-2806. El área territorial que ocupa el Pedagógico es de 24, 901 807 metros cuadrados y sus límites son: Norte, Urbanización Monserrate; Sur, Psje. La Perla; Oeste, Urbanización Monserrate; y este, Asentamiento Humano «Los Jazmines».

En la presente investigación apreciamos que el instituto ya mencionado se encontró síntomas relacionados con el agotamiento emocional en donde en la prueba piloto sea apreciado que los estudiantes del sexto ciclo de la carrera de educación inicial, consideran que el trabajo que realiza es desgastador por el exceso de trabajos y a la vez con el tiempo se muestran un poco insensibles y frustrados; adicionalmente como estudiantes tienen una carga educativa compleja ya que en ocasiones presentan signos y síntomas de agotamiento ya que la acumulación de tareas, exámenes y prácticas profesionales absorben tiempo, esto exige mayor presión por parte del futuro docente.

Para afines de esta investigación se ha optado a trabajar con las estudiantes de sexto ciclo de la carrera de educación inicial del IESPP Indoamérica en los

periodos donde se han mostrado síntomas de agotamiento y estrés; el taller de historietas está científicamente demostrado que es didáctico, es relajante y ayuda a liberar ese estrés que muchos lo mantienen guardado, para esta investigación se aplicara un taller de historietas para reducir el síndrome de burnout o estrés en las estudiantes del sexto ciclo , las historietas son una narración gráfica desarrollada a través de imágenes o secuencias que conforman una historia, con elementos propios, que permiten el desarrollo de la historia que relata cómo los Globos (o burbujas), viñetas y onomatopeyas, entre otros. Debido a ello un taller de historietas podría tener un efecto positivo en la reducción de las señales de burnout.

En el año 1983, durante el gobierno del arquitecto Fernando Belaúnde Terry, se inicia la reactivación de los centros de Formación Magisterial. Con D.S. Nro. 08-83-ED del 09 de marzo de 1983, se autoriza el funcionamiento del I.S.P. «La Libertad». Dicho funcionamiento se realiza sin contar con local propio, sin condiciones ni materiales necesarios para prestar un adecuado servicio educativo. Por tal motivo funcionó en diferentes locales como:

Funcionó en diferentes locales como: C.E. «Gustavo Ríes», la Ex E.S.E.P. «Carlos Uceda Meza», C.E.C.A.T. «Marcial Acharan», C.E.P.E. «Antonio Torres Araujo» y finalmente el C.E.O. «Amauta».

Posteriormente, se expide la Resolución Vice-Ministerial Nro. 124-87-ED por medio de la cual se cambia la razón social de «La Libertad» por «Indoamérica». Después de muchas gestiones, en el año 1988 se adjudicó un terreno de 24, 901 807 metros cuadrados al I.S.P. «Indoamérica».

La construcción del local se realizó mediante gestiones a entidades públicas, privadas, ejecución de proyectos de Desarrollo Educativo, donde la participación del personal directivo, jerárquico, docente y administrativo ha sido decisiva para el crecimiento y desarrollo del I.S.P. «Indoamérica» a partir de 1980.

Actualmente cuenta con cuatro pabellones, tres para la labor técnico-pedagógico y uno para la gestión administrativa. Además, un laboratorio de ciencias, auditorio, comedor estudiantil, canchas de fútbol, módulo de servicios higiénicos, coliseo deportivo, lozas deportivas, pista atlética, el frontis, el cerco perimétrico, subestación eléctrica, patio principal y finalmente la proyección del laboratorio de Informática. Siendo su actual director, Dr. Oster Waldimer Paredes Fernández.

Misión: “Somos una Institución de Educación Superior Pedagógica Pública acreditada, comprometida con la formación Docente de carácter humanística, científica y tecnológica, orientada a formar docentes críticos, reflexivos e innovadores, con sólida práctica de valores y con liderazgo para mejorar la calidad educativa”

Visión: “La Institución de Educación Superior Pedagógica Pública “Indoamérica” al 2023, busca ser líder en formación Inicial Docente, dentro de un enfoque crítico reflexivo e intercultural, abierta al cambio, con capacidad para innovar y mejorar la calidad educativa, que gestiona el conocimiento y el aprendizaje para lograr docentes emprendedores, e investigadores que contribuyan al desarrollo sostenible”.

### **1.1.2. Problematización de la realidad**

En la actualidad, el burnout constituye un problema de salud pública que no solamente afecta en el área laboral. De acuerdo con algunos estudios:

Las instituciones de educación superior suelen ser lugares altamente estresantes. En dichas instituciones, los alumnos se enfrentan de manera cotidiana a una serie de demandas que bajo su propia valoración se constituyen en situaciones generadoras de estrés. Cuando son prolongadas y frecuentes, estas situaciones pueden conducir al síndrome de burnout. (Copca et al., 2017, párr. 8).

El Síndrome de Burnout (SB), también conocido como síndrome del desgaste o agotamiento físico y mental, es un problema que adquiere mayor importancia cada día en los estudiantes de formación superior de todo el mundo. El problema se agrava cada día más desarrollando conductas problemáticas en el estudiante que conlleva al mal aprovechamiento y bajo rendimiento académico (Carlotto et al., 2005).

En ámbitos de formación superior, el estudiante recibe diferentes obligaciones a las que debe responder por exigencia de la institución (acudir a clases, realizar tareas asignadas, rendir exámenes, elaborar presentaciones y participar en el aula) generando que estas interactúen con sus recursos personales (Gil-Monte, 2005). Sin embargo, dichas exigencias suelen formarse como demandas excesivas que repercuten negativamente en la salud mental y física de los estudiantes, quién no cuenta con la preparación o estrategias mínimas para enfrentarlo (Merino-Soto y Fernández-Arata, 2017).

Estudios llevados a cabo en México, en estudiantes de universidades públicas reportaron altos niveles de burnout en función de tres aspectos: cansancio emocional (27%), despersonalización (27%) y carencia de realización personal (50%), "...muy probablemente por someterse a exámenes académicos, a la etapa del desarrollo por la que pasan o por la inestabilidad económica que viven la mayoría..." (Preciado-Serrano y Vasquez-Goñi, 2009, p. 16).

De igual manera, en estudiantes universitarios de Perú, Lima, se encontró una prevalencia del "30,7% del SB en grado severo, y el 23,6% en grado moderado, además, se identificó que el 45,0% presentó un nivel alto de agotamiento emocional, el 41,4% un nivel alto de cinismo y el 45,7% presentó un nivel bajo de eficacia académica" (Picasso-Pozo, 2012, p. 51).

La realidad de esta problemática no es ajena a estudiantes de formación superior en Trujillo. Un estudio realizado a estudiantes de una universidad privada de esta localidad reveló altos niveles de burnout que alcanzan el 30% de la población, este se presenta por medio de indicadores comportamentales y actitudinales, asociándose a la baja calidad de vida que llevan dichos estudiantes (Rivera, 2018).

En resumen, el burnout es un problema que aqueja con creciente celeridad a los estudiantes de formación superior. Al respecto se sabe que "El proceso de enseñanza-aprendizaje exige de los estudiantes una adaptación a constantes cambios sociales, como por ejemplo la evolución tecnológica y el conocimiento humano" (Carlotto et al. 2005, p. 197), los cuales llegan a convertirse en potenciales estresores. Más aún si:

“el estudiante no tiene la oportunidad de intercambio abierto de ideas, sea con los colegas o con los profesores, la tendencia es ocultar la ansiedad e incertidumbre a través de una serie de actitudes defensivas que pueden intervenir definitivamente en la capacidad de responder a los estresores...” (Carlotto et al. 2005, p. 197).

En ese contexto, se sabe que las estudiantes de educación inicial del I.S.P. «Indoamérica» también están expuestas a constantes exigencias académicas, por ejemplo: elaborar material a diario para diseñar sus clases, estructurar y orientar sus clases, responder a las evaluaciones programadas, responder a las tareas para casa, investigar, entre otras; que, pueden generar una excesiva presión en ellas, trayendo de la mano la manifestación de síntomas de burnout (cansancio emocional, agotamiento físico).

Frente a esto, algunos investigadores han señalado que existe una “la urgencia de intervenir en las problemáticas desatadas por la alta prevalencia de trastornos asociados a cuadros clínicos de estrés en estudiantes...” (Muñoz-Nájjar, 2018, p. 5), como lo es el burnout.

Entonces, siguiendo el análisis de la realidad problemática del Burnout, en esta investigación se plantea reducir sus efectos en estudiantes de inicial, a partir de la aplicación de un “Taller de historietas”, tomando en cuenta que las historietas han sido calificadas como una importante herramienta en la estimulación de recursos psicológicos.

Al respecto, Pérez (2016) señaló que la historieta:

Es importante no solo en la escuela, lo es para la vida, por ende el uso de

la historieta es una gran herramienta para el desarrollo de los seres humanos en todos los espacios de su vida, ya que gracias a su efectivo uso pueden comunicarse y entablar relaciones con otras personas, además, les permite ser parte activa de la sociedad en la cual se desarrollan, por esto el fortalecimiento del buen manejo de la comunicación, ayuda y favorece los factores sociales y culturales en el aprendizaje, potenciando la capacidad de relacionar la imaginación y la fantasía a la realidad de cada individuo.

(p. 16)

Respecto a esto, se supondría que llevar a cabo un taller de historietas podría tener un efecto positivo en la reducción de las señales de burnout. Siendo necesario para ello, llevar a cabo esta investigación a fin de obtener evidencia con la cual corroborar los postulados.

En ese sentido, a través de la presente investigación, se pretende reducir el nivel de síndrome de Burnout en los estudiantes de educación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica. Es por ello que, tomando en cuenta la problemática que se evidenció en esta institución educativa, de los cuales un gran porcentaje presentaba dificultades altos niveles de Burnout; por consiguiente, se propuso realizar una intervención basada en el taller de historietas. A la fecha, se han realizado múltiples estudios acerca de la prevalencia del síndrome del quemado, por lo que a partir de los resultados obtenidos se podría demostrar que el taller de historietas reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, en el año 2019.

### **1.1.3. Formulación del problema de investigación**

¿En qué medida el taller de historietas reduce el burnout en estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, Trujillo 2019?

## **1.2. Justificación e importancia de la investigación**

Tomando en cuenta el aspecto teórico-académica, la investigación planteada justificó su realización en el aporte que proporcionó teóricamente para comprender como el burnout puede verse paliado por factores del campo académico como lo son las historias, permitiendo debelar, además, la importancia estuvo en el campo emocional de los alumnos. Con el conocimiento obtenido, en el futuro los investigadores, pedagogos, psicólogos entre otros, involucrados en el campo de formación académica, podrán construir nuevas líneas de investigación que apartaren la creación de nuevas estrategias de prevención del Burnout.

Psicológicamente generó un aporte en el estado emocional de las estudiantes de estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial Trujillo, previniendo que desarrollen un anticipado síndrome de burnout, que luego les impida el terminar sus estudios, desarrollarse profesionalmente y acarrear más problemas en su vida personal o social.

Pedagógicamente, desarrollar la investigación generó un importante aporte en la didáctica de la clase, dado que, el uso de historietas, a la par que redujo el impacto del burnout en las estudiantes, también estimuló otras áreas cognoscitivas afianzando de manera indirecta su aprendizaje. Además de,

permitir ampliar la importancia de la pedagogía del arte dentro de las casas de formación superior (institutos) como un soporte en el campo de la prevención de las enfermedades.

### **1.3. Objetivos de investigación**

#### **1.3.1. Objetivo General de investigación**

Demostrar que el taller de historietas reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, Trujillo 2019.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos de investigación**

- Evaluar el nivel de burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, antes de desarrollar el taller de historietas.
- Desarrollar el taller de historietas para reducir el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, Trujillo 2019.
- Evaluar el nivel de burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, después de desarrollar el taller de historietas.

- Comprobar que el taller de historietas reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, Trujillo 2019.

## **1.4. Hipótesis de investigación**

### **1.4.1. Hipótesis de investigación**

#### **Hipótesis general**

El taller de historietas reduce significativamente el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, Trujillo 2019.

#### **Hipótesis nula**

**H<sub>0</sub>:** El taller de historietas no reduce significativamente el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, Trujillo 2019.

#### **Hipótesis alterna**

**H<sub>1</sub>:** El taller de historietas reduce de manera no tan significativa el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, Trujillo 2019.

### 1.4.2. Cuadro de operacionalización de las variables

**Tabla 1**

*Operacionalización de las variables*

| VARIABLE                  | DIMENSIONES                                    | INDICADORES                              |
|---------------------------|--|--|
| VI: Taller<br>Historietas | Guion conceptual                               | Tema                                     |
|                           |  | Personajes                               |
|                           |  | El ambiente                              |
|                           |  | Ritmo                                    |
|                           | Diseño gráfico                                 | Viñeta                                   |
|                           |  | Globo o bocadillo                        |
|                           |  | Texto                                    |
|                           |  | Cartela                                  |
|                           |  | Onomatopeya                              |
|                           |  | Metáforas visuales                       |
| Figuras cinéticas         |  |  |
| Entintado de la historia  | Código gestual                                 |  |
|                           | Lápiz final de la historieta                   |  |
| Exposición                | Valoración tonal                               |  |
|                           | Materiales                                     |  |
|                           | Puntuación                                     |  |
| Deterioro cognitivo       | Ortografía                                     |  |
|                           | Características o componentes de la historieta |  |
| VD:<br>Burnout            | Desgaste psíquico                              | Cansancio emocional                      |
|                           |  | Fatiga física                            |
|                           | Indolencia                                     | Frustración                              |
|                           |  | Percepción de estrés ante las relaciones |
|                           |  | Insensibilidad                           |
| Culpa                     | Perdida de empatía                             |  |
|                           | Despreocupación por los problemas de otros     |  |
|                           | Eficacia en el trabajo                         |  |
|                           | Satisfacción de realización                    |  |

**Fuente:** Elaboración propia

## **CAPÍTULO II.**

### **MARCO TEÓRICO**

#### **2.1. Investigaciones previas referentes al tema de investigación o antecedentes**

##### **A nivel internacional**

En México, López y Gonzáles (2017) realizaron un estudio titulado “Programas para la adquisición de habilidades de afrontamiento ante el estrés académico para estudiantes universitarios de primero ingreso”, reportando los siguientes resultados:

Los resultados obtenidos dentro de los programas de intervención fueron muy favorables para la adquisición de habilidades de afrontamiento ante el estrés académico...Se observa que dentro de los tres factores de afrontamiento; reestructuración positiva, búsqueda de apoyo social y planificación, solo en las dos últimas hubo cambios significativos. Por lo cual se recomienda que dentro de estas intervenciones se dé mayor tiempo para el trabajo con la reestructuración, utilizando diversas técnicas o enfoques. (p. 1380)

En Málaga, España, Reyes y Gózales-Celis (2016) realizaron un estudio denominado “Efectos de una intervención cognitivo-conductual para disminuir el burnout en cuidadores de ancianos institucionalizados” en la Universidad Nacional Autónoma de México. Los principales resultados fueron:

Los resultados de la intervención indican disminuciones estadísticamente significativas en los puntajes de la variable burnout y sus dimensiones

desgaste físico y psíquico, desgaste cognitivo y culpa. También, se aprecian incrementos en los puntajes de la variable calidad de vida y sus dimensiones salud física, salud psicológica y relaciones sociales. (p. 15)

### **A nivel nacional**

En Lima, Muñoz (2018) llevó a cabo la investigación “Efectos de un programa de Hatha Yoga en el estrés percibido de estudiantes universitarios de una universidad privada de lima metropolitana”, concluyendo que: que antes de la aplicación del taller ambos grupos presentaron niveles similares de estrés y procrastinación, posterior al tratamiento los niveles del grupo experimental disminuyeron diferenciándose significativamente de las obtenidas en el grupo control, las cuales no reportaron cambios sustanciales. Esto supuso que el taller ejecutado es eficaz para la reducción del estrés y la procrastinación.

