

# **ESCUELA NACIONAL DE ARTE CARLOS BACA FLOR DE AREQUIPA**

**PROGRAMA ACADÉMICO PROFESIONAL DE EDUCACION ARTISTICA  
MENCIÓN: ARTES PLASTICAS**



**APLICACIÓN DE LA HISTORIETA CÓMICA PARA MEJORAR LA  
IMAGINACIÓN DE LAS ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA  
DE LA I.E LIVIA BERNAL DE BALTAZAR N. ° 40045 DE CAYMA-  
AREQUIPA-2019**

TESIS PRESENTADA POR:

**CCOLQUE CHUCTAYA, David Bladimir**

**LUQUE QUISPE, Diego Manuel**

Para optar el Título Profesional de:

**Licenciado en Educación Artística Con  
mención en Artes Plásticas**

Asesor:

**Dra. Cayani Cáceres, Karina Sandra**

**AREQUIPA – PERÚ**

**2021**

## DECLARACION JURADA DE AUTENTICIDAD DE TESIS

Los Suscritos **DAVID BLADIMIR CCOLQUE CHUCTAYA con DNI 48201866**, estudiante con Código **2013121015**, y **DIEGO MANUEL LUQUE QUISPE con DNI 72172433**, estudiante con Código **2013121014**, en condición de egresados de la Carrera Profesional de Educación Artística con Mención en Artes Plásticas.

Dejamos en constancia que el tema, contenido y datos utilizados en el Trabajo de Investigación Tesis de pregrado titulada: **“APLICACIÓN DE LA HISTORIETA CÓMICA PARA MEJORAR LA IMAGINACIÓN DE LAS ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. LIVIA BERNAL DE BALTAZAR N.º 40045 DE CAYMA-AREQUIPA-2021”**; Es producto de nuestro esfuerzo, y aportes basados en nuestra formación académica y cumple con los criterios de autenticidad, originalidad y se respeta la autoría de las fuentes utilizadas, según normas establecidas por la Escuela, teniendo como Asesor a la Docente Dra. Karina Sandra Cayani Cáceres.

Declaro que somos autores en toda su extensión del presente Trabajo de Investigación, no incurriendo en plagio o copia de ninguna naturaleza, como: tesis, libros, artículos científicos, memorias o similares, tanto de formatos físicos o digitales publicados ante instituciones académicas, profesionales, de investigación o similares del ámbito nacional e internacional.

Dejo constancia que las citas y fuentes de información pertenecientes a otro autor ha sido debidamente citada y referenciada en la investigación; asimismo, ratifico que somos plenamente conscientes del contenido integral de la investigación y asumimos la responsabilidad ante la falta de ética o integridad académica según la normatividad de los Derechos de Autor y lo dispuesto en el Reglamento de la Escuela Nacional de Arte Carlos Baca Flor de Arequipa.

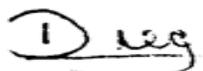
Arequipa, 15 de noviembre de 2023.



Editor  
DNI:48201866  
DAVID BLADIMIR CCOLQUE CHUCTAYA



Asesor  
DNI:29603511  
DRA. KARINA CAYANI CACERES



Editor  
DNI:48201866  
DIEGO MANUEL LUQUE QUISPE

## **DEDICATORIA**

Este trabajo de investigación está dedicado a nuestros queridos padres por su incondicional apoyo.

## **AGRADECIMIENTO**

Al director de la Escuela Nacional de Arte Carlos Baca Flor de Arequipa, por permitir forjarnos un futuro diferente y prometedor.

Al jefe del Programa Académico de Educación Artística por su constancia y preocupación de la calidad del servicio educativo.

A los maestros del Programa Académico de Educación Artística, mención Artes Plásticas, por sus conocimientos y dedicación en la formación de docentes.

Al director y estudiantes de la Institución Educativa Livia Bernal de Baltazar por darnos las facilidades y permitirnos aplicar los instrumentos y así concretar nuestra tesis.

Al asesor de la presente investigación por su capacidad profesional, sus oportunas orientaciones y preocupación en garantizar la calidad de las investigaciones en el Programa Académico de Educación Artística mención Artes Plásticas.

## **PRESENTACIÓN**

A los señores miembros del jurado calificador:

Tomando en consideración los reglamentos establecidos para grados y títulos de la Escuela Nacional de Arte Carlos Baca Flor de Arequipa, del Programa Académico de Educación Artística mención artes plásticas de esta ciudad ha sido elaborado la tesis de investigación titulado: **APLICACIÓN DE LA HISTORIETA CÓMICA PARA MEJORAR LA IMAGINACIÓN DE LAS ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. LIVIA BERNAL DE BALTAZAR N. ° 40045 DE CAYMA-AREQUIPA-2019.**

El documento consta de cinco capítulos es una investigación de tipo exploratoria la que establece que el diseño de investigación es investigación acción se puede afirmar que el resultado de esta investigación ha sido favorable cumpliéndose con los objetivos propuestos.

Así ponemos a su consideración el presente informe de investigación, acogiendo las observaciones, sugerencias y la respectiva aprobación.

Los autores

## ÍNDICE GENERAL

CAPÍTULO I.....	1
1 PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA .....	1
1.1 Datos generales.....	1
1.2 Contexto de la investigación .....	2
1.2.1 Descripción del contexto.....	2
1.2.2 Descripción de la población beneficiaria .....	2
1.3 Situación problemática .....	2
1.4 Enunciado diagnóstico y pregunta de acción. ....	3
1.4.1 Enunciado diagnóstico .....	3
1.4.2 Pregunta de acción .....	3
1.5 Objetivos .....	3
1.5.1 Objetivos generales .....	3
1.5.2 Objetivos específicos .....	4
1.6 Formulación de hipótesis de acción .....	4
1.7 Justificación de la investigación.....	4
CAPÍTULO II .....	6
2 MARCO CONCEPTUAL .....	6
2.1 Antecedentes .....	6
2.2 Desarrollo del marco conceptual .....	7
2.2.1 La historieta.....	7
CAPÍTULO III .....	43
3 METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN.....	43

3.1	Tipo y diseño de investigación.....	43
3.2	Técnicas.....	44
3.3	Instrumentos.....	44
3.4	POBLACIÓN.....	45
CAPÍTULO IV.....		46
4	PLAN DE ACCIÓN.....	46
4.1	Ficha informativa.....	46
4.1.1	Nombre de la institución educativa.....	46
4.1.2	Ubicación.....	46
4.1.3	Áreas.....	46
4.1.4	Beneficiarios.....	47
4.1.5	Problema.....	47
4.1.6	Acción.....	47
4.1.7	Solución esperada.....	48
4.1.8	Responsables.....	48
4.1.9	Duración.....	48
4.2	Plan de acción general.....	49
4.3	Plan de acción específico:.....	52
4.4	Plan de evaluación.....	59
CAPÍTULO V.....		62
5.1	RESULTADOS.....	62
CONCLUSIONES.....		72
SUGERENCIAS.....		73
BIBLIOGRAFÍA.....		75

ANEXOS ..... 79

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Plan de acción general.....	49
Tabla 2. Plan de acción específico .....	52
Tabla 3. Matriz de evaluación.....	59
Tabla 4. Tabla de ponderación Eje 1 .....	61

## ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Primer dibujo de cómic.....	67
Figura 2. Segundo dibujo de cómic .....	67
Figura 3. Primer dibujo libre.....	68
Figura 4. Segundo dibujo libre.....	68
Figura 5. Primer dibujo cómic después de la aplicación.....	69
Figura 6. Segundo dibujo cómic después de la aplicación .....	69
Figura 7. Tercer dibujo cómic después de la aplicación .....	70
Figura 8. Cuarto dibujo cómic después de la aplicación.....	70
Figura 9. Desarrollo de la imaginación creadora- reproductora.....	71

## RESUMEN

El presente artículo de investigación busca promover el desarrollo de la imaginación y la creatividad en los estudiantes de educación primaria de Arequipa a través de la aplicación de la historieta cómica en los estudiantes a falta de estímulos para desarrollar estas.

El objetivo de la presente investigación es mejorar el desarrollo de la imaginación creadora y reproductora ,brindando una alternativa que llame la atención de los estudiantes, se ha optado por el nivel de investigación de tipo exploratorio utilizando la metodología de investigación acción mediante un enfoque cualitativo, se usó fichas de observación y diarios de campo como los instrumentos para localizar y poder solucionar el problema presentado en los estudiantes y de esta forma permitiendo una triangulación de la información de los resultados favorable.

En conclusión, la respuesta de los estudiantes a la propuesta fue positiva, a través de la historieta cómica se logró el desarrollo y mejora de la imaginación tanto reproductora como creadora.

## ABSTRAC

Application of the comic cartoon to improve imagination in sixth grade primary school students

This research article seeks to promote the development of imagination and creativity in primary school students in Arequipa through the application of comic strips to students in the absence of stimuli to develop them.

The objective of this research is to improve the development of the creative and reproductive imagination, providing an alternative that draws the attention of the students, it has been opted for the level of exploratory research using the action research methodology through a qualitative approach, Observation files and field diaries were used as the instruments to locate and be able to solve the problem presented in the students and in this way allowing a triangulation of the information of the favorable results.

In conclusion, the response of the students to the proposal was positive, through the comic strip the development and improvement of both the reproductive and creative imagination was achieved.

Keywords: The Imagination; Comic cartoon; Artistic education; comic

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación titulada, APLICACIÓN DE LA HISTORIETA CÓMICA PARA MEJORAR LA IMAGINACIÓN DE LAS ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. LIVIA BERNAL DE BALTAZAR N. ° 40045 DE CAYMA-AREQUIPA-2019, tiene como finalidad la mejora del desarrollado integral del niño mediante la interpretación libre de sus emociones y vivencias a través del dibujo.

Dado que, en la relación del niño con su mundo interno, sus vivencias y su mundo es necesario comenzar a plasmar sus experiencias y situaciones más relevantes que ocurrieron en su vida a través de las historietas cómicas.

El trabajo de investigación está dividido en cuatro capítulos los cuales son:

**CAPÍTULO I: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA**, en este capítulo damos a conocer la problemática visto en las estudiantes del sexto grado de primaria en cuanto a las representaciones que realizan planteando objetivos que se alcanzaran al finalizar la acción planteada.

**CAPÍTULO II: MARCO CONCEPTUAL**, donde se desarrollan los antecedentes de la investigación, marco teórico, así como los términos claves de la investigación que es la base de nuestra investigación.

**CAPÍTULO III: TIPO Y DISEÑO DE LA INVESTIGACIÓN**, en este capítulo podemos conocer el tipo, diseño de investigación y las técnicas e instrumentos que se emplearon en la investigación.

**CAPÍTULO IV: PLAN DE ACCIÓN**, en el cual se consideran los instrumentos y técnicas y desarrollado por etapas los objetivos generales y específicos mediante las actividades propuestas en el plan de acción para mejorar la situación problemática.

CAPÍTULO V: RESULTADOS, muestra los hallazgos de la aplicación de esta investigación, descrita y representada por figuras que muestran el desarrollo de las sesiones aplicadas.

Finalmente, las conclusiones y sugerencias en relación a los resultados obtenidos, además de las referencias bibliográficas y los anexos.

Los autores

## CAPÍTULO I

### PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

#### **1.1 Datos generales**

Título:

APLICACIÓN DE LA HISTORIETA CÓMICA PARA MEJORAR LA IMAGINACIÓN DE LAS ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E LIVIA BERNAL DE BALTAZAR N. ° 40045 DE CAYMA-AREQUIPA-2019.

Nombre de la Institución Educativa

I.E. Livia Bernal De Baltazar N. ° 40045

Ubicación de la Institución Educativa: Distrito de Cayma

Área: Arte

Beneficiarios:

- **Directos:** Estudiantes del sexto año de educación primaria de la I.E. Livia Bernal De Baltazar N. ° 40045.
- **Indirectos:** La institución educativa, la comunidad educativa, los padres de familia.

## **1.2 Contexto de la investigación**

### ***1.2.1 Descripción del contexto:***

La expresión del niño debe ser relacionada con sus vivencias que tiene en su vida ya sean acciones o acontecimientos que le hayan sido significativas y que las pueda representar gráficamente siempre recurriendo a estas situaciones podremos entonces tomar estas figuras y darle el texto y tengan un mensaje y algo que decir.

En la historieta, existe el género de aventura, cómicos, y otros. La historieta es un género que ayuda a describir algún suceso mediante imágenes con textos y otros recursos propios de la historieta que sirven para expresar mejor el mensaje, ayudando bastante al niño a imaginar y partir de un punto para graficar y mejorar sus dibujos y su forma de expresión.

### ***1.2.2 Descripción de la población beneficiaria***

Directo: Las estudiantes del sexto grado primaria, los investigadores formadores, profesora de área.

Indirectos: Las estudiantes de otras aulas, padres de familia y profesores.

## **1.3 Situación problemática**

Las niñas del nivel primario del sexto grado presentan dificultades al realizar ilustraciones imaginativas en sus trabajos prácticos por lo cual se ve por conveniente

mejorar la capacidad de imaginación, para ayudar el desarrollo personal y artístico de las mismas a futuro.

- La enseñanza del profesor no contribuye al desenvolvimiento de la actividad imaginativa.
- La falta de motivación ha llevado a que las niñas no tengan una imaginación fértil y no la hayan hecho desarrollar para poder realizar diversas actividades gráficas.
- Las estudiantes no demuestran motivación en sus representaciones gráficas.

#### **1.4 Enunciado diagnóstico y pregunta de acción.**

##### ***1.4.1 Enunciado diagnóstico***

“APLICACIÓN DE LA HISTORIETA CÓMICA PARA MEJORAR LA IMAGINACIÓN DE LAS ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E. LIVIA BERNAL DE BALTAZAR N. ° 40045 DE CAYMA-AREQUIPA-2019”.

##### ***1.4.2 Pregunta de acción***

¿De qué manera con la aplicación de la historieta cómica se logrará que las estudiantes mejoren su capacidad imaginativa?

#### **1.5 Objetivos**

##### ***1.5.1 Objetivos generales***

Aplicar las historietas cómicas para mejorar la imaginación en las estudiantes de doce años del sexto grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar del Distrito de Cayma, Arequipa.

### ***1.5.2 Objetivos específicos***

- Aplicar las historietas cómicas para estimular la capacidad imaginativa reproductora en las estudiantes del sexto año de primaria de la I.E. Livia Bernal de Baltazar del Distrito de Cayma, Arequipa.
- Evaluar la capacidad imaginativa general en la ejecución de dibujos en las estudiantes del nivel primario de la I.E. Livia Bernal de Baltazar del Distrito de Cayma, Arequipa.

### **1.6 Formulación de hipótesis de acción**

Las estudiantes elaboraran historietas para luego representarlas en imágenes y así mejorar su capacidad imaginativa.

### **1.7 Justificación de la investigación**

Se ha considerado este proyecto educativo como fundamental la comunicación educativa interpersonal empleando como herramienta principal las artes visuales con el taller de la técnica del comic.

La historieta cómica promueve la libre expresión de las estudiantes ya que ellas podrán crear sus propias historias libremente sin ningún tipo de restricción siempre y cuando guarden las reglas de la historieta cómica. A través de ella se alienta el dibujo, la creación de maneras muy personales de expresarse utilizando el dibujo.

A través del dibujo y la historieta cómica el estudiante adquirirá mayor conciencia de lo que puede realizar con sus dibujos asociando a las historietas y estas le pueden ayudar a contar infinidad de sucesos que además de ser divertidos le crean felicidad con tan solo un lápiz o un plumón. Teniendo en cuenta esta dinámica racional

de la conducta expresiva del ser humano en los procesos creativos. El presente proyecto apuesta al desarrollo del talento inventivo de los jóvenes estudiantes de esta institución educativa.

Para nosotros la historieta cómica es una herramienta que se usa en el campo educativo para poder enseñar diversas materias. Para crear una historieta se usa el dibujo, la escritura, lectura, con ello se le puede enseñar a las estudiantes no solo a imaginar; sino también a crear, pensar y a leer más. Se pretende llegar a la orientación del desarrollo creativo artístico que deben recibir los estudiantes en el contexto cultural esto les ayude a recrear los elementos del entorno social político y económico en el que se desenvuelve.

## CAPÍTULO II

### MARCO CONCEPTUAL

#### **2.1 Antecedentes**

Los antecedentes sobre la historieta como también de la producción de textos son diversas.

##### **Antecedente local**

La investigación titulada *“Aplicación de la historieta como estrategia didáctica para mejorar los niveles de comprensión lectora de textos narrativos de los estudiantes de tercer grado de secundaria de la Institución Educativa Juan Domingo Zamácola y Jáuregui del distrito de Cerro Colorado, Arequipa – 2015”*, siendo la autora Judith Deysi Apaza Puma, que propone utilizar la historieta como estrategia didáctica para elevar notablemente los niveles de comprensión lectora en textos narrativos. Una de las conclusiones es que se elevó notablemente los niveles de comprensión lectora (en un 50,48%), con la aplicación de la historieta como estrategia didáctica.

##### **Antecedente nacional**

La investigación titulada *“Los cómics en inglés como recurso didáctico para el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del sexto grado del nivel primaria de la I.E. 32004 San Pedro de Huánuco-2015”* cuyo autor es Evaristo Salas, Nelson. Quien concluyó, que los comics en inglés como recurso didáctico, influyen de manera

significativa en el aprendizaje del vocabulario de los alumnos del 6to grado “A” de nivel primaria de la I.E. 32004 San Pedro, Huánuco.

