

## REPOSITORIO ACADÉMICO DIGITAL INSTITUCIONAL

# *El cómic como recurso didáctico en la educación superior*

**Autor: Rocío Hernández Ruiz**

**Tesis presentada para obtener el título de:  
Lic. En Diseño Gráfico**

**Nombre del asesor:  
Silvia Alejandra Salas Stevanato**

Este documento está disponible para su consulta en el Repositorio Académico Digital Institucional de la Universidad Vasco de Quiroga, cuyo objetivo es integrar, organizar, almacenar, preservar y difundir en formato digital la producción intelectual resultante de la actividad académica, científica e investigadora de los diferentes campus de la universidad, para beneficio de la comunidad universitaria.

Esta iniciativa está a cargo del Centro de Información y Documentación "Dr. Silvio Zavala" que lleva adelante las tareas de gestión y coordinación para la concreción de los objetivos planteados.

Esta Tesis se publica bajo licencia Creative Commons de tipo "Reconocimiento-NoComercial-SinObraDerivada", se permite su consulta siempre y cuando se mantenga el reconocimiento de sus autores, no se haga uso comercial de las obras derivadas.



# Escuela de Diseño Gráfico



Tema:  
**El Cómic como Recurso Didáctico  
en la Educación Superior**

Tesis que para obtener el título de  
Licenciada en Diseño Gráfico

Presenta  
**Rocío Hernández Ruiz**

Directora de Tesis  
**L.D.G. Silvia Alejandra Salas Stevanato**

Noviembre del 2008. Morelia, Michoacán.  
Registro de validez oficial 16PSU0010U

# Dedicatoria

Dedico este trabajo con todo cariño;

## A mis Padres

Enedina Ruiz Herrejón y Enrique Hernández Ferreira.+  
Por su amor y su paciencia, por su apoyo y comprensión durante toda una vida para proporcionarme lo necesario, por ser para sus hijas un ejemplo de valor, lucha, entrega y fortaleza. Gracias por todo su amor y entrega.

## A mis Tías

Amélia, Eva y Guadalupe. Por su apoyo incondicional y por sus palabras alentadoras en los momentos de desesperanza.

A mis hermanas, muy especialmente a Tania Sheila.

Y a todos aquellos que siempre estuvieron conmigo en los momentos de dicha y en los adversos, pues siempre me dieron sus palabras de aliento cuando más las necesité, y me apoyaron desinteresadamente creyendo en mi.

Gracias por su amistad y cariño.

## Agradecimientos

**G**racias a Dios por permitirme llegar hasta este momento tan importante en mi vida, Pues él me provee de todo lo necesario para servir a los demás por medio de las capacidades y cualidades que él mismo me ha concedido, y ahora por medio de mi profesión me llama al servicio de mis semejantes por el bien de la sociedad.

Quiero agradecer a la Universidad Vasco de Quiroga que por medio de su Secretario Académico y la Lic. Patricia Jiménez se me proporcionó la información necesaria para llevar a cabo esta investigación, y a todas y cada una de las personas que me apoyaron, me orientaron y me motivaron a continuar y llevar a término este proyecto. Y muy especialmente a mi directora de Tesis la L.D.G. Silvia Alejandra Salas Stevanato.

Gracias a mis profesores que ayudaron en mi formación como profesionista durante toda mi carrera, por sus exigencias, por su entrega y preocupación por la enseñanza.

# Indice

INTRODUCCIÓN .....	6
- Planteamiento del Problema .....	7
- Preguntas de Investigación .....	9
- Justificación .....	10
- Delimitación .....	11
- Objetivo General .....	12
- Objetivos Particulares .....	12
- Supuesto .....	13
- Metodología de Investigación .....	14
<b>CAPITULO II Conceptos Básicos en la Educación.</b>	
1.1 La Educación .....	16
1.2 La enseñanza y sus métodos para lograr el aprendizaje.....	16
1.3 El Aprendizaje .....	20
1.4 Teoría del Aprendizaje Cognoscitivo. David P Ausubel. ....	21
1.4.1 Aprendizaje Significativo .....	21
1.4.2 Integración Obliterativa .....	22
1.5 Teoría Humanista de Carl Rogers.....	23
1.6 Jean Piaget.....	24
1.7 El Aprendizaje por Medio de los Sentidos.....	26
1.8 Comunicación y Didáctica.....	29
1.8.1 Comunicación Didáctica .....	30
1.8.2 La Imagen Didáctica. ....	32
1.8.3 Tarea Didáctica del Diseñador .....	34
1.8.4 La Comunicación Visual. ....	34
<b>CAPITULO II La Educación Superior</b>	
2.1 La Educación Superior .....	38
2.2 El Plan de Estudios o Currícula.....	38
2.3 Objetivo de las materias teóricas en las carrera de Diseño Gráfico.....	40
2.4 ¿Por qué debe el diseñador gráfico conocer la historia de la imagen? .....	41
2.5 Cultura de la imagen.....	42
<b>CAPITULO III La Universidad Vasco de Quiroga</b>	
3.1 Historia y misión de la UVAQ .....	45
3.1.1 Objetivos Institucionales .....	45
3.1.2 Los Valores .....	46

3.2 Modelo Educativo UVAQ .....	47
3.2.1 Principios pedagógicos del Modelo Educativo ..	48
3.2.2 Papel del alumno en la UVAQ .....	50
3.2.3 Papel del docente en la UVAQ .....	51
3.2.4 Los contenidos temáticos en la UVAQ .....	52
3.2.5 La Planeación didáctica en la UVAQ.....	55
3.2.6 Material didáctico en la UVAQ.....	56

#### CAPITULO IV Material Didáctico

4.1 El material didáctico.....	58
4.1.1 Clasificaciones de material didáctico.....	59
4.2 El Humor como recurso didáctico.....	64

#### CAPITULO V El Cómic como recurso didáctico en la enseñanza a nivel superior

5.1 El cómic.....	66
5.1.1 Recursos expresivos del cómic.....	68
5.2 Antecedentes del cómic.....	70
5.2.1 Géneros del cómic.....	72
5.2.2 Estilos de dibujo del cómic.....	73

#### CAPITULO VI Propuesta Gráfica..

6.1 Resultados de la encuesta.....	75
6.2 Selección de contenido.....	77
6.2.1 Contenido informativo.....	78
6.3 Lineamientos de Diseño.....	86
6.4 Proceso de Creación.....	87
6.4.1 Sinopsis de la historieta.....	87
6.4.2 Retícula de composición.....	88
6.4.3 Tipo de viñetas.....	89
6.4.4 Tipos de globos.....	90
6.4.5 Tipografía.....	91
6.4.6 Composición.....	92
6.4.7 Composición de viñetas por página.....	93
6.4.8 Color.....	94
6.4.9 Bocetos de la historia en viñetas.....	95
6.4.10 Desarrollo de personajes.....	96

CONCLUSIONES.

BIBLIOGRAFIA.

GLOSARIO.

ANEXOS.

## Introducción

**E**l diseño gráfico es una carrera multidisciplinaria, es decir, se relaciona con otras disciplinas del saber humano como en este trabajo, donde indagaremos en el área de la educación buscando el nicho que le corresponde al diseño gráfico para que por medio de él demos una solución creativa a la problemática de aprendizaje a nivel superior, enfocandonos en las materias teóricas, que es donde surge la interrogante que dio origen a esta investigación, contribuyendo de esta manera con un granito de arena en el área de la investigación educativa.

Respondiendo ante la necesidad social que de las universidades egresen profesionistas bien capacitados y competentes en el campo laboral, el compromiso de las universidades y de los docentes se convierte en una labor difícil por la que luchan día a día en las aulas de clase. Por ello los planes de estudio están en constante renovación y observación para cumplir con el objetivo primordial: brindar la mejor educación y capacitación para los universitarios. Dentro de estos planes de estudio previamente analizados, muchas veces encontramos materias en las que se tiene mucha teoría que estudiar, lo que para el alumno se convierte en tedio si esta materia se imparte sin el apoyo didáctico o si se utiliza un método de enseñanza inapropiado, que no despierte su interés y por consecuencia éste al no tener motivación, no desarrolla optimamente las habilidades que se persiguen en el plan de estudios y en el modelo educativo.

Con esta investigación pretendemos encontrar una forma más agradable de aprender materias teóricas con contenidos densos; así como también, llevar el modelo educativo UVAQ a la práctica por medio de un material didáctico que se sustente en éste y al mismo tiempo en el contenido temático de la materia.

## Planteamiento del problema

**E**l nivel educativo en México, es un tema que nos preocupa mucho a todos, y más si es a nivel superior. Muchas universidades pretenden formar profesionales de calidad para así mismo impulsar el desarrollo del país. En la educación superior es importante manejar todos los conceptos necesarios que se imparten en cada asignatura para lograr el desarrollo integral que busca la Universidad Vasco de Quiroga, cada materia tiene su importancia, ya que aporta las bases para el desarrollo profesional del estudiante, por esto es necesario que el alumno no olvide estas herramientas para que las pueda aplicar debidamente en su vida profesional y sustentar por medio de la teoría su trabajo y su razón de ser como persona y como profesional.

El problema radica en sí, cuando ciertas materias son por naturaleza muy teóricas, y no resultan de interés para los alumnos, ya sea por si mismas o debido a los métodos de enseñanza tradicionales que les fueron aplicados desde el principio de su formación, dejando predisposiciones y actitudes negativas en el estudiante, ocasionando que el alumno no les de la importancia debida manifestando apatía hacia éstas y limitandose a pasar las materias sin haber obtenido realmente un aprendizaje trascendental, sin darse cuenta de la importancia que tienen en su desarrollo como seres humanos y como profesionistas, esta es la realidad de muchos alumnos en quién se basa este trabajo de tesis, para lograr una aportación a su formación y al mismo tiempo enriquecer la labor docente y el aprendizaje de los estudiantes.

En este nivel el aprendizaje se ve limitado al tiempo y a técnicas a veces rígidas o poco apropiadas para los alumnos, ya que cada generación tiene diferente comportamiento, y sobre todo en la actualidad, estamos acostumbrados a este mundo tan visual; necesitamos imagenes para recordar, imagenes para comprar, para vender, para ser socialmente aceptados, etc.

Este tema de tesis surge de la necesidad de hacer que los conocimientos de estas materias densas, importantes en la formación de los alumnos como profesionales sean más fáciles de comprender, aprender, sean duraderos en su memoria y les sea más fácil aplicarlas en su labor profesional, es decir, sean significativos en su vida.

En las universidades existe la preocupación del docente por cumplir con el programa en tiempo y forma establecidos, lo que ocasiona que lleven acabo en algunos casos, proyectos de clase “al vapor”, o bien que algunos docentes utilicen el método tradicional para su clase, todo esto lejos de lograr el aprendizaje, provoca stress colectivo de profesores y alumnos al verse presionados a trabajar contra reloj para cumplir con un programa, con las expectativas de padres y directivos, aunque los objetivos de la materia se cumplan parcialmente.

Ante tal circunstancia surge nuestro principal problema de investigación:

**¿Por qué los alumnos no muestran interés por aprender las materias teóricas de su currícula? y ¿De que manera podemos lograr que aprendan y se les facilite recordar lo aprendido, se diviertan estudiando este tipo de materias y les den la importancia debida?**

Por otra parte la Universidad Vasco de Quiroga, en la cual centraremos este proyecto, cuenta con algunos videos didácticos para apoyar y enriquecer las clases teóricas, pero no siempre hay accesibilidad a estos materiales, algunos maestros preparan su material en acetatos o diapositivas pero no siempre se cuenta con un proyector disponible.

## Preguntas de Investigación

¿Qué es la educación?  
¿En qué consiste la educación a nivel superior?  
¿Cuál es el objetivo de las materias teóricas?

¿Qué es enseñar?  
¿Qué métodos de enseñanza existen?  
¿Cómo aprendemos?  
¿Existen teorías sobre el aprendizaje?  
¿Cómo influye la imagen en el aprendizaje?

¿Qué es y para que sirve la didáctica?  
¿Se puede enseñar por medio de la imagen?  
¿Cómo se relaciona el diseño gráfico con el proceso de enseñanza aprendizaje?  
¿Cuál es la tarea didáctica del diseñador?  
¿Qué elementos conforman el mensaje visual?  
¿Qué es y para que sirve el material didáctico?  
¿Qué tipos de material didáctico existen?  
¿De qué manera ayuda el material didáctico en la enseñanza en el aula?

¿En qué consiste el modelo educativo de la UVAQ y en que pensadores se sustenta?  
¿Cuál es el plan de estudios de la carrera de diseño gráfico?  
¿La UVAQ cuenta con material didáctico para cada una de sus escuelas, en especial la de diseño gráfico?

¿Qué es el cómic y en que consiste?  
¿Que generos de cómic existen?  
¿Es posible emplear el cómic en la educación superior?

## Justificación

Ante la situación ya expuesta surge el interés personal de diseñar un material didáctico gráfico al alcance de todos y disponible en la medida que el usuario lo permita, cumpla con el tema y las necesidades del profesor así como también, sea atractivo para los alumnos, para que con ello obtengan un aprendizaje significativo, divertido e interesante.