En Lima, Olivarez (2018) en su tesis para obtener el grado de licenciada en diseño comunicación visual titulada “La historieta como material de apoyo educativo” México D.F .2010, realizado en la Universidad Autónoma, Escuela Nacional, llego a la siguiente conclusión:

Se demostró que la lectura de historietas incentiva el desarrollo del hábito lector en los estudiantes... Luego de aplicar las sesiones con la lectura de historietas se pudo comprobar mediante el post test (encuesta), que este problema de la falta de hábitos de lectura se pudo superar, obteniendo un 77,8% de estudiantes que indican que les gusta leer y el 22,2% restante ahora lee con regularidad. (p. 44)

En Pachacamac, Cuya (2017) en su tesis para obtener el grado de maestra Educación con mención en Docencia y Gestión Educativa denominada “La estrategia de las historietas para mejorar la comprensión de textos escritos de los estudiantes de Educación Secundaria de la I.E. Isaías Ardiles”- Pachacámac, 2017” llego a la siguiente conclusión:

Se demostró que la aplicación de la estrategia de las historietas mejora la comprensión de textos escritos de los estudiantes, el grupo experimental obtuvo un promedio de 16,78 puntos aplicando la estrategia de las historietas, mientras que el grupo de control alcanzó un promedio de 11,59 puntos con el uso de otras estrategias. Por tanto, se concluyó que la aplicación de la estrategia de las historietas mejora la comprensión de textos escritos de los estudiantes. (p. 63)

En Tumbes, Barreto (2015) en su tesis para obtener el grado de doctor en psicología a la cual denomino “Relajación en estados de ansiedad y procrastinación en ingresantes a la facultad de ciencias sociales 2015”, la cual fue llevada a cabo en la Universidad Nacional Mayor de San Marcos llego a la siguiente conclusión:

Se comprobó la hipótesis planteada demostrándose que el Programa de Relajación ejerce efecto positivo en la reducción de la ansiedad y la procrastinación en estudiantes ingresantes a la Facultad de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional de Tumbes, ya que dichos estados disminuyen en un alto porcentaje, constatado a través de la prueba U de Mann Whitney. (p. 91)

## **2.2. Fundamentos pedagógicos**

### **2.2.1. Variable independiente: Taller de historietas**

Según Meneses y Gilda (2009), taller refiere a la:

“...estrategia didáctica, potencia la enseñanza del diseño arquitectónico, en especial, cuando se articula teoría y práctica en el desarrollo de la creatividad y se fortalece la idea de que la creatividad puede nacer del saber y del hacer dentro del taller...” (p. 84).

Por su parte Gutiérrez (2010) describe al taller en función de sus competencias, afirmando que este, destaca el desarrollo de competencias y habilidades transferibles como estrategia básica para propiciar la meta de aprender a aprender y que el alumno siga aprendiendo después de éste.

#### **2.2.1.1. La historieta**

La historieta es una creación artística, que puede tomar elementos de la literatura como del cine o la pintura, formando una estructura nueva, no como una amalgama, sino como componentes de un todo más complejo, con autonomía propia y diferente de la suma de las partes. Por lo que, como cualquier creación artística, deviene en un trabajo de creación, en la estructuración de una comunicación, donde el creador de la obra se convierte en un emisor, la historieta se convierte en el mensaje y el lector se convierte en el receptor (Rodríguez, 1988).

Algunos investigadores señalan a la historieta como:

Una narración gráfica desarrollada a través de imágenes secuenciales que conforman una historia con un hilo conductor definido, con elementos propios, que permiten el desarrollo de la historia que relata como los Globos (o burbujas), viñetas y onomatopeyas, entre otros La historieta ha sido denominada de formas variadas, siendo su primer nombre funnies, para luego ser nombrada como comics en Estados Unidos. (Barraza, 2006, p. 74).

Desde la perspectiva del comic se ha señalado que a través de la historia de la humanidad ha podido descubrir, apreciar y experimentar una o varias de las consideradas bellas artes que están conformadas por la arquitectura, danza, escultura, teatro, música, pintura, literatura y recientemente, cinematografía. (Maza, 2013). Pero, siguiendo al mismo autor, por medio de ellas es posible lograr el:

Despertar de los sentidos, imponen la estética como punto de visión y son un medio de expresión para el ser humano de carácter artístico-creativo. Dentro de la Pintura y la Arquitectura, sobresale el Dibujo como herramienta complementaria y paralela a estas dos clasificaciones artísticas. Tanto el pintor como el arquitecto dependen de esta habilidad esencial para abocetar, trazar, sombrear y marcar contornos, objetos, elementos arquitectónicos o la figura humana, por ejemplo. (12).

A ello, se le han sumado los aportes de Barraza (2006) para advertir que las historietas no solamente tienen una utilidad en el humorístico, sino que,

además, tienen utilidad en la estimulación emocional, puesto que, a partir de ellas “podríamos, y podemos elegir para mostrar pensamientos e ideas” (p. 74).

#### **2.2.1.2. Funciones de la historieta**

##### **Función comunicadora**

La historieta sigue teniendo una influencia dentro del ámbito comunicacional, quizás no tanto en lo público como en lo publicitario y de diseño... sigue sirviendo de influencia para los jóvenes que siguen las andanzas de sus héroes y heroínas preferidos (Barraza, 2006).

##### **Función crítica**

Los profesores, deberíamos conocer por la influencia que tienen en nuestros estudiantes, pero que la mayoría de las veces pasarnos por alto por considerarlas vacías, sin contenido y que no aportan en nada a nuestro "crecimiento intelectual, a razón de que la historieta tiene la función de ser un medio de masas, que comunica un mensaje perteneciente a su país de origen, pero que por medio de la globalización en que está inmersa el mundo llegan a nuestras costas, haciéndola suya nuestros jóvenes sin tener una postura clara, ni hacer una doble lectura frente a aquéllas (Barraza, 2006).

##### **Función didáctica**

Con una debida lectura y un buen manejo de lo que ella nos pueda decir podemos comprender mejor el pensamiento de una generación de un país, o

la forma de visualizar sus aspiraciones, sus temores, sus creencias, etc (Barraza, 2006). Muchas historietas representan una sociedad, al criticarla, al parodiarla, al hacerla presente de alguna forma, con lo que van mostrando una realidad, dejando un testimonio a las futuras generaciones sobre las situaciones, los hechos y la vida de aquellos años, de modo que nos sea más fácil de entender.

### **2.2.2. Variable dependiente: Burnout**

Perlman y Hartman (1982) tras una revisión de más de 48 definiciones sobre el síndrome de quemarse por el trabajo o burnout, concluyen que éste se debe definir como «una respuesta al estrés crónico que tiene tres componentes: a) agotamiento emocional y/o físico, b) baja productividad laboral, y c) una excesiva despersonalización». Esta definición resultó muy similar a la elaborada por Maslach y Jackson (1981/1986) como resultado de la factorización del MBI, y probablemente generalizó su empleo y aceptación hasta el punto que, hoy en día, el síndrome se define, en base a este instrumento, como un síndrome caracterizado por sentimientos de agotamiento emocional, despersonalización y baja realización personal en el trabajo.

El síndrome de Burnout en estudiantes universitarios corresponde a un síndrome psicoemocional que se presenta en quienes no logran adaptarse a los eventos de estrés propios del ambiente educativo. En recientes investigaciones se considera que los estudiantes llegan a padecer o manifestar el Síndrome de Burnout; desde el enfoque teóricoconceptual de Pines, se afirma que este Síndrome se desarrolla por personas que no están expuestas al medio laboral, en

este caso los estudiantes universitarios quienes se ven enfrentados a otro tipo de demandas. Lo anterior sustentado en que las personas que comienzan una carrera superior se enfrentan a una responsabilidad mayor, cursos y docentes que les exigen y asignan diversas actividades, como sustentar trabajos grupales, presentar informes, llevar a cabo prácticas, trabajos de investigación y exámenes con una exigencia elevada; todos estos elementos constituyen situaciones de evaluación y es importante que sean exitosas, pues facilitan el paso al siguiente semestre o una entrada más rápida a la vida profesional (Vélez y Roa, 2005).

Gil-Monte y Peiró (1999), consideran al síndrome de burnout como el producto de un estrés avanzado a causa de las actividades realizadas por una persona. Para Uribe-Prado (2010) el burnout es parte de un proceso de cansancio emocional crónico, generado por las responsabilidades que tiene una persona en su ambiente; se caracteriza principalmente por un desgaste anímico.

De acuerdo con Cherniss (1980), se refiere a aquellos cambios negativos a nivel personal que se desarrollan cuando una experimenta responsabilidades o actividades que lo frustran o son percibidos como excesivos.

Extendido al campo académico, el concepto de burnout es relativamente nuevo (Paz, 2014). Según Caballero et al. (2015) refiere al deterioro emocional y cognitivo producto de las actividades o responsabilidades académicas que el estudiante percibe como fuentes de estrés. Para Bresó (2008) surge a partir del estrés acumulado, debido al rol que cumplen los estudiantes, afectando la satisfacción en cada una de sus áreas. Y, de acuerdo a Barraza (2011) es un estado de cansancio corporal, emocional e intelectual, producto de la interacción con situaciones estresantes.

### **2.2.2.1. Perspectiva psicosocial del Burnout**

En esta perspectiva Gil-Monte y Peiró (1999) indican que el síndrome de burnout es una respuesta al estrés del ambiente, cuyas características son la idea de fracaso, sentirse emocionalmente agotado y tener actitudes negativas hacia los demás, influyendo en el desarrollo de este síndrome, la relación de las características del entorno y las características personales con las manifestaciones que se producen en cada una de las etapas.

Dentro de esta perspectiva destaca el modelo de la teoría sociocognitiva del YO, la cual defiende que las cogniciones de las personas influyen sobre lo que estas perciben y hacen, a la vez que estas cogniciones están afectadas por sus acciones y por las consecuencias observadas en otros (Ortega y López, 2004). Por otra parte, indica que la creencia o el grado de seguridad de un individuo de sus propias capacidades establece el ahinco que el sujeto presentara para lograr sus objetivos (Gil-Monte y Peiró, 1999).

El síndrome de burnout es una respuesta al estrés laboral; es una experiencia compuesta por cogniciones, emociones y actitudes negativas hacia el trabajo y las personas con que se relaciona por su labor. Esta enfermedad se ha detectado como riesgo para las profesiones relacionadas al trabajo con individuos, como lo es la educación, salud y recursos humanos. Se reconoce el magisterio como una labor propensa a desarrollar este fenómeno, ya que implica realizar diversas actividades dentro y fuera del aula, que van desde relacionarse con compañeros y alumnos, hasta elaborar planeaciones curriculares, evaluaciones y participar en actividades de organización.

### **2.2.2.2. Causas y síntomas del Burnout**

El principal detonante del síndrome de burnout es el entorno y sus condiciones. El estudiante que está expuesto de manera continua a, entre otros, altos niveles de estrés, carga de trabajo excesiva, poca autonomía, malas relaciones en el trabajo y ausencia de apoyo en su entorno, falta de formación para desempeñar las tareas, etc., puede llegar a padecer un estrés crónico que acabe provocando el burnout. Por ese motivo, el vínculo entre el estrés y el burnout es muy fuerte (Gil-Monte y Peiró, 1999).

Las causas suelen ser exigencias excesivas que originan tensiones. Sin embargo, existen una serie de factores de riesgo:

- La organización
- Expectativas interpersonales
- Cualidades personales

Así, las personas conformistas, inseguras y dependientes tienen más posibilidades de sufrir depresión y ansiedad si tienen que enfrentarse a situaciones estresantes (Caballero et al.,2015)

Mientras que los síntomas se manifiestan de la siguiente manera:

- Sentimiento de agotamiento, fracaso e impotencia.
- Baja autoestima.
- Poca realización personal.
- Estado permanente de nerviosismo.
- Dificultad para concentrarse.

- Comportamientos agresivos.
- Dolor de cabeza.
- Taquicardia.
- Insomnio.
- Bajo rendimiento.
- Absentismo laboral.
- Aburrimiento.
- Impaciencia e irritabilidad.
- Comunicación deficiente.

### **2.2.2.3. Prevención del Burnout**

La prevención del síndrome del trabajador quemado debe comenzar en la organización. La primera medida que deben tomar es evaluar las situaciones que generan el estrés y la ansiedad en el estudiante y tomar las decisiones y las medidas adecuadas para intentar reducirlo (Paz, 2014).

Para ello deben mejorar la organización y proveer de herramientas necesarias para que el trabajador pueda realizar sus tareas de forma adecuada y no tenga tanta sobrecarga.

Además, el trabajador puede adquirir una actitud asertiva, estableciendo una relación comunicacional, sin discutir, ni someterse a la voluntad del resto de compañeros y defendiendo sus convicciones.

Por otro lado, es recomendable que los estudiantes modifiquen las expectativas que tienen en su institución. No se trata de que el estudiante renuncie

a sus ambiciones y aspiraciones. Simplemente debe buscar un punto intermedio que se ajuste más a la realidad y ver la situación como una oportunidad para aprender y crecer en otros ámbitos diferentes a los que se había propuesto inicialmente (Caballero et al.,2015).

#### **2.2.2.4. Consecuencias del Burnout**

El síndrome de burnout se caracteriza porque es un proceso que va creciendo de manera progresiva si no se toman medidas para impedirlo.

Esto puede provocar que el desgaste laboral evolucione y alcance otros aspectos como los ideales y la percepción de los logros. A medida que avanza, el trabajador puede tener dificultades para resolver problemas y ejecutar tareas que antes le resultaban sencillas (Paz, 2014).

La frustración comenzará a estar presente de manera constante, permanecerá en un estado continuo de agotamiento y los síntomas podrán evolucionar a estados más graves. En algunos casos, los estudiantes pueden llegar a abusar de los psicofármacos, del alcohol y las drogas.

Por último, algunos pueden llegar a tener síntomas depresivos, de psicosis e incluso tener ideas de suicidio.

### **2.2.2.5. Dimensiones de la libre expresión emocional**

#### **Agotamiento emocional**

Se le describe como la fatiga o falta de energía y la sensación de que los recursos emocionales se han agotado. Puede darse en conjunto con sentimientos de frustración y tensión, en la medida que ya no se tiene motivación para seguir lidiando con el trabajo (Cordes y Dougherty, 1993). Según Maslach y Leiter (1997) las personas se sentirían desgastadas e incapaces de recuperarse. Cuando despiertan en las mañanas carecen de la energía para enfrentarse a nuevos proyectos, sintiéndose como si no hubieran dormido en absoluto.

También, se caracteriza por dejar a las personas sin recursos ni energías y con la sensación de que no puede ofrecer nada más, manifestando síntomas físicos y emocionales. Aparecen manifestaciones de irritabilidad, ansiedad y cansancio que no se recuperan con el descanso (Maslach et al., 2001).

#### **Despersonalización o cinismo**

En una dimensión que da cuenta del desarrollo de actitudes negativas e insensibilidad hacia las personas que se atiende y a los colegas en el trabajo. Esto deriva en conflictos interpersonales y aislamiento. El estilo del trato despersonalizado a las personas se basa en generalizaciones, etiquetas y descalificaciones, como un intento de evitar cualquier acercamiento que sea desgastante (Maslach et al., 2001).

Se refiere a la “deshumanización del individuo”, el sujeto se torna cínico en cuanto a sus sentimientos hacia los demás, llegando a mostrar un trato

insensible y distante (Cordes y Dougherty, 1993).

### **Realización personal**

La dimensión de falta de Realización Personal alude a la sensación de que no se están obteniendo logros de su trabajo, autocalificándose negativamente. Esto alude a las dificultades en el desempeño (Maslach et al., 2001).

En ella se puede identificar una marcada tendencia a auto evaluarse negativamente, declinando el sentimiento de competencia en el trabajo. En otras palabras, los empleados sienten que no se desempeñan tan bien como lo hacían en un comienzo (Maslach et al., 1997). Así mismo, se tiene la constante sensación de falta de progreso y la persona se siente inefectiva, aumenta su sentimiento de inadecuación y cada nuevo proyecto es sentido como abrumador (Maslach et al, 1997).