### **Antecedente internacional**

La investigación titulada *“Uso De La Estrategias Pedagógicas En El Desarrollo De La Imaginación Del Sub-Nivel Medio. Guía Didáctica De Producción De Cuentos”*, desarrollado en el Centro de Educación Básica N. ° 33 Amazonas. Ubicado en las calles Baquerizo Moreno 509 entre Mendiburo y Tomas Martínez, en la Zona 08, Distrito 09H00060, parroquia Carbo, cantón Guayaquil, provincia del Guayas en el periodo lectivo 2018-2019 cuyos autores son Jenny Margarita Mite Rivas y Flor Liliana Ramírez Orellana.

Concluyen que los estudiantes tengan competencias de lectura y escritura para desarrollar la imaginación y creatividad en función de mejorar su desempeño académico y adquirir conocimientos en cuanto a la redacción y escritura en base a lectura. Los estudiantes consideran que los docentes apliquen estrategias, técnicas y actividades que les ayuden en la adquisición de la información y la construcción de sus conocimientos, esto es porque las estrategias que se usan actualmente no facilitan la comprensión de la información.

## **2.2 Desarrollo del marco conceptual**

### **2.2.1 La historieta**

La historieta, cómic o tebeo es una narración gráfica, realizada mediante dibujos, en donde cada cuadro está relacionado con el siguiente y el anterior. Asimismo, los relatos que emplea pueden ser cómico, dramático, fantástico, policíaco, de aventuras etc., con texto o sin él.

Pudiendo diseñarse en formato papel o digital (e-comic, web comic), o bien constituir una simple tira en la prensa, en una página completa, una revista o un libro. (Gubern, 1981)

### **2.2.1.1 Antecedentes de la historieta.**

Los antecedentes de la historieta se remontan a la época de las cavernas prehistóricas, las antiguas civilizaciones quienes siempre tuvieron la necesidad de narrar historias y dejarlas plasmadas de alguna manera; asimismo, en la época de los egipcios ellos representaban muchos de sus mitos y ritos en jeroglíficos sobre papiros y también hacían murales en forma de tira que incluían texto e imagen.

La historieta o Cómic moderno surgió a mediados del siglo XIX, de la mano de Rodolphe Topffer, creador de historias satíricas con caricaturas encuadradas en viñetas y con combinación interdependiente de palabras e imágenes.

No obstante, aunque fue pionero, el trabajo de Topffer era casi un pasatiempo, orientado en parte a la ilustración de novelas para enseñar a sus alumnos por ello la historieta siempre ha estado ligada a la educación. La historieta, es el arte que apareció en la mitad de los dos siglos, nace en la prensa y con ella crece varios años hasta desarrollarse en otros formatos. Los primeros años de vida de la historieta están vinculados estrechamente a la prensa conforme a su esencia y brindando una idea de la medida en que el cómic llegó a ser relevante socialmente. (Vilches, 2014)

Debiendo referir a su vez, que Estados Unidos, en los años noventa del siglo XIX, como se nombró anteriormente, gracias a la prensa se conformó una creación del cómic de una manera más sofisticada y desarrollada permitiendo mejorar la comunicación en esas décadas, nombrándose como época de oro. También gracias a la alfabetización de la población estadounidense consintieron

el mayor consumo de revistas y periódicos, permitiendo la aparición de grandes imperios de la comunicación.

Hacia finales del siglo XIX en Europa como en Estados Unidos, los periódicos utilizaban diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y controlar el mercado. Gracias a la modernización de la impresión en Estados Unidos permitió que a partir de 1893 se incluyera una página en color en los suplementos dominicales. Fueron éstos los inicios del cómic actual, con las secuencias de imágenes consecutivas para articular un relato, la permanencia de uno o más personajes a lo largo de la serie y la integración del texto en la imagen, con los globos de diálogo.

La historieta llegó a cautivar más lectores a mediados del siglo XX, es cuando abundan las tiras diarias en la prensa, las historietas o cómic books de los superhéroes, atraen más a la gente. Es en ese momento cuando la historieta se expande internacionalmente, diversificándose y ampliando el género.

### **2.2.1.2 Los primeros pasos de la historieta en español**

La historieta en Latinoamérica se desarrolló al mismo tiempo que en España y Estados Unidos, como siempre acompañado de la prensa del siglo XIX. Dichas historietas son de estilo crítico político, dirigidas a la gente joven como ejemplo se sitúa a México y Pepín 1936; es gracias a esta primera historieta que las consecuentes se denominaron pepines en los años 1940, periodo en que se vivió una avalancha de publicaciones hechas por jóvenes autores que competían con las historietas estadounidenses.

En Argentina los orígenes de la historieta se situaron en la viñeta satírica de prensa en publicaciones como El Mosquito. Progresivamente, van apareciendo revistas orientadas al público infantil, como El Tony, pero la que marca un verdadero hito es Patoruzú, una revista de humor que debuta en 1936

de la mano de su creador, Dante Quintero Patoruzu, un cacique indígena de gran fuerza y buen corazón que vivía aventuras acompañado de secundarios como su hermano menor Upa o La Chacha, la mujer que se encargó de la crianza de Patoruzú. La fama del personaje fue inmensa y la revista se vendía bastante bien; es así que, Quintero, siguiendo el ejemplo de Walt Disney, licenció a sus personajes, apareciendo en cortos de animación y objetos de ventas.

Pese a su popularidad, con la llegada de la historieta adulta a Argentina y sobre todo en los setenta, bajo la asfixia de la dictadura militar, Patoruzú será objeto de crítica política, que denunciaba el racismo inherente a la serie en la representación de los extranjeros. El gobierno militar adoptó la imagen de Patoruzú como un símbolo nacional, lo cual alentó aún más las críticas. La más representativa historieta argentina sin duda sería Mafalda es el nombre de una tira de prensa argentina desarrollada por el humorista gráfico Quino de 1964 a 1973, protagonizada por la niña homónima, espejo de la clase media argentina y de la juventud progresista, que se muestra preocupada por la humanidad, la paz mundial, rebelándose contra el mundo legado por sus padres y por lo que está constantemente actualizándose a través de la radio. (Vilches, 2014)

### **2.2.1.3 La historieta en el Perú**

La historieta en el Perú tuvo sus inicios en la época de la república estas iniciaron en forma de caricaturas políticas, la historieta en el Perú tuvo su mayor acogida en el año de 1960 nacen en respuesta de las historietas que vienen de Estados Unidos como Súper Cholo en respuesta de Superman publicados por el diario El Comercio este Supercholo protagoniza aventuras de ciencia ficción. También en respuesta de Mickey llegaría “El Cuy” cuyo autor es Acevedo y entre otras historietas. (Eisner, 2000).

#### **2.2.1.4 La historieta en Chile**

Las caricaturas de los líderes políticos chilenos, darían nacimiento al cómic chileno a principios del siglo XX. La historieta más reconocida en todo Chile sería Condorito que sería publicada en la revista Okey en 1949. El personaje es representado como un hombre cóndor en alusión al escudo nacional de Chile que vive en una ciudad ficticia llamada Pelotillehue y fue creado por el dibujante chileno René Ríos, más conocido como Pepo. (Giunta, 2017)

#### **2.2.1.5 Definición del cómic según autores**

Definición según el diccionario de la lengua española:

“La historieta es una secuencia de viñetas o imágenes que narran una historia mediante imágenes y texto que aparecen encerrados en un globo o bocadillo”.

Otras definiciones importantes que se forjaron a lo largo de la historia son:

“La historieta es una narrativa mediante secuencia de imágenes dibujadas” (Coma, 1979)

“La historieta esta ordenada desde arriba, y funciona como persuasión oculta. Así, los comics, en su mayoría refleja la implícita pedagogía de un sistema y funcionan como refuerzo de los mitos y valores vigentes” (Eco, 1977, pág. 299)

“La historieta es una forma de narrar que tiene dos elementos que la componen y son: lenguaje e imagen” (Baur 1978, pág.23)

“La historieta está formada por viñetas o cuadros que forman una secuencia narrativa y se pueden integrar con textos lingüísticos como signos que son

expresiones fonéticas” (Boom, crash, bang, etc.) (Manacorda de Rosetti 1976, pág. 23)

#### **2.2.1.6 Tipos de cómic**

- La historieta o cómic de aventuras

La historieta de aventuras es el género más divulgado por su carácter popular. A causa de que la aventura está presente en todo libro, película o cuento cuya trama siempre sea divertida y llame la atención; por lo tanto, la historieta de acción no podría faltar en todas sus facetas y géneros, antiguamente se le podía considerar un macro género capaz de contener a otros muchos e incluso se oponía a la historieta cómica para constituir así los dos grandes géneros en que dividieran toda la producción de historietas.

- La historieta o cómic bélico

La historieta de tipo bélico está inspirada en la segunda guerra mundial que nace en el año de 1940, donde surgen personajes denominados superhéroes estadounidenses tales como Capitán América, la Mujer Maravilla que lleva los uniformes nacionales y estos se enfrentan a enemigos de su país. Al finalizar la guerra alguna de estas producciones bajaron su comercialización, A excepción de los ya nombrados creándose hasta películas (Peredo & Rodríguez, 2013)

- La historieta cómica o cómic humorístico

La historieta cómica es uno de los géneros más importantes por ser preferido por los lectores, siempre se le encontrará rivalizando con la historieta de aventuras, siendo uno de los géneros de la historieta más grandes. La palabra cómica tiene origen anglosajón y a su vez procedencia

griego, cuyo significado a su vez pertenece a la comedia. En Sudamérica la historieta cómica más conocida es Condorito creada en Chile (Peredo & Rodríguez, 2013)

- La historieta o cómic deportivo

El tipo de historieta deportiva hace alusión a las disciplinas deportivas convertidas en narraciones que cuentan sobre la vida de deportistas o hazañas de equipos de fútbol, como, por ejemplo, un grupo de jóvenes crearon una historieta en homenaje a la selección peruana por haber llegado al mundial de fútbol. Asimismo, en Chile durante la década de 1950, la revista "Barrabases", una serie de cabecera cuyo autor es Guido Vallejos, creó a los personajes de Themo Lobos Ciceto, Ñeclito, Máximo Chambonez, inspirada en la vida de deportistas. Publicada en la revista Tintin, también se recrearon las historias de ficción del piloto Vaillant (1957) en el mundo de las carreras de automóviles.

- La historieta o cómic erótico o pornográfico

Desaparecidas las barreras de la censura, ha gozado de un gran auge durante los últimos años, dada la natural inclinación humana por los asuntos de la entropía y la cualidades intrínsecas del medio, que permiten contar con unos protagonistas cuyo físico y capacidades sexuales pueden rebasar ampliamente los límites de la realidad, así como la especial morbidez de la imagen fija, que con sumisa inmovilidad permite al lector recrearse en cada meandro del trazo no de los más conocidos es Milo Manara que es su pseudónimo del historietista italiano Maurilio Manara. Es considerado maestro indiscutible del cómic erótico, gracias a obras como "HP y Giuseppe Bergman", "El Clic" y "El perfume del invisible" (Gasca & G., 2016)

- La historieta o cómic fantástico

La historieta fantástica está compuesta por personajes de apariencia sobrehumana y heroica, de carácter bárbaro en este tipo de cómic los personajes luchan contra un enemigo maligno, cuya trama siempre será que el héroe o personaje principal después de haber muerto vuelve a la vida cautivando al lector, los personajes son simples y alienados que habitan en escenarios cosmológicos. La mitología ha inspirado a la historieta fantástica durante mucho tiempo y como los cuentos de hadas, vuelve a ser una fuente donde los dibujantes encuentran ideas para revivir de una nueva forma las leyendas y personajes. (Gasca & G., 2016)

- La historieta o cómic de ciencia ficción

La historieta de ciencia ficción es uno de los géneros más comercializados en el mercado. Estas se ganaron el corazón de millones de lectores porque se anticiparon a cualquier descubrimiento antes que la ciencia e hicieron volar la imaginación de millones de personas sobre la navegación interestelar, de los alunizajes, de las bombas atómicas o de las sociedades híper industrializadas.

El mundo que representa el cómic fantástico difiere del actual o del hecho histórico. La diferencia puede ser tecnológica, física, histórica, sociológica, filosófica, metafísica, aunque no es mágica, esta sería la característica de la historieta fantástica. El propósito tradicional de la ciencia ficción es la exploración de lo desconocido, lo que se utiliza para el entretenimiento o explorar cuestiones filosóficas como la definición de ser humano.

- La historieta o cómic histórico

La historieta de tipo histórico cuenta hechos bélicos o historias del Oeste u otros relacionados a la historia. En este género pueden entrar las historias de egipcios, romanos o piratas etc. Su acción transcurre en el pasado, aunque a veces, éste sólo sea un escenario exótico más, los hechos históricos sólo deberían ser usados como un contexto de fondo para la aventura, que es lo que verdaderamente engancha al lector.

- La historieta o cómic policíaco

La historieta de tipo policíaco abarca la actividad criminal, y se centra en la investigación, cuando la censura no lo impide, explora las partes menos decorosas de nuestra sociedad esto es lo que realmente hizo nacer al género, en los años de 1920, hoy en día sigue siendo popular: La denuncia y representación de un entorno social corrupto.

La historia es contada generalmente desde un punto de vista de las Fuerzas del Orden (policías, detectives) y en algunos casos de criminales (ladrones, asesinos, gánsteres), así como de justicieros urbanos. En un inicio las primeras historietas policíacas mantenían la primacía de la Policía o de personas allegadas a ella, y en otros casos la novela negra que había entronizado el protagonismo del detective privado.

- La historieta o cómic romántico o sentimental

El tema principal es la relación y el amor romántico que surge entre las personas. Aunque pueden existir otras variables, estas giran en torno a los conflictos, desavenencias, aventuras y desventuras referentes al enamoramiento, la amistad y el amor.

- La historieta o cómic de terror u horror

Dicho tipo de historieta lo que busca en el lector es generar pavor, miedo, disgusto, repugnancia u horror. Esta se genera por la súbita intrusión en un ámbito de normalidad de alguna fuerza, evento o personaje de naturaleza maligna, extraña a menudo de origen criminal o sobrenatural.

El hecho sobrenatural es causado por la frecuente aparición de fantasmas y monstruos clásicos como hombres lobo, vampiros o zombis, etc. Su creación se debe a las supersticiones y cuentos de miedo tradicionales, así como creaciones más recientes como es Frankenstein nacida en el siglo XVII. (Peredo & Rodríguez, 2013)

- La historieta de western

Es aquella que narra enfrentamientos entre algunas colonias norteamericanas e indias en esta se cuentan los hechos en una ciudad sin ley donde los bandidos campan a sus anchas donde surgen algunos héroes valientes y otros malvados que se aprovechan de los indefensos donde algunos huyen en busca de una vida mejor estos hechos ocurren a principios de los años 1900 en Estados Unidos ,la iconografía característica es: Sombrero tejano, pistolas, chalecos, caballos, desierto, ciudades-calle, salón, ranchos, diligencias. (Peredo & Rodríguez, 2013)

#### **2.2.1.7 Historieta cómica**

La historieta cómica se le considera un macro género porque se cree que se opone a la historieta de aventuras. El término de origen anglosajón cómico

proviene a su vez del griego que hace referencia a la comedia y esta representa una obra dramática, donde se muestra lo ridículo y chistoso.

Teniendo como características:

El cómic de humor tiene una serie de rasgos propios a diferencia de otros géneros, en sus características temáticas su contenido incluye chistes, bromas, visuales y verbales cuentan hechos insólitos cuyo fin es buscar una sonrisa en el lector su contenido esta hecho de chistes pegados a la fuerza generalmente planificados, es característico por el uso de tira diaria y de extensión breve sus dibujos son casi caricaturescos aunque en algunos casos son realistas ,tienen un trazo limpio sin sombreado con mayor uso de onomatopeyas y símbolos cinéticos y una viveza muy acusada del ritmo narrativo y escasas variaciones del ángulo visual. (Barbieri, 1998)

#### **2.2.1.8 Humor y Educación**

Las emociones, en forma de energía han sido señaladas por los estudios de neurociencia como el combustible que nos mantiene vivos.

El humor es una emoción, una energía codificada que permanece en ciertos circuitos del cerebro, dichos circuitos los podemos encontrar alojados físicamente en el cerebro límbico y el tronco del encéfalo. Al ser esto así, seguramente cuando se emite las risas frente a una secuencia humorística, queda un reflejo de energía que permanece como un remanso emocional de felicidad en nuestra cabeza: cuando una idea va unida al humor, queda más tiempo en el cerebro, el humor a los niños y jóvenes les resulta cotidiano, amable y atractivo. Favoreciendo la espontaneidad y el alumnado lo utiliza a la mínima oportunidad que se le ofrece. (Fernández & García, 2010)

A menudo el cómic y la caricatura se confunden, debido a que ambos tienen una estrecha relación, la caricatura trata de deformar los rasgos de las personas, algunos aspectos más que otros, busca lo grotesco y esto genera humor. Es hijo de la viñeta satírica y el comic hace uso de la caricatura desde sus inicios (Barbieri, 1998)

El cómic puede ser realista o puede ser humorístico a veces recurre a la caricatura para causar humor y juego como componentes del discurso didáctico. La caricatura está hecha de forma económica porque expresa mucho con muy pocos elementos y hace la comunicación más inmediata y directa e implicatoria, porque se hace más fáciles e inmediatas su lectura e interpretación. (Barbieri, 1998)

#### **2.2.1.9 Elementos de la historieta**

Desde el punto de vista de su estructura, los cómics, se encuentra representada por una serie de elementos, que le permiten hacerla leíble, comprensiva y significativa.