Con este trabajo de investigación se beneficiarán principalmente a los estudiantes universitarios de la carrera de Diseño gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga, así como también marcar la pauta para el diseño de materiales futuros dando continuidad al programa temático, viajando a través del tiempo, la historia y los estilos artísticos.

El producto final de este documento brindará apoyo a los profesores que imparten las asignaturas teóricas. Específicamente en este trabajo se tomará como ejemplo la materia de Historia del diseño de la imagen II, diseñando un cómic, con el cual se beneficiará directamente a los alumnos de Segundo semestre que cursan esta materia con el plan de estudios anterior y los que cursan Iconografía y comunicación en 1er semestre con el plan nuevo que se implementó en Agosto del 2008, actualmente ambos planes están vigentes.

Servirá también para otros estudiantes de áreas afines como arquitectura e historia del arte, incluso estudiantes de bachillerato, o simplemente para personas que gusten del cómic.

Esta investigación podrá también servir de referencia para otras investigaciones referentes al ámbito educativo, y así podrá extenderse en un futuro cubriendo nuevas necesidades.

Este proyecto es viable, ya que se diseñará material didáctico especialmente para la escuela de Diseño Gráfico, en el que se comunican sensaciones visuales y auditivas, que apoyan, facilitan el aprendizaje de los alumnos y refuerzan los conceptos para que éste sea mas significativo.

## Delimitación

**E**l lugar donde llevaremos a cabo nuestra investigación como se había puntualizado anteriormente será la escuela de Diseño gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga campus Santa María, ubicada en camino a Jesús del Monte No 555, Sta María de Guido, en la ciudad de Morelia, Michoacán de Ocampo. Realizando la investigación en el ciclo escolar 2007 - 2008.

La Universidad Vasco de Quiroga, es una Universidad Católica que encuentra su inspiración en la persona de Don Vasco de Quiroga, en sus obras y valores tanto espirituales como humanos, la universidad encarnó estos valores para que las personas que pertenecen a la institución, personal administrativo, maestros y alumnos, trabajen para alcanzar la realización personal, el desarrollo de Michoacán y de México mismo, y muy en particular servir a los que menos tienen, pueden o saben.

Se pretende diseñar un cómic didáctico tomando como base filosófica el modelo educativo de la Universidad Vasco de Quiroga y que cumpla con los objetivos planteados más adelante.

Puesto que en este trabajo de tesis no podemos abarcar todas las materias, ni todos los temas de una sola materia, para ejemplificar lo anterior se eligió la carrera de Diseño Gráfico, específicamente la materia de Historia del diseño de la imagen II. Además se seleccionó un tema del programa de contenidos de la misma, "**La Edad Media**"; como subtema comenzaremos por el "**Arte Románico**", **ubicándolo en su contexto histórico, tomando en cuenta los siguientes aspectos: estilo y elementos artísticos, manuscritos iluminados, arquitectura, iconografía, etc.** Partiendo de los objetivos de aprendizaje de la materia y por supuesto del plan de estudios vigente.

La edad media es un periodo muy prolongado, que representó una era de oscurantismo, de religiosidad pero sobre todo en este periodo la magia y hechicería pagana se practicaban ocultándose de la Iglesia Católica. Ésta época nos permite utilizar la magia para poder trasladar a través del tiempo y así permitirle a nuestro cómic ir contando una historia fantástica pero a la vez que sugiera el contenido sobre el tema, así podremos crear a futuro una serie de historietas de arte con las que viaje nuestros personajes a través del tiempo y podamos conocer otros estilos artísticos y su contexto histórico.

**Lugar:** Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga

### **Tiempos Estimados**

**Investigación Teórica:** 6 meses (diciembre 2006 a mayo 2007)

**Práctica:** 12 meses (Agosto del 2007 - Agosto del 2008)

## Objetivo General

Diseñar un cómic didáctico para lograr un aprendizaje divertido y significativo en los alumnos que cursan la licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Vasco de Quiroga.

## Objetivos Particulares

- Seleccionar una materia teórica del plan de estudios de la carrera de Diseño Gráfico e introducir en ella el cómic como un recurso didáctico.
- Diseñar un cómic accesible a maestros y alumnos, creativo, divertido y educativo.
- Utilizar el cómic didáctico como un medio para llevar a la práctica el modelo educativo de la Universidad Vasco de Quiroga de manera implícita.
- Captar la atención del alumno y propiciar junto con el apoyo del docente el interés por la lectura y la investigación.
- Lograr aprendizajes significativos con un material didáctico atractivo.

## Supuesto

El diseño de un material didáctico que sea interesante, divertido y acorde a la temática de la materia de Historia del Diseño de la Imagen II, logrará que el alumno este dispuesto a aprender, logrando en él un aprendizaje significativo.

## Metodología de Investigación

La palabra investigación se ha definido como el estudio que tiene por objeto el descubrimiento de conocimientos nuevos o lograr entender algo por medio del estudio y la exploración en diversos campos del saber humano.

Sin embargo la *investigación científica se concibe como un proceso, término que significa dinámico, cambiante y evolutivo. Un proceso compuesto por multiples etapas estrechamente vinculadas entre si* (Hernández, 2003;1).

Otra definición nos la da Carlos Ruelas donde la investigación científica se relaciona con la cotidiana realidad.

*... es un proceso sistemático mediante el cual se descubren cosas nuevas, sus componentes y las relaciones entre los descubrimientos y la realidad* (Ruelas, 1998:15).

Dentro de la investigación científica existen dos enfoques principales: el enfoque **cuantitativo**, en el cual se realiza la recolección de datos, el análisis, para contestar preguntas y probar hipótesis, confiando en la medición numérica, conteo y estadística para establecer patrones de comportamiento. Mientras tanto el segundo enfoque corresponde al enfoque **cualitativo**, el cual recolecta datos sin medición numérica para descubrir preguntas, aunque no siempre pruebe hipótesis en su proceso de interpretación, su proposito es reconstruir la realidad, tal y como la observan los actores de un sistema social previamente definido.

Para esta investigación tomaremos como base el enfoque cualitativo para esta investigación, ya que el quehacer que nos ocupa es de tipo social, para lo cual usaremos el método Investigación-acción, participación, ya que es una metodología cuyo objetivo es conseguir que la comunidad se convierta en el principal agente de cambio de su actual situación, pues está orientada hacia la realidad social más próxima. En este método la comunidad deja de ser objeto y pasa a ser parte de la investigación conjugando de esta manera el conocimiento científico y el popular.

**La investigación**, debe ser continua sobre una realidad específica para conocerla y transformarla, el valor de una investigación lo otorga la acción.

**La acción** no solo se limita al simple actuar; sino a una acción que conduce al cambio social.

**La participación** hace que la investigación no sea sólo realizada por los expertos, sino con la colaboración de la comunidad involucrada, pues se busca que la investigación y la ciencia deben estar al servicio de la colectividad para ayudarle a resolver sus problemas y necesidades.

La investigación documental servirá de sustento al trabajo de campo, aplicando como instrumentos de medición un muestreo, por medio de una encuesta, se formulará y se aplicará para que los alumnos de segundo y cuarto semestre de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga, emitan su opinión acerca del problema real de la comunidad y si la utilización de un cómic sea buena opción. Por su parte los profesores contestarán un cuestionario para conocer su opinión sobre el material didáctico y sobre nuestra nueva propuesta.

*Una encuesta consiste en el acopio de testimonios orales o escritos o ambos proporcionados por algunas personas. La encuesta se realiza con cuestionarios o entrevistas, o ambas.* (Ruelas, 1998:42)

**- Las preguntas** de las encuestas se harán con el fin de buscar respuestas objetivas fácilmente cuantificables, y formarnos un criterio de búsqueda de información por medio de preguntas cerradas, (si o no, estas preguntas admiten matices como: otros, especifique)

Se tomará como muestra el 45% de los alumnos de un universo de 100 alumnos en la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga, y el 30% de un universo de 20 docentes de la misma.

# Capítulo I

Conceptos Básicos en la Educación

## 1.1. La Educación

La palabra **educación** (del latín **educere de ex; fuera; ducere: llevar,**) significa *sacar, extraer, desarrollar, desenvolver... la educación es el desarrollo o despliegue de todas las energías del ser humano* (Spirito, 1998:25).

La educación en su definición real de Reden y Ryan, se describe de la siguiente manera: *... es la influencia deliberada y sistemática ejercida por la persona madura sobre la inmadura, por medio de la instrucción, la disciplina y el desarrollo armónico de todas sus facultades: físicas, sociales, intelectuales, morales, estéticas y espirituales del ser humano, de acuerdo con la jerarquía esencial de las mismas, para la utilidad individual y social, dirigida hacia la unión del educando con su fin último trascendente* (Spirito, 1998:25).

En esencia, la educación significa ayudar a un individuo a desarrollar sus facultades para que este haga cambios importantes en su vida que le sean de utilidad a él mismo y a la sociedad.

Los niveles escolares en México son: la educación básica, que comprende preescolar, primaria y secundaria; la educación media superior, corresponde solo bachillerato, y la educación superior; al nivel licenciatura, especializaciones, postgrados, maestrías y doctorados.

## 1.2 La Enseñanza y sus métodos para lograr el aprendizaje

**E**nseñar consiste en dar a los alumnos la oportunidad para manejar de forma inteligente y directa los datos de la disciplina, organizando, dirigiendo y controlando experiencia fructíferas de actividad reflexiva.

*Enseñar (del latín insignare, señalar) se refiere a la acción de comunicar algún conocimiento, habilidad o experiencia a alguien con el fin de que lo aprenda, empleando para ello un conjunto de métodos, técnicas, en definitiva procedimientos, que se consideran apropiados* (Monereo, 1998:48).

Enseñar es dirigir o encaminar a los alumnos por el conocimiento que ellos mismos van construyendo, esta dirección se basa en técnicas apropiadas al alumno, y según las técnicas que dicta la didáctica adecuadas a éste. El principal objetivo es el de orientar al alumno y lograr el aprendizaje.

Se le da el nombre de enseñanza a *los métodos y procesos que sirven para modificar la conducta del alumno* (Airasian, 2002:45). Algunas de las técnicas son las lecturas, exposiciones, discusiones, hojas de trabajo, proyectos cooperativos y tareas escolares.

En la enseñanza además de proyectar y comunicar algo, se debe prever la marcha del proceso, y organizar funcionalmente según el programa, a través de la recopilación de material bibliográfico y el material necesario para mostrar la asignatura, estudiarla e ilustrarla. Se debe estimular a los alumnos y proveerlos de los datos necesarios, para aclarar dudas, orientar su razonamiento así como también vincular los conocimientos con la vida cotidiana, la comunidad y los conocimientos previos que posee el alumno, para que de tal manera sea progresiva su comprensión, se fortalezca y comience a dominar la materia.

En el proceso de aprendizaje el alumno puede llegar a sentirse frustrado al equivocarse, puede existir el fracaso o alguna otra dificultad, por ello el papel del educador es ayudar a superar las dificultades, rectificar oportunamente, para que el alumno aprenda de los mismos errores, y logre fijar e integrar el conocimiento obtenido.

El educador como ultimo paso debe comprobar y valorar los resultados obtenidos de manera muy objetiva en el proceso de aprendizaje así como también la probabilidad de la aplicación del conocimiento en la vida diaria.

La enseñanza no se limita únicamente a la transmisión de conocimientos, sino su intención es la formación integral de cada individuo, pero se requiere también la disposición del alumno para que esto se lleve a cabo.

En la Universidad Vasco de Quiroga, dentro de su modelo educativo se establece lo siguiente:

*La enseñanza, tiene que dar una importancia decisiva a la actividad del alumno, a la creatividad y al descubrimiento de los nuevos conocimientos; se minimiza o se relativiza la importancia de los contenidos y se concibe al profesor más como un guía o un orientador del aprendizaje que como un mero transmisor del saber instituido* (Modelo Educativo UVAQ, 2006:23)

La palabra método se define como el modo consciente de hacer algo para obtener un fin determinado.

Se entiende como método didáctico o de enseñanza:

*A la dirección del aprendizaje y, como cada situación, asunto o tema se vuelve una complejidad diferente para cada individualidad, por que cada una tiene un modo distinto de percibir y comprender, no es posible concebir al método como instrumento exterior que se impone uniformemente* (Escudero, 2002: 34).

La educación es una tarea para formar seres no desarrollados por medio de un ser ya formado, implica una relación de comunicación.

Existen varias clasificaciones sobre los métodos de enseñanza, a continuación se presentan los métodos básicos.

### **1.- Método Interpersonal.-**

Se refiere al que se realiza de maestro a alumno, o de persona a persona, en él, el nivel de comunicación es mas alto y existe una retroalimentación directa.

### **2.- Método Tradicional o clásico.-**

En este método existe un solo emisor y muchos receptores, la retroalimentación es mínima, el profesor reparte una serie de conocimientos desde el frente del salón a todos los alumnos cuyo número es de 40 o mas alumnos, los conocimientos no siempre son renovados o actuales. En éste método es común la competencia, el autoritarismo, la memorización, etc.