La dimensión de Realización Personal en el trabajo fue renombrada: antes se la conocía como logro reducido o inefectividad, sin embargo, se siguen conservando intactos la agrupación de síntomas de la dimensión. Igual que en las dos dimensiones anteriores, se les critica a los autores la falta de respaldo teórico que apoye el cambio de nombre, dado que no queda claro a que se refieren finalmente con el concepto (Shirom & Shmuel, 2002).

El síndrome de burnout suele aparecer, en la mayoría de los casos, en las personas que han elegido su oficio de manera vocacional (es muy frecuente en enfermería, medicina y el profesorado) y con menos asiduidad en trabajos que se desempeñan de forma obligatoria. Aunque al principio las manifestaciones y el malestar sólo se extienden a la vida laboral, finalmente también llegan a

alcanzar, en casi todas las situaciones, la vida social y familiar del trabajador afectado (Maslach et al., 2001).

### **2.3. Definición de términos**

**Definición de taller:** Se refiere a la estrategia didáctica, potencia la enseñanza del diseño arquitectónico, en especial, cuando se articula teoría y práctica en el desarrollo de la creatividad y se fortalece la idea de que la creatividad puede nacer del saber y del hacer dentro del taller...” (Meneses & Gilda, 2009).

**Definición de historietas:** La historieta es una creación artística, que puede tomar elementos de la literatura como del cine o la pintura, formando una estructura nueva, no como una amalgama, sino como componentes de un todo más complejo, con autonomía propia y diferente de la suma de las partes (Rodríguez, 1988).

**Definición de burnout:** Se define como un síndrome caracterizado por sentimientos de agotamiento emocional, despersonalización y baja realización personal en el trabajo (Maslach & Jackson, 1986).

## **CAPÍTULO III.**

### **MARCO METODOLÓGICO**

#### **3.1. Tipo o variedad de investigación**

El tipo de estudio fue aplicado y presentó un enfoque cuantitativo, porque cada aspecto de la variable problema (Burnout) fue cuantificado para medir el impacto del programa en él después de su aplicación y finalmente ofrecer conclusiones objetivas sobre el análisis realizado (Hernández et al., 2010).

#### **3.2. Población y muestra**

La población fue de 133 estudiantes de educación inicial registradas en el periodo académico correspondiente, con edades entre 20 y 35 años de edad.

La muestra estuvo conformada por 21 de las estudiantes (15.8% de la población), registradas en el VI ciclo académico. Las cuáles fueron seleccionadas a partir de un muestreo aleatorio simple, a razón de la necesidad de que se cumplan criterios de selección que el investigador estipula ((Hernández et al., 2010).

Características de los sujetos de la muestra:

- Estar escrito en el VI ciclo académico
- Consentimiento para participar del estudio
- Participar en todas las sesiones del taller.

El tipo de muestreo empleado fue el muestreo aleatorio simple, en donde todos tuvieron la misma probabilidad de ser seleccionados para la muestra:

**Tabla 2***Operacionalización de las variables*

| <b>Ciclo</b> | <b>f</b>   | <b>Mujeres</b> | <b>%</b>   |
|--------------|------------|----------------|------------|
| I            | 30         |                | 22.6       |
| II           | -          |                | -          |
| III          | 47         |                | 35.3       |
| IV           | -          |                | -          |
| V            | 52         |                | 39.1       |
| VI           | 21         |                | 15.8       |
| VII          | 29         |                | 21.8       |
| VIII         | 9          |                | 6.77       |
| IX           | 22         |                | 16.5       |
| <b>Total</b> | <b>133</b> |                | <b>100</b> |

**Fuente:** Elaboración propia

### 3.3. Diseño de investigación desarrollado

El diseño de la investigación fue pre experimental con un solo grupo, el grupo estuvo formado inicialmente, por lo que se le denominó grupo intacto, en ese sentido, no hubo un control minucioso de variables extrañas (Hernández et al., 2010). En tanto, el esquema corresponde a:

|                            |
|----------------------------|
| <b>G: O1-----X ---- O2</b> |
|----------------------------|

**G:** Grupo de personas o individuos

**O1:** Pre test

**X:** Estimulo (Taller de historietas)

**O2:** Post test

### 3.4. Métodos o técnicas de investigación

Las técnicas e instrumentos utilizados en esta investigación se detallan a continuación:

**Tabla 3**

*Técnicas e instrumentos de recolección de datos*

| Variable              | Técnicas    | Instrumentos  |
|-----------------------|-------------|---|
| Taller de historietas | Observación | <b>Guía de observación:</b> Constituyó un protocolo con 3 enunciados que fueron calificados por el investigador en cada sesión del taller (15 sesiones). Fueron construidas específicamente para el taller.   |
| Burnout               | Encuesta    | <b>Cuestionario:</b> Se empleó el Inventario de Burnout [MBI] de Maslach y Jackson (1981). Consta de 22 enunciados que responden a un modelo de tres dimensiones, éste puede aplicarse de forma individual o colectiva en un tiempo de mínimo 10 y máximo 15 minutos. |

**Fuente:** Elaboración propia

### 3.5. Técnicas e instrumentos utilizados en el recojo de datos

#### 3.5.1. Técnicas e instrumentos utilizados en el análisis de los datos

Se aplicó la técnica estadística tanto inferencial como descriptivo, a través de programas especializados en el procesamiento estadístico para investigaciones como el SPSS. Previamente, se tabuló en la base de datos del programa Excel, para luego ser exportado al programa SPSS.

En el análisis descriptivo se usó las medidas de tendencia central (media, de dispersión, mínimo, máximo y desviación estándar) y de forma (asimetría). Estos resultados servirán para conocer el grado de representatividad de la variable en la muestra. Luego, se categorizará la variable dependiente por niveles, por medio de estadísticos de frecuencia y porcentaje.

### **3.5.2. Descripción del proceso seguido en el análisis estadístico de datos**

Para en análisis de datos, en primer lugar, se organizó la información para luego ser procesada a través del software estadístico. Para comparar las puntuaciones del pre test con el post test de estudio se empleó el estadístico (Prueba de rangos o signos de Wilcoxon) para muestras relacionadas, dado que los datos no presentan una distribución normal. En ese sentido se constató la hipótesis de la investigación.

### **3.5.3. Proceso seguido para la obtención de la validez y confiabilidad de los instrumentos**

Fue validado por medio de la técnica de análisis factorial donde reportó varianza explicada de 52.75 %, cargas factoriales sobre .60 y confiabilidad por alfa de Cronbach sobre .70 (Hederich-Martínez & Caballero-Domínguez, 2016).

Para esta investigación se fue aplicado en una muestra piloto obteniendo un valor alfa de .87. Los datos indican que el instrumento utilizado MBI cuenta con respaldo científico para ser usado.

## CAPÍTULO IV.

### RESULTADOS Y DISCUSIÓN

**La presente investigación tiene como objetivo general:** Demostrar que el taller de historietas reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019, para lo cual se fijaron ciertos objetivos específicos que permitan en la medida de lo recaudado y sobre el análisis de los resultados adquiridos en las encuestas encaminar la investigación hacia dicho fin. Por lo que se realizó un pre test, luego de ello se desarrolló el taller de historietas, después, se realizó un post test, para finalmente comprobar la reducción del burnout en los estudiantes.

#### 4.1. Presentación de resultados

##### 4.1.2 Determinar el nivel de burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, antes de desarrollar el taller de historietas.

Respecto a lo planteado en el objetivo específico N° 01; Determinar el nivel de burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, antes de desarrollar el taller de historietas, se utilizó como instrumento el cuestionario denominado MBI (**Anexo 2**), obteniendo el siguiente resultado:

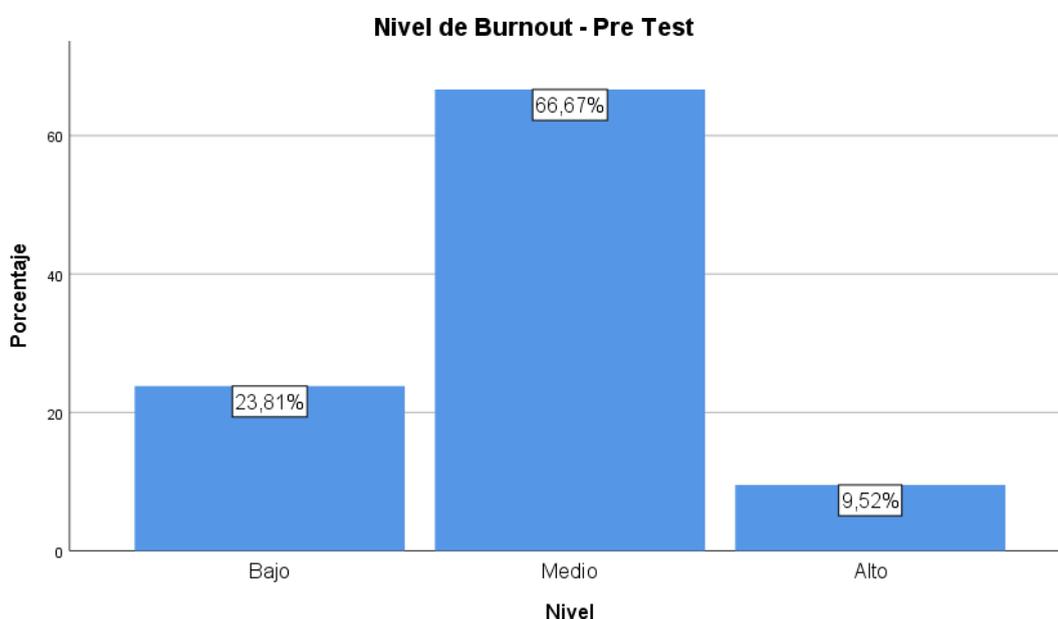
**Tabla 4**

*Nivel de burnout antes de desarrollar el taller de historietas*

|        |       | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Bajo  | 5          | 23,8       | 23,8              | 23,8                 |
|        | Medio | 14         | 66,7       | 66,7              | 90,5                 |
|        | Alto  | 2          | 9,5        | 9,5               | 100,0                |
|        | Total | 21         | 100,0      | 100,0             |                      |

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

**Interpretación:** En la **Tabla 4**, se observa que las estudiantes del VI ciclo académico de la carrera de educación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica presentan un nivel medio del síndrome burnout, siendo predominante con un 66.67%. No obstante, el 23.81% presenta un nivel bajo y el 9.52% un nivel alto. Estos resultados en el Pre test, es decir, antes de desarrollar el taller de historietas.



**Figura 1.** Nivel de burnout antes de desarrollar el taller de historietas

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

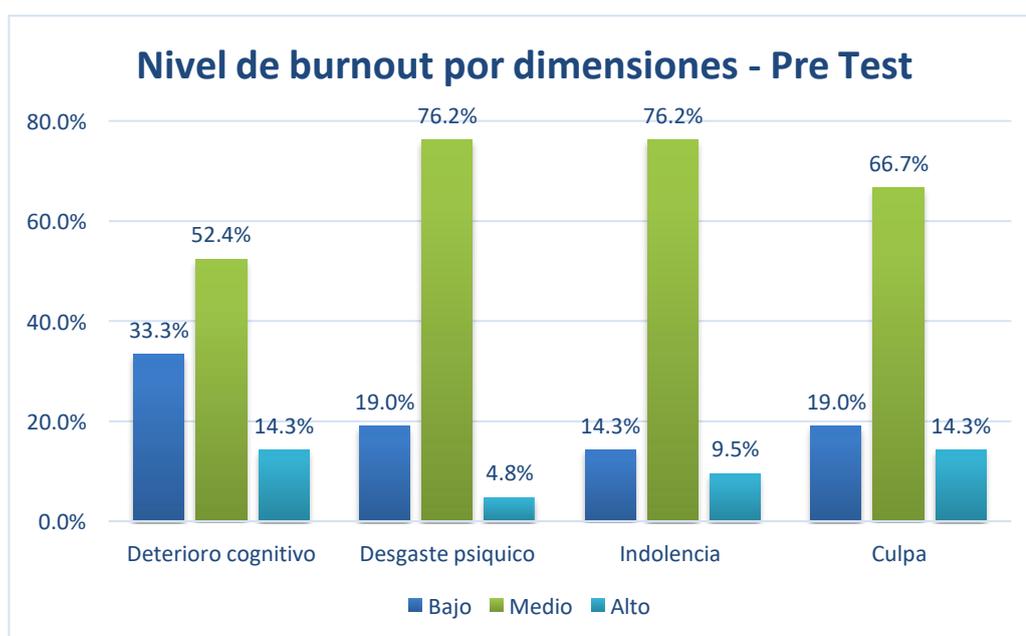
Además, se evaluó el nivel de burnout en cada una de sus dimensiones, encontrando que las estudiantes del VI ciclo académico de la carrera de educación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica presentan un nivel es medio en cada uno de ellos, es decir, desgaste cognitivo, desgaste psíquico, indolencia y culpa.

**Tabla 5**

*Nivel de burnout por dimensiones, Pre test*

|              | <b>Deterioro cognitivo</b> |               | <b>Desgaste psíquico</b> |               | <b>Indolencia</b> |               | <b>Culpa</b> |               |
|--------------|----------------------------|---------------|--------------------------|---------------|-------------------|---------------|--------------|---------------|
|              | f                          | %             | f                        | %             | f                 | %             | f            | %             |
| Bajo         | 7                          | 33.3%         | 4                        | 19.0%         | 3                 | 14.3%         | 4            | 19.0%         |
| Medio        | 11                         | 52.4%         | 16                       | 76.2%         | 16                | 76.2%         | 14           | 66.7%         |
| Alto         | 3                          | 14.3%         | 1                        | 4.8%          | 2                 | 9.5%          | 3            | 14.3%         |
| <b>Total</b> | <b>21</b>                  | <b>100.0%</b> | <b>21</b>                | <b>100.0%</b> | <b>21</b>         | <b>100.0%</b> | <b>21</b>    | <b>100.0%</b> |

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica



**Figura 2.** Nivel de burnout por dimensiones, Pre test

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

En la **Figura 2**, se aprecia que en el 76.2% de las estudiantes predomina el desgaste psíquico, mientras que, en el mismo porcentaje, 76.2%, predomina la indolencia, y el 66.7% predomina la culpa, todos con un nivel medio en el Pre Test.

#### **4.1.3 Desarrollar el taller de historietas para reducir el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019.**

Respecto a lo planteado en el objetivo específico N° 02; Desarrollar el taller de historietas para reducir el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019, para lo cual se utilizó como instrumento una guía de observación evaluada por el docente del aula, por lo que fueron 15 las sesiones realizadas (**Anexo 5**), de dos horas cada una:

- Conocemos el Tema y Los personajes de la historieta
- Conociendo el ambiente de una historieta
- Conociendo el Ángulo
- Conociendo el encuadre y el encaje
- Conocemos la viñeta de una historieta
- Conociendo el Globo o bocadillo de una historieta
- Conocemos el texto de una historieta
- Conociendo la Onomatopeya y cartela de una historieta
- Metáforas visuales
- Código gestual
- Lápiz final de la historieta
- Valoración tonal
- Conocemos materiales para pintar historietas
- Conocemos la Plumilla de punta dura y pincel para pintar historietas
- Exposición de nuestras historietas

#### 4.1.4 Determinar el nivel de burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, después de desarrollar el taller de historietas.