- **Espacio o Soporte**

Espacio o soporte es de carácter ordenado y provisional donde se trabaja la composición, dicho espacio maneja los tiempos del relato y el orden de la narración. La historieta se integra generalmente de varias páginas que disponen en el plano una estructura en su ejercicio provisional en relato con la narración que contiene, los planos no deben verse por separado, la elaboración debe entenderse a partir de las escenas que contiene para organizar un orden y tiempo de lectura. (Rodríguez, 1987)

- **Grilla**

Es la disposición de los cuadros o viñetas en una página, esto puede variar dependiendo el tamaño de la página los cómics books tienen una primera página

de un solo cuadro, en un álbum europeo posee un número variable de viñetas que están agrupadas en tres filas horizontales de similar tamaño. A veces no puede haber una grilla visible como sucede en los cómics de autor. (Olivetti, 2004)

- Cuadro o viñeta

Es un cuadro delimitado por líneas negras que representa un instante de la historieta suelen tener formas variables de acuerdo a las necesidades de la narración. La lectura de las viñetas es de izquierda a derecha y de arriba abajo para representar un orden en la historia las viñetas están dispuestas de forma paralela para facilitar el paso de uno a otro sin dificultad. En una página pueden variar de tamaño y forma a veces no tienen marco visible y el espacio que ocupa este rodeado de cuadros, la separación entre las viñetas en una página es constante

- Encuadre

El encuadre se refiere al acto de ajustar límites, denotando la limitación del espacio de los elementos que realizan la acción dentro de la viñeta. Según el espacio seleccionado según la perspectiva física visual de los personajes (planos), los ángulos de visión o su espacio en el papel (formato). (Olivetti, 2004)

- Planos

Gran Plano General (GPG), referido al paisaje en general, mostrando el ambiente donde se desenvuelve el encuentro. Reflejando el ambiente que conforma el contexto y no se logra ver con claridad a los personajes.

Plano General (PG) es conocido también como plano entero o de conjunto sus dimensiones son del tamaño del personaje. Presenta al personaje de la cabeza a los pies y nos muestra información del contexto donde está. Las referencias del ambiente son menores porque busca el protagonismo del personaje.

Plano Americano (PA) nos muestra al personaje desde las rodillas hacia arriba, muestra la parte física del personaje o acciones detalladas de éste alejado un poco del enfoque.

Plano Detalle (PD) ocupa toda una viñeta, encuadra una parte de la figura humana de cerca.

Plano Medio (PM) muestra al personaje desde la cintura y destaca la acción más que el contexto, centrado en la expresión del personaje como lo más interesante para el plano medio.

Primer Plano (PP) muestra al personaje de los hombros a la cabeza. Vemos el rostro completo del personaje, reflejando las emociones del personaje y psicológico y sus expresiones faciales son los que se remarcan. (Rodríguez, 1987)

- Ángulos

Son los diferentes puntos de vista de la acción. Utilizándolo se puede generar profundidad y volumen en la viñeta, creando grandeza o pequeñez.

- Normal o ángulo medio: mostrando a la altura de los ojos.
- Picado: connota inferioridad, mostrando de arriba hacia abajo.
- Contrapicado: Connota superioridad, mostrando de abajo hacia arriba.
- Ángulo cenital o picado absoluto: visión perpendicular absoluta de la realidad.

- Formatos

Son las formas de encuadre de la viñeta sobre el espacio y tiempo real, dotando de ritmo a la historieta. Puede ser rectangular (horizontal o vertical), circular, triangular, cuadrado, etc. (Olivetti, 2004)

- Colores

Al realizar el cómic, la aplicación de color puede significar muchas cosas: puede ser estética, figurativa, significativa y psicológica.

- Figurativa, genera realismo en la imagen.
- Estética, embellece la imagen.
- Psicológica, genera emociones, estimula sentimientos.
- Significante, para connotar significados distintos de acuerdo a un contexto.  
(Rodríguez, 1987)

- Dibujo

Es la representación gráfica sobre el papel, estos representan los hechos que debe apreciar el lector

- Bocadillo

Es el espacio donde se colocan los textos que piensan o dicen los personajes. Tiene dos partes: una superior que se denomina globo y el rabillo o delta que señala a la persona que habla.

La forma del globo va a dar al texto diferentes sentidos:

- 1.- Cuando el contorno de la forma se parece a una nube significa palabras pensadas por el personaje.
- 2.- Si el contorno es delineado con formas temblorosas, significa voz temblorosa y expresa debilidad, temor, frío, etc.
- 3.- Cuando el contorno tiene forma de dientes de serrucho, expresa un grito, irritación, estallido, etc.
- 4.- Si las líneas son discontinuas indica que los personajes están hablando en voz baja para expresar secretos, confidencias, etc.
- 5.- Si el bocadillo tiene el rabillo fuera del cuadro, indica que el personaje que habla no aparece en la viñeta.

6.- Cuando el bocadillo incluye a otro bocadillo dentro, indica las pausas que realiza el personaje en su conversación.

7.- Cuando los personajes están envueltos en una sucesión de globos estos expresan pelea, actos agresivos.

8.- Cuando el globo tiene varios rabillos indica que el texto es dicho por varios personajes (Blanco, 1980)

- Texto

Es el tipo de letra que se emplea, el tipo de letra varia depende de la situación que se quiere representar, si la redacción se realiza en minúscula, es porque el personaje se encuentra hablando despacio o se puede desgarrar la letra dando a entender que el mensaje es sangriento. Se puede hacer un tipo de letra para cada personaje; asimismo, el texto puede encontrarse en un cuadro en la parte superior, inferior o en los bocadillos.

- Onomatopeya

La onomatopeya son expresiones que simbolizan los diversos sonidos que acompañan a una acción, es la imitación lingüística de un sonido natural o de otro fenómeno no discursivo. Su uso es característico de la historieta, palabras como Bang, Boom, Flash, etc. son sonidos no verbales, verbalizados mediante una transcripción fonética del mismo. Se plasman en la superficie de la viñeta, sin ninguna determinada presentación. (Will, 2007)

- Historia

Este es el tema que trata la historieta, existen variedad de temas, pueden expresar todo lo que uno considere y se puede adaptar a cualquier idea. La historia debe tener narrativa, tornarse imaginativo, permitiendo la comprensión de lo expuesto

y logrando tener síntesis estimulando la creatividad en él estudiante. (Blanco, 1980)

#### **2.2.1.10 La historieta como recurso didáctico**

Vásquez, dice que no se debe confundir el medio con la mediación, debido a que el medio es la herramienta y mediación es el resultado obtenido con el medio. Desde este enfoque teórico podemos considerar al cómic como medio o mediación para la enseñanza; es medio si el docente utiliza para narrar una historia a los estudiantes y mediación cuando adquiere significación el sentido que el docente le da; entonces, es mediación cuando afecta los sentimientos, emociones y es medio cuando se usa para informar conceptos o temas. (Vasques, 2003)

El cómic como mediación para la enseñanza es didáctico, porque permite instruir, enseñar, aprender y formar el lenguaje; dentro de lo cual el verbo icónico hace posible que las imágenes dialoguen en un espacio. Ese diálogo de viñetas elípticas interpretadas por el lector es una característica que hace al cómic didáctico. (Barrero, 2002)

Juan Amos Comenio, en su libro didáctica magna nos dice sobre los textos con diálogo que el hombre puede ser llevado poco a poco a donde se quiera, los diálogos excitan, animan y mantienen la atención por la variedad de preguntas y respuestas, vinculado a la diversidad de personas que intervienen, haciendo la instrucción más sólida; debido a que, generan más recuerdos de aquellas cosas que hemos visto y oído.

Costa (1994), en su texto imagen didáctica, refiere que la imagen didáctica es autónoma y tiene poder didáctico; asimismo, su eficacia depende de la voluntad y predisposición del perceptor. Para aprender podemos decir que el

cómic como medio o como mediación es una imagen didáctica. (Costa & Moles, 1994)

La historieta es un medio de comunicación de masas y es un instrumento de diversión y entretenimiento fundamental. Estando compuesta por dibujos y textos interrelacionados entre sí que representan una serie progresiva de momentos significativos de la misma, según la selección hecha por un narrador, se debe destacar que todo contenido al encontrarse acompañado por un elemento verbal y otro icónico es reforzado en gran manera.

Brindando la posibilidad y demanda de la traducción de informaciones verbales a icónicas y viceversa favoreciendo la combinación de técnicas de trabajo en grupo individualizado, crítico o creativo. (Silva, Hurtado, & Tique, 2013)

Las Historietas estimulan la creatividad y la innovación de los alumnos en el proceso de aprendizaje, ya que retratan de forma simple, lúdica y objetiva un escenario que representante de una realidad en movimiento con imágenes estáticas, personajes y burbujas que ilustran los discursos de los personajes de la historia. Una forma de representación de historietas es la pintura rupestre, encontrada en varias regiones del mundo, indicando que el uso de escenas como forma de ilustrar una realidad no es reciente. (Fagundes & Barbosa, 2017)

Por ejemplo, en edades más tempranas el cómic permite el aprendizaje de secuencias de imágenes que potencian la comprensión causa-efecto y además, desarrolla la socialización a través de una actividad tan lúdica como es la lectura de historietas. Mientras que en edades más avanzadas favorece la capacidad de secuenciación argumental, no solo orientada a la lectura sino también a la creación y al desarrollo de la imaginación. (Alonso, 2010)

A través del formato cómic a los estudiantes les resulta más sencillo y motivador entender los conceptos; siendo a su vez, un recurso que les resulta muy fácil de usar para demostrar sus habilidades narrativas. Por tanto, la creación de

cómics en clase permite al estudiante potenciar sus habilidades para investigar y analizar un tema, organizar sus pensamientos o los hechos para representarlos de forma secuencial y combinar texto e imagen para representarlos en forma de historieta.

Actualmente, cada vez hay más autores que crean sus obras con un enfoque principalmente pedagógico. Dentro de este ámbito encontramos un ejemplo en la Colección “Científicos”, el cual presenta la biografía de algunos de los más importantes científicos de la Historia de la Humanidad: Darwin, Galileo, Newton (Alonso, 2010).

La noción de la imagen en relación con su lectura es una mediación para la enseñanza del cómic como una modalidad de imagen fija, referido a las imágenes visuales y no a las figuradas; los temas que implica esto son el papel del órgano ocular, el papel del observador, el papel del dispositivo.

El papel del ojo, referido a que el ojo humano procesa las ondas de luz convirtiendo en imágenes con color, bordes, contraste, la percepción espacial de la imagen es constante, estable y esta se mantiene en el tiempo. Según Aumont (1992), el mecanismo físico químico que se realiza en el sistema ocular crea a la imagen que es resultado de la información luminosa, la imagen es la consecuencia de una serie de procesos complejos en el ser humano desde la naturaleza que se denomina comúnmente como “lo visto” y desde el entendimiento “lo mirado”. El tiempo también influye en lo visible, la mirada humana no modifica al mundo, pero el mundo si la modifica a ella, infiriendo que la realidad visible es inherente del ser humano (Aumont, 1992)

Los órganos visuales juntan las imágenes que percibe cada ojo en uno solo debido a unas conexiones nerviosas que crean una sola información, en el análisis e interpretación de los datos se habla de la percepción visual, el enfoque analítico y el enfoque sintético, constituyendo un pilar fundamental de posibilidades

comunicativas. Lo visual y lo imaginario son el resultado del espectador o el sujeto que mira.

El papel del espectador, representa la percepción de la imagen con lo real, el valor de la representación que representa cosas concretas conjunto al valor simbólico que representa las cosas abstractas y un valor de signo que representa un contenido que no se refleja visualmente. (Arnheim, 1969)

La imagen se relaciona de tres maneras simbólicamente, epistemológicamente que se refiere a la aportación de información y estéticamente porque busca agradar al espectador; además de, genera reconocimiento y rememoración. Infiriendo por ello que, elaborar un cómic es una codificación de la imagen.

La actuación de la imagen sobre el espectador tiene tres enfoques, el enfoque cognitivo, referido a los procesos mentales, el enfoque pragmático que conjuga la psicología y la sociología y el enfoque psicológico que habla de la influencia que tiene la imagen sobre el espectador. Según Rudolph Arnheim, el pensamiento visual es más inmediato que el lenguaje oral y que la imagen, denotándose como un lenguaje interior. (Arnheim, 1969)

La relación imagen espectador se ve influida por la ilusión que busca esta como duplicación y simulacro, acercándose al juego; pudiendo relacionar al cómic didáctico con el psicoanálisis y el inconsciente; debido a que, la imagen es una fuente de afectos y emociones. Pudiendo inferir que la imagen es universal pero siempre particularizada. (Aumont, 1992)

El dispositivo se encuentra conformado por los datos materiales que influyen en la relación individual con las imágenes, los medios de producción, reproducción, lugares de acceso, los medios de circulación y de soporte que busca solucionar problemas en el espacio del espectador y el de la imagen; denominado espacio plástico. Dentro de este espacio se tiene el tamaño de la imagen, el primer plano que ilustra el papel del dispositivo, el marco o encuadre de imagen es

fundamental porque se puede percibir inmediatamente y la relación imagen comic didáctico terminando con algunas consideraciones técnicas, ideológicas, psicológicas y sociales del dispositivo.

El cómic tiene elementos descriptivos con intención de comunicar y entretener a una población teniendo como códigos los gestos, los globos, las onomatopeyas y las viñetas; asimismo, el elemento funcional es semiótico dirigida a la creación de sentido, donde los códigos e intenciones apelan a la creación y recurren a la sutileza del símbolo o la ironía, infiriendo por ello, que el cómic tiene múltiples recursos comunicativos. (Aumont, 1992)

El cómic fomenta en los estudiantes capacidades y aptitudes como son las siguientes:

- Desarrolla habilidades sociales permite mostrar los sentimientos y opiniones y respeto a los demás.
- Mejora la autoestima, aprende a valorar su trabajo acepta sus limitaciones y potencia sus habilidades.
- Mejora la confianza en sí mismo conoce sus posibilidades y le ayudara a superar futuros conflictos.
- Aumenta su creatividad para crear algo nuevo.
- Como elemento previo aumenta la motivación y despierta el interés.
- El cómic ayuda a desarrollar capacidades comunicativas, una actitud crítica y creativa imaginativa ante la vida. (Ferland, 2011)

#### **2.2.1.11 La imaginación**

La imaginación es una facultad innata del ser humano, estando presente en todo campo, dentro de lo que, la actividad imaginativa se caracteriza por la capacidad de crear mundos fantásticos, íntimos y propios donde el sujeto es generalmente el protagonista y donde no existen límites ni restricciones de

ninguna clase para el impulso de su libertad, pudiendo definir a la capacidad de imaginar como la fuente de la creatividad, porque permite crear ideas nuevas a partir de otras conocidas y lograr ascender en el nivel de conocimiento.

Fundamentalmente, consiste en formar representaciones de objetos, cosas, situaciones o afectos, etc. en ausencia de esos objetos o cosas ya vista en el pasado, fusionando dos objetos que se conocen para sacar uno nuevo. Humé nos dice al respecto: que la imaginación puede separar las ideas simples y luego las puede unir de la manera que le guste reconociendo que la imaginación supera a las ideas y que no habría combinación de ideas sin imaginación (Mora J. , 1998)

En la antigüedad ya se tenían conceptos de la imaginación como Aristóteles que decía que era un proceso mediante el cual una imagen se presenta a nosotros y como este autor también existen grandes autores que definen imaginación de una forma como Kant. Para Kant la imaginación es mediadora entre la percepción y los conceptos, entre el sentido y el pensamiento. Nos dice que, el conocimiento fenoménico del mundo es posible gracias a la imaginación como poder de síntesis espontánea operando en la barrera trascendental de la conciencia (Murdoch, 1993).

Para Kant la imaginación reflexiona la forma del objeto, en oposición al elemento material de las sensaciones que ese objeto provoca en tanto que existe y actúa en nosotros. La representación reflexionada de la forma en la imaginación constituye el placer superior de lo bello.

Por lo cual, la imaginación remite a los objetos particulares en cuanto a su forma; es por ello que, no vincula a un concepto determinado del entendimiento; sino que, consigna al entendimiento en cuanto facultad de los conceptos en general. Es decir, está relacionada con un concepto indeterminado del entendimiento (Deleuze, 1974).

Kant entiende la imaginación como una actividad interior de los sentidos, de ahí que no se trate tan sólo del problema del entendimiento, sino de la forma en que opera y se construye nuestra consciencia.

Vygotsky, habla de la actividad creadora fundamentada en la capacidad combinadora del cerebro, llamada imaginación o fantasía. Vygotsky plantea que hay fenómenos básicos para ligar la imaginación con la realidad como vincular a la fantasía con la realidad por medio de la realidad y son extraídos los elementos de la experiencia. Vincula la fantasía y la realidad, la cual no se realiza construyendo fantasía sino con productos preparados de dicha fantasía. Relaciona la función imaginativa con la realidad por medio de las emociones expresados en imágenes conecta estas tres formas a fin de representar algo nuevo y diferente.

Para Vygotsky la imaginación es la base de toda actividad creadora y puede mostrarse por igual en cualquier aspecto de la vida, haciendo realidad creaciones artísticas, científicas y técnicas, Vygotsky considera que todo lo que podemos ver a nuestro alrededor y que ha sido realizado por la mano del hombre es producto de la imaginación. (Vigotsky, 1986)

Para Osborn, la imaginación es el principal motor de toda actividad creativa y le atribuye dos funciones fundamentales: encontrar ideas y transformar lo encontrado. Así mismo, la imaginación es una de las capacidades más específicas del hombre; ya que por medio de esta capacidad el individuo combina, reúne y asocia imágenes e ideas que pueden conducir a encontrar nuevas soluciones a los problemas y trabajos creativos. Si esta capacidad no es ejercida, será muy difícil que la creatividad aparezca. (Osborn, 1979)

Para Khatena, la imaginación podría definirse como la capacidad de la mente de considerar elementos que no están presentes en los sentidos “Se habla de la imaginación como la capacidad de producir imágenes, esta puede depender de la percepción del mundo exterior, o una producción espontánea o de imágenes interiores”. (Khatena, 1995)

Menchen, define la imaginación como la capacidad mental que implica la formación de representaciones de personas, objetos o situaciones que no se encuentran presentes en el momento actual. Imaginar equivale a construir imágenes mentales, visualizar, asombrarse, soñar e ir más allá de lo percibido o lo real (Menchen, 2002).