### **3.- Método de la educación nueva.-**

Se basa en el interés o necesidad son la base en el que se crean técnicas adecuadas para satisfacerlos, lo cual lleva a la participación y al gusto por hacerlo en si mismo y no para ser recompensado. Parte de la experiencia del educando, cambia la disciplina por autodisciplina, la cooperación, va de lo complejo a lo simple. Pretende formar hombres conscientes para afrontar un mundo en constante evolución, aquí la relación es profesor emisor - receptor y alumnos activos también emisores - receptores. En este método se cree que las condiciones escolares van ligadas a las sociales.

Se entiende que para poder llevar a cabo la enseñanza se requiere de un método.

La Secretaría de Educación Pública en México ha tratado de implementar el método de educación nueva basándose en el constructivismo, haciendo un intento por dejar atrás la enseñanza tradicional y pasiva que se tenía anteriormente.

Las técnicas de enseñanza para que estos métodos funcionen según dice Escudero; *además de la exposición oral, se complementan o tienen como su principal elemento a la imagen o la percepción visual, y cuyo uso se caracteriza por la necesidad de utilizar instrumentos complementarios para su difusión* (Escudero, 2002:34).

La Universidad Vasco de Quiroga, por su parte también basa su modelo pedagógico en el cognositivismo de Carls Rogers y David Ausubel entre otros teóricos y humanistas como veremos más adelante en el capítulo dedicado a explicar el modelo educativo de ésta universidad.

## 1.3 El Aprendizaje

Para entender en que consiste el aprendizaje, primero es necesario comenzar por definir la palabra; se entiende como *el proceso por medio del cual el ser humano construye el conocimiento sobre lo real o se apropia del conocimiento construido por otros* (Vergara, 1996:86).

Podemos decir que el aprendizaje es el proceso en el que todos despertamos nuestro potencial, el cual nos permite desarrollar ciertas áreas que se encontraban dormidas, que nosotros mismos ignorábamos que las poseíamos, es aquí donde se entiende el sentido y la razón del dicho popular “nadie sabe de lo que es capaz hasta que lo intenta”.

El aprendizaje del ser humano en su condición es fundamentalmente perceptivo, mientras más sensaciones perciba la persona, su percepción y su aprendizaje se hace más rico y exacto. Existen varias teorías que intentan explicar como se aprende, otras que intentan mostrar como se debe enseñar a las personas desde que son pequeños; es aquí donde la enseñanza - aprendizaje funcionan como procesos que van juntos de la mano, se vinculan por medio de la comunicación entre dos sujetos; el profesor o “guía” y el estudiante.



## 1.4 Teoría del aprendizaje cognoscitivo. David P. Ausubel.

Para el estadounidense David Ausubel existen tres tipos de aprendizaje: aprendizaje cognoscitivo, afectivo y psicomotor.

- El aprendizaje cognoscitivo proporciona una acumulación de información en el cerebro, es decir, se forma un complejo de manera organizada a la que se le denomina *estructura cognoscitiva*.

- La experiencia afectiva siempre acompaña a las experiencias cognoscitivas, proviene de las señales que surgen del individuo como el dolor, el placer, satisfacción o insatisfacción, tranquilidad o ansiedad. El educador debe controlar la experiencia cognoscitiva y debe ser propiamente su foco de atención.

- El aprendizaje psicomotor es aquel que comprende el adiestramiento de respuestas musculares mediante la práctica, pero el aprendizaje cognoscitivo interviene de manera importante en la adquisición de destrezas psicomotoras, un ejemplo clásico es tocar el piano, el ballet, el deporte, y en el caso de Diseño gráfico; el manejo de instrumentos de trazo con destreza y precisión. En la teoría de Ausubel hay un concepto muy utilizado y muy importante, llamado aprendizaje significativo.

### 1.4.1 Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo *es aquel que se da cuando la nueva información se enlaza con los conceptos ya existentes en la estructura cognoscitiva de el individuo que la aprende. En cualquier nivel educativo es importante tener en cuenta el conocimiento previo del alumno sobre aquello que vamos a enseñarle* (Carretero, 2002:30).

El grado de significatividad en una experiencia de aprendizaje nueva es variable de un estudiante a otro y va de acuerdo a los conocimientos previos que posea. Es posible que se pueda aprender una información nueva que se enlace con poco o con nada con elementos que ya existan en la estructura, a esto se le considera “aprendizaje memorístico” el cual es un continuo, pues ya que dice que estos también tienen una relación y un grado significativo.

*Para Ausubel no es tan importante el producto final emitido por el alumno como el proceso que lleva a dar una determinada respuesta* (Carretero, 2002:32).

### 1.4.2 Integración Obliterativa.

En el aprendizaje significativo el enlace que se produce con los nuevos conocimientos y los ya establecidos constituye un proceso dinámico en el que las dos informaciones resultan alterados de alguna manera Ausubel denomina concepto integrador al concepto pertinente que existe en la estructura cognoscitiva, es decir al conocimiento previo, se le llama proceso integrador a la relación de la nueva información con un integrador pertinente en el aprendizaje significativo.

La integración Obliterativa surge cuando después de un periodo de tiempo, la nueva información aprendida puede ser evocada casi en su forma original, pero pasado el tiempo este ya no será dissociable del concepto integrante. No debe confundirse con el olvido como sucede con el aprendizaje memorístico, ya que el concepto residual permanece después de la integración obliterativa, y gran parte del desarrollo que ha surgido durante la integración se retiene, así que el concepto es fortalecido y facilita el nuevo aprendizaje significativo futuro.

En el aprendizaje memorístico ocurre después el olvido, el nuevo aprendizaje es retrasado por un proceso que Ausubel llama interferencia.

Durante el aprendizaje significativo es probable que se enlacen varios hechos a los conceptos de la estructura cognoscitiva y de este modo fortalecer y ampliar estos conceptos, que además establezcan nuevas asociaciones entre conceptos.

Conforme avanza el proceso de integración, los conceptos ya existentes comienzan a tornarse más elaborados o más diferenciados, dicho proceso se puede prolongar días, semanas, meses y hasta años.

Ausubel tiene el mérito de mostrar que la transmisión de conocimientos por parte del profesor puede ser una estrategia adecuada *siempre y cuando tenga en cuenta los conocimientos previos del alumno y su capacidad de comprensión... cuanto más altos son los niveles educativos, más adecuadas pueden ser las estrategias pedagógicas basadas en la enseñanza recepto-significativa, ya que los alumnos tendrán mayor capacidad para tratar con el lenguaje oral y escrito como medio de comunicación* (Carretero, 2002:33).

## 1.5 Teoría Humanista de Carl Rogers

Rogers, en su teoría rechaza la transmisión de conocimientos, pues señala que el estudiante olvida lo que ha oído y pierde confianza en sí mismo, o no retiene más que insignificancias y resultados minúsculos. declara que sólo existe aprendizaje cuando hay apropiación personal de los conocimientos, dicho esto, todo aprendizaje es experiencial, moviliza unas actitudes muy diversas para descubrir, comprender, retener en suma los elementos nuevos o como o explicaría Piaget, assimilarlos y acomodarlos después a lo real.

Según Rogers nunca dejamos de aprender, un conocimiento llama a otro, una vez que se ha despertado la inclinación por saber, ésta se vuelve insaciable y pasa a formar parte de uno mismo. Señala que *sería conveniente crear las circunstancias que pudieran implicar a los alumnos en una situación conflictiva que pudiera devenir en real ... y nuestro cometido como facilitadores del aprendizaje es descubrir cuales son los auténticos retos para los jóvenes y aumentar y mejorar las oportunidades que estos puedan tener para enfrentarse a los problemas reales* (Rogers, 1996:218).

Rechaza la enseñanza reducida a la repetición, llegó a la conclusión de que la tarea del docente es facilitar la adquisición de un auténtico conocimiento. Además sostiene que el alumno se desarrolla él mismo si el profesor logra crear un clima que facilite el aprendizaje.

El profesor, debe *proporcionar los recursos para que el aprendizaje sea vivencial y adecuado a las necesidades de los estudiantes* (Rogers, 1996:218). Se trata de que estos recursos estén disponibles brindando un entorno más rico, pues el estudiante no se instruye por repetición ni se llena por memorización, si no que se sitúa en una relación con el educador que lo introducirá en el saber desatando su deseo de conocimiento.

La función primera del profesor es liberar su dinamismo natural y encontrar su yo auténtico; proceso en el cual dice Rogers *las personas dejan de ocultarse detrás de una fachada o apariencia sea que esta*

*se haya mantenido consciente o inconscientemente. Avanzan hacia un mayor contacto con lo que experimentan en su interior y tratan de comprenderlo mejor* (Rogers, 1996:100). Debe dejar la inercia y el miedo a la novedad o al esfuerzo, el alumno desempeña una parte activa en su formación, por lo que si hay quien se niega a participar de modo activo en una actividad, se le proporcionara ayuda. El alumno debe aprender a evaluarse con la ayuda del profesor en una continua retroalimentación en donde uno y otro se encuentran, explican sus criterios llegando a un acuerdo mutuo en base a sus exigencias.

## 1.6 Teoría de Piaget sobre el desarrollo cognitivo

Jean Piaget, profesor de Psicología, Sociología, Filosofía de las ciencias en la Universidad de Neuchatel (1925 a 1929), creó el Centro Internacional de Epistemología Genética que dirigió hasta su muerte.

En sus distintas investigaciones llevadas a cabo en el dominio del pensamiento infantil, le permitieron poner en evidencia que la lógica del niño no solamente se construye progresivamente, siguiendo sus propias leyes sino que además se desarrolla a lo largo de la vida pasando por distintas etapas antes de alcanzar el nivel adulto.

Piaget en su teoría propone seis etapas de desarrollo, son etapas en las que el infante desde que nace va desarrollando habilidades físicas y cognitivas desde las mas básicas a otras mas complejas.

Piaget distingue tres tipos de conocimiento que el sujeto logra poseer:

**El conocimiento físico** es el que pertenece a los objetos del mundo natural; está incorporado por abstracción empírica, en los objetos. La fuente de este razonamiento está en los objetos (por ejemplo la dureza de un cuerpo, el peso, la rugosidad, el sonido que produce, el sabor, la longitud, etcétera). Se adquiere a través de la manipulación de los objetos que le rodean y que forman parte de su interacción con el medio. Es la abstracción que el niño hace de las características de los objetos en la realidad externa a través del

proceso de observación: color, forma, tamaño, peso y la única forma que tiene el niño para descubrir esas propiedades es actuando sobre ellos física y mentalmente. Tiene su origen en lo externo, la fuente del conocimiento físico son los objetos.

**El conocimiento lógico-matemático.** La fuente de este razonamiento está en el sujeto y éste la construye por abstracción reflexiva.

El conocimiento lógico-matemático es el que construye el sujeto al relacionar las experiencias obtenidas en la manipulación de los objetos, surge de una abstracción reflexiva, ya que este conocimiento no es observable, el individuo lo construye en su mente a través de las relaciones con los objetos, desarrollándose siempre de lo más simple a lo más complejo, teniendo como particularidad que el conocimiento adquirido una vez procesado no se olvida, a partir de una reflexión le permiten adquirir las nociones fundamentales de clasificación, seriación y la noción de número.

**El conocimiento social,** puede ser dividido en convencional y no convencional. El social convencional, es producto del consenso de un grupo social y la fuente de éste conocimiento está en los otros (amigos, padres, maestros, etc.). El conocimiento social no convencional, sería aquel referido a nociones o representaciones sociales y que es construido por el sujeto. El conocimiento social es un conocimiento arbitrario, basado en el consenso social. Es el conocimiento que adquiere el individuo al relacionarse con otros de la misma edad o con el docente. Este conocimiento se logra al fomentar la interacción grupal.

La idea central de toda la teoría de Piaget es que *el conocimiento no es copia de la realidad, ni tampoco se encuentra totalmente determinado por las restricciones impuestas por la mente del individuo; por el contrario es producto de una interacción de estos dos elementos. Por tanto, el sujeto construye su conocimiento a medida que interactúa con la realidad. Esta construcción se realiza a través de procesos, entre los cuales destacan la asimilación y la acomodación* (Carretero, 2002:44).

## 1.7 El Aprendizaje por Medio de los Sentidos.

Cada vez que utilizamos nuestros sentidos para aprender se generan redes neuronales que se entrelazan y por medio de ellas memorizamos, disfrutamos y convivimos. Estas redes son tan diversas en hombres como en mujeres en el momento de aprender.

Nuestro cerebro al recibir la información de nuestros sentidos organiza lo que vemos, oímos, palpamos, olemos y saboreamos; después filtra la información, la edita, finalmente la comunica a través del lenguaje verbal y no verbal. *Cada quien percibe de manera diferente* (Ibarra, 2002:21).

Cada persona responde a su propia percepción y a su propia representación cerebral interna, por lo que no existe una representación cerebral mas verdadera que otra, simplemente existe una gran diversidad de éstas. Esto se debe a las diferentes experiencias, recuerdos, imágenes internas, sonidos y sensaciones que tienen diferentes personas de una misma palabra. Para nuestro aprendizaje es primordial conocer como percibimos pues según la manera de percibir será la conclusión de nuestro cerebro. Lo que representamos en nuestro cerebro lo percibimos por medio de nuestros sentidos a través de imágenes, sonidos o sensaciones táctiles, olfativas y gustativas.