Respecto a lo planteado en el objetivo específico N° 03; Determinar el nivel de burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, después de desarrollar el taller de historietas, se aplicó nuevamente la encuesta para determinar dicho nuevo nivel de burnout. Los resultados se muestran a continuación:

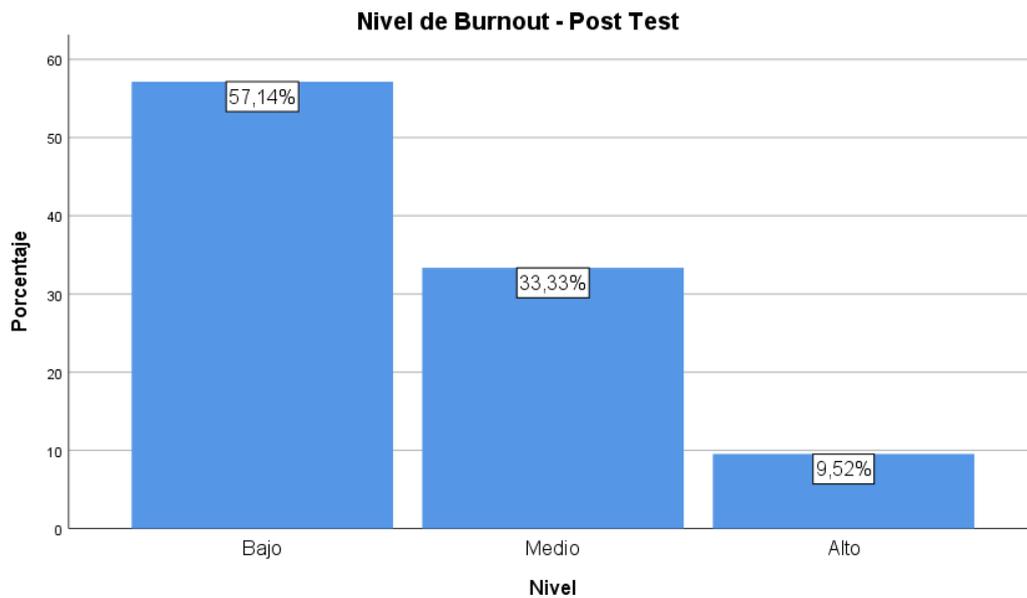
**Tabla 6**

*Nivel de burnout después de desarrollar el taller de historietas*

|        |       | Frecuencia | Porcentaje | Porcentaje válido | Porcentaje acumulado |
|--------|-------|------------|------------|-------------------|----------------------|
| Válido | Bajo  | 12         | 57,1       | 57,1              | 57,1                 |
|        | Medio | 7          | 33,3       | 33,3              | 90,5                 |
|        | Alto  | 2          | 9,5        | 9,5               | 100,0                |
|        | Total | 21         | 100,0      | 100,0             |                      |

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

**Interpretación:** En la **Tabla 6** se observa que las estudiantes del VI ciclo académico de la carrera de educación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica presentan un nivel bajo del síndrome burnout después de desarrollar el taller de historietas, siendo predominante con un 57.1%. No obstante, el 33.3% presenta un nivel medio y el 9.5% un nivel alto.



**Figura 3.** Mejora en la concentración de los estudiantes

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

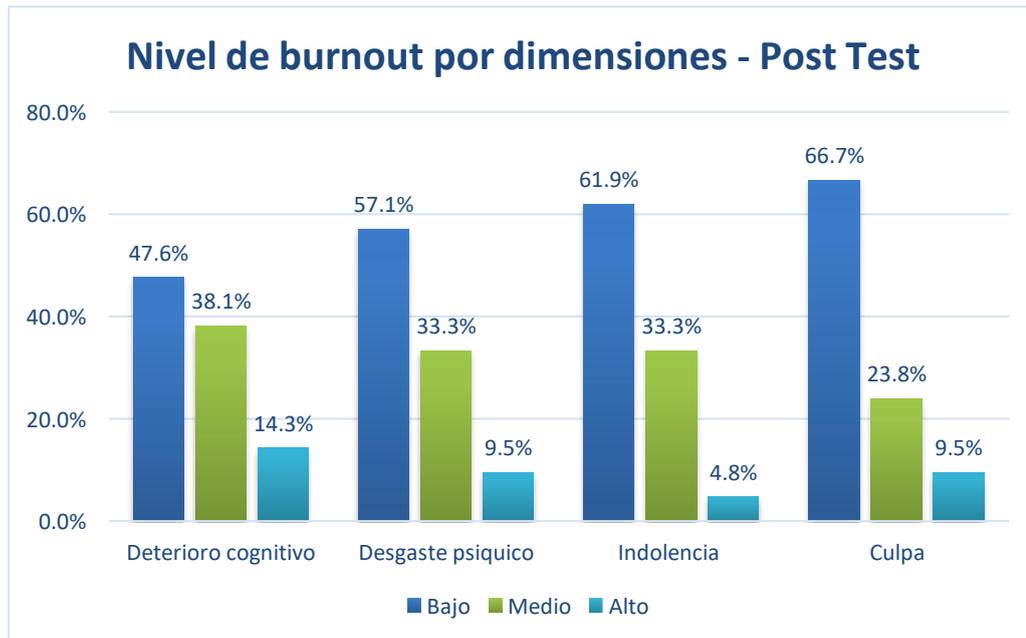
Además, se evaluó el nivel de burnout en cada una de sus dimensiones, encontrando que las estudiantes del VI ciclo académico de la carrera de educación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica presentan un nivel es bajo en cada uno de ellas, es decir, el desgaste cognitivo, desgaste psíquico, indolencia y culpa.

**Tabla 7**

*Nivel de burnout por dimensiones, Post test*

|              | <b>Deterioro cognitivo</b> |               | <b>Desgaste psíquico</b> |               | <b>Indolencia</b> |               | <b>Culpa</b> |               |
|--------------|----------------------------|---------------|--------------------------|---------------|-------------------|---------------|--------------|---------------|
|              | f                          | %             | f                        | %             | f                 | %             | f            | %             |
| Bajo         | 10                         | 47.6%         | 12                       | 57.1%         | 13                | 61.9%         | 14           | 66.7%         |
| Medio        | 8                          | 38.1%         | 7                        | 33.3%         | 7                 | 33.3%         | 5            | 23.8%         |
| Alto         | 3                          | 14.3%         | 2                        | 9.5%          | 1                 | 4.8%          | 2            | 9.5%          |
| <b>Total</b> | <b>21</b>                  | <b>100.0%</b> | <b>21</b>                | <b>100.0%</b> | <b>21</b>         | <b>100.0%</b> | <b>21</b>    | <b>100.0%</b> |

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica



**Figura 4.** Nivel de burnout por dimensiones, Post test

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

En la **Figura 4**, se aprecia que, ahora la gran mayoría de estudiantes presenta un nivel bajo de burnout en cada una de sus dimensiones, dado que el 47.6% de las estudiantes predomina un desgaste cognitivo bajo, asimismo, el 57.1%, predomina el desgaste físico bajo con un 57.1%, en el 61.9% predomina un nivel bajo de indolencia, y el 66.7% predomina la culpa, todos con un nivel medio en el Pre Test.

#### 4.1.5 Evaluar si el taller de historietas reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019.

Respecto a lo planteado en el objetivo específico N° 04; Evaluar si el taller de historietas reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019, se realizó previamente la prueba de normalidad de datos para conocer la distribución de los datos y elegir una prueba idónea de estadística inferencial.

Criterio para determinar la normalidad de los datos:

**Si P-valor  $\geq \alpha$  Aceptar  $H_0$ :** los datos provienen de una distribución normal

**Si P-valor  $< \alpha$  Aceptar  $H_1$ :** los datos no provienen de una distribución normal

**Tabla 8**

*Prueba de normalidad de datos de las dimensiones del burnout*

|    | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |       | Shapiro-Wilk |    |      |
|----|---------------------------------|----|-------|--------------|----|------|
|    | Estadístico                     | gl | Sig.  | Estadístico  | gl | Sig. |
| D1 | ,132                            | 21 | ,200* | ,923         | 21 | ,099 |
| D2 | ,121                            | 21 | ,200* | ,967         | 21 | ,659 |
| D3 | ,186                            | 21 | ,057  | ,916         | 21 | ,071 |
| D4 | ,164                            | 21 | ,143  | ,947         | 21 | ,297 |

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

En la **Tabla 8**, se aprecia que mediante la prueba Shapiro Wilk, dado que los elementos evaluados son menores a 50, se determina que los datos no presentan una distribución normal, dado que el nivel de significancia es mayor a 0.05. En ese sentido, la evaluación del Pre test y el Post test, se realizó con la Prueba de rangos de Wilcoxon en lugar de con la T de Student.

Respecto a la dimensión 1: Desgaste cognitivo, se plantearon las siguientes hipótesis:

**H<sub>1</sub>:** El taller de historietas reduce significativamente el deterioro cognitivo en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019

**H<sub>0</sub>:** El taller de historietas no reduce significativamente el deterioro cognitivo en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019

**Tabla 9**

*Prueba estadística Wilcoxon – Dimensión 1*

|                            | D_01 - D1           |
|----------------------------|---------------------|
| Z                          | -1,404 <sup>b</sup> |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,016                |

b. Se basa en rangos negativos.

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

**Interpretación:** En la **Tabla 9** se observa que, el nivel de significancia de la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas con distribución no paramétrica, es 0,016, menor a 0.05, por lo que se acepta la H<sub>1</sub>, afirmando que el taller de historietas reduce significativamente el deterioro cognitivo en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019.

Respecto a la dimensión 2: Desgaste psíquico, se plantearon las siguientes hipótesis:

**H<sub>1</sub>:** El taller de historietas reduce significativamente el desgaste psíquico en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019

**H<sub>0</sub>:** El taller de historietas no reduce significativamente el desgaste psíquico en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019

**Tabla 10**

*Prueba estadística Wilcoxon – Dimensión 2*

|                            | D_02 - D2           |
|----------------------------|---------------------|
| Z                          | -1,197 <sup>b</sup> |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,031                |

b. Se basa en rangos negativos.

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

**Interpretación:** En la **Tabla 10** se observa que, el nivel de significancia de la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas con distribución no paramétrica, es 0,031, menor a 0.05, por lo que se acepta la H<sub>1</sub>, afirmando que el taller de historietas reduce significativamente el desgaste psíquico en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019.

Respecto a la dimensión 3: Indolencia, se plantearon las siguientes hipótesis:

**H<sub>1</sub>:** El taller de historietas reduce significativamente el nivel de indolencia en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019

**H<sub>0</sub>:** El taller de historietas no reduce significativamente el nivel de indolencia en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019

**Tabla 11**

*Prueba estadística Wilcoxon – Dimensión 3*

|                            | D_03 - D3           |
|----------------------------|---------------------|
| Z                          | -2,118 <sup>b</sup> |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,034                |

b. Se basa en rangos negativos.

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

**Interpretación:** En la **Tabla 11** se observa que, el nivel de significancia de la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas con distribución no paramétrica, es 0,034, menor a 0.05, por lo que se acepta la H<sub>1</sub>, afirmando que el taller de historietas reduce significativamente el nivel de indolencia en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019.

Respecto a la dimensión 4: Culpa, se plantearon las siguientes hipótesis:

**H<sub>1</sub>:** El taller de historietas reduce significativamente la culpa en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019

**H<sub>0</sub>:** El taller de historietas no reduce significativamente la culpa en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019

**Tabla 12**

*Prueba estadística Wilcoxon – Dimensión 4*

|                            | D_04 - D4           |
|----------------------------|---------------------|
| Z                          | -1,641 <sup>b</sup> |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,010                |

a. Prueba de rangos con signo de

Wilcoxon

b. Se basa en rangos negativos.

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

**Interpretación:** En la **Tabla 12** se observa que, el nivel de significancia de la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas con distribución no paramétrica, es 0,010, menor a 0.05, por lo que se acepta la H<sub>1</sub>, afirmando que el taller de historietas reduce significativamente la culpa en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019.

Asimismo, se realizó la evaluación respectiva tomando en cuenta las variables de estidiop, realizando previamente la prueba de normalidad de datos, en la que se establecieron los siguientes criterios:

**Si P-valor  $\geq \alpha$  Aceptar  $H_0$ :** los datos provienen de una distribución normal

**Si P-valor  $< \alpha$  Aceptar  $H_1$ :** los datos no provienen de una distribución normal

**Tabla 13**

*Prueba de normalidad de datos de las variables*

|           | Kolmogorov-Smirnov <sup>a</sup> |    |                   | Shapiro-Wilk |    |      |
|-----------|---------------------------------|----|-------------------|--------------|----|------|
|           | Estadístico                     | gl | Sig.              | Estadístico  | gl | Sig. |
| V_Pretest | ,137                            | 21 | ,200 <sup>*</sup> | ,967         | 21 | ,676 |
| V_Postest | ,143                            | 21 | ,200 <sup>*</sup> | ,983         | 21 | ,957 |

\*. Esto es un límite inferior de la significación verdadera.

a. Corrección de significación de Lilliefors

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

En la **Tabla 13**, se aprecia que mediante la prueba Shapiro Wilk, se determinó que los datos no presentan una distribución normal, dado que el nivel de significancia es mayor a 0.05. En ese sentido, la evaluación del Pre test y el Post test, se realizó con la Prueba de rangos de Wilcoxon en lugar de con la T de Student.

En ese sentido, se plantearon las siguientes hipótesis:

**$H_i$ :** El taller de historietas reduce significativamente el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019

**$H_0$ :** El taller de historietas no reduce significativamente el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019

**Tabla 14**

*Prueba estadística Wilcoxon – Variables*

|                            | Burnout Pre test –<br>Burnout Post test |
|----------------------------|---|
| Z                          | -2,574 <sup>P</sup>                     |
| Sig. asintótica(bilateral) | ,010                                    |

- a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
- b. Se basa en rangos negativos.

**Fuente:** Cuestionario aplicado a los estudiantes del IESPP Indoamérica

**Interpretación:** En la **Tabla 14** se observa que, el nivel de significancia de la prueba Wilcoxon para muestras relacionadas con distribución no paramétrica, es 0,010, menor a 0.05, por lo que se acepta la hipótesis de la investigación, afirmando que el taller de historietas reduce significativamente el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019.

#### **4.2. Interpretación de los resultados obtenidos**

Luego de haber diseñado y desarrollado el taller de historietas, mediante el desarrollo de 15 sesiones que duró el proyecto se realizó los estudios pre test y post test determinando que las estudiantes del VI ciclo académico de la carrera de educación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica pasaron de tener un nivel medio a uno bajo del síndrome burnout.

Habiendo obtenido dichos resultados, se afirma que el taller de historietas reduce significativamente el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019, contrastando así la hipótesis de la investigación.

### **4.3. Discusión**

El principal propósito de la presente investigación es demostrar que el taller de historietas reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019. Es por ello que, mediante una investigación de tipo aplicada, cuantitativa y explicativa se buscó obtener datos para evaluar dicho efecto y en qué medida lo realiza.

#### **Objetivo específico N° 1**

El objetivo específico N° 1 fue determinar el nivel de burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, antes de desarrollar el taller de historietas. Los resultados encontrados indican que las estudiantes del VI ciclo académico de la carrera de educación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica presentan un nivel medio del síndrome burnout, siendo predominante con un 66.67%. No obstante, el 23.81% presenta un nivel bajo y el 9.52% un nivel alto. Asimismo, al evaluar cada una de sus dimensiones, se identificó que el 76.2% de las estudiantes predomina el desgaste psíquico, mientras que, en el mismo porcentaje, 76.2%, predomina la indolencia, y el 66.7% predomina la culpa, todos con un nivel medio en el Pre Test.

#### **Objetivo específico N° 2**

El objetivo específico N° 2 fue Desarrollar el taller de historietas para reducir el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019, por lo que se desarrollaron 15 sesiones referidas a la temática de historietas, comprendidas en un espacio de dos horas por sesión. En ese sentido,

Pérez (2016), afirma que los talleres de historieta son una importante herramienta en la estimulación de recursos psicológicos, además, que gracias a su efectivo uso pueden comunicarse y entablar relaciones con otras personas, además, les permite ser parte activa de la sociedad en la cual se desarrollan, por esto el fortalecimiento del buen manejo de la comunicación, ayuda y favorece los factores sociales y culturales en el aprendizaje, potenciando la capacidad de relacionar la imaginación y la fantasía a la realidad de cada individuo.