Menchen afirma que el desarrollo de la imaginación requiere del

Fomento de tres capacidades:

- La fantasía: Involucra salir de las sensaciones comunes y apartarse del mundo real para incentivar la fantasía es preciso plantear situaciones increíbles, examinar con deseos y sueños.
- La intuición: Enreda la visión repentina de algo de una manera nueva y propia, necesitando la capacidad de mirar dentro de si mismo y confiarse del propio conocimiento interior.
- La asociación: Implica la capacidad de juntar y combinar ideas, palabras e imágenes que en aspecto no guardan relación alguna. Para facilitar el uso de esta capacidad mental se hacen necesarias una serie de condiciones:
- Una motivación inicial: debemos usar el juego para, a través de este carácter lúdico, crear la motivación necesaria para que surja la imaginación creativa.
- Legitimidad del pensamiento divergente: El niño debe tener libertad para pensar sobre lo poco probable e incluso lo absurdo. Ser capaz de romper con lo común y lo obvio, no reprimiendo su fantasía y espontaneidad, debiendo animarle en las consignas a que piense e imagine cosas que a nadie más se le ocurriría. (Menchen, 2002)

### 2.2.1.12 Tipos de imaginación:

La imaginación se divide en varias ramas como imaginación creadora, extractiva, reproductora, visual, etc. según cada autor. Vygotsky, define la actividad en cuanto a la imaginación como reproductora y creadora; asimismo, la imaginación trabaja con dos tipos de imágenes: reproductoras y creadas:

- Reproductora o asimilativa

Actividad que permite obtener imágenes en base a la reproducción de hechos leídos, escuchados y vistos tiene estrecha relación con la memoria

Ejemplo: el infante se imagina el cuento que narra la abuelita (Bartlett, 2010)

- Creadora (combina y crea)

El cerebro es un órgano combinatorio, capaz de reelaborar y crear con elementos de experiencias pasadas nuevas formas y planteamientos (crea nuevas imágenes y acciones). Esta le permite ser un hombre proyectado hacia el futuro y poder modificar su presente.

Hay demasiadas barreras entre la creatividad y el estudiante, hoy en día el estudiante a duras penas hace lo que se le pide, no va más allá, su falta de creatividad le hará una persona conformista. La imaginación nos hace personas satisfechas, orgullosas y sobre todo felices, sin duda Su falta nos cuesta más trabajo, ser unas personas autorizadas. La falta de imaginación afectara a los jóvenes a la hora de exponerse al mundo laboral, ya que se le exigirá más de una solución, y dependiendo de que su creatividad sea buena o mala será el resultado de respuesta. Actividad que permite obtener imágenes originales por primera vez (Bartlett, 2010)

### 2.2.1.13 Tipos de imaginación creadora

Según las imágenes empleadas

- Imaginación plástica: crea imágenes precisas, netas, claras, que tienden a la extensión y a la corporeidad. Esta imaginación es propia de los arquitectos, pintores, escultores, técnicos, y científicos.
- Imaginación difluente: Es aquella que emplea imágenes vagas, imprecisas, tendientes al tiempo y a la subjetividad, comúnmente expresada en la música y en la poesía lírica.

Por la dirección del trabajo creador

- Imaginación artística: dirigida a la realización de la belleza, siendo la más libre y en ella tienen gran importancia los sentimientos y la inspiración.
- Imaginación científica: concibe los medios más rápidos y adecuados para lograr un objetivo. Es la que impulsa a los inventores, hombres de negocios, militares, etc. (EcuRed, 2010)
- Imaginación efectiva: Es aquella que nos ayuda a crear sinergias entre nuevos conceptos.
- Imaginación intelectual: También se le llama constructiva por que ayuda a reflexionar y desarrollar hipótesis.
- Imaginación de fantasía: La que permite crear historias y realizar piezas creativas.
- La imaginación empática: De un carácter más emocional y que permite desarrollar nuevos puntos de vista.
- Imaginación estratégica: Es la que facilita valorar hipótesis y pensar en lo que podría ser.
- Imaginación emocional: Implica sensaciones y emociones; al igual que, cómo se puede trabajar en ellas. (Universia, 2018)

#### **2.2.1.14 Sentidos de la imaginación según Hegel**

El primero se refiere a su carácter "reproductivo", en la cual la inteligencia se vale del "fondo" o "fuente" de reserva inconsciente, formado por todos los contenidos de la Inmediatez sensible. A partir de un proceso de "rememoración", la intuición deviene imagen, se separa de la inmediatez de la singularidad para permitir el pasaje al concepto. Imagen interiorizada en el recuerdo. Es reproductiva puesto que se vale de imágenes de la "interioridad propia del yo". Es a partir de este dominio idealizante que la inteligencia se produce como fantasía, imaginación simbolizante, alegorizante, poetizante. Todas las formaciones de que es capaz provienen de ese trabajo de síntesis sobre un dato intuitivo, pasivamente recibido del exterior, dado en un reencuentro. El trabajo de la inteligencia estricto, este tipo de imaginación no crea nada, no produce nada, no imagina nada. Sin embargo, es el paso necesario para la imaginación "productiva".

En la segunda forma de imaginación se conforma la intuición, referida a la determinación de una existencia inmediata consigo mismo, tal como se forma en la imaginación reproductiva, deviene un ente o "cosa", signo. El signo es entonces, engendrado por una producción fantástica que por medio de la imaginación conforma el signo, saliendo fuera de sí "en sí". La imaginación productiva es una simple exteriorización, es decir, una expresión, la puesta "afuera" de un contenido interior. (Johnson, 2020) (Yvancos, 2015)

#### **2.2.1.15 Diferencia entre imaginación y la creatividad**

La imaginación implica una construcción mental a partir de ideas previas, experiencias, sentimientos o conocimientos mientras que en la creatividad implica la construcción real, es decir, la materialización de lo imaginado previamente. La imaginación es abstracta, dado que esta consiste en pensar cosas

nuevas mientras que la creatividad es principalmente una práctica, por lo que, se concreta en algo creado. La imaginación se expresa a través de la mente mientras que la creatividad se expresa a través de algo o un hecho palpable. La imaginación es un mecanismo acumulativo que incluye experiencias, conocimientos, sensaciones y saberes previos mientras que la creatividad es un mecanismo expresivo que, se manifiesta en la construcción de algo nuevo

A partir de esta afirmación, se puede decir que, aunque están estrechamente ligadas no son lo mismo.

#### **2.2.1.16 Imaginación y la fantasía**

La imaginación es un ejercicio de la libertad, es la facultad especulativa más libre. Hay un acuerdo entonces entre la imaginación libre y el entendimiento no determinado, es decir, un acuerdo libre e indeterminado entre las facultades. Asimismo, el libre juego de la imaginación se realiza sin la conducción de un concepto determinado. Acuerdo que define un sentido común propiamente estético (el gusto). Juego que no puede ser intelectualmente conocido, sino tan sólo sentido. (Sánchez, 2005)

De igual manera, según algunos autores la imaginación está rodeada por polos opuestos que son la memoria y la creatividad, pero también refieren que la fantasía es fruto de la imaginación porque ella emana de la realidad y se proyecta de ella transformada, la fantasía nace de la actividad de la imaginación del cerebro y no tiene en cuenta la realidad. Determinando que la imaginación mira hacia el exterior; mientras que, la fantasía observa hacia el interior, tratando de crear una realidad autónoma.

Naturalmente, pueden mezclarse y confundirse, pero ambas coinciden en una cualidad básica del cerebro humano: la memoria visual. Aunque suelen confundirse, La imaginación no pierde nunca de vista la realidad; teniendo como

partida del hecho de que toda realidad está sujeta a un fragmento real y ficticia a la vez, o sea, que nuestra percepción del mundo tiene un fundamento real, pero al mismo tiempo es una interpretación y construcción imaginaria.

La fantasía, la imaginación fabulosa, no tiene en cuenta los mundos reales ni la verosimilitud, no buscando descubrir ninguna realidad oculta, ni construir ficciones que iluminen, transformen o cambien nuestra percepción del mundo, sino simplemente evadirnos, entregarnos a la pura actividad imaginativa sin atender a leyes internas ni límites de coherencia o verosimilitud. Esta actividad cerebral más o menos desinhibida, tiene un peligro: la pura arbitrariedad e incoherencia nos cansa.

Se suele decir que la infancia es el reino de la fantasía; sin embargo, algunos niños no les gusta la fantasía; más bien la rechazan, no quieren vivir en un mundo falso, fabuloso, sino real. Se frustran cuando aquello que imaginan resulta ser sólo fantasía.

El mundo de la realidad cotidiana, es un mundo tan limitado, donde la imaginación tiene muy poco que hacer, no me gusta fantasear, me gusta hacer real aquello que imagino. Precisamente por eso la imaginación no tiene casi límites, como tampoco los tiene la realidad, que supera siempre a la imaginación y a la fantasía. (Perez, 2011)

#### **2.2.1.17 Propuestas pedagógicas**

Con el avance tecnológico que se está viendo a seres en reposo imaginativo ya que se les hace complicado explicar lo que imaginan. Para entender este trabajo hay que tener en cuenta que no se piensa llevar al estudiante a manejar perfectamente el lápiz para el dibujo si no que exista una concordancia entre lo que piensa o imagina y lo que realiza en su trabajo.

Por imagen se entiende la conciencia de algo que no está presente a los sentidos, debido a que el fenómeno mental es reconocido como parte de una experiencia preliminar, llamado imagen recuerdo o simplemente recuerdo. Cuando es resultado de una combinación de experiencias anteriores, recibe el nombre de imagen libre o imagen por antonomasia, no siendo, las cualidades del estado de conciencia lo que distingue el recuerdo de la imagen libre, sino la conciencia adicional de algo ya experimentado, creado o combinado por nosotros mismos. Cuando pienso, en un amigo ausente y me represento los rasgos o facciones de su rostro, la imagen que evoco es un recuerdo.

Si en vez de una fisonomía familiar me represento un rostro nuevo, combinando a mi capricho o con fines estéticos elementos tomados de mi experiencia pasada, la imagen es libre; la imaginación es la aptitud o capacidad de formar imágenes libres. Se le llama también imaginación constructiva o creadora, para distinguirla de la imaginación reproductiva, la cual no es, en substancia, sino un aspecto o fase de la memoria. (Delval, 1980)

Los educadores antiguos desdeñaban y hasta miraban con recelo y desconfianza este aspecto importantísimo de la vida mental, creían equivocadamente que la imaginación era algo esencialmente falso y engañoso que vivía de irrealidades y que por lo mismo podía conducir al vicio y al error; sin embargo, dicha creencia ha sido duramente refutada. La fantasía, es decir, la imaginación abandonada a sí misma sin freno que la encauce, es ciertamente peligrosa, no pudiendo decir lo mismo de la imaginación puesta al servicio de los fines, intereses y necesidades de la vida.

Teniendo gran importancia; dado que, responde a las necesidades profundas e imperiosas y sin ella la vida mental de hombre no se elevaría sobre el nivel de la bestia. Sin imaginación, el ser humano viviría siempre sujeto al presente, sin poder anticipar el porvenir, no conseguiríamos nunca realizar ninguna obra de prudencia o previsión. Pero, es más: la simple comprensión de una página escrita y hasta de un relato oral sería irrealizable si no pudiera

representarse por medio de imágenes las palabras leídas o escuchadas. La imaginación es tan necesaria para la inteligencia como lo es a la acción.

Piaget, refiere que “El ideal que personalmente trato de alcanzar es seguir siendo niño” y lo justificaba señalando que la infancia es la fase creadora por excelencia. La idea que inspira todos sus escritos es que la vida es una creación continua de formas que procede mediante un equilibrio entre la asimilación y la acomodación, dentro de lo cual las estructuras de la inteligencia son un producto de la organización vital. El funcionamiento en todos los niveles biológicos es el mismo, pero las estructuras cambian y éstas son producto de la actividad de los sujetos. El conocimiento es una actividad constructiva, en la que los individuos nunca están sometidos pasivamente a las influencias del ambiente, sino que actúan sobre ellas y modifican el medio. (Delval, 1980)

El arte en general es complejo y requiere ser analizado de distintas formas, siendo una de ellas la psicológica, teniendo como uno de los representantes de dicho fundamento abarcando a su vez el ámbito pedagógico es Vygotsky. (Vigotsky, 1986)

En la Psicología del arte, Vygotsky, además de abordar la naturaleza de las obras de arte y como éstas son elaboradas y leídas o contempladas, intenta orientar hacia donde debe encaminarse la psicología del arte. Fundamentalmente, debe ser una disciplina científica que intente desvelar el papel desempeñado por las diversas funciones psíquicas en la producción y disfrute de las obras. Es decir, que intente caracterizar el papel desempeñado por las emociones, la percepción, la memoria, la imaginación, la fantasía, el pensamiento; dentro de lo cual, las obras apuntan a la consecución de la catarsis, y ésta, como se denota líneas anteriores, es de índole fundamentalmente emocional. Pero, el papel relevante otorgado a lo emocional no impide que todas las funciones psíquicas estén implicadas, ya que la mente trabaja siempre de manera sincrética. (Peres, 1997)

Además, los educadores implicados en educación artística, deben ser capaces de orientar los aprendizajes puntuales que vayan consiguiendo sus alumnos, hacia la potenciación de sus capacidades y de sus funciones psíquicas. Debiendo potenciar la expresión personal de cada uno de ellos, denominándose tarea creadora a toda actividad humana generadora de algo nuevo, ya se trate de reflejos de algún objeto del mundo exterior referidas a determinadas construcciones del cerebro o del sentimiento que viven y se manifiestan únicamente en el ser humano. Si observamos la conducta del hombre, toda su actividad, percibiremos fácilmente que en ella cabe distinguir dos tipos fundamentales de impulsos. Uno de ellos podría llamarse reproductor o reproductivo; que suele estar estrechamente vinculado con la memoria y su esencia radica en que el hombre reproduce o repite normas de conducta creadas y elaboradas previamente o revive rastros de antiguas impresiones.

Cuando el individuo evoca la casa donde se transcurrió la infancia o países lejanos que visitados tiempo atrás se está recreando huellas de impresiones vividas en la infancia o durante esos viajes. Con la misma exactitud, cuando se dibuja partiendo del contexto natural, escribiendo o realizando algo con arreglo a una imagen dada, no se hace más que reproducir algo que se percibe delante, que ha sido asimilado o creado con anterioridad.

Todos estos casos tienen de común que la actividad no crea nada nuevo, sino que se encuentra limitado fundamentalmente a repetir con mayor o menor exactitud algo ya existente. Es sencillo comprender la gran importancia que tiene, para toda la vida del hombre, la conservación de su experiencia anterior, hasta qué punto eso le ayuda a conocer el mundo que le rodea, creando y promoviendo hábitos permanentes que se repiten en circunstancias idénticas.

Principio orgánico de esta actividad reproductora o memorizadora es la plasticidad de la sustancia nerviosa, entendiendo por plasticidad la propiedad de una sustancia para adaptarse y conservar las huellas de sus cambios. Sólo ambas propiedades, en su conjunto, crean la Plasticidad de nuestra sustancia nerviosa.

Nuestro cerebro y nuestros nervios, poseedores de enorme plasticidad, transforman fácilmente su finísima estructura bajo la influencia de diversas presiones, manteniendo la huella de estas modificaciones si las presiones son suficientemente fuertes o se repiten con suficiente frecuencia. Sucede en el cerebro algo parecido a lo que pasa en una hoja de papel si se dobla por la mitad: en el lugar del doblado queda una raya como fruto del cambio realizado; raya que propicia la reiteración posterior de ese mismo cambio. Bastará con soplar el papel para que vuelva a doblarse por el mismo lugar en que quedó la huella.

De igual modo, las excitaciones fuertes o frecuentemente repetidas abren en nuestro cerebro senderos semejantes. Resulta ser que nuestro cerebro constituye el órgano que Conserva experiencias vividas y facilita su reiteración.

Pero si su actividad sólo se limitará a conservar experiencias anteriores, el hombre sería un ser capaz de ajustarse a las condiciones establecidas del medio que le rodea. Cualquier cambio nuevo, inesperado, en ese medio ambiente que no se hubiese producido con anterioridad en la experiencia vivida no podría despertar en el hombre la debida reacción adaptadora. Junto a esta función mantenedora de experiencias pasadas, el cerebro posee otra función no menos importante.

Nos encontramos en la era de la tecnología e ir en contra de ese proceso en las escuelas sería darse de bruces contra la realidad de la interacción de los niños y niñas con su entorno cotidiano de aprendizaje e intercambio social. El modelo tradicional de las escuelas habría de replantearse para proyectarse hacia una nueva pedagogía en la que el papel del profesor pasaría de ser fuente de conocimiento a guía que facilita y ayuda en el proceso de aprendizaje del alumno.

Este formato de enseñanza, prepara a los alumnos para trabajar de forma conjunta, a través del intercambio de información, de experiencias, de datos que están en constante crecimiento; por lo cual, aportan mayor interés en el alumno

por sus conocimientos sin limitantes generando un trabajo constante de análisis y sesgo de información.

Otra parte fundamental que se destaca de este paradigma es que se genera un aprendizaje muy activo, generando ideas en red, compartiendo experiencias; generando que el alumno muestre un verdadero interés, siendo él mismo el que está “diseñando” su ritmo y forma de aprendizaje.