Hay personas que perciben más con un sentido que otras o perciben combinadamente, pero todos los usamos.

*Es importante detectar en que idioma la persona comunica sus representaciones cerebrales para comunicarnos mejor. Ya que las palabras describen nuestros pensamientos y lo que el cerebro está representando en sonidos, imágenes y sensaciones. Estos idiomas los manifestamos en nuestra forma de expresar nuestras ideas* (Ibarra, 2002:21).

## Idioma visual:

El idioma visual consiste en expresarse utilizando muy frecuentemente palabras que tengan relación con lo que se observa, sus características visuales, la vista, los ojos, etc. vease el ejemplo:

*Veo claro tu punto de **vista**, y me parece que tienes **visión** del futuro porque has **observado** todos los detalles con **perspectiva**, a ojo de buen cubero, me parece que eres una persona que **brilla** por si misma, ahora **refleja** tu excelencia en la **nueva imagen** de la organización (Ibarra, 2002:34).*

## Idioma auditivo:

El idioma auditivo, según propone Luz María Ibarra tiene que ver con el uso frecuente de palabras que se relacionan con lo que escuchamos, con el oído, la voz, hablar, escuchar, decir, sonidos, armonía, ritmo, melodía, etc. Por ejemplo:

*Mereces ser **escuchado**, tus **palabras** tienen **ritmo**, por que **convences** a los oyentes, **dime** ahora si quieres continuar tu **discurso** para que nos **describas** de viva **voz** y **oigamos** atentos los **comentarios** de tu viaje (Ibarra, 2002:37).*

## Idioma Táctil:

Tiene que ver con palabras que usamos que tienen relación con el tacto como; sentir, palpar, masajear, estrechar, contacto, temperatura, textura, mojado, seco, girar, vibrar, doblar, energía, fuerza, apretar, etc. y lo expresamos con el siguiente ejemplo:

*Después de una discusión tan **acalorada** y **estresante** me **sentí ligero** al pensar que, si nos **ponemos en los zapatos del otro**, la **sensación** será diferente y podremos así, **limar asperezas** para **sentirnos satisfechos** del trabajo en equipo (Ibarra, 2002:40).*

### Idioma Olfativo:

En este idioma solemos usar palabras referentes a los olores, aromas, nariz, fresco, rancio, etc. por ejemplo cuando decimos: **Este aroma me vuelve loca, el sólo olfatearlo me hace sentir fresca, por que es una fragancia que huele a rosas y jazmines.**

### Idioma Gustativo:

Usamos palabras que tengan relación a sabores, por ejemplo ¡**Qué rico!** Este platillo es un **deleite al paladar**. Festejando **el sabor de la victoria y esta jugosa ganancia**, se nos hizo **agua la boca**. ¡Buen Provecho!

Evita usar los borradores; **pero, aunque, sin embargo, no obstante, a excepción de**. Ya que rompe la continuidad de la frase, borra la oración anterior y la persona se queda con la segunda parte que es un error.

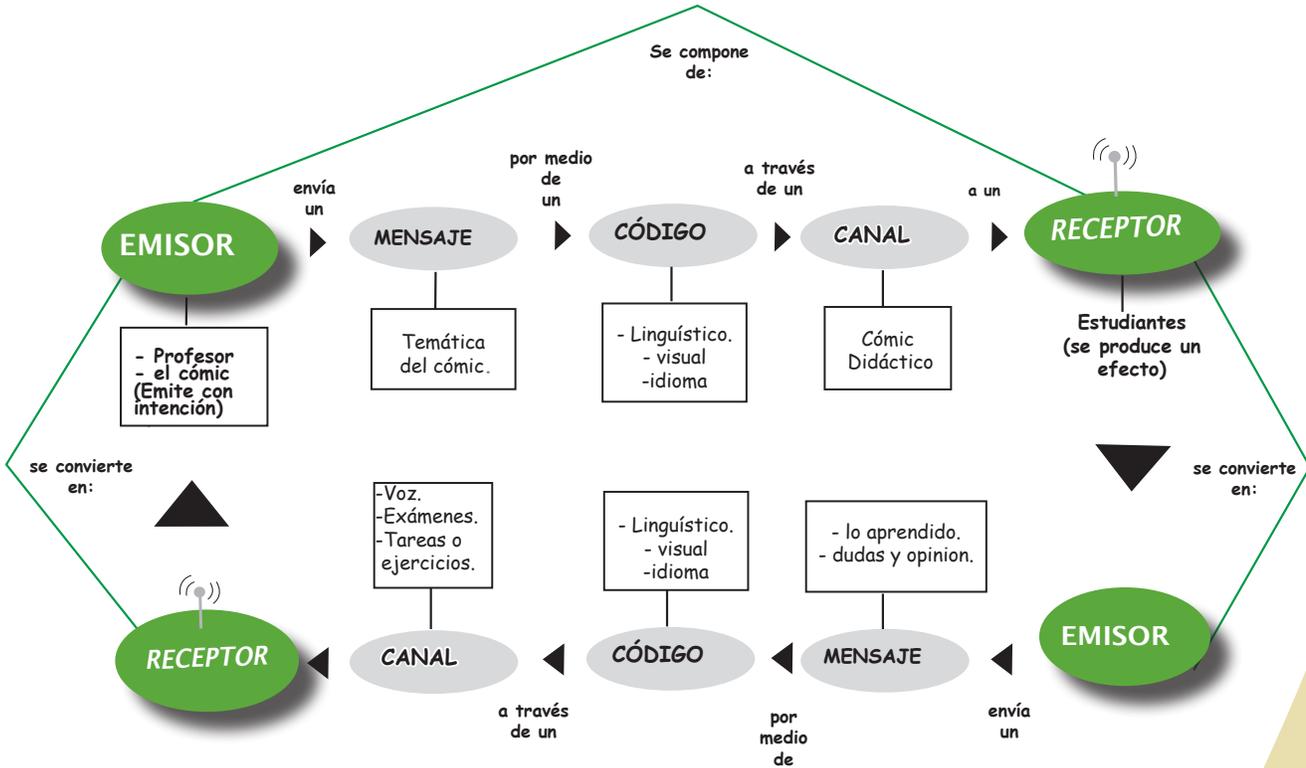
### LOS SISTEMAS MÁS USADOS

*En el 40% de las personas predomina el perfil visual; en el otro 40% predomina el kinestésico y solo en el 15% predomina el auditivo. en el 5% restante dominan los tres sistemas y a estas personas se les llama triunfadores (Nava, 1996;7).*

*Se usa generalmente un sistema mas que los otros para captar el mundo exterior, pero todos los demás se usan también.*

# 1.8 Comunicación y Didáctica.

## COMUNICACIÓN



La comunicación se define como trato o correspondencia entre dos o mas personas, o bien como la función primaria del lenguaje, por medio del cual la persona emite estímulos, pueden ser verbales o visuales para modificar la conducta de otras.

La comunicación es un proceso que permite intercambiar ideas subjetivas como sentimientos, creencias, generalmente por medio del lenguaje aunque también por medio de representaciones visuales, imitaciones o sugerencias.

Puesto que en la actualidad no solo se comunica a través del lenguaje verbal sino también de gestos, tonos e intensidad de la voz, sonidos, señas, icónos, todo es utilizado notablemente en los medios de comunicación masiva para intentar influir, manipular o persuadir al público espectador utilizando imagenes con textos verbales y mensajes cargados con una intencionalidad persuasiva específica.

La comunicación es un proceso en el que se necesita que un **emisor** emita un **mensaje** que éste sea captado por un **receptor**, debe de existir una **retroalimentación** entre receptor y emisor e intercambiar roles; el emisor se vuelve receptor y viceversa, para que sea una verdadera comunicación.

La palabra didáctica viene de la raíz griega didaktiké y significa “enseñar”, la didáctica es una disciplina de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico “la técnica de la enseñanza” la didáctica plantea distintas técnicas que pueden ser de gran ayuda en la enseñanza y el aprendizaje.

Como podemos ver, la didáctica es la ciencia que estudia teorías práctico-normativo-decisionales sobre la enseñanza (Carrasco, 2004:19).

Es decir, estudia el conjunto de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que el docente debe conocer y aplicar para orientar al alumno y lograr el aprendizaje.

*El Objeto de la didáctica es la enseñanza sistemática, cuyo contenido es la cultura organizada y cuyo fin es la educación del alumno* (Carrasco, 2004:20).

La didáctica se basa en otras disciplinas para poder presentar las técnicas más recomendables de enseñanza, por ejemplo la psicología, la pedagogía, la metodología o teoría de la ciencia y conocimientos sobre organización escolar.

### 1.8.1 Comunicación Didáctica

*La comunicación didáctica es una forma particular del proceso de comunicación, que se realiza entre el profesor y el alumno* (Escudero, 2002:30).

Miguel Fonseca la define como *la parte medular del proceso de enseñanza-aprendizaje, un fenómeno cultural cuya realización persigue el logro de un objetivo didáctico determinado* (Escudero, 2002:30).

Jaime Goded menciona que una comunicación didáctica cualquiera se caracteriza por la necesidad, la conciencia, la voluntad y la intención explícitas de alcanzar un determinado objetivo didáctico (Escudero, 2002:30).

En síntesis, la comunicación didáctica es una forma del proceso de comunicación, ya que se realiza entre el maestro y el alumno, se puede efectuar cara a cara, por medio de un texto, medios audiovisuales u otros auxiliares técnicos. Cuando esta se realiza el alumno es capaz de llevar a cabo en condiciones y situaciones determinadas, una actuación o actitud

que antes de esa comunicación didáctica no podía hacer. Esto sucede cuando ésta fue realmente efectiva.

En el proceso de enseñanza aprendizaje, la comunicación es dinámica, se muestra como la base fundamental de la educación, pues se busca la transmisión de conocimientos; al buscar la manera de perfeccionar los sistemas de comunicación en la enseñanza, aumentar la calidad de ésta.

La comunicación permite que sea posible el proceso de enseñanza aprendizaje, puesto que en el caso del educador transmite y comparte de alguna manera sus conocimientos y experiencias sobre algún tema. *Además la capacidad de utilizar símbolos en un proceso de comunicación es por tanto la base del aprendizaje del hombre* (Cohen, 1997:107).

Para establecer una comunicación didáctica se deben cumplir las siguientes etapas mínimas;

- a) **Establecer las características de los alumnos y del grupo** a quienes se destinará el curso, *partiendo del análisis de los participantes y de las condiciones en que se efectuará la comunicación didáctica.*
- b) *Se deben analizar, estructurar, adaptar, determinar y exponer los objetivos generales, los particulares, los principales y subordinados, los inmediatos y mediatos, los previos y los que deben alcanzarse de forma gradual.*
- c) **Determinar las estrategias y las tácticas didácticas** a seguir en el proceso enseñanza aprendizaje.
- d) **Seleccionar y comprobar los medios didácticos** mas apropiados y oportunos para efectuar la comunicación didáctica.
- e) *Experimentar el curso.*
- f) **Calificar, medir, el aprendizaje alcanzado**, es decir, en que medida se han logrado efectivamente los objetivos propuestos .
- g) **Revisar, evaluar y reformular el curso**, con base en los resultados obtenidos en la experimentación del mismo.
- h) **Aplicar sistemáticamente y operativamente el curso** (Escudero, 2002:31).

## 1.8.2 La imagen didáctica

La imagen es una representación, reproducción, copia o modelo de la realidad. El lenguaje de la imagen no es verbal, tampoco sustituye a la palabra pero la imagen y la palabra juntos se complementan mutuamente. Su presencia en la vida cotidiana responde a necesidades impuestas por la realidad y a una enorme influencia sociocultural.

*La imagen como vehículo de comunicación ha cobrado especial interés por las siguientes razones:*

- *La imagen muestra.*
- *La imagen implica participación afectiva.*
- *La imagen simboliza.*
- *La imagen facilita la explicación de lo real.*
- *La imagen proporciona elementos estéticos.* (Adame, 1991:15)

La imagen funciona como una herramienta muy útil en la enseñanza y el aprendizaje, pero también si no se usa adecuadamente, debido a su polisemia, puede causar confusión, desviación de los objetivos o bien frenar el aprendizaje.

Según Joan Costa *la imagen didáctica consiste en el empleo de los procedimientos de la imagen, del dibujo, del croquis o del esquema para ayudar a los hombres a pensar a partir de informaciones pertinentes* (Costa, 1991:18).

La palabra tanto como la imagen permiten que haya comunicación y por lo tanto una enseñanza, siempre y cuando se encuentre dentro de el marco de referencias del sujeto, debe tener alguna relación lo que se represente en las imágenes con lo que ya conoce.

La idea de la imagen mental, la idea de la esquematización abstracta en suma, forman una combinación de elementos en una representación de la realidad, siguen siendo ideas que se mantienen en la base de buena parte de nuestra noción intuitiva, además sirve para estructurar en nustramente los conocimientos.