### **Objetivo específico N° 3**

El objetivo específico N° 3 fue determinar el nivel de burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, después de desarrollar el taller de historietas. Los resultados encontrados indican que las estudiantes del VI ciclo académico de la carrera de educación inicial del Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica presentan un nivel bajo del síndrome burnout después de desarrollar el taller de historietas, siendo predominante con un 57.1%. No obstante, el 33.3% presenta un nivel medio y el 9.5% un nivel alto. Y de manera particular, se identificó que en el 47.6% de las estudiantes predomina un desgaste cognitivo bajo, asimismo, el 57.1%, predomina el desgaste físico bajo con un 57.1%, en el 61.9% predomina un nivel bajo de indolencia, y el 66.7% predomina la culpa, todos con un nivel medio en el Post Test.

### **Objetivo específico N° 4**

El objetivo específico N° 4 fue evaluar si el taller de historietas reduce el

burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial, Trujillo 2019. Para ello se empleó la prueba estadística de signos o rangos de Wilcoxon, dado que la distribución de los datos no presentó una distribución normal, encontrando que efectivamente mediante el taller de historietas se reduce el nivel de burnout en dichas estudiantes, obteniendo un nivel de significancia de 0.10. Asimismo, al evaluar cada una de las dimensiones del burnout, se evidenció también similares resultados, contrastando las hipótesis formuladas.

A partir de estos resultados, se logró comprobar la hipótesis de investigación, por lo que dichos resultados se obtuvieron en relación a lo señalado por Muñoz – Najjar (2018), quien resalta la urgencia de intervenir en las problemáticas desatadas por la alta prevalencia de trastornos asociados a cuadros clínicos de estrés en estudiantes.

Asimismo, guardan relación con lo manifestado por Copca et al. (2017), quienes señalan que el burnout constituye un problema de salud pública, y que las instituciones de educación superior suelen ser lugares altamente estresantes, dado que, en dichas instituciones, los alumnos se enfrentan de manera cotidiana a una serie de demandas que bajo su propia valoración se constituyen en situaciones generadoras de estrés.

Finalmente, estos resultados, se encuentran relacionados con los obtenidos por Preciado- Serrano & Vásquez-Goñi (2009), quienes también desarrollaron una evaluación pre y post test, tomando como referencia tres aspectos: cansancio emocional de acuerdo con el 27%, despersonalización con el 27% y carencia de realización personal según el 50%.

## **CAPÍTULO V.**

### **CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

#### **5.1. Conclusiones**

- Se ha demostrado que el taller de historietas reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, Trujillo 2019, presentando diferencias estadísticamente significativas ( $Z=-2.574$ ;  $p<0.05$ ) entre el pre test y post test, por lo que se verificó la hipótesis de investigación.
- Se evaluó que el nivel predominante de burnout en las estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, antes de desarrollar el taller de historietas, fue medio con un 66.67%.
- Se desarrolló el taller de historietas para reducir el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, Trujillo 2019, mediante 15 sesiones de dos horas cada una.
- Se evaluó que el nivel predominante de burnout en las estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, después de desarrollar el taller de historietas, fue bajo con un 57.14%.
- Se comprobó que el taller de historietas reduce el burnout en los estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial del IESPP Indoamérica, Trujillo 2019, determinando que cada una de sus cuatro

dimensiones presentan diferencias estadísticamente significativas ( $p < 0.05$ ) entre el pre test y el post test.

## **5.2. Recomendaciones**

- Se propone al Instituto de Educación Superior Pedagógico Público Indoamérica de Trujillo, implementar los talleres de historietas para reducir los niveles de burnout en estudiantes de otras carreras que ofrece la institución.
- Desarrollar investigaciones acerca talleres o programas artísticos aplicadas a otro tipo de muestra para evidenciar científicamente la mejora de problemas relacionados con el síndrome de burnout o de estrés.
- Implementar un programa permanente de educación artística y no quede en una simple actividad, dado que se ha demostrado científicamente sus beneficios para sí tener también un manejo adecuado de las emociones de los estudiantes.
- Se recomienda a futuros investigadores a profundizar en temas referentes a la educación artística y sus efectos en distintos campos académicos.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Barraza, A. (2011). Validación psicométrica de la escala unidimensional del burnout estudiantil. *Revista Intercontinental de Psicología y Educación*. 13 (2), 51-74.
- Barraza, E. (2006). La historieta y su uso como material didáctico para la enseñanza de la historia en el aula. *Perspectiva educacional*, 47, 73-97.
- Barreto, M. (2015). *Relajación en estados de ansiedad y procrastinación en ingresantes a la facultad de ciencias sociales 2015*. Universidad Nacional de Tumbes. (Tesis doctoral). Universidad Nacional Mayor de San Marcos. Lima.
- Caballero, C.; Bresó, E. & González, O. (2015). Burnout en estudiantes universitarios. *Psicología desde el Caribe*. 32(3), 424-441.
- Carlotto, M., Gonçalves, S., & Brazil, Á. (2005). Predictores del Síndrome de Burnout en estudiantes de un curso técnico de enfermería. *Divers.: Perspect. Psicol.*, 1(2), 195-205, doi: 10.15332/s1794-9998.2005.0002.07
- Cherniss, C. (1980). *Staff Burnout. Job Stress in the Human Services*. London: Sage Publications.
- Copca, A., Canales, C., Trejo, A., Muller, A., Mendoza, A. & Reynoso, J. (2017). El síndrome de Burnout como factor influyente en el rendimiento académico del estudiante universitario. *Educación y Salud Boletín Científico de Ciencias de la Salud del ICSa*, 5 (10), doi: 10.29057/icsa.v5i10.2542
- Cordes, C. & Dougherty, T. (1993) "A Review And An Integration Of Research On Job Burnout". *The Academy of Management Review*, 18 (4), 621 – 657.
- Cuya (2017). *La estrategia de las historietas para mejorar la comprensión de textos escritos de los estudiantes de Educación Secundaria de la IE "Isaías Ardiles"- Pachacámac, 2017*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo. Lima.
- Gil-Monte, P. & Peiró, J. (1999). Perspectivas teóricas y modelos interpretativos para el estudio del síndrome de quemarse por el trabajo. *Revista Anales de Psicología*. 15 (2), 261-268
- Gil-Monte, P. (2005). *El síndrome de quemarse por el trabajo (Burnout)*. Madrid,

España: Pirámide.

Hederich-Martínez, C. & Caballero-Domínguez, C. (2016). Validación del cuestionario Maslach Burnout Inventory-Student Survey (MBISS) en contexto académico colombiano. *Revista CES Psicología*, 9 (1), 1 – 15.

Hernández, R., Fernández, R. & Baptista, p. (2010). *Metodología de la Investigación* (5ta Ed.). México: McGraw-Hill.

López, C. & Gonzales, M. (2017). Programas para la adquisición de habilidades de afrontamiento ante el estrés académico para estudiantes universitarios de primero ingreso. *Revista Electrónica de Psicología Iztacala*, 20, (4), 1362 – 1385.

Maslach, C. & Jackson, S. (1986). *Maslach Burnout Inventory* (2ª ed). Palo Alto, California: Consulting Psychologists Press.

Maslach, C. & Leiter, P. (1997). *The Truth About Burnout: How Organizations Cause Personal Stress And What to do About it*. San Francisco, California: Jossey- Bass Inc. Publishers.

Maslach, C., Jackson, S. & Leiter, M. (1996). *Maslach Burnout Inventory manual* (3ª ed.). Palo Alto, California: Consulting Psychologists Press

Maslach, C., Leiter, P. & Schaufeli (2001). Job Burnout. *Annual Review of Psychology*, 52, 397- 422.

Maza, A. (2013). Un acercamiento al cómic: origen, desarrollo y potencialidades. *Perspectivas docentes*, 50, 12 – 16.

Meneses, D. & Gilda, T. (2009). El taller como estrategia didáctica para la enseñanza del diseño arquitectónico. *Revista Actualidades Pedagógicas*, (53), 93.

Merino-Soto, C. & Fernández-Arata, M. (2017). Ítem único de burnout en estudiantes de educación superior: estudio de validez de contenido. *Educación Médica*, 18(3),195-198, doi: 10.1016/j.edumed.2016.06.019

Muñoz, M. (2018). *Efectos de un programa de Hatha Yoga en el estrés percibido de estudiantes universitarios de una universidad privada de lima metropolitana*. (Tesis de grado). Universidad peruana Cayetano Heredia. Lima

Olivarez, A. (2018). *Lectura de historietas para incentivar el hábito lector en los estudiantes del 2º grado de secundaria de la Institución Educativa Micaela*

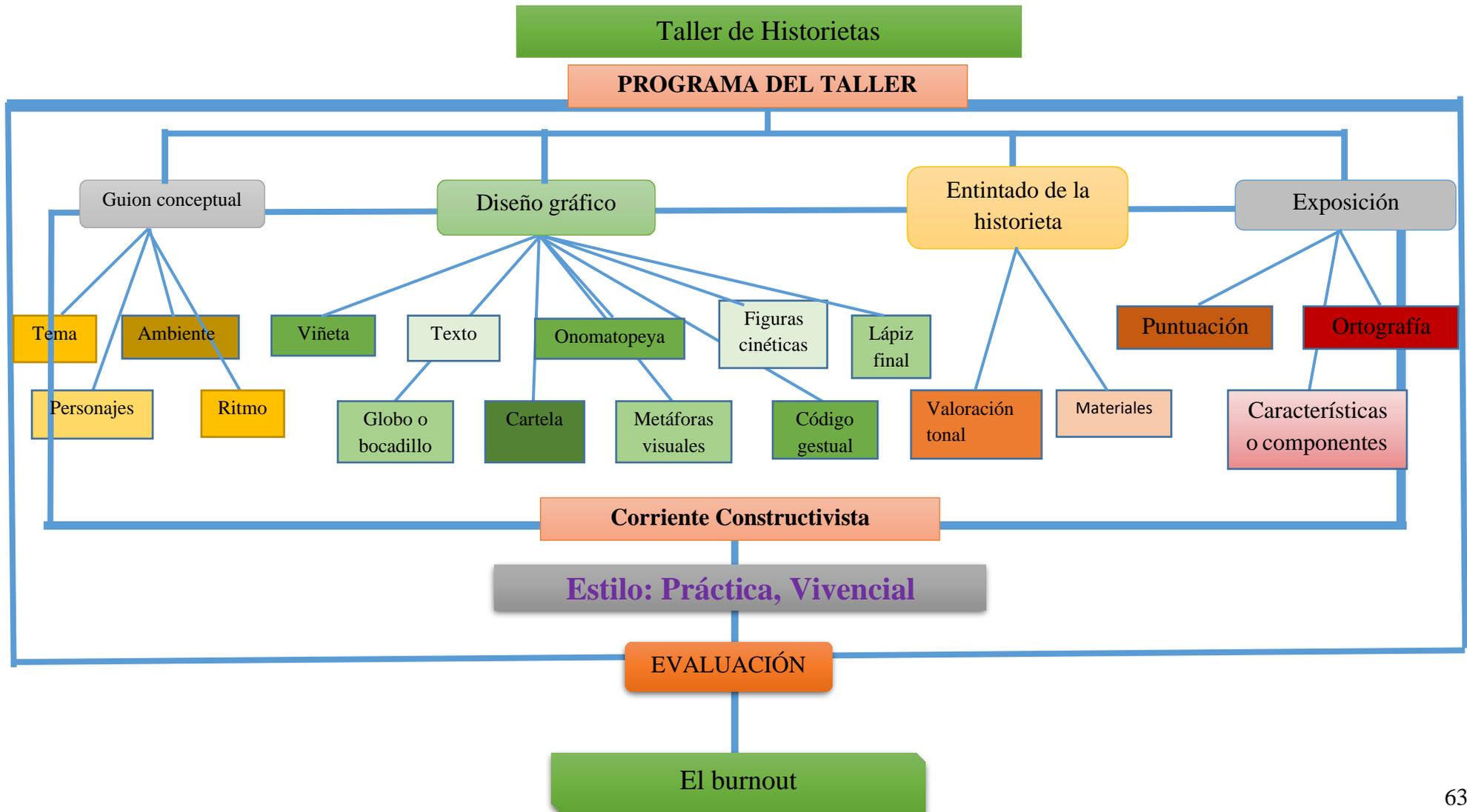
- Bastidas de Maranura*. (Tesis de maestría). Universidad Cesar Vallejo.
- Orlaineta, García-Salcedo, Sánchez y Guzmán (2012). Los cómics en la enseñanza de la
- Ortega, C. & López, F. (2004). El burnout o síndrome de estar quemado en los profesionales sanitarios: Revisión y perspectivas. *International journal of clinical and health psychology*, 1 (4). 137 – 160.
- Paz, M. (2014). *Comparación de la prevalencia del síndrome de burnout en los estudiantes del internado médico de los hospitales del Nivel III de Trujillo, 2013*. (Tesis de Licenciatura). Universidad Nacional de Trujillo, Trujillo, Perú.
- Pérez, C. (2016). *Implementación de la historieta como estrategia en la competencia comunicativa, para fortalecer la habilidad narrativa mediante un modelo de evaluación dinámica*. (Tesis de maestría). Bogotá. Tecnológico de Monterrey.
- Perlman, B. y Hartman, E. A. (1982). Burnout: Summary and future research. *Human Relations*, 35(4), 283-305.
- Picasso-Pozo, M., Huilca-Castillo, N., Ávalos-Marquez, J., Omori-Mitumori, J., Gallardo-Schultz, A. & Salas-Chavez, M. (2012). Síndrome de burnout en estudiantes de odontología de una universidad peruana. *Kiru*, 9 (1), 51 – 58.
- Pomahuacre, J. (2018). *Propiedades psicométricas del Inventario de burnout de Maslach en teleoperadores de ventas de dos empresas de contact center, Lima Cercado, 2018*. (Tesis de licenciatura). Universidad Cesar Vallejo. Lima
- Preciado-Serrano, M. & Vasquez-Goñi, J. (2009). Perfil de estrés y síndrome de burnout en estudiantes mexicanos de odontología de una universidad pública. *Rev Chil Neuro-Psiquiat*, 48 (1), 11-19
- Reyes, K. & Gózales-Celis, A. (2016). Efectos de una intervención cognitivo-conductual para disminuir el burnout en cuidadores de ancianos institucionalizados. *Escritos de Psicología - Psychological Writings*, 9 (1), 15-23.
- Rivera, G. (2018). *Burnout estudiantil y calidad de vida en estudiantes de la facultad de ciencias económicas de una universidad privada de Trujillo*. (Tesis de grado). Universidad Privada Antenor Orrego.
- Rodríguez, J. (1988). *El comic y su utilización didáctica. Los tebeos en la enseñanza*. España. Ed. Gustavo Gili. S.A
- Shirom, A. & Shmuel, M. (2002). *Burnout and Health: Current Knowledge and Future*

*Resarch*                      *Directions.*                      Recuperado                      de:  
[http://reanati.tau.ac.il/faculty/shirom\\_arie.htm](http://reanati.tau.ac.il/faculty/shirom_arie.htm)

Uribe-Prado, J. (2010). *Escala de Desgaste Ocupacional (EDO)*. México: Editorial Manual Moderno.

# ANEXOS

## Anexo 1. Síntesis operativa del taller



**Anexo 2. Instrumento de recolección de datos**

**CUESTIONARIO DE BURNOUT [MBI]**

**Instrucciones:** A continuación, encontrará algunas referencias a sus sentimientos e ideas acerca de su trabajo y de las consecuencias que tiene para usted como persona indique con qué frecuencia siente o piensa lo que se describe en cada de ellas.