### **2.2.1.18 Otros autores**

#### **Albert Einstein**

Einstein menciona que una cuando una teoría no se le puede explicar a un niño, es probablemente inservible. Refiriendo que las grandes ideas son pictóricas, explicándose en el lenguaje de las imágenes; por lo que, las cosas que uno puede ver y tocar, los objetos que se pueden visibilizar en la mente son lo que tiene que ver con la ciencia, no la memorización de acontecimientos y números. La imaginación es más importante que el conocimiento (García & Matkovic, 2012)

#### **Jean Piaget**

Piaget afirmaba que el pensamiento de los niños es de características muy diferentes al de los adultos. Con la maduración se producen una sucesión de cambios esenciales en las maneras de pensar, que Piaget llamaba metamorfosis, es una modificación de las formas del pensamiento de los niños para convertirse en las propias de los adultos.

La imaginación es la capacidad humana para formar nuevas ideas, nuevos proyectos, abrir puertas a mundos infinitos, logrando mirar más allá de los ojos pueden distinguir, es observar, escuchar, tocar, oler, degustar algo más allá de lo comúnmente observado; es atreverse a lo invisible, a lo ausente para crearlo. El Principito diría lo esencial es invisible a los ojos, la imaginación tiene como característica ser original,

pues cada persona posee una única y particular forma de producir imágenes mentales. Es uno de los motores que dan vuelo a la creatividad, la cual radica en la libertad de pensar, de soñar, de jugar. (El País, 1980)

### **Albert Bandura**

La exploración e imitación o aprendizaje social, cuyo pionero es Albert Bandura, plantea sobre los tipos de aprendizaje, que algunos ocurren por observación. Esto se da porque existen dispositivos internos de representación de la información, que son importantes para que exista aprendizaje.

Estas representaciones son construidas a partir de las asociaciones estímulo-respuesta y ellas son las que en definitiva determinan el aprendizaje. Por tanto, asumen que el contenido del aprendizaje es cognitivo. Una persona presta atención a los refuerzos que genera una conducta, individual o de un modelo, luego la ordena internamente y la conducta modelada, más adelante la reproduce y al recibir refuerzo de esta, la incorpora como aprendizaje.

En el método experimental, el procedimiento estándar es manipular una variable y luego medir sus efectos sobre otra. Todo esto conlleva a una teoría de la personalidad que dice que el entorno de uno causa nuestro comportamiento. Bandura consideró que esto era un poquito simple para el fenómeno que observaba (agresión en adolescentes) y por tanto decidió añadir un poco más a la fórmula: sugirió que el ambiente causa el comportamiento; cierto, pero que el comportamiento causa el ambiente también. Definió este concepto con el nombre de determinismo recíproco: el mundo y el comportamiento de una persona se impactan mutuamente. (Bandura, 2001)

### **Donald Winnicott**

Según Winnicott, el ser humano tiende a dos espacios de desarrollo. Uno es enteramente subjetivo, la imaginación, el juego libre de reglas, donde la improvisación tiene el protagonismo; por otro lado, existe un plano más objetivo, de carácter social

antes que individual, donde sí existen reglas que buscan ordenar y crear facilidades a la coexistencia. Asimismo, quedarse en el primer espacio es insano debido a que la persona se forma aislada de otros y no tiene una buena relación con su entorno por lo que escapa de su realidad, ser enteramente objetivos, no permite observar los aspectos que van más allá de lo tangible y se tiende a una actitud subordinada al grupo. La libertad, la autonomía y la individualidad se pierden. Sin embargo, en la relación complementaria de estos espacios surge el espacio potencial, un plano intermedio donde se pueden manifestar en forma dialógica aspectos de ambos planos, donde se manifiesta un pensamiento crítico y sistémico.

### **Théodule Ribot**

Según Ribot, tenemos dos formas generales de imaginación creadora (plástica, difluente) y luego algunas formas especiales determinadas por su materia o por su objeto. La capacidad de crear o recrear imágenes constituye un eje primordial del desarrollo de la humanidad.

La imaginación combinadora unida al espíritu inductivo constituye el talento de la invención propiamente dicha en la industria y en la técnica de las ciencias da al artista al igual que al poeta el poder de componer sus obras. (Ribot, 2000)

## CAPÍTULO III

### METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN

#### 3.1 Tipo y diseño de investigación

La investigación acción se refiere mediante el cual un área- problema específica, tiene como propósito optimizar la práctica o la comprensión personal, el profesional en ejercicio realiza un estudio, donde primeramente se busca definir con claridad el problema; seguidamente especificar un plan de acción. Para posteriormente realizar una evaluación para demostrar y fijar la efectividad de la acción realizada. Finalmente, los colaboradores recapacitan, exponen los progresos y notifican dichos resultados a la comunidad de investigadores de la acción. En términos generales la investigación acción se define como un estudio científico auto reflexivo de los profesionales cuyo propósito es optimizar la práctica. (McKernan, 1999)

El esquema del presente trabajo de investigación es:

G. A: D  $\rightarrow$  S1+S2+S3+S4+S5+S6+S7+S8=R

Donde:

G.A=Grupo de acción

D= Diagnostico

S1-S8= Sesiones de acción pedagógica

R= Resultados

### 3.2 Técnica

#### **Observación**

La técnica empleada en la investigación es la observación, considerada una técnica antiquísima, cuyos primeros aportes son imposibles de rastrear, pues por medio de sus sentidos el hombre capta la realidad que lo rodea y luego la organiza intelectualmente.

Asimismo, la observación puede definirse, como el uso sistemático de los sentidos del ser humano en la búsqueda de los datos necesarios para solucionar un problema de investigación. La observación es directa; dado que el investigador es parte del grupo observado y asume sus comportamientos.

### 3.3 Instrumentos

#### **Ficha de observación**

El instrumento empleado es la ficha de observación, el cual debido a su estructura admite la información recolectada en el transcurso de la observación. Se caracteriza por tener estructura sistemática para la descripción de la realidad en donde se asienta la atención de observar. Mientras que, la observación no directa es empleada en la recolección de información, la misma que es recolectada por individuos externos.

#### **Diarios de Campo**

En cada fecha de aplicación del proyecto se elabora un diario de campo para instituir el propósito de la clase, la descripción del entorno y la actitud de los

educandos. Por último, se realiza una reflexión en base a lo demostrado en el transcurso de las actividades formuladas.

### **3.4 POBLACIÓN.**

La población para realizar este proyecto es de 29 educandos del sexto grado de Educación Básica Regular con edades entre 11 y 12 años.

## CAPÍTULO IV

### PLAN DE ACCIÓN

#### **4.1** Ficha informativa

APLICACIÓN DE LA HISTORIETA CÓMICA PARA MEJORAR LA IMAGINACIÓN DE LAS ESTUDIANTES DEL 6TO GRADO DE PRIMARIA DE LA I.E LIVIA BERNAL DE BALTAZAR N. ° 40045 DE CAYMA-AREQUIPA-2019,

##### **4.1.1** Nombre de la institución educativa:

I.E Livia Bernal De Baltazar N° 40045

##### **4.1.2** Ubicación:

Av. Cayma.

Nivel: Educación Primaria .Turno: Mañana

##### **4.1.3** Área:

Arte

- Componentes: Expresión plástica
- Tema: La historieta
- Subcomponente: Dibujo
- Sub componente: La imaginación

#### **4.1.4** Beneficiarios:

- Directos: Estudiantes del sexto grado de educación primaria de la I.E Livia Bernal De Baltazar Cayma.
- Indirectos: La institución educativa, la comunidad educativa, los padres de familia.

#### **4.1.5** Problema:

Las niñas del sexto grado de nivel primario presentan dificultades al realizar ilustraciones imaginativas en sus trabajos prácticos como poca expresión en sus dibujos, poca producción plástica, autonomía y originalidad.

#### **4.1.6** Acción:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación de las estudiantes del 6to grado de primaria de la I.E Livia Bernal De Baltazar 40045 de Cayma-Arequipa-2019

**4.1.7** Solución esperada:

Aplicar la historieta cómica para estimular la imaginación en las estudiantes del nivel primario del sexto grado para que logren el desarrollo de su capacidad imaginativa.

**4.1.8** Responsables:

Diego Manuel Luque Quispe

David Bladimir Ccolque Chuctaya

**4.1.9** Duración

Horas pedagógicas: 16 h

Fecha de inicio: 26-09-2017

Fecha de término: 14-11-2017

Número de sesiones: 8

## 4.2 Plan de acción general

**Tabla 1.**

*Plan de acción general*

ETAPAS	OBJETIVOS	CAPACIDADES	ACTIVIDADES	SESIONES	TIEMPO
SENSIBILIZACIÓN	Despertar el interés por la imaginación para mejorar trabajos artísticos de las estudiantes del 6to grado de primaria de la I E Livia Bernal de Baltazar del distrito de Cayma-Arequipa 2017	Las estudiantes elaboran historietas cómicas para desarrollar la capacidad imaginativa.	Observando y explorando la historieta cómica.	1. observando la historieta cómica y descubriendo sus características para mejorar su capacidad de imaginación.	26/09/2017
		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce la historieta cómica a</li> </ul>		Seleccionando los materiales para la aplicación de la historieta cómica para mejorar la capacidad imaginativa.	03/10/2017

EJECUCIÓN	Aplicar la historieta cómica para mejorar la imaginación en las estudiantes del 6to grado de primaria de la I E Livia Bernal de Baltazar del distrito de Cayma-Arequipa 2019	<p>través del dibujo.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Dibuja con la Historieta cómica</li> <li>• Utiliza diferentes tipos de construcción de historietas cómicas</li> </ul>	Conociendo la estructura compositiva de una historieta	Conociendo los estilos y los recursos en la composición de una historieta cómica para mejorar la imaginación	10/10/2017
			Dibujando la estructura del rostro del personaje de la historieta cómica para mejorar la capacidad imaginativa.	17/10/2017	
			Dibujando estructuras a través de la historieta cómica.	Adaptando el canon en función de nuestras necesidades creativas para mejorar la capacidad imaginativa.	24/10/2017
			Utilizando la luz y la sombra y los distintos escenarios para la creación de nuestros fondos para mejorar la imaginación	31/10/2017	

EVALUACIÓN	Evaluar la imaginación a través de la historieta cómica en las estudiantes del 6to grado de primaria de la I E Livia Bernal de Baltazar del distrito de Cayma-Arequipa 2019	Elabora una historieta cómica de la mejor forma imaginativa.	Evaluando la capacidad imaginativa en las historietas cómicas	Creando personajes y expresando nuestras emociones para mejorar la capacidad imaginativa	07/11/2017
				Elaborando una historieta cómica para mejorar la capacidad imaginativa	14/11/2017

### 4.3 Plan de acción específico:

**Tabla 2.**

*Plan de acción específico*

ETAPAS	ACTIVIDAD	SESIONES	CAPACIDAD	LOGROS	INDICADORES DE LOGROS	PRODUCTO	RECURSOS	INSTRUMENTOS	TEMPORALIZACIÓN
MOTIVACIÓN	“Observando videos de cómo se realizan historietas cómicas”	1. Observando las historietas y su estructura	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende las características y elementos de las historietas cómicas.</li> </ul>	CONOCE	COMENTA		Recursos humanos población educativa.	Fichas de redacción de textos.	26/09/2017
					OPINA				
					CONCLUYE				
		2. Conociendo los diferentes		IDENTIFIC A.	PRECISA				Ficha de observación
	DISCRIMINA								

		tipos de historietas.	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Conoce la historieta y los tipos de historietas.</li> <li>• Aplica los elementos de la historieta cómica en su texto.</li> </ul>		RECONOCE		<p>Historietas cómicas de referencia como Condorito, Mafalda.</p> <p>Videos de cómo realizar historietas cómicas.</p>	<p>elaboración de personajes.</p> <p>Fichas de observación de elaboración de historieta cómica.</p>	
EJECUCIÓN	ACTIVIDAD II	3. Identificando	<ul style="list-style-type: none"> <li>• elementos de la historieta</li> </ul>	GRÁFICA	DISEÑA	Bocetas			10/10/2017

	EJECUCION “Represento lo que imagino y lo plasmo en mi historieta cómica”	gráficame nte personajes de sus historias para realizar personajes propios	<p>cómica en su texto.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Lee el texto que aplicara en su historia.</li> </ul>		DIBUJA	personajes de su historieta cómica	Sesiones de aprendizaje	Fichas de observación de elaboración de historieta cómica.	
		4. Analizando los		LEE	SUBRAYA				17/10/2017
					IDENTIFICA				
					RELACIONA				24/10/2017

		distintos tipos de personajes y sus guiones que pueda tener y lo aplica con sus propios personajes	<ul style="list-style-type: none"> <li>Analiza los tipos de escenarios en donde se ubicarán las historietas cómicas.</li> </ul>	ANALIZA	ASOCIA	Redacta su guion de su historietta cómica	Lápiz borrador tarjador cuaderno de dibujo colores plumones hojas boom A4 Regla lapicero	Fichas de observación de elaboración de historietta cómica.		
5.	Elaborand o un guion o texto para la historietta	<ul style="list-style-type: none"> <li>Comprende la importanci a de la capacidad imaginativ a en sus</li> </ul>		REDACTA	LEE				Fichas de observación de elaboración de historietta cómica.	31/10/2017
6.				DIBUJA.	SELECCIONA					07/11/2017

		Reconociendo los elementos de la historieta y el contenido del texto a través de lo graficado	representaciones gráficas.		DIBUJA				
EVALUACIÓN	ACTIVIDAD III “Elabora una historieta	7. Elaborando nuestra historieta según		CONOCE	LEE los distintos modelos o formas de elaborar una historieta.	Concordancia entre su texto y la creación de los personajes			14/11/2017

	cómica utilizando su imaginación.	nuestro texto		DIBUJA	EJECUTA los tipos de historietas				
		8. Exponiendo o mi historieta cómica.		REDACTA	SELECCIONA la historieta cómica				
				ASOCIA	DISEÑA su propia historieta				
				ELABORA	PRECISA los elementos a utilizar				Ficha de evaluación del guion de la historieta
				EXPONE	DETALLA la apreciación en sus trabajos				



#### 4.4 Plan de evaluación

**Tabla 3.**

*Matriz de evaluación*

LOGROS	INDICADORES DE LOGRO	INSTRUMENTOS	CONTENIDO	PONDERACIÓN
RECONOCE	Identifica	Fichas de seguimiento.	LA HISTORIETA Y Sus tipos (ficción, aventuras, policiaco, cómico) y los Elementos de la historieta	10 %
DIBUJA	Ejecuta	Fichas de seguimiento.	EJECUTA los tipos de historietas Elementos de la historieta (la viñeta, el cartucho, el globo, onomatopeya, líneas cinéticas	10%
REDACTA	Precisa	Fichas de seguimiento.	El guion de su historieta	10%
ASOCIA	Selecciona	Fichas de seguimiento.	Las ESCENAS importantes de su guion	10 %

ELABORA	Diseña Precisa Detalla	Fichas de seguimiento.	La distribución de las imágenes en sus viñetas	50 %
EXPONE	Relata	Fichas de observación.	Las dificultades y facilidades que tuvo al realizar la historieta.	10%

## TABLA DE PONDERACIÓN POR EJES

**Tabla 4.**

*Tabla de ponderación Eje 1*

CAPACIDAD GENERAL	EJES DE EVALUACIÓN	PONDERACIÓN	LOGRO	PONDERACIÓN	INDICADORES DE LOGROS	PONDERACIÓN
Elabora	Primer eje	10%	identifica	10%	selecciona	10%
	Segundo eje	40%	precisa	20%	detalla	10%
			asocia	20%	crea	10%
					relaciona	20%
	Tercer eje	50%	grafica	20%	dibuja	20%
			elabora	30%	diseña	30%
Total		100%		100%		100%

## CAPÍTULO V

### RESULTADOS

#### **Triangulación de la información**

La triangulación de la investigación se realizó a partir de los resultados obtenidos en la aplicación de los instrumentos descritos y analizados en el apartado anterior. De manera que, se confrontaron las categorías de análisis frente a los resultados arrojados por los instrumentos para poder concluir el alcance de la estrategia pedagógica en los términos propuestos en los objetivos de la investigación.

#### **ACTIVIDAD N° 1 Y 2.**

##### **Conociendo la historieta cómica**

Las estudiantes al inicio de la aplicación del proyecto se mostraron poco interesadas, porque tenían algunas dudas de cómo elaborar una historieta, pero con la sensibilización que se realizó las mismas mostraron mayor interés y más ganas de conocer sobre la historieta cómica y sus características; dado que, se les demostró maneras de elaborar una historieta de forma sencilla y sin muchas complicaciones. A su vez, las mismas consultaron qué tipos de historietas existían y se les explico la existencia de varios tipos, pero dado el contexto se le sugirió que considerarán las historietas de tipo cómico.

Del mismo modo, mencionaron que en los ejemplos dados se mostraron personajes realizando muchos movimientos; lo cual despertó su interés, por ello se les reveló que el movimiento se podía representar mediante líneas y con palabras que representan el

desplazamiento de un objeto o el sonido generado por el movimiento y de esta forma dar una mejor expresividad a la historieta.

Asimismo, consultaron sobre la gestualidad que expresan algunos rostros en las historietas mostradas y cómo podrían realizarlo. En vista de ello, se les mencionó que todo partía de elaborar un rostro y darle su respectiva gestualidad según la situación.

Finalmente, preguntaron sobre cómo usar las onomatopeyas. Enseñándoles que existen distintas formas de onomatopeyas como por ejemplo una palabra que describa una explosión sería ¡BANG!

Por su parte, Barrero refiere que los cómics son herramientas pedagógicas de gran utilidad en el aula. Por ello, en la ponencia de Jerez (2002) el autor en mención brindó una interesante bibliografía para el uso del cómic en el aula, resaltando los beneficios de trabajar con las historietas para fomentar la creatividad, desarrollar la expresión y la imaginación. Además, sugiere una serie de actividades adecuadas a realizar en cada nivel educativo. Dado que, los elementos del cómic atraen la atención de los estudiantes, quienes se muestran interesados por su contenido gráfico y textual.