Existe una didáctica en todos los niveles de edad, en la pirámide social, es posible extraer elementos de la cultura para utilizarlo. Se confiere a la didáctica un sentido pleno de proponer a un público extenso conceptos, nociones o valores que formen parte de su ser y elementos de su cultura.

Lo que pretende explicar es la búsqueda de conexiones en los razonamientos a través de imágenes, primero es necesario establecer el **público objetivo** para poder elegir el tema, ya que el aprendizaje de algunos temas es un proceso muy imperceptible que deben ser aprendidos de forma definitiva en un proceso didáctico, por medio de un programa de tv, una película científica, una revista especializada, etc.

Joan costa propone tres criterios para los públicos objetivo, los cuales son:

- **La capacidad de atención disponible** (en una clase se refiere a la disposición del alumno por aprender).
- **La duración de la transferencia del mensaje** (el tiempo designado para la materia).
- **El nivel cultural de la base** (el nivel de conocimientos en general del grupo).

Estos se rigen en el tipo de publico objetivo, de aquí partimos a subdividir en subgrupos, cada subgrupo posee rasgos característicos los cuales van a determinar el tipo de mensaje mas adecuado para cada uno de ellos. Las situaciones de comunicación, los tiempos en que debe durar el mensaje, el grado de iconicidad y el nivel de partida del individuo son las nociones esenciales para la clasificación a las cuales el grafista debe de recurrir.

### **Jerarquización mediante esquemas.**

*La esquematización de la realidad debe referirse a la visión que la mente tiene de la realidad... pretende ser mas o menos realista en tanto que el modelo inteligible que concuerde con determinada realidad (Costa 1992:18).* Pero la mas importante es la proyección que un dibujo, un esquema puede tener ante nuestra mirada, ya que existen varios niveles de realidad que nos llegan a través de los mensajes construidos a partir de elementos que proceden del nivel inferior de análisis, cada nivel es un mensaje independiente y autónomo que posee signos y propiedades propios.

La tarea del grafista consiste entonces en aislar estos niveles después de analizar los previamente para elegir un buen ejemplo, lo mas ilustrativo de lo general para hacer que se entienda el mecanismo.

### 1.8.3 Tarea Didáctica del Diseñador

El diseñador tiene como misión tratar de traducir el mensaje que el grupo recibe del autor de tal manera que el mensaje global quede dentro del nivel de inteligibilidad y esfuerzo del público del que hablamos. El mensaje gráfico participa de la voluntad de una técnica para crear convicción e interés en el espectador sobre todo si son mensajes largos y complejos.

La finalidad de todo esto es que el sujeto aprenda y no vea al objeto como algo superior a él, es necesaria la creación en el individuo de un “saber hacer” si el tema que se trate sea sobre aparatos o instrumentos.

La imagen gráfica es convincente ya que posee la capacidad de demostración y las artes gráficas contribuyen con el aprendizaje. *Una imagen, no cautiva al ojo en la guía ilimitada como guía e imposición permanente de la lectura, sino en la que por el contrario, el ojo circula libremente por la página, va a donde quiere...* (Costa, 1992:72).

Se requiere del diseñador según Costa: *una clara conceptualización, un conocimiento muy preciso de los mecanismos psicológicos de la percepción y en síntesis, de los recursos básicos de la comunicación visual* (Costa, 1992:43).

### 1.8.4 Elementos de la comunicación visual

Todos los signos son invención del hombre, los sistemas de símbolos que se denominan lenguaje en otro tiempo eran parte de la percepción de un objeto dentro de una mentalidad que estaba basada en la imagen.

Es natural la comprensión de mensajes por medio de la vista, ya que fácilmente nos es posible conectar la estructura verbal con la visual.

La comunicación visual se produce por medio de mensajes visuales, los cuales forman parte de todos los mensajes que actúan sobre nuestros sentidos, sonoros, térmicos, dinámicos, etc.

El mensaje visual se puede dividir en dos partes: soporte y mensaje. *El soporte visual es el conjunto de elementos que hacen visible el mensaje* (Munari 1990:84) éstos se utilizan con coherencia respecto a la información contenida en el mensaje.

El lenguaje visual carece de leyes, pero existen elementos de diseño que están muy relacionados entre si, *estos elementos por separados parecen abstractos, pero reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño, son cuatro grupos de elementos: conceptuales, visuales, de relación y prácticos* (Wong, 1991:11).

**Elementos conceptuales:** *no son visibles, no existen de hecho, sino que parecen estar presentes* (Wong, 1991:11), porque forman parte del concepto y son; punto, línea, plano y volumen.

**Elementos visuales:** *cuando los elementos conceptuales se hacen visibles, tienen forma, medida, color y textura... Los elementos visuales que forman la partemas importante del diseño por que son lo que realmente vemos* (Wong, 1991:11).

**Elementos de relación:** *este grupo de elementos gobierna la ubicación y la interrelación de las formas en un diseño. Algunos pueden ser percibidos, como la dirección, la posición y otros pueden ser sentidos como el espacio y la gravedad.*

**Elementos prácticos:** *subyacen el contenido y el alcance de un diseño, son representación, significado y función* (Wong, 1991:12).

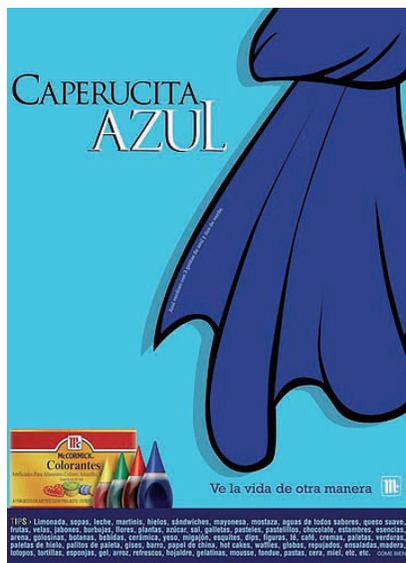
Ahora hablaremos específicamente de los elementos de la comunicación visual que se utilizan en el diseño de historietas.

## El color

El color nos permite dar apariencia de volumen, ligereza, textura, etc. El color comunica dando la idea de temperatura, tiempo, espacio, limpieza o suciedad, luz u oscuridad, alegría o tristeza, juventud o vejez; dependiendo de la idea o sentimiento que se desea expresar es el color que se utilizará.

El uso está justificado solo en tanto contribuya a la realización de tres importantes objetivos de la comunicación gráfica:

- a) **Atraer y lograr la atención.**
- b) **Ser legible y comprensible.**
- c) **Causar una impresión.**



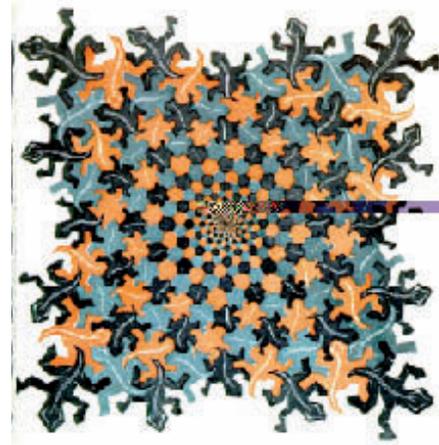
## Textura

Existen dos tipos de textura:

a) Textura visual, la podemos percibir únicamente con la vista, ya que no tiene cualidades táctiles y nos crea sensaciones.

b) Textura táctil, la percibimos con la vista y el tacto y nos proporcionará otro tipo de sensaciones.

La textura sirve como experiencia sensitiva y enriquecedora, después de recibir tal experiencia vemos las superficies de de las cosas de manera más intensa, También se subdividen en dos categorías, texturas geométricas y texturas orgánicas, las texturas están formadas por elementos iguales o parecidos que se distribuyen a distancias iguales en una superficie bidimensional y de poco relieve. El ser humano percibe a estas como una superficie, las texturas por lo regular son uniformes.



Textura

## Dimensión

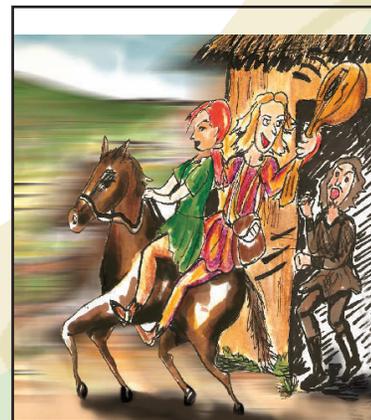
La dimensión depende de la ilusión, la dimensión la podemos ver y sentir ya que existe en el mundo de los sentidos. Es la representación volumétrica en la vida real. La dimensión se puede expresar de forma bidimensional por medio de la perspectiva en dibujos, pinturas, fotografías y películas y se intensifica por medio del claro oscuro o bien, como ya hablamos del tono y sus diversas gradaciones.



Dimensión

## Dirección y Movimiento

De modo visual lo reconocemos muy explícitamente, solo existe en filmes, en televisión, pero existen formas de hacer creer al ojo que algo estatico que se representa en dibujo tiene movimiento, y esto puede ser por medio de líneas trazadas en cierta dirección.



Movimiento

# Capítulo II

La Educación Superior

## 2.1 La Educación Superior

Tradicionalmente la educación superior se imparte en las universidades, actualmente existen otros centros educacionales como institutos, escuelas profesionales, escuelas técnicas, escuelas normales para profesores o institutos politécnicos, etc. En estas instituciones son esenciales las actividades de investigación en los distintos niveles del saber, las actividades de extensión; que propician la participación de la población.

En la educación superior así como en la educación básica y media superior, el objetivo es formar profesionistas y cubrir con una importante necesidad social que *es la de calificar la fuerza de trabajo que el país necesita...se requiere que la escuela forme en las habilidades fundamentales y en los procesos de razonamiento superiores, de forma tal que el sujeto se adapte a un mundo de trabajo en continuo movimiento, aprenda rápidamente, y en gran parte por cuenta propia* (Las competencias docentes del S. XXI, 2008:6). Principalmente se busca que los egresados respondan mejor a las necesidades del mercado laboral y la sociedad.

Actualmente también se exige del profesionista no solo sus conocimientos técnicos, sino también actitudes y valores positivos, que sean personas creativas, emprendedoras, capaces de relacionarse con otros profesionales para la resolución de problemas técnicos, sin olvidar el impacto social y ecológico.

## 2.2 Plan de Estudios o currículo

*El programa de estudios describe las habilidades, el desempeño, el conocimiento y las actitudes que deben aprenderse en la escuela. Enuncia el aprendizaje deseado, y describe los métodos y materiales con los que se ayudará los alumnos a lograr dicho aprendizaje* (Airasian, 2002:44).

Dentro de los planes de estudios de las carreras en la UVAQ, existen materias que se imparten en todas las carreras por igual, estas son materias propuestas por el departamento de formación, éstas materias fueron designadas para que contribuyan al desarrollo integral de cada alumno para que éste sea formado en los valores éticos y morales del humanismo de Don Vasco de Quiroga. Así como también se implementan asignaturas teóricas propias de cada carrera que proporcionan herramientas y conceptos útiles a la misma, de tal manera que los estudiantes desarrollen

a la par las habilidades que requieren para formarse como profesionales en su área y los valores éticos y actitudes positivas que les serán de mucha ayuda en su diario vivir.

En el plan de estudios de la carrera de diseño gráfico, vigente hasta Agosto del 2008, encontramos las materias teóricas siguientes, tomando en cuenta las asignaturas departamentalizadas.

## I Semestre

Historia del diseño de la imagen I  
Teoría del diseño  
Introducción a la vida universitaria  
Comunicación Escrita (D)

## II Semestre

Historia del diseño de la imagen II  
Teoría del Diseño II  
Filosofía del Hombre (D)

## III Semestre

Teoría de la comunicación (D)  
Historia del diseño de la imagen III  
Filosofía social (D)

## IV Semestre

Semiótica  
Historia del diseño de la imagen IV  
Filosofía de la comunicación (D)

## V Semestre

Retorica Visual  
Filosofía del arte y del diseño (D)

## VI Semestre

Retorica visual  
Relaciones Públicas

## VII Semestre

Diseño Gráfico Mexicano  
Ética Profesional (D)

## VIII Semestre

Diseño grafico mexicano II  
Diseño gráfico para el entorno

D = Departamentalizada

## 2.3 Objetivo de las materias teóricas en la carrera de Diseño gráfico

De acuerdo al diseño curricular de la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga, las materias teóricas que la componen, están puestas con dos objetivos principales, el primero; *Formar personas integralmente inspiradas en el humanismo de Don Vasco de Quiroga, para que sean agentes de cambio en beneficio de la sociedad* (Manual del alumno universitario, 2001:4).

Estas materias, son las que forman al ser humano como tal, especialmente al profesionalista, que debe tener una mejor calidad humana, y su fin ante todo debe ser servir a la sociedad. La filosofía por ejemplo permite hacer reflexionar al hombre y guiar sus pasos hacia los senderos correctos.

Por otra parte el segundo objetivo de estas materias tanto en diseño gráfico como en otras licenciaturas; es el de proporcionar fundamentos teóricos que sustenten su labor.