Marca con una (x) el casillero que crea responde a su opción de respuesta

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Fecha: \_\_\_\_\_

1=-Nunca, 2.=Raramente, 3.=Algunas Veces, 4= Muchas Veces y 5 = Siempre.

| Nº | PREGUNTAS  | 0 | 1 | 2 | 3 | 4 |
|----|--|---|---|---|---|---|
| 1  | Mi trabajo me supone un reto estimulante   |   |   |   |   |   |
| 2  | No me apetece atender a algunas personas en mi trabajo                                   |   |   |   |   |   |
| 3  | Creo que muchas de las personas a las que atiendo en el trabajo son insoportables        |   |   |   |   |   |
| 4  | Me preocupa el trato que he dado a algunas personas en el trabajo                        |   |   |   |   |   |
| 5  | Veo mi trabajo como fuente de realización personal                                       |   |   |   |   |   |
| 6  | Creo que los familiares de las personas a las que atiendo en el trabajo son unos pesados |   |   |   |   |   |
| 7  | Pienso que trato con indiferencia a algunas personas a las que atiendo en mi trabajo     |   |   |   |   |   |

|    |   |  |  |  |  |  |
|----|---|--|--|--|--|--|
| 8  | Pienso que estoy saturado por el trabajo  |  |  |  |  |  |
| 9  | Me siento culpable por alguna de mis actitudes en el trabajo                                |  |  |  |  |  |
| 10 | Pienso que mi trabajo me aporta cosas positivas   |  |  |  |  |  |
| 11 | Me apetece ser irónico con algunas personas a las que atiende en mi trabajo                 |  |  |  |  |  |
| 12 | Me siento agobiado por mi trabajo   |  |  |  |  |  |
| 13 | Tengo remordimientos por algunos de mis comportamientos en el trabajo                       |  |  |  |  |  |
| 14 | Etiqueto o clasifico a las personas a las que atiende en el trabajo según su comportamiento |  |  |  |  |  |
| 15 | Mi trabajo me resulta gratificante  |  |  |  |  |  |
| 16 | Pienso que debería pedir disculpas a alguien por mi comportamiento                          |  |  |  |  |  |
| 17 | Me siento cansado físicamente por mi trabajo  |  |  |  |  |  |
| 18 | Me siento desgastado emocionalmente   |  |  |  |  |  |
| 19 | Me siento ilusionado por mi trabajo   |  |  |  |  |  |
| 20 | Me siento mal por algunas cosas que he dicho en el trabajo                                  |  |  |  |  |  |

**Gracias por sus repuestas**

### Anexo 3. Pruebas de rangos de Wilcoxon

#### Dimensión 1: Deterioro cognitivo

|           |                  | Rangos          |                |                |
|-----------|------------------|-----------------|----------------|----------------|
|           |                  | N               | Rango promedio | Suma de rangos |
| D_01 - D1 | Rangos negativos | 6 <sup>a</sup>  | 11,25          | 67,50          |
|           | Rangos positivos | 14 <sup>b</sup> | 10,18          | 142,50         |
|           | Empates          | 1 <sup>c</sup>  |                |                |
|           | Total            | 21              |                |                |

a.  $D_{01} < D1$

b.  $D_{01} > D1$

c.  $D_{01} = D1$

#### Dimensión 2: Desgaste psíquico

|           |                  | Rangos          |                |                |
|-----------|------------------|-----------------|----------------|----------------|
|           |                  | N               | Rango promedio | Suma de rangos |
| D_02 - D2 | Rangos negativos | 8 <sup>a</sup>  | 9,13           | 73,00          |
|           | Rangos positivos | 12 <sup>b</sup> | 11,42          | 137,00         |
|           | Empates          | 1 <sup>c</sup>  |                |                |
|           | Total            | 21              |                |                |

a.  $D_{02} < D2$

b.  $D_{02} > D2$

c.  $D_{02} = D2$

#### Dimensión 3: Indolencia

|           |                  | Rangos          |                |                |
|-----------|------------------|-----------------|----------------|----------------|
|           |                  | N               | Rango promedio | Suma de rangos |
| D_03 - D3 | Rangos negativos | 4 <sup>a</sup>  | 10,63          | 42,50          |
|           | Rangos positivos | 15 <sup>b</sup> | 9,83           | 147,50         |
|           | Empates          | 2 <sup>c</sup>  |                |                |
|           | Total            | 21              |                |                |

a.  $D_{03} < D3$

b.  $D_{03} > D3$

c.  $D_{03} = D3$

## Dimensión 4: Culpa

|           |                  | Rangos          |                |                |
|-----------|------------------|-----------------|----------------|----------------|
|           |                  | N               | Rango promedio | Suma de rangos |
| D_04 - D4 | Rangos negativos | 7 <sup>a</sup>  | 9,79           | 68,50          |
|           | Rangos positivos | 14 <sup>b</sup> | 11,61          | 162,50         |
|           | Empates          | 0 <sup>c</sup>  |                |                |
|           | Total            | 21              |                |                |

a. D\_04 < D4

b. D\_04 > D4

c. D\_04 = D4

## Síndrome de Burnout

|                        |                  | Rangos          |                |                |
|------------------------|------------------|-----------------|----------------|----------------|
|                        |                  | N               | Rango promedio | Suma de rangos |
| V_Postest - V_Prestest | Rangos negativos | 5 <sup>a</sup>  | 8,30           | 41,50          |
|                        | Rangos positivos | 16 <sup>b</sup> | 11,84          | 189,50         |
|                        | Empates          | 0 <sup>c</sup>  |                |                |
|                        | Total            | 21              |                |                |

a. V\_Postest < V\_Prestest

b. V\_Postest > V\_Prestest

c. V\_Postest = V\_Prestest

**Anexo 4. Taller de historietas**

**Taller de historietas**

**Datos informativos**

**Denominación:** Taller de historietas

**Lugar:** IESPP INDOAMERICA

**Beneficiario** Estudiantes del VI ciclo de la carrera educación inicial- nivel superior

**Duración:** 3 MESES (15 SESIONES)

**Inicio:** Septiembre

**Término:** Diciembre

**Responsable:** Alberca Carrasco Omar Nixon

## SESIÓN N<sup>a</sup> 01

### “Conocemos el Tema y Los personajes de la historieta”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | B | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

#### II. SUMARIO:

| CAPACIDADES GENÈRICAS   |   |  |
|---|---|--|
| SABER HACER   | SABER   | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla su propio tema en la historieta.</li> <li>Conoce sobre los personajes semántico y sintético.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Origen de las historietas.</li> <li>Concepto de tema y características de los personajes.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestran interés, orden y limpieza</li> </ul> |

#### III. ESTRATEGIAS, PARA:

| PROCESO | ACTIVIDADES   |
|---------|---|
| INICIO  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se promueve la participación mediante la lluvia de ideas sobre el tema.</li> <li>Se muestra una lámina sobre el tema y diferentes tipos de personajes de una historieta.</li> <li>Responden a las siguientes preguntas: ¿qué idea tienen sobre historietas? ¿han odio sobre el tema de una historieta? ¿Tienen una idea sobre los personajes en una historieta?</li> </ul> |
| PROCESO | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se habla sobre el tema e historietas.</li> <li>Se reparte hojas bond para que cada estudiante haga el tema de una historieta y un personaje utilizando conocimientos previos adquiridos.</li> <li>Cada alumno muestra su trabajo a sus compañeros.</li> </ul>  |
| TÉRMINO | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Meta cognición</b></li> <li>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</li> </ul>  |

#### IV. RECURSOS / MATERIALES:

- Hojas bond
- Colores, lápiz, borrador.
- hojas impresas con datos sobre historietas.

## **V. BIBLIOGRAFÍA:**

<http://www.iberlibro.com/blog/index.php/2014/09/11/el-origen-de-la-historieta-o-comic-y-su-evolucion/>

## **VI. ANEXOS**

### **Historietas**

Relato breve y curioso o divertido. Relato o historia explicada mediante viñetas o recuadros que contienen ilustraciones y en el que algunas o todas las viñetas pueden contener un texto más o menos breve. El cómic o historieta es considerado un producto cultural de la modernidad industrial y política occidental que surgió en paralelo a la evolución de la prensa como primer medio de comunicación de masas. Pero su punto de partida se encuentra entre la aparición de la imprenta, en 1446, y de la litografía, en 1789.

La auténtica edad de oro del cómic tuvo lugar a mediados del siglo XX, cuando proliferan las tiras diarias en la prensa, los comics books y los superhéroes. Es en ese momento cuando el cómic experimenta una rápida expansión internacional, diversificándose ampliamente el género. En la actualidad disponemos de un riquísimo fondo de cómics, historietas, novelas gráficas o manga, que son una muestra de la gran versatilidad del género.

### **Personaje de una historieta**

Un personaje es cada una de las personas o seres (humanos, animales o de cualquier otra naturaleza) reales o imaginarios que aparece en una obra artística. Suelen destacarse aquellos con aspecto humano o los seres conscientes de cualquier tipo, que se imagina existen dentro del universo de una obra.

### **Personajes Principales**

Son aquellos que concentran la mayor atención, porque participan directamente en los acontecimientos que se narran. Es decir, la narración se trata de lo que les ocurre a ellos o de lo que ellos mismos realizan.

Si este tipo de personajes no estuviera, la historia desaparecería; no le sucedería nada a nadie. Entre los personajes principales suele haber uno que es el central, el más importante de todos: es el protagonista.

### **Personajes Secundarios**

Son quienes no están involucrados directamente en la historia que se cuenta, sino que tienen una participación menor. No es que no tengan importancia; también intervienen en los hechos, pero no tanto ni tan seguido como los personajes principales.

A pesar de esto, no podemos decir que no sean relevantes en la narración, puesto que, aunque su participación no es fundamental, siempre hay una razón para que ellos estén ahí. En este sentido, podemos afirmar que la obra narrativa es como un rompecabezas en que cada pieza encaja perfectamente con las demás. Es así como si faltara una pieza muy pequeña, el rompecabezas no estaría completo, y no podríamos armar la historia.



## SESIÓN N<sup>a</sup> 02

### “Conociendo el ambiente de una historieta”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | B | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

#### II. SUMARIO:

| CAPACIDADES GENÈRICAS   |   |  |
|---|---|--|
| SABER HACER   | SABER   | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Diseño personal sobre el ambiente de una historieta</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Características del ambiente.</li> <li>• Tipos de ambiente.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestran interés, orden y limpieza</li> </ul> |

#### III. ESTRATEGIAS, PARA:

| PROCESO        | ACTIVIDADES  |
|----------------|--|
| <b>INICIO</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra una lámina como motivación sobre el ambiente de una historieta</li> <li>• Se promueve la lluvia de ideas sobre el tema.</li> </ul> <p>¿Qué idea tienen sobre el ambiente de una historieta?</p>  |
| <b>PROCESO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les reparte información sobre el ambiente de una historieta.</li> <li>• En hojas bond o en su cuaderno de dibujo harán un dibujo aplicando conocimientos sobre el ambiente de una historieta.</li> </ul> |
| <b>TÉRMINO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada alumno expone su dibujo.</li> </ul> <p>• Meta cognición<br/>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</p>  |

#### IV. RECURSOS / MATERIALES:

- Hojas bond o Sketch Book
- hojas impresas con datos sobre el ambiente de una historieta
- lápiz, borrador y colores.

## V. BIBLIOGRAFÍA:

<https://mx.answers.yahoo.com/question/index?qid=20070925200141AAXyIIq>

## VI. ANEXOS:

### ¿Qué es ambiente?

- Dentro de una narración los sucesos descritos se desarrollan en los Ambientes, también llamados Atmosferas.
- Los ambientes pueden ser: Físicos, Sociales, Psicológicos.

### Tipos de ambiente

#### Ambiente Psicológico

- Es la atmósfera o clima emocional, en el cual se desarrollan los acontecimientos. (tristeza, alegría, frustración, envidia, e tc.)

#### Ambiente Físico

- Es el lugar donde están situados los personajes y se desarrollan los acontecimientos.
- Puede ser un lugar determinado -por ejemplo, Santiago o Chiloé o indeterminado -por ejemplo, la playa o el desierto.

#### Ambiente Social:

- Es el entorno cultural, religioso, económico, moral en el que se desarrolla la acción narrada.
- Los personajes poseen un nivel intelectual, cultural; pertenecen a sectores sociales; manifiestan determinadas ideas religiosas; tienen un cierto bienestar económico o viven en la pobreza.

# SESIÓN N° 03

## “Conociendo el Ángulo”

### I. DATOS INFORMATIVOS:

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | B | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

### II. SUMARIO:

| CAPACIDADES GENÉRICAS  |  |  |
|--|--|--|
| SABER HACER  | SABER  | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea un personaje y lo dibuja en diferentes ángulos.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de Angulo.</li> <li>• Tipo de encuadre.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestran interés, orden y limpieza</li> </ul> |

### III. ESTRATEGIAS, PARA:

| PROCESO | ACTIVIDADES  |
|---------|--|
| INICIO  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra una lámina con ejemplos de diferentes ángulos</li> <li>• Se promueve la lluvia de ideas sobre el tema.</li> </ul> <p>¿Qué idea tienen sobre Angulo en el dibujo?</p> |
| PROCESO | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les explica sobre el Angulo.</li> <li>• En su cuaderno de dibujo harán dibujos en diferentes ángulos aplicando conocimientos del tema.</li> </ul>                            |
| TÉRMINO | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada alumno expone su dibujo.</li> </ul> <p>• Meta cognición<br/>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</p>  |

### IV. RECURSOS / MATERIALES:

- Sketch Book
- lápiz, borrador y colores.

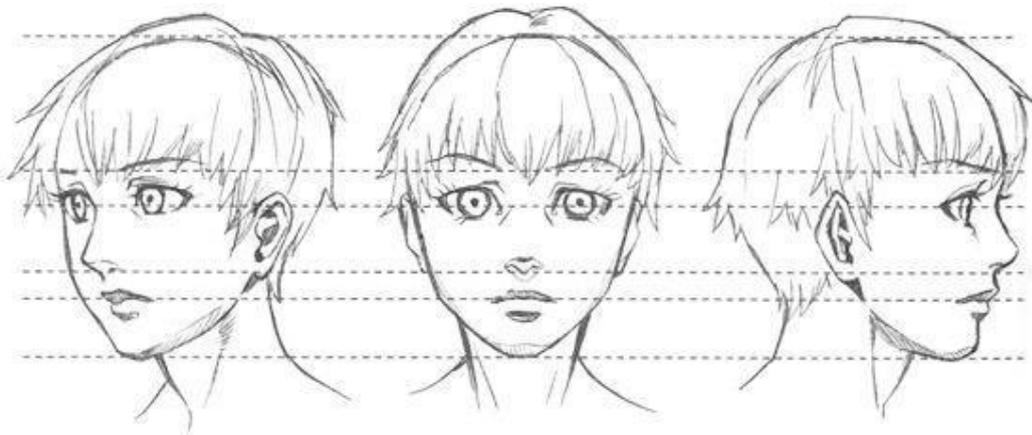
### V. BIBLIOGRAFÍA:

<http://es.slideshare.net/elprofeleo/angulos-de-visin-presentation>

## VI. ANEXOS:

### Rango de los ángulos de visión

- Otro aspecto importante, además del encuadre, es el ángulo desde el que el artista representa el motivo. Es decir, el sitio desde que el fotógrafo o pintor se sitúa para plasmar lo que desea representar. Los ángulos más comunes son: frontal, laterales (izquierdo y derecho), aéreo, picada y contrapicada.



## SESIÓN N° 04

### “Conociendo el encuadre y el encaje”

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | B | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

**II. SUMARIO:**

| CAPACIDADES GENÈRICAS   |   |  |
|---|---|--|
| SABER HACER   | SABER   | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce sobre el encuadre y encaje y lo representa en su dibujo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de encuadre y encaje</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestran interés, orden y limpieza</li> </ul> |

**III. ESTRATEGIAS, PARA:**

| PROCESO        | ACTIVIDADES   |
|----------------|---|
| <b>INICIO</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra una lámina con dibujos sobre el encuadre y el encaje.</li> <li>• Se promueve la lluvia de ideas sobre el tema.</li> </ul> ¿Han oído sobre encuadre?<br>¿Tienen una idea sobre encaje? |
| <b>PROCESO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les explica sobre el encuadre y encaje con diferentes ejemplos en la pizarra.</li> <li>• En su cuaderno de dibujo harán dibujos aplicando conocimientos sobre encuadre y encaje,</li> </ul>   |
| <b>TÉRMINO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta cognición</li> </ul> ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?  |

**IV. RECURSOS / MATERIALES:**

- Sketch Book
- lápiz, borrador y colores.