Finalmente, los estudiantes daban todo tipo de hipótesis y predicciones respecto al contenido de los cómics propuestos, cuando podían basarse en las imágenes que eran más precisas que cuando solo tenían el título.

#### **ACTIVIDAD N° 3 Y 4.**

##### **Creamos nuestros personajes y elaboramos nuestro guion**

La creación del guion de las estudiantes es importante dado que en ella se determinará el rumbo que tendrá la historieta, además de materializar sus ideas.

Al principio manifestaron que no tenían ninguna idea en mente, para desarrollar su guion; por ello, se le recomendó realizar una lluvia de ideas sobre un tema determinado o un problema.

En la elaboración de su guion con diálogos breves de su historieta se apreciaban sus elementos.

Al realizar el guion la estudiante uso como referencia una historieta de Marvel que se le recomendó para su elaboración con el fin de que le sirva de guía.

Según Barrero en su conferencia de Jerez sobre la utilización de la historieta en la enseñanza de niños de 8 a 12 años demanda una base y diseño de personajes considerando que el guion aun no es técnico.

Por ello, es recomendable realizar historietas de seis viñetas por página, considerando relevante narrar algo coherente con dibujos bien elaborados.

Según Francisco Mora, en su libro neuroeducación conceptualiza al humor como la emoción que tiene una energía codificada que permanece en ciertos circuitos del cerebro a lo largo del tiempo. Asimismo, Barbieri manifiesta sobre la relación del comic con la caricatura; lo cual reafirma el uso de la historieta y lo cómico. Por su parte, en dichas actividades las estudiantes pensaban en todo tipo de ideas y personajes respecto al contenido de los cómics propuestos, cuando pudieron dar forma a las ideas se pudo observar que lograron evocar ideas interesantes, creativas e imaginativas. El guion considerado tiene elementos necesarios para la realización de la historia y una estructura clara con escenas definidas; del mismo modo, sus personajes y acciones son sencillas, entendibles y atraen al público.

## **ACTIVIDAD N 5 Y 6.**

### **Creación de personajes**

La creación de personajes fue una de las actividades más importantes porque en ella se dio vida a la historia, pudiendo observarse a las estudiantes elaborando círculos y líneas simplificando la forma de sus personajes, un tanto animalescos, donde algunas alumnas representaron a sus mascotas preferidas, personajes de su entorno, amigos o familiares. En la creación de personajes se observó siluetas graciosas por su tamaño y su contextura.

Además, se aplicó más viñetas de los recomendados en algunas historietas por el tipo de narración que relataban y por los personajes usados ya que la historia se alargaba, también se mejoró la expresión corporal de ciertos personajes debido a que carecían de ello.

Según el guion desarrollado y el dialogo se creó los personajes empezando por la construcción de la cabeza y las expresiones anímicas faciales.

Por su parte, Ribot refiere que la imaginación en la niñez es menor, porque requiere una acumulación mayor de experiencia y una elaboración más compleja, en tanto que en la madurez existe mayor imaginación, ambas líneas: el desarrollo de la imaginación y el desarrollo de la razón, coinciden.

Para la creación de personajes se consultó diversas fuentes para buscar inspiración según el tipo de historieta; realizando una serie de actividades tales como realizar bosquejos breves para darle forma a un personaje, realizar una lista de rasgos sueltos de personalidad, trabajar los aspectos físicos del personaje, elegir las herramientas que se usará para dibujar un cuerpo básico y un rostro, jugar un poco con los rasgos físicos a medida que hacen varios dibujos.

Finalmente, las estudiantes lograron crear gran cantidad de personajes comunes, desconocidos, graciosos y terroríficos generando variedad y riqueza de personajes según lo requería el caso, donde la utilización de escenarios también ayudo en cierta medida, para la comprensión de la idea.

## **ACTIVIDAD N 7 Y 8**

### **Creación de la historieta**

La etapa de creación de historietas fue la última, donde las estudiantes elaboraron la historieta utilizando seis viñetas, mientras que, otras emplearon hasta ocho viñetas por página.

Asimismo, algunos optaron por relatar una historieta de un paseo familiar y otros, sobre sus vacaciones, de las cuales empezaron a realizar bocetos y esbozos antes de elaborar su historieta.

Seguidamente elaboraron su trabajo combinando los personajes con el escenario y plasmando el guion con las imágenes en dibujos rápidos poco detallados donde se aprecien los elementos de la historieta con bocadillos, metáforas, onomatopeyas. La estudiante al concluir todo el proceso de creación de la historieta preguntó si podría presentar su historieta monocroma hecha con bolígrafo y se le mencionó que sí podía.

En tanto, Vygotsky refiere que la historieta puede llamarse reproductora debido a su estrecha relación con la memoria, pues su esencia consiste en que el hombre reproduce o repite normas de conducta ya formadas y creadas con anterioridad o revive las huellas de impresiones anteriores.

A su vez, Vygotsky, refiere que la imaginación es la base de toda actividad en la historieta dado que se puede ver la actividad reproductora y creadora. Cuando en su imaginación trazan un cuadro del futuro o del pasado no reproducen las mismas impresiones que una vez experimentaron, no solo restauran las huellas de acontecimientos anteriores llegadas a la mente, cuando se crea historias nunca antes vistas; sin embargo, se puede crear de ellos una representación, imagen, cuadro. En tanto, la creación de historietas logró mejorar la imaginación de las estudiantes haciendo que ellas usen su imaginación reproductora y creadora mostrándose en sus historietas algunas vivencias graciosas o significativas y saquen de la caja de herramientas que es su mente y añadiéndoles algunas cosas para que se produzca la imaginación creadora.

Todos los objetos artificiales que le rodean al ser humano han sido hechos por su propia mano, a diferencia del mundo de la naturaleza, lo cual es producto de la imaginación y la creación humana.

Las posibilidades didácticas del cómic son múltiples y están a la orden de la imaginación, la creatividad y autonomía de los maestros.

## ANTES DE LA APLICACIÓN

**Figura 1.**

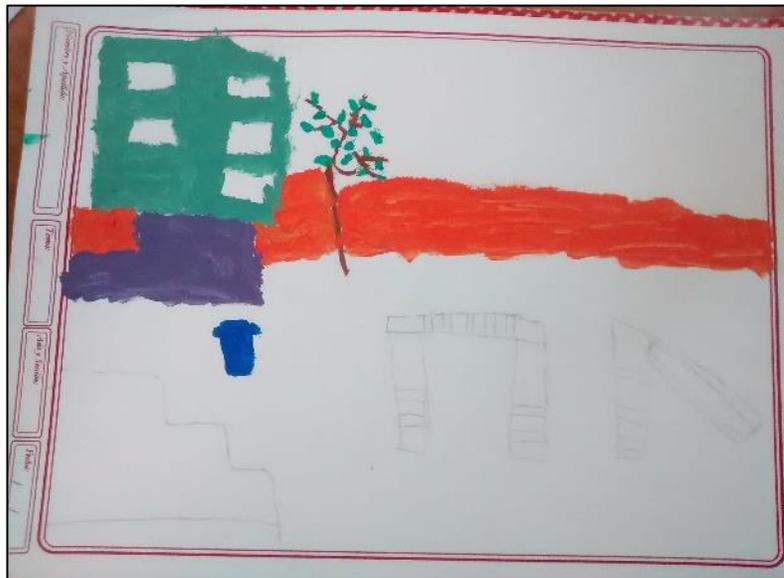
*Primer dibujo libre antes de la aplicación de la historieta.*



*Nota.* En la figura anterior se aprecia el primer dibujo libre de diagnóstico

**Figura 2.**

*Segundo dibujo antes de la aplicación de la historieta*



*Nota.* En la figura anterior se aprecia el segundo dibujo libre diagnóstico

En la fig.1 y 2 se aprecia el estado inicial de las representaciones de las estudiantes antes de comenzar con la aplicación de la historieta comica.En la fig.3 y 4 la elaboracion del fondo Actividad 5 y 6.

**Figura 3.**

*Primer dibujo del fondo de la viñeta de la historieta*



*Nota.* En la figura anterior se aprecia el primer dibujo del fondo de la historieta

**Figura 4.**

*Segundo dibujo de los personajes de la historieta*



*Nota.* En la figura anterior se aprecia los personajes de la historieta

## DESPUÉS DE LA APLICACIÓN

**Figura 5.**

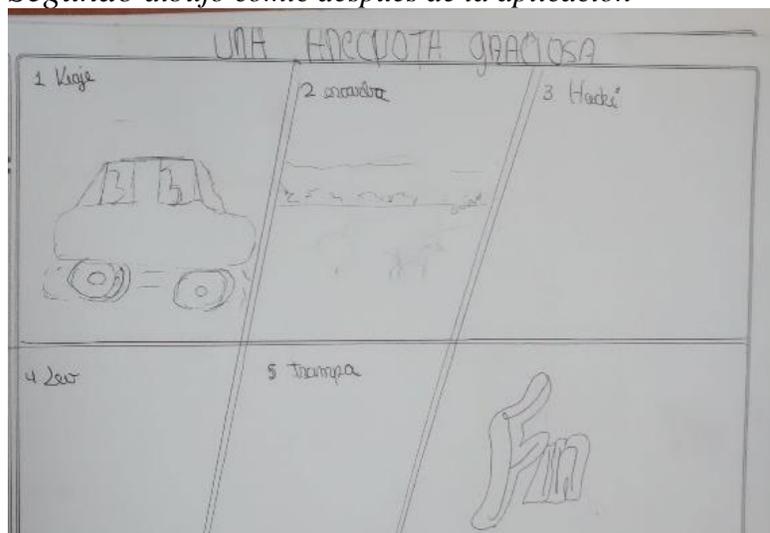
*Primer dibujo de la historieta después de la aplicación*



*Nota.* En la figura anterior se aprecia el primer cómic dibujo después de la aplicación.

**Figura 6.**

*Segundo dibujo cómic después de la aplicación*



*Nota.* En la figura anterior se aprecia el segundo dibujo cómic después de la aplicación.

En la fig.5 y 6 se muestra la producción de la historieta en la actividad 7 y 8 creación de la historieta.

### Figura 7.

Tercer dibujo cómic después de la aplicación



**Nota.** En la figura anterior se aprecia las viñetas y los globos de dialogo.

### Figura 8.

Cuarto dibujo cómic después de la aplicación.



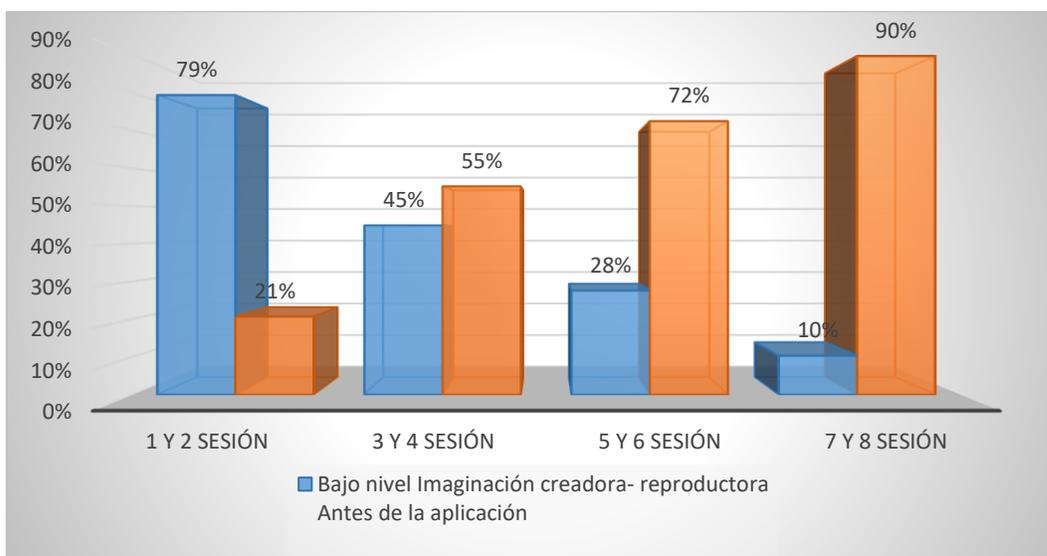
**Nota.** En la figura anterior se aprecia el uso de las viñetas y la aplicación del color con lápices de color.

En el dibujo anterior fig.8 se denota la combinación de la imaginación creadora-reproductora y la representación imitativa de las cosas, es importante iniciar principalmente con la enseñanza de la técnica del dibujo, las diferentes formas de representación como son la perspectiva, anatomía, proporción, etc. además de los procesos de elaboración de imágenes estéticamente visibles como son color, composición, texturas, diseño.

En las historietas mostradas se nota la representación que exterioriza el niño de su mundo personal. El dibujo del niño comienza a tener más connotación visual, siente que debe mejorar para que se parezca más a lo real, por lo que es más crítico de los dibujos de sus compañeros y de otros niños pequeños.

**Figura 9.**

*Desarrollo de la imaginación creadora- reproductora*



**Nota.** En la figura anterior se aprecia el desarrollo de la imaginación creadora- reproductora.

Esta evolución es de las estudiantes antes y después de la ejecución de la propuesta

## CONCLUSIONES

### PRIMERA

La aplicación de las historietas cómicas en las estudiantes de sexto grado de primaria permitió estimular la imaginación creadora y reproductora de las

mismas, dado que se les permitió incorporar sus ideas y pensamientos en el trabajo plástico.

#### SEGUNDA

Las estudiantes de la I.E Livia Bernal de Baltazar prefieren producir una historieta cuando se les da la libertad de poder escoger la temática y no solo limitarlas en que la historieta sea cómica.

#### TERCERA

Las capacidades imaginativas reproductoras de las estudiantes en la ejecución de trabajos demostraron una mejoría, como demuestra el análisis antes y después de los dibujos.

#### CUARTA

Los docentes no hacen uso de la historieta cómica o de otros medios plásticos para desarrollar la imaginación en las estudiantes.

### SUGERENCIAS

#### PRIMERA

Promover el aprendizaje por descubrimiento, dado que es estimulador de problemas y facilitador de ideas, pues impacta positivamente en los procesos intelectuales, la observación, el análisis, la imaginación, la solución de problemas.

#### SEGUNDA

Realizar actividades que promuevan la capacidad imaginativa como la elaboración de historietas, murales etc.

#### TERCERA

Generar más recursos educativos como: libros, revistas, folletos en los cuales estudiantes y maestros puedan tener mayor referencia bibliográfica referente al cómic.

#### CUARTA

La institución educativa realizar un programa de apoyo a las estudiantes con déficits de expresiones artísticas para así desarrollar su sensibilidad y relaciones humanas.

#### QUINTA

Considerar a la educación artística como parte de los planes educativos no únicamente como una materia de relleno; dado que, la imaginación y la creatividad son necesarios para la vida porque ayudan en la solución de problemas particulares.

## BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, M. (10 de abril de 2010). *El cómic en la clase de ele: una propuesta didáctica*. Madrid: Madrid: Universidad Nebrija. Obtenido de <http://toyoutome.es/blog/comics-para-educar/28204>
- Arnheim, R. (1969). *El pensamiento visual*. España: Paidós.
- Aumont, J. (1992). *La imagen*. Barcelona: Paidós.
- Bandura, A. (10 de Enero de 2001). *Webspac*. Obtenido de <https://webpace.ship.edu>
- Barbieri, D. (1998). *Los lenguajes del cómic*. Madrid: Paidós.
- Barrero, M. (2002). Los cómics como herramienta pedagógica en el aula. *Jornadas sobre narrativa gráfica* (págs. 11-12). Jerez de la frontera: tebeosfera.
- Bartlett, F. (2010). Tipos de Imaginación. *Revista de Pensamiento e Investigación Social*, 17:279-285.
- Blanco, J. (1980). *Como dibujar historietas*. España: Parramont.
- Costa, J., & Moles, A. (1994). *Imagen didáctica*. España: CEAC.
- Deleuze, G. (1974). *La imaginación*. Barcelona: Labor.
- Delval, J. (1980). *Observaciones sobre la teoría psicológica y su enseñanza*. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid .
- Eco, H. (1977). Apocalípticos e Integrados. En U. Eco, *Apocalípticos e Integrados* (pág. 12). Barcelona: Lumen.
- EcuRed. (14 de diciembre de 2010). *Imaginación*. Obtenido de EcuRed: <http://www.ecured.cu>
- Eisner, W. (2000). La Narración Gráfica. En W. Eisner, *La Narración Gráfica* (pág. 12). España: Norma Editorial.