La carrera de diseño gráfico, es una carrera multidisciplinaria, es decir, que para que el diseñador debe conocer varias disciplinas o indagar en ellas que le proporcionarán herramientas para poder realizar su trabajo objetivamente.

## 2.4 ¿Por qué debe el diseñador gráfico conocer la historia de la imagen?

El diseñador como puente de comunicación visual entre un emisor y un receptor, debe saber que es la imagen, como se originó y cómo se ha ido transformando a través del tiempo, para esto es necesario conocer la evolución del diseño, de que manera empezó a gestarse desde los primeros trazos hechos por el hombre hasta lo que ahora es, tratar de identificar y documentar las innovaciones en el aspecto semántico y sintáctico de las comunicaciones en cada periodo de la historia, que significado se le dió a la imagen en cada etapa, el contexto histórico en el que surge, los eventos y la sociedad de otras épocas que marcaron el arte con sello propio, que proporciona también bases, fundamentos, enriquecimiento para crear cosas nuevas en el trabajo futuro del diseñador.

**Objetivo general de la materia:** Historia del diseño de la imagen II de 2° semestre.

*El alumno identificará los fundamentos del arte desde la estética y la comunicación con sentido crítico, además deberá utilizar y analizar el arte como un producto comunicacional desde su estilo, lectura iconográfica, contexto histórico, ideología y discursos que se presentan de manera objetiva*

(Planeación didáctica de Historia del diseño de la Imagen II, 2007)

### Vinculos con los objetivos

*Revisar la relación que históricamente el hombre ha establecido con la imagen (la representación mágica, la didáctica, la imagen y los grandes relatos, etc.) debiendo conocer las diversas naturalezas de la imagen desde un enfoque fenomenológico (material virtual; interior-exterior), comprendiendo los sistemas de representación como reveladores de paradigmas culturales, para reconocer el cambio cualitativo que significa el paso de la imagen "tradicional" a la imagen "técnica", además de analizar críticamente los modos de comprensión y usos de la imagen técnica en la cultura occidental contemporánea*

(Planeación didáctica de Historia del diseño de la Imagen II, 2007)

## 2.5 La Cultura de la imagen

### “Una imagen vale mas que mil palabras”

Gracias a las nuevas tecnologías de la información y a la globalización, especialmente en las comunicaciones, en las ultimas décadas se ha venido desarrollando lo que llaman los expertos **la cultura de la imagen**, todos los medios de comunicación se encuentran inundados por imagenes, en los cuales se utiliza mas la imagen que las palabras.

El medio por exelencia es la televisión ya que ningun otro medio ocupa tantas horas de la vida cotidiana de los ciudadanos, la televisión ejerce un poder enorme de fascinación y penetración.

La imagen es polisemica ya que puede tener muchos significados en nuestra mente, conlleva una síntesis y registro emocional por parte del espectador. Los soportes tecnológicos relatan mas por imagenes, iconos, símbolos, también por medio de la música y sonidos, los cuales trabajan en la parte emocional del sujeto; lo visual cuenta historias y contenidos por medio de la imagen mas que con las palabras; creando ambas un registro emocional. Esto en sí mismo no representa ningún problema es en cierta forma agradable y bien empleado puede ser de mucho provecho para la enseñanza, el problema radica en el contenido de los mensajes televisivos, en el mundo de ideas que por este medio se expresan, en la mayoría de los casos son nocivos paralemente, la salud y la forma de pensar o de ser de los millones de personas que ven estos mensajes diariamente, ya que tienen contenidos de tipo erótico, violencia, egoismo, vanidad y otros valores antagónicos que propician la degradación del ser humano.

Los medios de comunicación a la sociedad le proponen a la sociedad nuevos consumos, promueven el deseo de tener, la facilidad de sentir y vivenciar practicamente todo lo que nos rodea.

La publicidad seduce a la persona para inducirla a actuar de cierta manera, ya que por medio de la música, el sonido y la imagen se producen emociones lo cual hace que la persona se identifique y tenga el deseo de consumir lo que se le anuncia.

Por lo tanto la educación se ve afectada propiamente, respecto a los datos estadísticos que dicen que los niños de primaria pasan **1450 horas anuales frente al televisor y 950 horas anuales en el aula.** (www.consudec.org/egb2004/ponencias/monestes.pdf)

Los niños y los jóvenes son personas en formación que están expuestos a esta cultura del espectáculo y del discurso audiovisual. Muchos contenidos televisivos adelantan realidades que el niño no necesita aun conocer, los adolescentes encuentran miles de modelos con los cuales pueden identificarse que son atractivos pero no positivos pues puede que adquieran costumbres y actitudes poco favorables.

Mientras el discurso audiovisual tiene un anclaje y un registro emocional en los niños y jóvenes, el discurso del profesor utiliza la palabra y su registro es cognitivo racional y analítico, por lo que la educación pierde terreno ante la televisión y en ciertos casos el internet. ya que éste último les llama mucho la atención a los alumnos y los mantiene fascinados. Ciertamente es que el internet es una ventana al mundo, pero muestra ambas caras de la moneda, desde lo más bello y educativo hasta las más grandes aberraciones del ser humano.



"La lectura le cansa (...) Intuye. Prefiere el significado resumido y fulminante de la imagen sintética.

Esta le fascina y lo seduce. Renuncia al vínculo lógico, a la secuencia razonada, a la reflexión que necesariamente implica el regreso a si mismo(...)

Cede ante el impulso inmediato, calido, emotivamente envolvente".

Giovanni Sartori

# Capítulo III

La Universidad Vasco de Quiroga.

## 3.1 Historia y Misión de la UVAQ

Surge el Patronato para la Educación en Michoacán A.C. teniendo al frente al Sr. Salvador Abarca Contreras, proponiendo una nueva oferta educativa con el deseo de continuar la obra de Don Vasco de Quiroga, entonces surge en enero de 1979 el Instituto de Estudios Superiores Vasco de Quiroga A.C. El 3 de septiembre inicia la licenciatura en contaduría pública y la lic. en Administración de empresas. Posterior y gradualmente se comenzaron a abrir las diferentes carreras y nuevos planteles hasta ser lo que es hoy la UVAQ.

*FORMAR PERSONAS INTEGRALMENTE INSPIRADOS EN EL HUMANISMO CATÓLICO DE DON VASCO DE QUIROGA, PARA QUE SEAN AGENTES DE CAMBIO EN BENEFICIO DE LA SOCIEDAD* (Manual del Alumno, 2001:5).

La UVAQ con esto contribuye en la construcción de una sociedad *que respete a la dignidad persona, satisfaga sus necesidades materiales y promueva sus aspiraciones más profundas* (Manual del Alumno, 2001:5).

Se inspira en la vida y obra de Don Vasco de Quiroga quien respondió con su actitudes de manera creativa los retos de su tiempo.

### 3.1.1 Objetivos Institucionales

#### **1. Contribuir a la tutela y desarrollo de la dignidad humana**

El ser humano está considerado , al ser hecho a imagen y semejanza de Dios, dotado de una dignidad especial que lo hace diferente a todos los seres vivos. Que tiene la capacidad de transformar y orientar su vida, por estar dotado de conciencia y libertad, es capaz de autorealizarse, su dignidad humana lleva al hombre a descubrir su vocación la cual llama a la superación, y a trascender.

#### **2. Lograr la formación integral del joven a imagen de cristo.**

Formación integral es el desarrollo pleno y armónico del ser humano que se sustenta en el conocimiento, en todos los valores, de manera que desarrolle sus potencialidades.

### 3. Procurar la vivencia armónica entre fe y cultura.

La Universidad Vasco de Quiroga busca una adecuada integración entre fe y cultura, verdad revelada y verdad natural, propicia un desarrollo del individuo ciencia, y técnica, que estén al servicio del ser humano.

### 4. Formación de Lideres

Formar profesionistas con capacidad de liderazgo, creativos e innovadores, que sepan plantear soluciones ante la problemática social, lograr cambios que conduzcan al desarrollo y la justicia.

### 5. Promover en alumnos y docentes el compromiso social

Sensibilizar tanto alumnos como a maestros acerca de los problemas sociales, económicos y políticos de nuestro país para crear responsabilidad y bien común.

## 3.1.2 Los Valores

La UVAQ esta sustentada en los valores, los cuales son las cualidades que presentan los seres y los desarrollan en función de su esencia, son los que se traducen en en la conducta, se entienden como prioridades que influyen o actuan en el presente. Cada persona tiene una jerarquía de valores diferente que rige su conducta, una forma de entender el mundo y determina las actitudes personales, cuando un valor se hace habito se convierte en virtud.

Los valores que la UVAQ asume como institucionales son:

- El Amor
- El Bien
- La Verdad
- La Libertad
- La Dignidad Humana
- La solidaridad
- La Congruencia

## 3.2 Modelo Educativo UVAQ

La UVAQ ha construido una propuesta propia basándose en la parte más sustancial de cuatro paradigmas pedagógicos. La base de esta propuesta se asienta en el humanismo aludido y en el constructivismo, pues respetan el concepto de el ser humano integral; estos paradigmas son los siguientes:

### Paradigma Humanista

Se centra en la persona, persigue el desarrollo pleno de todas las facultades del ser humano, valores, formación de actitudes y al mismo tiempo aprenden los conocimientos básicos de su formación científica o tecnológica.

### Paradigma Constructivista

Asume que el conocimiento es una construcción mental de la persona, en la cual modifica significados internamente de manera intencional por la interacción con su medio.

### Tecnología Educativa

Se utilizan algunas estrategias para la implementación del proceso enseñanza aprendizaje; estableciendo objetivos operativos y evaluables, planeación clara y flexible e implementación de indicadores para lograr una evaluación en función de los objetivos.

### Paradigma Crítico

Rescata la actitud reflexiva del entorno del individuo, introduce la ideología de la autoreflexión crítica de los procesos del conocimiento, para así transformar la estructura de las relaciones sociales. Sus principios fundamentales son unir la teoría y la práctica, implicar al docente a partir de la autoreflexión y orientando el conocimiento para liberar al hombre.

Los dos pilares teóricos donde se sustentan los aspectos operativos de la Universidad Vasco de Quiroga y estos a su vez corresponden con su filosofía institucional, y son denominados **principios pedagógicos** y **principios psicológicos**.

## 3.2.1 Principios Pedagógicos

En la UVAQ se pretenden dar un tipo de educación del que se desprenden varias características; educación como formación, como desarrollo integral y como transmisión de cultura.

### 1.- Educación como formación

Se forma a la persona teniendo como objetivo su desarrollo completo, pretendiendo que este se logre “desde dentro” en todos sus potenciales, el docente en la UVAQ asume el papel de formador, el que pretende ayudar al alumno a sacar lo mejor de si, el docente también está en constante formación pues siempre tendrá algún aspecto el cual mejorar.

### 2.- Educación como Desarrollo Integral

En el modelo institucional se toma desde el modelo rogeriano lo siguiente:

*La meta del proceso educativo es el aprendizaje máximo de cada alumno en función de su desarrollo integral, como persona humana distinta de todas las demás, como profesional en el área de su especialidad y conocimiento constructivo de una sociedad de hombres de la cual sirve con el ejercicio responsable de su libertad (Lafarga, 1993: 256)*

La UNESCO considera cuatro saberes que son áreas de desarrollo que contribuyen para que el ser humano logre una armonía personal e integral;

#### Aprender a conocer

A través de una cultura amplia con la posibilidad de profundizar en el conocimiento, y aprender a aprender aprovechar las posibilidades que da la educación.

### **Aprender a hacer**

Se busca que el individuo pueda resolver problemáticas que se le presenten de forma individual y en equipo tanto en el campo laboral como en el social.

### **Aprender a vivir**

Desarrollando la tolerancia, comprensión del otro, para realizar proyectos comunes, aprender a tratar conflictos, respetando el pluralismo y la paz.

### **Aprender a ser**

Que el individuo pueda ser capaz de ser autónomo, responsable para que se desarrolle plenamente.

## **3.- Educación como Transmisión de cultura**

Dice Piaget ; *educar es adaptar al niño al medio social adulto, es decir, transformar la constitución psicobiológica del individuo en función del conjunto de aquellas realidades colectivas a las que la conciencia común atribuye un cierto valor* (Palacios, 2002:71).

Tomando esto en cuenta, la Universidad Vasco de Quiroga trata de llevar este aspecto en su quehacer educativo diario.

### 3.2.2 Papel del Alumno

Para la educación el alumno es el sujeto principal; desde el enfoque humanista se concibe al alumno como un individuo único y diferente, su singularidad se debe respetar y potenciar, el alumno tiene iniciativa con necesidad de crecer y autodeterminarse, para desarrollar actividades y resolver problemas de forma creativa, es un ser que además de participar en clase, tiene afectos, intereses, determinados valores, se considera al alumno como una persona total.

En el enfoque Cognitivo, se ve al alumno como procesador activo de información capaz de aprender y solucionar problemas, esta capacidad se debe tomar en cuenta y desarrollarla a través de nuevos aprendizajes y habilidades estratégicas.

Desde el punto de vista constructivista, se considera al alumno constructor de su propio conocimiento, y reconstructor de los conocimientos que ya tiene.