**V. BIBLIOGRAFÍA:**

<http://valero7.webnode.es/tecnicas/a13-encuadre-encaje-y-proporcion/>

<http://valero7.webnode.es/tecnicas/a13-encuadre-encaje-y-proporcion/>

## VI. ANEXOS

**Encuadrar:** Es situar dentro de la imagen, la parte de escena que el dibujante elige plasmar y que quedará representada dentro de los márgenes de la superficie del papel que son como el marco de una ventana. Encuadrar, en definitiva, es determinar qué elementos aparecerán en la imagen y cuáles descartamos.

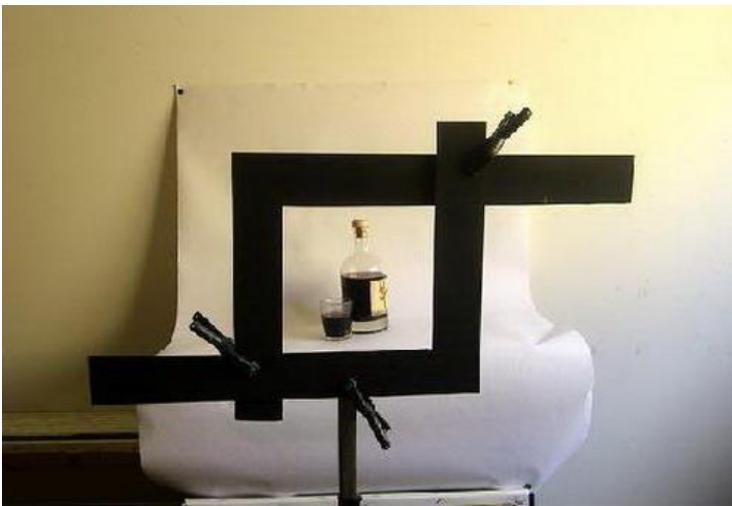
**Encaje:** Se llama encaje a unas líneas que sirven para marcar las proporciones de un dibujo. Es decir, el encaje nos sirve para que un dibujo no nos salga desproporcionado. Al procedimiento empleado para dibujar un objeto, lo más rápida, sencilla y fácilmente. La forma de cualquier objeto, sea plano o corpóreo, puede considerarse encerrada dentro de una figura geométrica regular o irregular de acorde con la forma del mismo, o bien combinaciones de varias formas simples. Casi todas las formas pueden representarse de éste modo: deduciendo su estructura geométrica. Esta figura geométrica que envuelve el objeto podríamos decir que actúa como una caja, de donde viene el nombre "encajar"



1. **Horizontal.** También llamado apaisado (apaisado, de paisaje) por ser el formato más utilizado para encuadrar paisajes. Es el formato más frecuente y se dice que transmite sentimiento de serenidad, espacio y estabilidad.



2. **Vertical.** Este encuadre se utiliza más para retratos y para composiciones donde predominen las verticales ya que acentúa la sensación de elevación.



3. **Cuadrado.** Este encuadre se utiliza poco en pintura figurativa, es más usado en abstracciones de gran tamaño. Da mayor sensación de estabilidad y estatismo. Es difícil para encuadrar la mayoría de las composiciones.

# SESIÓN N° 05

## “Conocemos la viñeta de una historieta”

### I. DATOS INFORMATIVOS:

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | B | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

### II. SUMARIO:

| CAPACIDADES GENÈRICAS  |  |  |
|--|--|--|
| SABER HACER  | SABER  | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Crea su viñeta</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de viñeta</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestran interés, orden y limpieza</li> </ul> |

### III. ESTRATEGIAS, PARA:

| PROCESO | ACTIVIDADES  |
|---------|--|
| INICIO  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra una lámina con ejemplos de viñetas.</li> <li>• Se promueve la lluvia de ideas sobre el tema. ¿han oído sobre viñetas?</li> </ul> |
| PROCESO | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les explica sobre la viñeta con diferentes ejemplos en la pizarra.</li> <li>• En su cuaderno de dibujo harán una viñeta.</li> </ul>      |
| TÉRMINO | <p>Los estudiantes expondrán su viñeta.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta cognición</li> </ul> <p>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</p>  |

### IV. RECURSOS / MATERIALES:

- Sketch Book
- lápiz, borrador.

### V. BIBLIOGRAFÍA:

Definición de viñeta - Qué es, Significado y Concepto  
<http://definicion.de/vineta/#ixzz4Dyb3sbj3>

## VI. ANEXOS:

**La viñeta**, por lo tanto, es el cuadro que representa un instante o momento de una historieta. Suele considerarse como la representación pictográfica del mínimo tiempo o espacio significativo. Por lo tanto, es la unidad mínima del montaje de la historieta o cómic.

Las viñetas pueden presentar lenguaje verbal y lenguaje icónico de manera simultánea, ya que algunas exhiben solamente dibujos y otras, también incluyen texto. El orden de lectura corresponde al sistema de escritura: en los países occidentales, por lo tanto, las viñetas se leen de izquierda a derecha, en el mismo sentido en el que se pasan las páginas. Este formato cambia en aquellos países que escriben y leen de derecha a izquierda, como Japón.



## SESIÓN N° 06

### “Conociendo el Globo o bocadillo de una historieta”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | B | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

#### II. SUMARIO:

| CAPACIDADES GENÈRICAS   |   |  |
|---|---|--|
| SABER HACER   | SABER   | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Realizan diferentes globos en su historieta</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de globo o bocadillo</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestran interés, orden y limpieza</li> </ul> |

#### III. ESTRATEGIAS, PARA:

| PROCESO        | ACTIVIDADES   |
|----------------|---|
| <b>INICIO</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se muestra una lámina con ejemplos de globos o bocadillos, se toca una canción en zampoña.</li> <li>• Se promueve la lluvia de ideas sobre el tema.<br/>¿Han oído sobre globo o bocadillo?</li> </ul>                  |
| <b>PROCESO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se les explica sobre el globo o bocadillo con diferentes ejemplos en la pizarra.</li> <li>• En su cuaderno de dibujo harán diferentes globos, y una historieta corta utilizando los cocimientos adquiridos.</li> </ul> |
| <b>TÉRMINO</b> | <p>Los estudiantes expondrán su historieta corta</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Meta cognición</li> </ul> <p>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</p>  |

#### IV. RECURSOS / MATERIALES:

- Sketch Book
- lápiz, borrador.

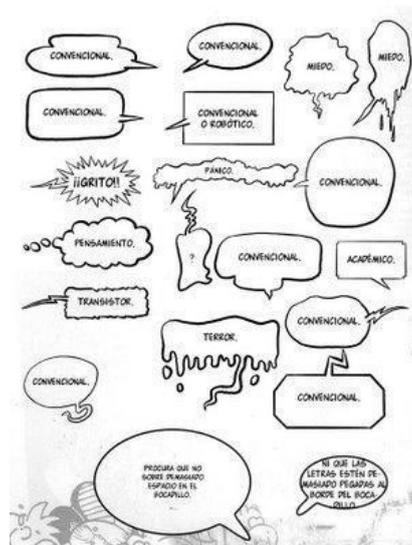
#### V. BIBLIOGRAFÍA:

## VI. ANEXOS

### II. b. El globo o bocadillo

El globo o bocadillo, es el cuerpo o la silueta donde se inscriben los diálogos o pensamientos de los personajes. El rabillo del globo, indica el personaje que habla o de dónde procede el mensaje. Hemos de tener en cuenta que una mala disposición de los bocadillos dificulta la lectura y desorienta al lector.

Por otra parte, la forma del bocadillo incrementa el significado del mensaje, es decir, existen convencionalismos de formas del bocadillo que sirven para resaltar el mensaje que contienen. Aquí te mostramos algunos ejemplos.



## SESIÓN N° 07

### “Conocemos el texto de una historieta”

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | 3 | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

**II. SUMARIO:**

| CAPACIDADES GENÈRICAS   |  |  |
|---|--|--|
| SABER HACER   | SABER  | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Desarrolla sus propios textos en la historieta.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Concepto de texto y tipos de texto</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Demuestran interés, orden y limpieza</li> </ul> |

**III. ESTRATEGIAS, PARA:**

| PROCESO        | ACTIVIDADES  |
|----------------|--|
| <b>INICIO</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se promueve la participación mediante la lluvia de ideas sobre el tema.</li> <li>• Se muestra una lámina sobre el tema y diferentes tipos de texto de una historieta.</li> <li>• Responden a las siguientes preguntas: ¿qué idea tienen sobre texto? ¿han oído sobre el texto de una historieta?</li> </ul> |
| <b>PROCESO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se habla sobre el texto.</li> </ul> <p>En su cuaderno de dibujo cada estudiante hará diferentes textos utilizando conocimientos adquiridos.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Cada alumno muestra su trabajo a sus compañeros.</li> </ul>  |
| <b>TÉRMINO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Meta cognición</b></li> <li>• ¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</li> </ul>   |

**IV. RECURSOS / MATERIALES:**

- Hojas bond
- Colores, lápiz, borrador.

**V. BIBLIOGRAFÍA:**

## VI. ANEXOS:

### El texto en la historieta

#### Texto

El texto no es necesario, pero suele estar presente, ya sea en forma de globos o bocadillos, cartelas, textos sueltos y onomatopeyas. Las palabras dichas por los personajes suelen recogerse en los globos, salvo que se presenten fuera para indicar que han subido el tono de voz.

Todos los textos suelen estar escritos en mayúsculas, tamaño, grosor y sombreado sirven para destacar una palabra o frase, y matizar intensidades de voz. Establece a este respecto un esquema con oposiciones:



## SESIÓN N° 08

### “Conociendo la Onomatopeya y cartela de una historieta”

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | 3 | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

**II. SUMARIO:**

| CAPACIDADES GENÈRICAS   |   |  |
|---|---|--|
| SABER HACER   | SABER   | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Crea sus propios ejemplos de onomatopeya.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto de onomatopeya y cartela</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestran interés, orden y limpieza</li> </ul> |

**III. ESTRATEGIAS, PARA:**

| PROCESO        | ACTIVIDADES   |
|----------------|---|
| <b>INICIO</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se promueve la participación mediante la lluvia de ideas sobre el tema.</li> <li>Se muestra una lámina con ejemplos de onomatopeya y cartela. Responden a las siguiente pregunta: ¿qué idea tienen sobre onomatopeya y cartela de una historieta?</li> </ul> |
| <b>PROCESO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se habla sobre onomatopeya y cartela. En su cuaderno de dibujo cada estudiante hará diferentes ejemplos de onomatopeya y cartela, utilizando conocimientos adquiridos.</li> <li>Cada alumno muestra su trabajo a sus compañeros.</li> </ul>                  |
| <b>TÉRMINO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Meta cognición</b></li> <li>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</li> </ul>  |

**IV. RECURSOS / MATERIALES:**

- Hojas bond
- Colores, lápiz, borrador

**V. BIBLIOGRAFÍA:**

**VI. ANEXOS:**



## SESIÓN N.09

### “Metáforas visuales”

**I. DATOS INFORMATIVOS:**

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | B | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

**II. SUMARIO:**

| CAPACIDADES GENÈRICAS   |   |  |
|---|---|--|
| SABER HACER   | SABER   | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Desarrolla su propia metáfora visual.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto de metáforas visuales.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestran interés, orden y limpieza</li> </ul> |

**III. ESTRATEGIAS, PARA:**

| PROCESO        | ACTIVIDADES   |
|----------------|---|
| <b>INICIO</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se promueve la participación mediante la lluvia de ideas sobre el tema.</li> <li>Se muestra una lámina sobre metáfora visual.</li> <li>Responden a las siguientes preguntas: ¿qué idea tienen sobre metáfora visual? ¿han oído sobre el tema?</li> </ul> |
| <b>PROCESO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se habla sobre el tema</li> <li>En su cuaderno de dibujo cada estudiante hará un ejemplo de metáfora utilizando conocimientos adquiridos.</li> <li>Cada alumno muestra su trabajo a sus compañeros.</li> </ul>   |
| <b>TÉRMINO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Meta cognición</b></li> <li>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</li> </ul>  |

**IV. RECURSOS / MATERIALES:**

- Hojas bond
- Colores, lápiz, borrador.

**V. BIBLIOGRAFÍA:**

<http://traducircomics.blogspot.pe/2013/02/metáforas-visuales-e-ideogramas.html>

**VI. ANEXOS:**

## Metáforas visuales



Según el DRAE, metáfora se define como el «tropo que consiste en trasladar el sentido recto de las voces a otro figurado, en virtud de una comparación tácita». Es decir, implica una sustitución basada en una comparación de dos objetos que guardan alguna relación de semejanza.

Este fenómeno ha sido adoptado por el cómic debido a la gran variedad de posibilidades expresivas que ofrece. Algunas de las situaciones metafóricas más comunes son:

**Amor.** Se representa siempre con uno o varios corazones alrededor del sujeto afectado por el enamoramiento, a menudo enfatizados con líneas expresivas o atravesados por una flecha. En ocasiones también aparece el desamor, simbolizado con un corazón roto o partido:



**Asombro.** Representado mediante determinadas reacciones faciales y un signo de exclamación dentro de un bocadillo:



**Dinero.** Símbolo del dólar, sacos, billetes con alas. Una variante de este elemento es el **dinero que vuela**, empleada cuando un personaje se ve arruinado

**Dolor.** Estrellas encima o alrededor del personaje golpeado

**Idea brillante.** Se presenta como una bombilla encendida sobre la cabeza del personaje en cuestión. En ocasiones, irónicamente, se representa al personaje con otros métodos de iluminación como velas o lámparas de aceite:

- **Música o silbidos.** Para los **silbidos** se suele recurrir a las notas musicales, especialmente a las corcheas, ya sea una sola o un grupo de dos, dentro de un bocadillo. Cuando se trata de **música**, se representa un conjunto de notas musicales diferentes dentro de líneas de expresión que indican la procedencia del sonido:

**Pérdida del conocimiento.** Se representa mediante uno o varios pajaritos volando alrededor de la cabeza del personaje.

**Perplejidad.** Sorpresa e incertidumbre. Expresadas a menudo con un signo de interrogación (el de cierre, por influencia del inglés) dentro de un bocadillo.

**Sueño.** El sueño se representa con la letra z situada repetidamente sobre la cabeza del dormido, y en otras ocasiones se suele emplear una sierra cortando un tronco, debido a la expresión metafórica dormir como un tronco.



# SESIÓN N° 10

## “Código gestual”

### I. DATOS INFORMATIVOS:

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | X} | SECCION | B | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

### II. SUMARIO:

| CAPACIDADES GENÈRICAS  |  |  |
|--|--|--|
| SABER HACER  | SABER  | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Realiza personajes con diferentes expresiones gestuales.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Concepto de código gestual</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Demuestran interés, orden y limpieza</li></ul> |

### III. ESTRATEGIAS, PARA:

| PROCESO | ACTIVIDADES   |
|---------|---|
| INICIO  | <ul style="list-style-type: none"><li>Se promueve la participación mediante la lluvia de ideas sobre el tema.</li><li>Se muestra una lámina con ejemplos de código gestual.</li><li>Responden a las siguientes preguntas: ¿han oído sobre código gestual?</li></ul>   |
| PROCESO | <ul style="list-style-type: none"><li>Se habla sobre el código gestual.</li><li>Se indica que saquen su cuaderno de dibujo para que cada estudiante dibuje diferentes gestos de su personaje de su historieta utilizando conocimientos adquiridos.</li><li>Cada alumno muestra su trabajo a sus compañeros.</li></ul> |
| TÉRMINO | <ul style="list-style-type: none"><li><b>Meta cognición</b></li><li>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</li></ul>   |

### IV. RECURSOS / MATERIALES:

- Cuaderno de dibujo.
- Colores, lápiz, borrador.