- El País. (18 de Setiembre de 1980). *La Imaginacion Creadora*. Obtenido de Babelia:  
<https://elpais.com>
- Fagundes, J., & Barbosa, A. (22 de Mayo de 2017). Dejando Volar la Imaginación.  
*Estudios y Perspectivas en Turismo*, 233-255. Obtenido de  
[www.redalyc.org/jatsRepo/1807/180755394004/index.html](http://www.redalyc.org/jatsRepo/1807/180755394004/index.html)
- Ferland. (2011). *Cuentame un cuento: primeros años*. Madrid: Narcea.
- Fernández, J., & García, M. (2010). *El valor pedagógico del humor en la educación social*.  
 España: Editorial Desclée de Brouwer, S.A.
- García, M., & Matkovic, L. (11 de mayo de 2012). El poder de la imaginacion y la  
 creatividad para hacer ciencia. *Química Viva*, 1-16. Obtenido de  
<http://www.redalyc.org>
- Gasca, L., & G., R. (2016). *El Universo Fantastico Del Cómic*. España: Ediciones Catedra.
- Giunta, N. G. (12 de Junio de 2017). *Historia Latinoamerica del Cómic*. Obtenido de  
<http://www.todohistorietas.com.ar>
- Gubern, R. (1981). El Lenguaje de los Cómic. En R. Gubern, *El Lenguaje de los Cómic*  
 (págs. 1-25). Barcelona: Ediciones Península.
- Guerra, J. (julio de 2015). *ENTREVISTA A PEPO*. Obtenido de [www.elcomercio.pe](http://www.elcomercio.pe):  
<http://elcomercio.pe/blog/huellasdigitales>.
- Johnson, D. (2020). Contar con la imaginación. *Ideas y Valores*, 49-70.
- Kerman, M. (1999). LA INVESTIGACION ACCION. En M. KERMAN.
- Khatena, J. (1995). *Identification and stimulation of Creative Imagination Imagery*. Nueva  
 York: The Journal of Creative Behavior, 12, 1.
- McKernan, J. (1999). *Investigación-acción y currículum*. Barcelona: Morata S. L.
- Menchen, F. (2002). *Descubrir la Creatividad*. Madrid: Piramide.
- Meson, J. (1995). *Entrevista a Joaquin Lavado (quino)*. Obtenido de [www.tebeosfera.com](http://www.tebeosfera.com):  
<https://www.tebeosfera.com/1/Documento/Recorte/Comiqueando/Quino.htm>

- Mora, J. (1998). *La imaginación justiciera*. España: Claves de razón práctica.
- Mora, J. F. (1998). La imaginacion. En J. F. Mora.
- Murdoch, I. (1993). Metaphysics as a Guide to Morals. En I. Murdoch, *Metaphysics as a Guide to Morals*. Londres, Nueva York: Penguin Books; Edición: Reprint.
- Olivetti, A. (2004). *Iniciación al dibujo de historietas*. Buenos Aires: Ancares Editores.
- Osborn, A. (1979). *Applied Imagination*. Nueva York: Scribner.
- Peredo, M., & Rodríguez, Z. (20 de Marzo de 2013). Entre historietas y libros. *Espiral, estudios sobre Estado y Sociedad*, 1-7. Obtenido de [www.Revocomic.blogspot.com](http://www.Revocomic.blogspot.com)
- Peres, J. (1997). *Modos De Reproduccion Figural Y Educacion Artistica*. Barcelona: Librería de Juan y Antonio Bastinos.
- Perez, S. (20 de Enero de 2011). *Hacer Pensar*. Obtenido de Hacer Pensar: <https://hacer-pensar.blogspot.com/2011/01/imaginacion-y-fantasia.htm>
- Ribot, T. (2000). *La imaginación creadora*. España: MRA Ediciones.
- Rodríguez, J. (1987). Los Tebeos en la Enseñanza. En Gustavo Gilli, *Colección Medios de Comunicación en la Enseñanza* (pág. 56). Barcelona: Gustavo Gili.
- Sánchez, R. (2005). Notas sobre la imaginación en la modernidad Kant, Hegel y Baudelaire. *UARICHA México*, pp.33-35.
- Silva, Y., Hurtado, S., & Tique, J. (2013). El comic como alternativa formativa en aulas de aceleracion y conocimientos basicos de EIED.Colegio Manuela Beltrán. *Revista Infancia Imágenes*, 12 (2) ,94-100.
- Universia. (14 de Noviembre de 2018). Obtenido de Noticias Universia: <https://noticias.universia.net.mx>
- Vasques, F. (2003). *Rostros y mascararas de la comunicación*. Colombia: AICE.
- Vigotsky, L. (1986). La educación artística. En L. S. Vigotsky, *La imaginación y el arte en la infancia* (pág. 128). España: Akal.

Vilches, G. (2014). *Breve Historia Del Cómic*. España: Nowtilus.

Will, E. (25 de Marzo de 2007). *La narración gráfica. principios y técnicas del legendario dibujante will eisner*. Barcelona: Norma Editores. Obtenido de <http://natystg.blogspot.pe/2007/05/elementos-de-la-historieta.html>

Yvancos, J. M. (s.f.). La Imaginacion.

## ANEXOS

## ACCIÓN PEDAGÓGICA N° 1

### 1. ENUNCIADO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación de las estudiantes del 6<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E. Livia Bernal de Baltazar N° 40045 de Cayma-Arequipa-2016.

### 2. OBJETIVO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación

### 3. CAPACIDAD: La imaginación

### 4. LOGRO: las estudiantes conocen la forma de crear una historieta cómica

### 5. TÍTULO DE LA SESIÓN: Dialogamos sobre la historieta cómica

### 6. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO

6.1. ÁREA comunicación

6.2. SUB ÁREA: Arte

6.3. COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO: la historieta cómica

6.4. SUBCOMPONENTE O TÓPICO/ASPECTO: artes plásticas

6.5. SUBCOMPONENTE:

### 7. RESPONSABLES: David Bladimir Ccolque Chuctaya y Diego Manuel Luque Quispe

### 8. BENEFICIARIOS:

Directos estudiantes del 6<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045

Indirectos: la I.E, la comunidad educativa

### 9. FECHA: 26/09/2017

### 10. DURACIÓN: 2 Horas

	<b>ACCIÓN DOCENTE</b>	<b>ACCIÓN ESTUDIANTE</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSO</b>	<b>PRODUCTO</b>
INICIO	Habla sobre la historieta cómica	Los estudiantes observan videos sobre cómo poder realizar una historieta.	10	Su vista	Asimila como se realiza una historieta mientras observa
EJECUCIÓN	<p>Se les pregunta historieta quisieran hacer y el por qué.</p> <p>Invitamos a los estudiantes dialogar con sus compañeros sobre que historieta van a realizar.</p> <p>Les explicamos los diferentes tipos de cuadros de diálogos que pueden ver en una historieta.</p> <p>Les explicamos cómo ponerles movimiento a sus personajes.</p>	<p>Responden de manera espontánea los distintos géneros que existen</p> <p>Hablan entre sus compañeros de mesa</p> <p>Producen sonidos onomatopéyicos</p>	<p>15</p> <p>15</p> <p>15</p>	<p>Pregunta respuesta</p> <p>Su voz</p> <p>Su voz</p>	<p>Distinguen entre tipos de historietas</p> <p>Toma en cuenta ideas de sus compañeras</p> <p>Conocen la diferencia de los cuadros de dialogo</p>

		Observan atentamente al profesor	25	La vista	Conoce las líneas para poder darle movimiento a la imagen
REFLEXIÓN	Realizamos una lluvia de ideas y preguntas sobre la historieta.	Cada estudiante participa por lo menos con una idea sobre el tema	10	Pregunta respuesta	Participa activa y dinámicamente en la clase

## ACCIÓN PEDAGÓGICA N° 2

### 1. ENUNCIADO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación de las estudiantes del 6<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045 de Cayma-Arequipa-2016.

### 2. OBJETIVO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación

### 3. CAPACIDAD: La imaginación

4. LOGRO: las estudiantes identifican los tipos de historietas para posteriormente elaborar el suyo.

5. TÍTULO DE LA SESIÓN: conociendo los diferentes tipos de historietas.

### 6. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO

6.1. ÁREA comunicación

6.2. SUB ÁREA: Arte

6.3. COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO: la historieta cómica

6.4. SUBCOMPONENTE O TÓPICO/ASPECTO: artes plásticas

6.5. SUBCOMPONENTE:

7. RESPONSABLES: David Bladimir Ccolque Chuctaya y Diego Manuel Luque Quispe

### 8. BENEFICIARIOS:

Directos estudiantes del 6<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045

Indirectos: la I.E, la comunidad educativa

9. FECHA: 03/10/2017

10. DURACIÓN: 2 horas

	<b>ACCIÓN DOCENTE</b>	<b>ACCIÓN ESTUDIANTE</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSO</b>	<b>PRODUCTO</b>
INICIO	les preguntamos sobre lo hablado la clase pasada	Responde activamente	10	Pregunta respuesta	Recuerda lo realizado la clase pasada
EJECUCIÓN	<p>Se les relata y muestra una historieta cómica y se les pregunta de que género es y que géneros conocen.</p> <p>Proponemos ideas sobre que historieta van a realizar.</p> <p>Se les hace recordar que una historia tiene partes como el inicio, el nudo y el desenlace</p> <p>Comienzan a redactar su historieta solo en texto sin imágenes</p>	<p>Escucha atentamente</p> <p>Intervienen con sus propias ideas</p> <p>Interviene con sus ideas</p> <p>Saca inmediatamente en su cuaderno</p>	<p>10</p> <p>15</p> <p>10</p> <p>25</p>	<p>Pregunta respuesta</p> <p>Su voz</p> <p>Lápiz y cuaderno</p>	<p>Relaciona la historieta que escucho con la que piensa realizar</p> <p>Toma en cuenta ideas de sus compañeras</p> <p>Toma en cuenta ideas de sus compañeras</p> <p>Cada estudiante tiene listo la idea de que historieta va a realizar</p>

		para redactar su historieta			
REFLEXIÓN	Hacemos una crítica sobre su propia historieta y Corregimos algunos aspectos sobre cada historieta.	Escucha atentamente las correcciones	20	La atención	Toma en cuenta las correcciones para su historieta

## ACCIÓN PEDAGÓGICA N° 3

### 1. ENUNCIADO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación de las estudiantes del 6<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045 de Cayma-Arequipa-2016.

### 2. OBJETIVO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación

### 3. CAPACIDAD: La imaginación

### 4. LOGRO: las estudiantes crean y grafican sus personajes.

### 5. TÍTULO DE LA SESIÓN: creamos nuestros personajes Identificando gráficamente personajes referentes de sus historias para realizar personajes propios.

### 6. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO

6.1. ÁREA comunicación

6.2. SUB ÁREA: Arte

6.3. COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO: la historieta cómica

6.4. SUBCOMPONENTE O TÓPICO/ASPECTO: artes plásticas

6.5. SUBCOMPONENTE:

### 7. RESPONSABLES: David Bladimir Ccolque Chuctaya y Diego Manuel Luque Quispe

### 8. BENEFICIARIOS:

Directos estudiantes del 6<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045

Indirectos: la I.E, la comunidad educativa

### 9. FECHA: 10/10/2017

### 10. DURACIÓN: 2 horas

	<b>ACCIÓN DOCENTE</b>	<b>ACCIÓN ESTUDIANTE</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSO</b>	<b>PRODUCTO</b>
INICIO	Observa imágenes de diversos personajes de historietas cómicas	Observa atentamente	10	La vista	Relacionas los personajes que observo con sus personajes
EJECUCIÓN	Comienzan a dibujar sus personajes, pero sin movimiento solo estáticos  Mientras lo van realizando se les va dando consejos para poder mejorar su dibujo	Saca inmediatamente en su cuaderno de dibujo para crear sus personajes  Escucha atenta mente	35  25	Lápiz y cuaderno de dibujo  Lápiz y cuaderno de dibujo	Personajes de toda la historieta  Toma en cuenta las correcciones y mejora su dibujo

REFLEXIÓN	Hacemos una autocrítica del avance del trabajo	Escucha atentamente la participación de cada compañera	20	La atención	Toma en cuenta las correcciones para su historieta
-----------	--	--	----	-------------	--

## ACCIÓN PEDAGÓGICA N° 4

### 1. ENUNCIADO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación de las estudiantes del 6<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045 de Cayma-Arequipa-2016.

### 2. OBJETIVO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación.

### 3. CAPACIDAD: La imaginación

### 4. LOGRO: Las estudiantes leen el borrador del guion y los posibles personajes.

### 5. TÍTULO DE LA SESIÓN: Analizando los distintos tipos de personajes y sus guiones que pueda tener y lo aplica con sus propios personajes.

### 6. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO

6.1. ÁREA comunicación

6.2. SUB ÁREA: Arte

6.3. COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO: la historieta cómica

6.4. SUBCOMPONENTE O TÓPICO/ASPECTO: artes plásticas

6.5. SUBCOMPONENTE:

### 7. RESPONSABLES: David Bladimir Ccolque Chuctaya y Diego Manuel Luque Quispe

### 8. BENEFICIARIOS:

Directos estudiantes del 6<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045

Indirectos: la I.E, la comunidad educativa.

### 9. FECHA: 17/10/2017

### 10. DURACIÓN: 2 horas



REFLEXIÓN	Hacemos una autocrítica del trabajo avanzado	Escucha atentamente las correcciones	20	La atención	Toma en cuenta las correcciones para su historieta
-----------	--	--------------------------------------	----	-------------	--

## SESIÓN DE APRENDIZAJE N° 5

### 1. ENUNCIADO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación de las estudiantes del 6<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045 de Cayma-Arequipa-2016.

### 2. OBJETIVO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación

### 3. CAPACIDAD: La imaginación

### 4. LOGRO: las estudiantes redactan el guion de la historieta.

### 5. TÍTULO DE LA SESIÓN: elaboramos el guion o texto para la historieta.

### 6. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO

6.1. ÁREA comunicación

6.2. SUB ÁREA: Arte

6.3. COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO: la historieta cómica

6.4. SUBCOMPONENTE O TÓPICO/ASPECTO: artes plásticas

6.5. SUBCOMPONENTE:

### 7. RESPONSABLES: David Bladimir Ccolque Chuctaya y Diego Manuel Luque Quispe

### 8. BENEFICIARIOS:

Directos estudiantes del 5<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045

Indirectos: la I.E, la comunidad educativa

### 9. FECHA: 24/10/2017

### 10. DURACIÓN: 2 horas

	<b>ACCIÓN DOCENTE</b>	<b>ACCIÓN ESTUDIANTE</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSO</b>	<b>PRODUCTO</b>
INICIO	Se les muestra imágenes de fondos distintos como paisajes, sala de casa, etc.	Los estudiantes observan atentamente	10	Recurso humano: Su vista	Conoce fondos distintos
EJECUCIÓN	Redactan el guion de la historieta según lo que quieran contar.  Se acerca a cada alumno para ver la realización	Sacan sus lápiz y borrador con sus cuadernos de dibujo  Pide consejos sobre cómo realizar ciertos dibujos de su historieta	35  25	Lápiz y borrador cuaderno de dibujo  Lápiz borrador cuaderno de dibujo	Realiza su historieta con fondo de acuerdo con su historia  Corrige de acuerdo a las correcciones del profesor
REFLEXIÓN	Hacemos una autocrítica del trabajo avanzado	Cada estudiante participa por lo menos con una idea sobre el tema	90	Pregunta respuesta	Participa activa y dinámicamente en la clase

## ACCIÓN PEDAGÓGICA N° 6

### 1. ENUNCIADO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación de las estudiantes del 6<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045 de Cayma-Arequipa-2016.

### 2. OBJETIVO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación

### 3. CAPACIDAD: La imaginación

### 4. LOGRO: las estudiantes dibujan los elementos de la historieta.

### 5. TÍTULO DE LA SESIÓN: reconociendo los elementos de la historieta y el contenido del texto a través de lo graficado

### 6. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO

6.1. ÁREA comunicación

6.2. SUB ÁREA: Arte

6.3. COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO: la historieta cómica

6.4. SUBCOMPONENTE O TÓPICO/ASPECTO: artes plásticas

6.5. SUBCOMPONENTE:

### 7. RESPONSABLES: David Bladimir Ccolque Chuctaya y Diego Manuel Luque Quispe

### 8. BENEFICIARIOS:

Directos estudiantes del 5<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045

Indirectos: la I.E, la comunidad educativa

### 9. FECHA: 31/11/2017

### 10. DURACIÓN: 2 horas.

	<b>ACCIÓN DOCENTE</b>	<b>ACCIÓN ESTUDIANTE</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSO</b>	<b>PRODUCTO</b>
INICIO	Se les muestra imágenes de vestimentas que pueden tener los personajes	Los estudiantes observan atentamente	10	Recurso humano: Su vista	Reconoce tipos de vestimentas
EJECUCIÓN	Detallan la vestimenta que tendrá cada personaje creado dependiendo del contexto en donde se encuentran.  Se acerca a cada alumno para ver la realización	Sacan sus lápiz y borrador con sus cuadernos de dibujo  Pide consejos sobre cómo realizar ciertos dibujos de su historieta	35  25	Lápiz y borrador cuaderno de dibujo  Lápiz borrador cuaderno de dibujo	Realiza su historieta con fondo de acuerdo con su historia  Corrige de acuerdo a las correcciones del profesor

REFLEXIÓN	Hacemos una autocrítica del trabajo avanzado	Cada estudiante participa por lo menos con una idea sobre el tema	20	Pregunta respuesta	Participa activa y dinámica mente en la clase
-----------	--	---	----	--------------------	---

## ACCIÓN PEDAGÓGICA N° 7

### 1. ENUNCIADO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación de las estudiantes del 6<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045 de Cayma-Arequipa-2016.