Dentro del enfoque sociocultural, se complementa al enfoque constructivista de Jean Piaget, en el que se establece que el alumno es un ser social, que es un producto y un protagonista que se involucra en la sociedad a lo largo de su vida; el alumno reconstruye su saber en forma simultánea con los procesos de construcción personal y procesos en colaboración con otros que intervienen en el proceso.

#### El alumno para la UVAQ, en síntesis...

*... es ante todo, una persona con capacidad de autodeterminarse, crecer y solucionar problemas; es capaz de aprender a aprender, ya que su proceso formativo no termina durante las etapas de escolarización. Además es alguien que posee un desarrollo cognitivo tal que le permite construir su propio conocimiento, (no solo memorizar o repetir los conocimientos que otros han construido) lo cual logra mediante la interacción con los demás; puesto que, al ser social, se constituye en protagonista de múltiples interacciones sociales que experimenta a lo largo de su vida*

(Modelo Educativo UVAQ, 2006: 185)

### 3.2.3 Papel del Docente

El docente se considera como el nexo en el proceso de aprendizaje del alumno, la organización institucional y sus modificaciones, cumple con un papel que determina las actitudes de sus alumnos referentes al estudio en forma positiva o negativa, tiene la función de despertar la curiosidad, crear las condiciones apropiadas para que la enseñanza tenga éxito, fomentar que el alumno sea autónomo.

Puesto que el docente participa en la formación del carácter de sus alumnos, debe poseer rasgos específicos para que los resultados sean exitosos:

#### **a) El proceso de enseñanza - aprendizaje de los alumnos.**

Para que se lleve a cabo el proceso de enseñanza aprendizaje primero se debe conocer el modelo educativo, el plan de estudios y principalmente el programa de contenidos de la asignatura correspondiente, además de saber el perfil de sus alumnos, sus intereses, motivaciones y necesidades.

Así el docente será capaz de *planificar las experiencias, métodos, y materiales que le permitan crear un ambiente adecuado para generar aprendizajes significativos y establecer criterios para evaluar los procesos de enseñanza*

(Modelo Educativo UVAQ, 2006: 185).

#### **b) La organización y administración escolar.**

El docente debe conocer la misión y visión escolar y sistematizarlos para que se pueda vivenciar en la vida práctica como parte del proyecto escolar, así como también fortalecer el trabajo de academia para poder compartir las responsabilidades con otros docentes que intervienen en la formación académica.

#### **c) Vinculación escuela - comunidad**

Su función aquí es la de unir el conocimiento aprendido con la comunidad y la vida real.

**En la UVAQ la misión del docente es la de ser:**

**Facilitador:**

El docente en este aspecto es el que moviliza la comunicación, induce al alumno a que participe y encamina al grupo para la que se logren los objetivos. El facilitador prepara el terreno para que se de el encuentro significativo entre el conocimiento y el alumno. Orienta al alumno hacia el autodescubrimiento y la autorrealización, debe saber escuchar, comprender, tomar actitudes de valoración y aceptación.

**Mediador.**

El docente debe ser un intermediario entre el conocimiento y el alumno, seleccionando, organizando planificando y dosificando el conocimiento. Debe fomentar el respeto, relacionar los conocimientos con el pasado y el futuro, incitar al alumno a que plantié nuevas preguntas. Su intervención debe estar acompañada de significado y vínculo con la realidad para que el alumno pueda aplicar el conocimiento en su ambiente inmediato, la mediación debe ser novedosa, planificada, y tomar en cuenta las diferencias psicológicas de sus alumnos.

**Formador:**

Es el guía del estudiante. Su responsabilidad es dar testimonio y saber motivar, acercarse a sus estudiantes, debe enseñar el qué, el cómo y el porqué. También debe buscar su autoformación y autorrealización continuamente.

### 3.2.4 Contenidos

Respecto a los contenidos, Se refiere los temas que componen las materias de los planes de estudio, estos indican y precisan los aspectos que deben desarrollar los alumnos en su educación durante el curso, son el medio para desarrollar sus capacidades, para que esto se lleve acabo es necesaria la mediación del profesor.

Para la UVAQ *el termino contenidos designa el conjunto de saberes o formas culturales cuya asimilación y apropiación por los alumnos, se considera esencial para su desarrollo y socialización.* (Modelo Educativo, 2006:192)

En los contenidos van implícitos según el modelo constructivista , conceptos, procedimientos básicos, actitudes, valores y normas inmersos en el conocimiento de cada area así como las inmersas en las relaciones sociales.

### **Estrategias Didácticas**

Las estrategias son una parte muy importante en el proceso de enseñanza aprendizaje, el docente debe conocer las técnicas de enseñanza y aplicarlas , en él recae el diseño, programación, elaboración, y realización de los contenidos, sin embargo es importante mencionar que respecto a las estrategias de aprendizaje la responsabilidad le corresponde al alumno para llevarlas a cabo y esto depende que el logro de los objetivos de la enseñanza sean exitosos.

### **Estrategias de enseñanza**

Son las ayudas que el docente proporciona intencionalmente al alumno para que se obtengan un procesamiento más profundo del conocimiento nuevo y así promover aprendizajes significativos.

El docente debe así mismo promover el trabajo cooperativo entre los alumnos, la participación para enriquecer el saber y lograr los objetivos de la enseñanza.

En el Modelo Educativo UVAQ plantean las estrategias de enseñanza y muestra como principales las siguientes:

Estrategia	Conceptualización	Efectos esperados en el alumno
<b>Objetivos</b>	Establece condiciones, tipo de actividad y forma de evaluación del aprendizaje, generación de expectativas del alumno	Conoce la finalidad y alcance del material y como se maneja, sabe que se espera de él, ayuda a contextualizar el aprendizaje y darle sentido.
<b>- Resumen</b>	Síntesis o abstracción de la información importante del discurso oral o escrito, realza conceptos clave, términos, principios y temática.	Facilita el recuerdo y comprensión de lo relevante del tema.
<b>- Organizador previo</b>	Información introductoria y contextual, elaborado en un nivel de abstracción, generalidad y exclusividad de la información, nexo entre información nueva y previa.	Proporciona accesibilidad y familiaridad con el tema y da una visión global y contextual.
<b>- Ilustraciones</b>	Es la representación visual de conceptos, objetos, situaciones de un tema. por medio de fotografías, dibujos, esquemas, gráficas, dramatizaciones.	Ayuda a facilitar la codificación visual de la información.
<b>- Preguntas intercaladas</b>	Se insertan preguntas en la situación de enseñanza o texto, favorecen a la atención, la práctica, retención, y obtención de información relevante.	Consolida y pone en práctica lo aprendido, resuelve dudas y induce a la auto-evaluación.
<b>-Pistas tipográficas y discursivas</b>	Es la enfatización de un texto y permite organizar elementos relevantes del contenido.	Mantiene la atención y el interés para realizar la codificación selectiva detectando lo principal de la información.
<b>- Analogías</b>	Indica que una cosa o evento (conocido) es semejante a otro (desconocido, abstracto y complejo)	Translada lo aprendido a otros ámbitos a través de la comprensión de información abstracta.
<b>- Mapas conceptuales y redes semánticas</b>	Esquemas gráficos de conocimientos, conceptos, explicaciones.	ayuda a la codificación visual y semántica de conceptos.
<b>- Uso de estructuras textuales.</b>	organizaciones teóricas de un discurso oral o escrito, que influyen en su comprensión y recuerdo.	facilita la comprensión y recuerdo de lo esencial de un texto.

### 3.2.5 Planeación didáctica

Esta actividad es fundamental e indispensable, ya que garantiza que el proceso de enseñanza aprendizaje marche bien y se realiza en varios niveles, ésta actividad debe estar vinculada a la planeación anual, semestral, mensual, etc. Entran en juego también políticas educativas, curriculares, enfoques, corrientes técnico educativas y psicopedagógicas, así como recursos materiales y didácticos. Esto último es la parte en donde se ubica éste trabajo de tesis, ya que es parte de la planeación didáctica, pero no substituye al docente ni su labor, es una herramienta la cual le ayudará a encaminar a sus alumnos hacia los objetivos planteados. En la Universidad Vasco de Quiroga se sugiere que las planeaciones contengan lo siguiente:

<b>Introducción</b>	Contextualizar la asignatura, señalar su importancia dentro del círculo de la carrera, orientación teórica a seguir, relación de la materia y el perfil del egresado.
<b>Objetivos generales y particulares</b>	Los objetivos generales expresan la intención formativa de la asignatura, se logran a final del curso, marcan los criterios de evaluación y acreditación de la asignatura; los particulares se desglosan a un plazo menor, periodos temporales, mes, bimestre, trimestre, etc.
<b>Carga horaria y calendarización</b>	Horas por semana, horas que se impartirá, se hará cronograma anual, semestral o trimestral.
<b>Contenidos</b>	Contenidos conceptuales procedimentales y actitudinales.
<b>Estrategias de enseñanza y aprendizaje</b>	Que estrategias didácticas se emplearán.
<b>Recursos o materiales didácticos</b>	Apoyos materiales para el aprendizaje, tener en cuenta que equipo se tiene (televisión proyector, video, etc. y otros que se pueden emplear o adquirir).
<b>Sistema de Evaluación</b>	Conforme a los objetivos, se presenta la forma de evaluación, continua, final; establecer criterios claros y cumplirlos.

### 3.2.6 Material Didáctico en la UVAQ

El material didáctico utilizado para la enseñanza es tan variado en formas y materiales, según la creatividad del maestro y las posibilidades del alumno y de la institución.

En la UVAQ se cuenta con una biblioteca muy bien organizada y un amplio acervo bibliográfico, videos, revistas periódicos, así como también con equipo de computo para consultar en internet.

Además posee algunos recursos mecánicos como:

- Proyectores de acetatos,
- Proyector de cuerpos opacos,
- Proyector de diapositivas,
- Televisións,
- Videocaseteras,
- Reproductor de DVD
- Laboratorios de computo de PC y Mac.
- Sala audiovisual equipada con cañón de proyección y computadora.

Estos medios electrónicos son un buen material para enriquecer el aprendizaje de los alumnos.

Es necesario también contar con material didáctico que se pueda llevar al salón de clase o a la casa, que sea de fácil acceso para el alumno, que no requiera de un equipo especial, que sea un material divertido y llamativo, acorde a los temas y a la materia, e incluso se sugiere que el alumno en las materias prácticas elabore su propio material y lo exponga en clase, con el propósito de que todos los compañeros lo disfruten y se diviertan haciendo cosas diferentes a lo que estamos acostumbrados a hacer en una universidad a la vez que aprenden y desarrollan nuevas habilidades.

# Capítulo IV

Material Didáctico

## 4.1 El Material Didáctico

Los objetos utilizados para instruir a los alumnos se les denomina materiales didácticos, se utilizan como medios auxiliares para la enseñanza y el aprendizaje.

Se facilita la comprensión intelectual por medio de estos objetos, debe ser interesante, con un valor social y lo más aproximado a la realidad, éste además ayudará al desarrollo de las facultades anímicas del alumno y facilitará la actividad del maestro.

Por medio del material didáctico se le permite al alumno conocer los temas a través de sus sentidos y crearse una imagen mental de los contenidos.

El material didáctico como describe Dorothy H. Cohen

*... son los medios por los cuales ocurre un proceso de aprendizaje, indispensable para un aprendizaje ulterior más formal (Cohen, 1997:106).*

Por medio de estos instrumentos el individuo puede enfocar y aclarar su entendimiento personal de un vasto contenido, esto sucede tanto objetiva como subjetivamente aprendida por medio de sus sentidos como lo hacen los niños, que necesitan ver y tocar para aprender.

Aun en la juventud y en edad adulta, todavía tendemos a aprender a través de los sentidos y guiarnos por ellos aunque no nos percatemos de ello, de alguna manera tenemos algo de niños, los niños también necesitan formas simbolizadas como las usan más frecuentemente los adultos, pero ellos más afines a su estilo de acción, es en este sentido el papel que juegan los bloques de madera, barro, las pinturas y el juego teatral.

Los procesos simbolizadores han existido siempre, tanto en forma verbal como no verbal, desde las épocas más primitivas del hombre se han utilizado materiales fluidos, flexibles, no estructurados, para estructurar facetas del mundo que parecieron más significativas donde el propio significado se hace más claro.

Dorothy C. Cohen clasifica en términos generales los materiales didácticos como Estructurados y No estructurados.

Les llama **estructurados** a todos aquellos que tienen un propósito y un diseño definidos ya que suponen una imitación de la realidad del mundo en que vivimos, por ejemplo podemos definir como estructurados los modelos a escala de objetos como aparatos, automóviles, el cuerpo humano, animales, edificios, el sistema solar, etc.

Los materiales **no estructurados** ayudan a pasar de las representaciones más sencillas de la realidad a las más complejas, estos pueden ser pinturas, crayones, barro, piedras, palos, papel y más materiales que toman la forma que la persona desea darles.

Podemos comprar materiales estructurados según las condiciones económicas, así como también aprovechar los recursos del entorno donde vivimos para crear nuestros propios objetos, ya que las cosas que pueden funcionar como material didáctico son tan diversas y abundantes.