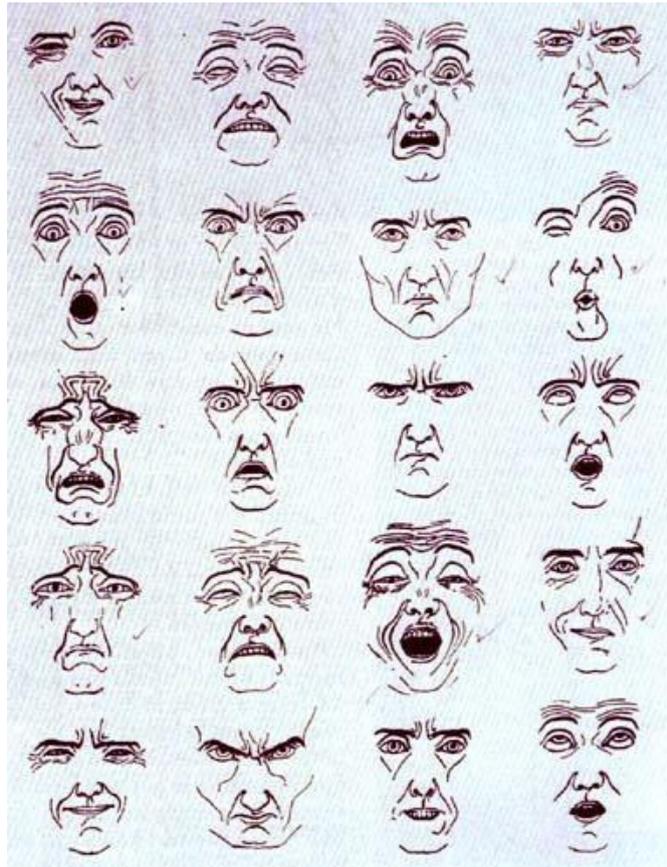
### V. BIBLIOGRAFÍA:

<http://sarafoto15.blogspot.pe/>

## VI. ANEXOS:

### Los códigos gestuales

Hacen referencia a los gestos que manifiestan las figuras representadas. Al analizar una imagen es importante detenerse en la sensación que nos produce las expresiones, los gestos y las actitudes de las figuras (alegría, tristeza, sorpresa, indiferencia, desprecio, enfado, nerviosismo, angustia, deseo).



## SESIÓN N.º 11

### “Lápiz final de la historieta”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | B | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

#### II. SUMARIO:

| CAPACIDADES GENÈRICAS   |  |  |
|---|--|--|
| SABER HACER   | SABER  | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Realiza el lápiz final de una historieta.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Concepto de lápiz final trazo limpio</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Demuestran interés, orden y limpieza</li></ul> |

#### III. ESTRATEGIAS, PARA:

| PROCESO | ACTIVIDADES   |
|---------|---|
| INICIO  | <ul style="list-style-type: none"><li>Se promueve la participación mediante la lluvia de ideas sobre el tema.</li><li>Responden a las siguientes preguntas: ¿han odio sobre lápiz final de una historieta?</li></ul>  |
| PROCESO | <ul style="list-style-type: none"><li>Se habla sobre el lápiz final.</li><li>Se indica que saquen su cuaderno de dibujo para que cada estudiante dibuje una historieta y aplique los conocimientos de lápiz final.</li><li>Cada alumno muestra su trabajo a sus compañeros.</li></ul> |
| TÉRMINO | <ul style="list-style-type: none"><li><b>Meta cognición</b></li><li>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</li></ul>   |

#### IV. RECURSOS / MATERIALES:

- Cuaderno de dibujo.
- Colores, lápiz, borrador.

#### V. BIBLIOGRAFÍA:

[https://es.wikipedia.org/wiki/L%C3%A1piz\\_final](https://es.wikipedia.org/wiki/L%C3%A1piz_final)

## VI. ANEXOS:

Se denomina lápiz final al dibujo esquemático final de una página de **cómic**. Es el siguiente paso tras el de los borradores. Anteriormente, el dibujante realizaba complejos esquemas pictóricos llenos de detalles burdos o, con figuras poco definidas, esto son los **borradores**. Cuando el dibujante termina de decidirse por cómo quiere dibujar la página coge el borrador correspondiente y lo convierte en lápiz final.

Mientras que los borradores solo necesitan ser comprensibles por sus propios autores y pueden estar cargados de anotaciones, flechas y demás señales, los lápices finales son comprensibles para todos y rezuman detalles. Toda la información visual debe estar ahí, sin anotaciones, ni flechas, ni signos. Sólo el dibujo a **grafito**. Cualquiera que vea un lápiz final debe saber lo que está viendo, incluso sin necesidad de los globos de conversación.

El lápiz final es lo que se entrega al entintador para que proceda al **entintado**.



## SESIÓN N.º 12

### Entintado de una historieta

#### “Valoración tonal”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | B | DURACIÓN | 4H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

#### II. SUMARIO:

| CAPACIDADES GENÈRICAS  |   |  |
|--|---|--|
| SABER HACER  | SABER   | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Ejecuta ejercicios en blanco y negro y a color sobre el valor tonal.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Concepto de valoración tonal.</li></ul> | <ul style="list-style-type: none"><li>Demuestran interés, orden y limpieza</li></ul> |

#### III. ESTRATEGIAS, PARA:

| PROCESO | ACTIVIDADES   |
|---------|---|
| INICIO  | <ul style="list-style-type: none"><li>Se promueve la participación mediante la lluvia de ideas sobre el tema.</li><li><b>Se muestra una lámina con ejemplos de valoración tonal.</b></li></ul> Responden a las siguientes preguntas: ¿han odio sobrevaloración tonal?                 |
| PROCESO | <ul style="list-style-type: none"><li>Se habla sobre el lápiz final.</li><li>Se indica que saquen su cuaderno de dibujo para que cada estudiante dibuje una historieta y aplique los conocimientos de lápiz final.</li><li>Cada alumno muestra su trabajo a sus compañeros.</li></ul> |
| TÉRMINO | <ul style="list-style-type: none"><li><b>Meta cognición</b></li><li>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</li></ul>   |

#### IV. RECURSOS / MATERIALES:

- Cuaderno de dibujo.
- Colores, lápiz, borrador.

#### V. BIBLIOGRAFÍA:

[https://es.wikipedia.org/wiki/L%C3%A1piz\\_final](https://es.wikipedia.org/wiki/L%C3%A1piz_final)

## VI. ANEXOS:

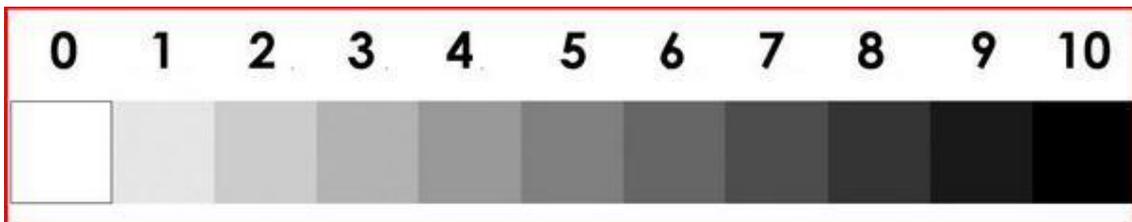
**TONO:** El concepto de tono proviene del latín tonus, derivado de un vocablo griego que significa “tensión”. Tono también puede ser la cantidad de luz de un color o el acento musical de las palabras.

**Valor Tonal:** Elemento del lenguaje visual que permite la percepción de la forma. Generalmente se define como tono o valor la apariencia visual que posee una superficie en un momento dado. Se limita esta definición a un determinado momento pues las condiciones lumínicas pueden variar de uno a otro instante y ya no sería igual al valor o tono.

**Escala Tonal:** Es un diagrama graduado de valores, colores, intensidades o texturas en orden creciente o decreciente, numérico y geométrico, con el objeto de organizar los intervalos y ejercitar su control.

La más conocida es la “escala de valores” que va del blanco al negro pasando por los 8 grises.

**Degradación:** Degradación significa disminuir por ende degradación tonal sería ir disminuyendo los tonos hasta que queden del más claro al más oscuro y viceversa.



## SESIÓN N.º 13

### “Conocemos materiales para pintar historietas”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | B | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

#### II. SUMARIO:

| CAPACIDADES GENÈRICAS  |   |  |
|--|---|--|
| SABER HACER  | SABER   | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Experimenta con algunos materiales para pintar historietas como la tinta china y Rapidograph o Estilógrafo</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Concepto tinta china y Rapidograph o Estilógrafo.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestran interés, orden y limpieza</li> </ul> |

#### III. ESTRATEGIAS, PARA:

| PROCESO        | ACTIVIDADES   |
|----------------|---|
| <b>INICIO</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se promueve la participación mediante la lluvia de ideas sobre el tema.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Se muestra una lámina sobre una historieta con tinta china y Rapidograph o Estilógrafo Responden a las siguientes preguntas: ¿han hecho alguna vez un trabajo con tinta china?</li> </ul> </li> </ul> |
| <b>PROCESO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se habla sobre el tema                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Se practica con tinta china y el Rapidograph o Estilógrafo en pequeños ejemplos.</li> <li>Luego se pinta una historieta con tinta china.</li> </ul> </li> <li>Se expone sus historietas en el aula.</li> </ul>   |
| <b>TÉRMINO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Meta cognición</b></li> <li>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</li> </ul>  |

#### IV. RECURSOS / MATERIALES:

- Cuaderno de dibujo, tinta china, vasos descartables, lápiz, borrador.

#### V. BIBLIOGRAFÍA:

## **VI. ANEXOS:**

### **Entintado: Materiales y sus usos**

El entintado es el trabajo sucio en la creación de historietas. Aquí veremos los materiales que se usan con mayor frecuencia, y para qué sirve cada uno.

#### **Tinta China**

Comenzamos entonces. El primero y más importante de los materiales es, obviamente, la tinta. Existe una gran variedad de tintas que tienen diversas propiedades y usos, pero en la creación de historietas lo común es utilizar tinta china. La tinta china está hecha principalmente a base de carbón disuelto en agua. Esta tinta se consigue ya preparada en cualquier papelería o tienda especializada en materiales de arte, se encuentran en una variedad de marcas y el rango de precios es razonable considerando su rendimiento.

#### **Rapidograph o Estilógrafo**

El primer instrumento que vamos a observar que nos permite plasmar la tinta en el papel es el Rapidograph. Una de las ventajas del rapidograph es que trae un compartimento que llenamos con tinta una vez cada cierto tiempo (semanas o meses, dependiendo del uso) y tiene la comodidad que puede utilizarse como un marcador: se destapa, se usa y se guarda, sin mayores complicaciones. Sin embargo, es un instrumento delicado que puede estropearse si se descuida, lo recomendable es que se use con frecuencia, aunque sea sólo unas pocas líneas cada semana, la falta de uso puede obstruirlo, algunas veces de modo irreversible.

El rapidograph, por sí solo, puede cumplir todos los propósitos de entintado en la creación de un cómic, aunque sus líneas carecen de carácter. Líneas más variadas e interesantes pueden lograrse con el rapidograph, pero requieren de varios trazos.

## SESIÓN N° 14

### “Conocemos la Plumilla de punta dura y pincel para pintar historietas”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | B | DURACIÓN | 3H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

#### II. SUMARIO:

| CAPACIDADES GENÈRICAS   |  |  |
|---|--|--|
| SABER HACER   | SABER  | SABER SER  |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>Experimenta con la Plumilla de punta dura y pincel.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Conoce característica y huso de la plumilla de punta dura y pincel</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Demuestran interés, orden y limpieza</li> </ul> |

#### III. ESTRATEGIAS, PARA:

| PROCESO        | ACTIVIDADES  |
|----------------|--|
| <b>INICIO</b>  | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se promueve la participación mediante la lluvia de ideas sobre el tema.                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Se muestra una historieta realizada con la Plumilla de punta dura y pincel.</li> <li>Responden a las siguientes preguntas: ¿han oído sobre la Plumilla de punta dura y pincel?</li> </ul> </li> </ul>                              |
| <b>PROCESO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li>Se habla sobre el tema                             <ul style="list-style-type: none"> <li>Se hace algunas prácticas con la Plumilla de punta dura y pincel.</li> </ul> </li> </ul> <p>Se hace una historieta completa y se pinta utilizando la la Plumilla de punta dura y pincel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>Se expone sus historietas en el aula.</li> </ul> |
| <b>TÉRMINO</b> | <ul style="list-style-type: none"> <li><b>Meta cognición</b></li> <li>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</li> </ul>   |

#### IV. RECURSOS / MATERIALES:

- Cuaderno de dibujo, la Plumilla de punta dura y pincel, vasitos descartables toallas, borrador.

## **V. BIBLIOGRAFÍA:**

<http://www.iberlibro.com/blog/index.php/2014/09/11/el-origen-de-la-historieta-o-comic-y-su-evolucion/>

## **VI. ANEXOS:**

### **Plumilla de punta dura**

La plumilla es una punta de metal curva que se coloca en un soporte y se utiliza sumergiéndose en tinta y luego aplicando sobre el papel. Su tamaño y flexibilidad es variable y tiene diversos propósitos. En la foto podemos observar una plumilla de punta dura. La flexibilidad en la punta de una plumilla es lo que causa variedad en el trazo, mientras más dura es la punta, más uniforme es el trazo. Si se compara con la imagen del rapidograph, podemos ver que los trazos de esta plumilla son un poco más variados. Una característica de las plumillas es que su punta está dividida en dos mitades, al afincar la punta contra el papel, estas mitades se separan y el grosor del trazo depende de esta separación.

### **Pincel**

Finalmente tenemos el pincel. Éste es un instrumento que cualquiera, artista o no, conoce bastante bien. En la foto tenemos un pincel número cero (#0), como puede verse, es capaz de lograr una variedad de trazos, si bien lograr uniformidad -sobre todo en los trazos gruesos- no es tarea fácil para mí, quizás otros artistas lo encuentren algo menos exigente. Por lo general pocas personas entintan utilizando solamente pinceles, pero sí existen algunos casos... y también por lo general estos contados artistas logran mejores efectos que con las plumillas y son admirados en el medio.

## SESIÓN N.º 15

### “Exposición de nuestras historietas”

#### I. DATOS INFORMATIVOS:

|              |           |       |    |         |   |          |    |
|--------------|-----------|-------|----|---------|---|----------|----|
| ESPECIALIDAD | Pedagogía | CICLO | VI | SECCION | B | DURACIÓN | 2H |
| CURSO        | Arte      |       |    |         |   |          |    |

#### II. SUMARIO:

| CAPACIDADES GENÉRICAS  |                      |   |
|--|----------------------|---|
| SABER HACER  | SABER                | SABER SER   |
| <ul style="list-style-type: none"><li>Presentas sus trabajos en revisión general</li></ul> | Exponen sus trabajos | <ul style="list-style-type: none"><li>Demuestran interés y orden.</li></ul> |

#### III. ESTRATEGIAS, PARA:

| PROCESO | ACTIVIDADES  |
|---------|--|
| INICIO  | <ul style="list-style-type: none"><li>Se revisa sus historietas con sus últimos retoques.</li><li>se realiza la exposición en un aula.</li></ul>   |
| PROCESO | <ul style="list-style-type: none"><li>Se retoca y se da detalles de sus historietas, se recorta tarjetas para poner el nombre a cada trabajo de los alumnos, se revisa y se para a la exposición</li></ul> |
| TÉRMINO | <ul style="list-style-type: none"><li>Meta cognición</li><li>¿Qué has aprendido el día de hoy? ¿Tuviste alguna dificultad?</li></ul>   |

#### IV. RECURSOS / MATERIALES:

Cuaderno de dibujo, materiales para hacer historieta

#### V. BIBLIOGRAFÍA:

<http://www.normaeditorial.com/concursomanga/?p=4840>