### 2. OBJETIVO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación

### 3. CAPACIDAD: La imaginación

### 4. LOGRO: las estudiantes elaboran su historieta cómica

### 5. TÍTULO DE LA SESIÓN: elaborando nuestra historieta según nuestro texto

### 6. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO

6.1. ÁREA comunicación

6.2. SUB ÁREA: Arte

6.3. COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO: la historieta cómica

6.4. SUBCOMPONENTE O TÓPICO/ASPECTO: artes plásticas

6.5. SUBCOMPONENTE:

### 7. RESPONSABLES: David Bladimir Ccolque Chuctaya y Diego Manuel Luque Quispe

### 8. BENEFICIARIOS:

Directos estudiantes del 5<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045

Indirectos: la I.E, la comunidad educativa

### 9. FECHA: 07/11/2017

### 10. DURACIÓN: 2 horas

	<b>ACCIÓN DOCENTE</b>	<b>ACCIÓN ESTUDIANTE</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSO</b>	<b>PRODUCTO</b>
INICIO	Se les muestra imágenes de líneas de movimiento en el personaje.	Los estudiantes observan atentamente	10	Recurso humano: Su vista	Conoce las líneas de movimiento en los personajes
EJECUCIÓN	Dibujan sus personajes con las líneas de movimiento el fondo y cuadros de dialogo y le dan los últimos arreglos a su trabajo  Se acerca a cada alumno para ver la realización	Sacan sus lápiz y borrador con sus cuadernos de dibujo  Pide consejos sobre cómo realizar ciertos dibujos de su historieta	35  25	Lápiz y borrador cuaderno de dibujo  Lápiz borrador cuaderno de dibujo	Realiza su historieta con las líneas de movimiento el fondo y cuadros de dialogo  Corrige de acuerdo a las correcciones del profesor
REFLEXIÓN	Hacemos una	Cada estudiante participa por lo	10	Pregunta respuesta	Participa activa y

	<p>autocrítica del trabajo avanzado</p> <p>Se pide la historieta ya terminada para la próxima clase con las indicaciones y que se les da</p>	<p>menos con una idea sobre el tema</p> <p>Levantán la mano para formular preguntas sobre cómo será la entrega de la historieta</p>	10	<p>Pregunta respuesta</p>	<p>dinámicamente en la clase</p> <p>Participa activa y dinámicamente en la clase</p>
--	--	---	----	---------------------------	--

## ACCIÓN PEDAGÓGICA N° 8

### 1. ENUNCIADO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación de las estudiantes del 6<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045 de Cayma-Arequipa-2016.

### 2. OBJETIVO:

Aplicación de la historieta cómica para mejorar la imaginación

### 3. CAPACIDAD: La imaginación

### 4. LOGRO: las estudiantes exponen su historieta cómica.

### 5. TÍTULO DE LA SESIÓN: presenta la historieta terminada

### 6. DESCRIPCIÓN DEL ÁREA COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO

6.1. ÁREA comunicación

6.2. SUB ÁREA: Arte

6.3. COMPONENTE O CONOCIMIENTO ARTÍSTICO: la historieta cómica

6.4. SUBCOMPONENTE O TÓPICO/ASPECTO: artes plásticas

6.5. SUBCOMPONENTE:

### 7. RESPONSABLES: David Bladimir Ccolque Chuctaya y Diego Manuel Luque Quispe

### 8. BENEFICIARIOS:

Directos estudiantes del 5<sup>TO</sup> Grado de primaria de la I.E Livia Bernal de Baltazar N° 40045

Indirectos: la I.E, la comunidad educativa

### 9. FECHA: 14/11/2017

### 10. DURACIÓN: 2 Horas

	<b>ACCIÓN DOCENTE</b>	<b>ACCIÓN ESTUDIANTE</b>	<b>TIEMPO</b>	<b>RECURSO</b>	<b>PRODUCTO</b>
INICIO	Se les muestra historietas terminadas	Los estudiantes observan atentamente	10	Recurso humano: Su vista	Conoce historietas terminadas
EJECUCIÓN	Se comienza con la revisión de las historietas ya terminadas.  Damos las recomendaciones para que mejoren trabajos artísticos que tendrán en el futuro	Todos sacan sus historietas  Escucha atentamente	50  10	Historieta cómica terminada  Recurso humano: alumna	Historieta cómica terminada
REFLEXIÓN	Hacemos una autocrítica de las complicaciones que tuvieron al realizar la historieta		20	Pregunta respuesta	Participa activa y dinámicamente en la clase

LISTAS DE ALUMNOS  
FICHA DE OBSERVACIÓN

I E.: Livia Bernal de Baltazar

AREA: Educación por el Arte.

GRADO: Sexto Grado.

FACILITADOR: Manuel Luque Quispe. David Bladimir Ccolque Chuctaya.

FECHA:

Indicadores  Apellidos y Nombres	1 SESION	2 SESION	3 SESION	4 SESION	5 SESION	6 SESION	7 SESION	8 SESION
	M B	B	R	D				
1. Isabella								
2. Anixe								
3. Treicy								
4. Nahomy Gladys								
5. Mary José								
6. Diana Rosario								
7. Luz								
8. Melissa								
9. Yajaira								
10. Marzul								
11. Alondra Estrella								
12. Daniela Evania								

13. Nayeli								
14. Evelyn								
15. Ingrid Amparo								
16. Nikol Esthefany								
17. Alessandra								
18. Marishell Nathaly								
19. Amy								
20. Adriana								
21. Fiorella Melany								
22. Yesenia								
23. Kristel								
24. Maricielo								
25. Linda								
26. Maria								
27. Estrella								
28. Catherine Kristal								
29. Mariluz								

## FICHAS DE SEGUIMIENTO

HISTORIETA CÓMICA

APELLIDOS Y NOMBRE:

ÁREA: ARTE SEXTO

SECCIÓN: ÚNICA

INDICADORES	MB	B	R	D
Su historieta contiene las partes de un cuento.				
Realizo el guion de su historieta con facilidad				
Relaciona su historieta con su vida cotidiana o sueños que tuvieron				
Retiene la idea sobre la historieta cómica en su guion de su historieta				
Su guion es original y único				
Simplifica su guion para poder dividirlo en un cierto número de viñetas				

B.

Observaciones. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

		PUNTAJE	NOTAS
MB	MUY BUENO		18-20

B	BUENO		15-17
R	REGULAR		11-14
D	DEFICIENTE		0-10

## FICHA DE SEGUIMIENTO

HISTORIETA CÓMICA

APELLIDOS Y NOMBRES:

ÁREA: ARTE

SECCIÓN: ÚNICA

INDICADORES	MB	B	R	D
Existe relación entre su dialogo y sus dibujos				
Existe movimiento en el personaje				
Utilizo correctamente los cuadros de dialogo				
El fondo de su historieta tiene relación con su historieta				
La historieta es fácil de entenderla al leerla				
Se observa limpieza en el trabajo final				

B.

Observaciones. \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

		PUNTAJE	NOTAS
MB	MUY BUENO		18-20
B	BUENO		15-17
R	REGULAR		11-14
D	DEFICIENTE		0-10

% DE ESTUDIANTES QUE OBTUVIERON NOTAS ENTRE 18 A 20			
% DE ESTUDIANTES QUE OBTUVIERON NOTAS ENTRE 15 A 17			
% DE ESTUDIANTES QUE OBTUVIERON NOTAS ENTRE 11 A 14			
% DE ESTUDIANTES QUE OBTUVIERON			

NOTAS ENTRE 0 A 10			
	100	100	100

## RESULTADOS DE LOS LOGROS E INDICADORES DEL PLAN ESPECÍFICO

La población es de estudiantes: 29

Sección: ÚNICA

## FICHAS DE OBSERVACION DE LA INVESTIGACIÓN

OBSERVADORES: \_\_\_\_\_

GRADO:

\_\_\_\_\_ ASIGNATURA: \_\_\_\_\_

SECCION: \_\_\_\_\_ FECHA: \_\_\_\_\_

INDICADORES		VALORACIÓN	OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA
1	Reproduce los ejemplos del profesor tal cual las observa.	si	
2	Representa sus propias vivencias en su dibujo	si	
3	Utiliza otras técnicas plásticas para poder expresarse	si	
4	Se siente limitado por el profesor por las indicaciones que pone.	si	
5	Siente que puede mejorar, pero se ve frustrado por no poder graficar lo que siente.	si	
6	Necesita conocer nuevas formas de expresión plástica para expresarse mejor.	si	

7	Las actividades que realiza son aburridas por ser muy conocidas.	si	
---	--	----	--

## FICHAS DE EVALUACIÓN DE HISTORIETAS

TÍTULO DE LA HISTORIETA CÓMICA:

APELLIDOS Y NOMBRES:

ÁREA: ARTE

GRADO:

SECCIÓN: ÚNICA

FECHA: \_\_\_\_\_

INDICADORES		VALORACIÓN SI/NO	OBSERVACIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA
1	Representa originalidad en sus dibujos.	si	
2	Utiliza detalles creativos como color, sombras, línea.	si	
3	El trabajo muestra algunas ideas que son infrecuentes e inusuales.	si	
4	Siente que los trabajos presentan ideas novedosas.	si	
5	Existe variedad de ideas en el dibujo	si	
6	Existe buena combinación entre gráfico y texto.	si	
7	La historieta tiene un formato atractivo y una información bien organizada	si	
8	La historieta tiene una introducción, un desarrollo y una conclusión clara.	si	

GUÍA DIDÁCTICA  
TALLER DE LA TÉCNICA DEL CÓMIC  
SUS ANTECEDENTES

Como antecedentes de las historietas son considerados sus más remotos orígenes a las pinturas rupestre realizadas hace ya más de 20.000 años, por ejemplo, la pintura rupestre cueva de Lascaux también tenemos como antecesores del comic a los códices Mayas, que son códigos pintados por estos pueblos prehispánicos.

Los primeros cuentos secuenciales corresponden a los finales del siglo XIX en Europa como los estados unidos en esta esa época los periódicos recurrían a diferentes incentivos con el fin de atraer el mayor número de lectores y por lo consiguiente en 1893 en los suplementos dominicales aparecería una tira cómica “el chico amarillo” que sentará las bases de la historieta actual.

### EL COMIC

Se llama historieta o cómic a una serie de dibujos que constituye un relato, con texto o sin él. Las historietas pueden también estar dibujadas en forma digital

Códigos cinéticos gestuales del comic en una macro viñeta.

- El cómic utiliza un conjunto de signos peculiares y convencionales.
- La viñeta enmarca las escenas e indica el orden de la lectura
- Los códigos cinéticos y gestuales muestran el movimiento de personajes, vehículos y objetos, así como la expresión de los personajes.
- El globo, su forma, su contenido (verbal o no)
- El nivel de iconicidad, es decir, el grado mayor o menor de realismo en la ilustración.

### CARACTERÍSTICAS DEL COMIC.

La narración es rápida: los acontecimientos se suscitan con gran celeridad, las descripciones se hacen a través de la imagen.

Se reproduce el lenguaje coloquial con: titubeos (¡ca....ramba!) Alargamiento de palabras (¡cuidadoso!) Frases interrumpidas (y, de pronto...) reproducciones de sonido, ruidos, golpes... (¡Guauuu! ¡Boom!).

Se utilizan recursos humorísticos.

Nombres humorísticos (cachuflin, papallon, pantuflin) comparaciones (es fuerte como un león) equivocaciones.

### LA VIÑETA

El tamaño de la viñeta representa un espacio y un tiempo, su forma pueden ser cuadradas o rectangulares, aunque las hay circulares y ovaladas. El contorno es la línea que delimita el

espacio de la viñeta, que generalmente es recto y cerrado, el color elemento importante en la composición de la viñeta.

## REPRESENTACIÓN DEL ESPACIO.

### Plano general amplio

Es un plano muy abierto que describe el ambiente en el que se desarrolla la acción. Por lo tanto, los personajes aparecen pequeños.

### Plano general

El plano se acerca un poco más .se ven más grandes los personajes en el entorno en el que se encuentran.

### Plano americano

El personaje aparece cortado por las rodillas. Se puede distinguir su gesto y su movimiento.

### Plano medio.

Este plano corta el personaje por la cintura, permitiendo distinguir la expresión del rostro del personaje con más detalle.

### Primer plano.

En este plano se encuadra algún detalle concreto del cuerpo y tienen un fuerte efecto dramático.

## GLOBOS

Los globos son los parlamentos de los protagonistas están encerrados en una serie de globos de forma variada, según la intencionalidad que tenga el parlamento para los diálogos “normales” predominan los formatos ovalados, pero también los hay rectangular.

Los globos dentados tipo sierra o electrónico, significan, “enojo”, “exclamación” o que la voz procede de algún aparato mecánico, ya sea un micrófono o un robot. El globo que chorrea indica “frio” “miedo”

La cola o rabo en el dibujo de determinación del globo, que indica de quien procede la voz. Pero si es un pensamiento interior, el rabo indicador de bocado es sustituido por pequeños círculos en forma de burbujas. Si la cola del globo aparece afuera del recuadro nos indica que quien habla esta fuera o esta de pasada.

## LAS ONOMATOPEYAS

La onomatopeya visual es una expresión escrita que trata de imitar el sonido de una acción o situación.

## METÁFORAS GRÁFICAS.

Son signos gráficos que representan situaciones o estados de ánimo. Por ejemplo, un signo de interrogación expresa o la duda. Un foco, indica que el personaje ha tenido una idea brillante.

### ¿CÓMO HACER UN CÓMIC?

Primero debemos de buscar una idea y un argumento positivo también los personajes que van a participar en la historia para ello tenemos que tener en cuenta los recursos a relatar.

Acción lineal: es aquella que sigue un orden cronológico de los acontecimientos.

Acción paralela: es la que permite alternar dos o más acciones que ocurren en dos espacios similares.

Acción cortada: en que la acción se puede cortar para evocar el pasado o para crear un futuro anticipado.

Entonces después dividiremos el argumento en pequeñas unidades que contengan los momentos más importantes para su debida comprensión.

Luego se elige el tipo de plano y el Angulo que corresponderá a cada una de las viñetas.

Elaboración del guion, numero de la página, numero de la viñeta, tipo de plano, descripción de la escena, texto de la viñeta.

#### El personaje y su creación

Para crear un personaje se debe recurrir a diversas técnicas y los personajes que se creen serán los encargados de protagonizar o ser el elenco de la historia y estos se compondrán con los siguientes elementos

1. La creación de personajes a partir de las figuras geométricas.
2. Crear figuras a partir de las formas isomorfas, sobre todo a la hora de crear criterios o conceptos abstractos que puedan visualizarse.
3. Crear personajes a partir de la figura humana, animales, objetos que existen en el entorno natural.
4. También se puede crear a partir de la utilización de técnicas mixtas.

#### Expresiones Anímicas y Faciales

Se busca a partir de ciertos elementos anímicos o del rostro se puede determinar los sentimientos de los personajes, ejemplo si el cabello se encuentra erizado da una sensación de miedo, terror, cólera. Las cejas altas den una sensación de sorpresa la boca sonriente alegría etc.

## El Lenguaje

A través del lenguaje se puede conocer la manera de pensar y de hablar de cada personaje que imprimirá una forma específica de comunicarse en cuanto a su ideología personal.

El lenguaje complementa la información que se está ofreciendo a través de la imagen hasta el punto que conforma una unidad indisoluble entre sí, es decir que las imágenes requieren del texto y viceversa

Pero existen historietas las cuales son mudas por lo tanto no requieren del lenguaje escrito y a través de una serie de viñetas pueden mostrarse procesos, situaciones o determinadas actitudes que el lector instruirá.

## El tamaño

El formato en el cual se dibuja debe ser más grande del que se va a reproducir o imprimir, ya que resulta más fácil realizarlos porque al reducir los dibujos ganan en calidad.

Si todas las viñetas se presentarán simétricamente y de un mismo tamaño la historieta tendría problemas de ritmo y sería sumamente aburrida.

Se aconseja variar el tamaño y la disposición de los cuadros conservando la armonía de cada una de las páginas.

El comic puede representar las siguientes variables: la página, los libros y los álbumes.

La tira. - Es una situación o una historia desarrollada en tres cuatro o cinco viñetas, si el episodio es de humor acabará con un chiste. La página. - Esta formada por una serie de viñetas cuyo número es variable. La extensión del argumento es de una, dos, tres o más páginas.

Los Libros y Álbumes. - Son historias completas que se desarrollan en un volumen son una recopilación de historietas cortas.

Una vez realizado el guion se realizan los siguientes pasos:

- Distribución de la página en un formato más apropiado para cada viñeta
- Tenemos que dibujar con lápiz las viñetas teniendo presente que la expresión anímica del rostro de los personajes va a condicionar el significado de la historia.
- El espacio que va a ocupar el bocadillo se deja en blanco calculando de antemano su tamaño.
- Se rotulan los dibujos, se trazan las onomatopeyas y las figuras cinéticas.
- Se procede a pintar, es conveniente usar rotuladores para los personajes y lápices de colores para los fondos.
- Se rotulan los textos de los globos, las cartelas y los cartuchos.
- A la hora de escribir el texto en los globos se sugiere:
- Trazar previamente las líneas horizontales con lápiz que van a servir de guías para el tamaño de las letras.

Escribir el texto teniendo en cuenta los espacios entre letra y letra, palabra y palabra, línea y línea.

- Delinear el contorno del globo.

Este procedimiento evita cometer horrores frecuentes que se producen al hacerlo a la inversa como: que el texto sea excesivo para el espacio que habíamos delineado.

Otro error usual es cambiar el orden de los globos alternándomela dialogo. El afán de rellenar todo el espacio con imagen y /o texto sin dejar nada en blanco asfixia a la página

La búsqueda de formatos originales, a veces, provoca confusión al lector es aconsejable tener en cuenta que: “Lo más sencillo es lo más legible”.

#### VIRTUDES DEL CÓMIC

- Fácilmente manipulable.
- Poco costoso.
- Apasiona a chicos y grandes.
- Puede prestarse a manipuleos y recortado de viñetas.
- Motiva al niño/a por que sale de lo tradicional.
- Fomenta la creatividad.
- Crea hábitos de lectura.
- Enriquece las posibilidades de comunicación.
- Sirve para ejercitarse en la lectura.
- Puede usarcé como centro de interés de un tema
- Estimula al alumno al pensamiento lógico.
- Se puede desarrolla a cualquier nivel y con cualquier tema.
- Es el instrumento eficaz para la superación de dificultades lecto- escrituras
- Es el camino corto y seguro hacia un libro.
- La historieta puede convertirse en un medio movilizador para la organización de debates, coloquios conversatorios, etc.

HISTORIETAS ELABORADO POR LAS ESTUDIANTES DEL SEXTO GRADO DE PRIMARIA