### 4.1.1 Clasificación de Material Didáctico

Según un antiguo criterio se clasificaba a los materiales didácticos mediante su duración como a continuación se presenta :

#### **a) Fungible**

Se subdivide en dos clases:

Material de consumo diario, este consiste en el material que se utiliza comúnmente en las tareas escolares como gises, lápices, bolígrafos, cuadernos

Material de uso específico, este lo comprenden materiales que se limitan a ciertas actividades como plastilina, pegamento, rotuladores, pinturas, telas, soportes de papel, etc.

#### **b) Material Durable**

Son las cosas que no se extinguen después de un uso razonable como libros de texto, libros de consulta, mapas, medios audiovisuales, acuarios, pizarrones, láminas, carteles, etc. Estos también se clasifican según la circunstancia de su uso, quedan discriminados en base a una actividad concreta.

Existe otro criterio de clasificación de material didáctico en el que contemplamos el procedimiento por el cual se obtiene, es decir, si estamos hablando de un material hecho y construido en la escuela o bien si es un material comprado o adquirido, en el primero nos referimos a aquellos materiales que el mismo alumno elabora dentro de la clase, ya que parte de una materia prima. En cuanto al material adquirido son todas aquellas cosas que son necesarias de comprar que tienen un uso directo, medios audiovisuales, libros, etc.

El material didáctico apoya la labor del educador por lo tanto el docente deberá seleccionarlos desde su planeación acorde a los temas que lo requieran y deberá tenerlos con anticipación.

### **Los recursos plásticos.**

Son los materiales que ayudan a la formación de los alumnos por medio de la vista, son elementos previamente acondicionados para la enseñanza además que no requieren de dispositivos mecánicos- ópticos, como por ejemplo las láminas ilustrativas, las caricaturas o historietas, carteles, etc.

### **Características de los recursos plásticos.**

- No interviene ningún dispositivo técnico.
- Son imágenes impresas y diseñadas, no limitan su duración de uso, se pueden exponer el tiempo que sea necesario.
- Son medios visuales, su interés no radica propiamente en si mismos, sino también en la explicación del maestro.
- Esta clase de recursos se aconseja que se siga utilizando en la clase diaria aunque se disponga de los recursos técnicos.
- Su lenguaje es mas universal, por lo que son mas fáciles de comprender que la palabra hablada. Ayudan a reforzar visualmente lo que el profesor explica verbalmente.

## a) Recursos plásticos elaborados

Los recursos plásticos son los que no requieren de ningún soporte mecánico, óptico o técnico. por ejemplo los mapas, globos, materiales tridimensionales, laminas, cuentos, historietas, etc.)

### El Cómic

La **historieta, cómic** (del inglés “comic”) o **tebeo** (de TBO) es una serie de dibujos que los cuales por medio de imágenes y algunos textos breves cuentan un relato.

Como material didáctico nos pueden ser de gran utilidad sintetizando conceptos, enfocando la atención, creando una imagen visual y mental de un tema específico.

Los comics comúnmente están dibujados en papel, ahora con la tecnología, el cómic ha evolucionado y también se les pueden encontrar en forma digital por internet y se les llama **e-comic** o **webcomics**.

## b) Materiales tridimensionales

Son aquellos materiales contruidos de plástico, madera, metal, vidrio u otros materiales. Y pueden representar figuras geométricas, así como aparatos y órganos del cuerpo humano o replicas a escala de algún otro objeto que se requiera estudiar.

- Reducen los objetos grandes o amplían los pequeños hasta un tamaño apropiado para la observación.
- Los modelos proporcionan la vista interior de los objetos que normalmente cubiertos o cerrados, por ejemplo los que representan algún órgano.
- Se suprime las partes no esenciales para observar lo fundamental, se requiere solamente de lo que figure un esquema suficiente para explicar el funcionamiento.

En las reproducciones a escala de algún objeto se emplean el color y la textura y así poder resaltar sus características más importantes. Además que la mayoría de estos materiales son armables, por lo que ayudan a desarrollar las destrezas de los alumnos al mismo tiempo que viven la experiencia y entienden el concepto.

Otra Forma de Material didáctico tridimensional nos la proporcionan las representaciones con títeres, que además que son divertidas y a la mayoría de la gente les gusta, permiten expresar muchas cosas, y en la escuela pueden servir para tratar temas sin perder la atención y dejar un conocimiento mas ameno, ya que permite dejar entrar el buen humor a la clase.

### Los Títeres

Un títere puede ser de muchos tamaños, y se pueden construir con cualquier tipo de material y no son exclusivamente para niños, a cualquier edad se puede disfrutar de ellos, ya sea haciendolos o asistiendo a espectaculos.

*Los títeres en la docencia se convierten en un instrumento muy útil, en una forma de expresión rica y, sobre todo, en un motivo de diversión* (Venezuela, 2004:15).

Estos muñecos son seres animados que son como espejos que reflejan a sus creadores. Los títeres siempre han existido desde la época cavernas (estatuillas), en europa en la edad media se representaban con títeres la vida de los santos y era una forma de evangelizar al pueblo; el uso de éstos ha perdurado hasta nuestros tiempos modernos.



### c) Los Medios Audiovisuales

Son los recursos didácticos que ayudan a estimular la atención del alumno por medio de la vista y el oído o de ambos al mismo tiempo. Son la serie de aparatos, instrumentos y materiales que utilizan de modo combinado la electricidad y la técnica óptica o acústica, y que sirven para la enseñanza.

-Los Medios audiovisuales aluden a la proyección de imágenes como vistas fijas, cine, tv, aparatos de sonido y maquinas auxiliares para la enseñanza. Estos medios pueden ser combinados entre si.

### **Los efectos psicológicos que producen los medios audiovisuales son:**

- Atraen más la atención con mayor grado de intensidad que otros medios, muchas veces no alcanzan a captar.
- El mensaje audiovisual es masivo, general e indiscriminado.

El maestro debe entonces separar el audiovisual según el tema y la parte de éste que va a tratar y explicarlo. Su función en este caso del docente es la de facilitador.

El diseño gráfico aporta con sus disciplinas la elaboración de material didáctico, en el diseño de éste y sirviendo como puente de comunicación entre el alumno y el maestro.

A través de los contenidos del programa de estudios y la utilización de elementos y símbolos gráficos. Las áreas que intervienen en la elaboración de materiales didácticos son multimedia, ilustración, video, fotografía, animación por computadora, entre otras.

Por medio del diseño gráfico y estas disciplinas, podemos crear un material didáctico, llamativo y funcional respecto a los objetivos de aprendizaje y coherente al tema a tratar, estas disciplinas proporcionan infinidad y variedad de recursos, de experiencias y niveles de representación en los que el alumno puede estimular sus sentidos para enriquecer sus experiencias y su conocimiento referente a un tema.

## 4.2 El Humor como recurso didáctico

**“El que más ríe es el que aprende mejor” John Cleese.**

La palabra humor se define en cualquier diccionario como la capacidad de percibir, gozar o expresar lo que es divertido o cómico.

El sentido del humor lo utilizamos cotidianamente en las bromas, tiras cómicas, programas televisivos, conversaciones con otras personas, películas, etc. Según John Burgess lo podemos utilizar también para enseñar, utilizando la risa en la práctica docente y sacar provecho de ésta.

El psicólogo Paul E. McGhee, en sus estudios demostró que los alumnos aprenden mejor cuando se les presenta con humor las lecciones. *Recuerdan más cuando en los exámenes los ejemplos son humorísticos y retienen el material aprendido durante un tiempo más prolongado* (Burgess, 2005:9).

*Según Candace B. Pert, Es mucho más probable que recordemos experiencias emocionales positivas cuando nos sentimos optimistas, mientras que las experiencias emocionales negativas se recuerdan más fácilmente cuando estamos de mal humor.* (Burgess, 2005:9)

El humor ayuda al docente a evidenciar una actitud segura de sí mismo, con sus alumnos y con su tema.

La risa es saludable, William Fry psiquiatra de la universidad de Stanford señala que la risa:

- Mejora la presión sanguínea
- Estimula la circulación y el sistema inmunológico.
- Eleva los niveles de endorfina
- Ejercita los pulmones
- Beneficia al corazón y al sistema respiratorio.
- Las emociones positivas y la risa producen en el cuerpo cambios químicos que lo son benéficos.

Además que el humor y la risa atraen la atención y de ese modo ayudan a retener la información, ayuda a que la tensión mental, física y el estrés desaparezcan, esto funciona en niños, adolescentes y adultos. La risa potencia la creatividad y alienta el desarrollo de habilidades.

# Capítulo V

El Cómic Como Recurso Didáctico en la Enseñanza a Nivel Superior

## 5.1 El Cómic

Las historietas, el comic o tiras cómicas constituyen un medio de comunicación de masas eficaz, para difundir todo tipo de mensajes (opinión, información, propagandísticos, publicitarios y de entretenimiento). Su atractivo reside en su facilidad de penetración por medio de los dibujos y de textos breves, en una sociedad influida por la cultura de la imagen. Por medio de éste se pueden narrar historias, e incluso instruir de una manera sencilla, llamativa y sobre todo divertida. El cómic según Joan Costa, forma parte de lo que llama **caricatura didáctica**, *la que no solo está destinada a divertir al lector, sino que por la vía del grafismo y de sus libertades busca sistemáticamente subrayar, reforzar o hacer evidente una propiedad de la realidad descrita* (Costa, 1992:227).

La historieta gráfica o cómic consiste en la narración de una historia a través de una sucesión de ilustraciones que se completan con un texto escrito. También hay historietas mudas, sin texto.

El cómic es uno de los géneros con más difusión en el país, notablemente los niños, jóvenes e incluso adultos prefieren siempre profusión de imágenes y colores que la saturación de texto, incluso los niños que aún no saben leer disfrutan de la historieta.

La lectura crítica y reflexión pueden ser herramientas de gran valor para el educador, constituye un elemento importante para la alfabetización visual (aprender a leer y analizar imágenes). Además se caracteriza por su bajo costo y su extensa difusión, leer una historieta requiere de gran imaginación, los adolescentes pueden sentirse identificados con los personajes y el lenguaje, incluso se pueden tratar algunos temas que generan cierta angustia o bien apatía, para que los alumnos lo puedan asimilar mejor.

En los cómics se fusionan el lenguaje verbal con el icónico,

- Utilizan representaciones gráficas de sonidos y onomatopeyas.
- Metáforas visualizadas
- La tipografía indica el estado de ánimo, el tono de voz del personaje, proximidad o lejanía.
- Las figuras cinéticas, con estas se representa el movimiento de los personajes.
- El tamaño, trayectoria y forma de los globos, indican que su contenido se expresa o se piensa solamente, o bien el estado de ánimo y tono de voz que usa el personaje.

## Características del Cómic.

a) **La narración es rápida.** Los acontecimientos se suceden con gran rapidez; las descripciones se hacen a través de la imagen.

b) **Se reproduce el lenguaje coloquial con:**

- Titubeos (*¡ca... caramba!*).
- Alargamientos de palabras (*cuidadooo!*).
- Frases interrumpidas (*y, de pronto...*).
- Frases cortas, exclamaciones, interrogaciones... (*¡Tengo hambre!*).
- Expresiones populares (*¡Córcholis! ¡Hola, chato!*).
- Reproducción de sonidos, ruidos, golpes... (*¡Guau! ¡Boom! ¡Buaaa!*).
- Sustitución de las palabras por signos (?, !!, \*).

c) **Se utilizan recursos humorísticos:**

- Nombres humorísticos (*Rompeplatos, Carpanta, Pantuflín*).
- Imágenes (*Es un lince*).
- Comparaciones (*Es fuerte como un león*).
- Situaciones contradictorias (*Toma guapo, aquí tengo una porra de recambio*).
- Ironías (*Con estos chicos irá usted lejos...*).
- Hipérbolos (*De ahí no saldrán hasta que canten los melones*).
- Equivocaciones (*¡Suelta, "Toby", que no es un ladrón...!*).
- Afirmaciones en son de burla (*¡Le felicito, Pórréz! Esto es trabajar con tesón y esfuerzo*). (<http://roble.cnice.mecd.es/~msanto1/lengua/2comic.htm>)

### El Cómic además:

- Ayuda a la comprensión lectora, induce a la lectura.
- Ayuda a identificar oraciones esenciales y la idea principal del texto.
- Sacar conclusiones.
- Predecir resultados.
- Distinguir realidad de fantasía.
- No requieren mucho tiempo de lectura para captar lo más importante.
- Hacen más ligera y amena la lectura.

## 5.1.1 Recursos expresivos del cómic.

### Componentes del Cómic.

#### 1. Componentes icónicos o gráficos.

- Las viñetas y los globos.
- Tipos de planos (general, retrato, close up).
- Puntos de vista (picada, contrapicada).
- Estereotipos de los personajes (aparición, caracterización)
- Símbolos cinéticos. (que indican movimiento)
- El color.
- La luz (hora del día)

#### 2. Componentes literarios.

- El texto.
- Las onomatopeyas.

- El autor de un cómic organiza la historia que quiere contar distribuyéndola en una serie de espacios o recuadros llamados **viñetas**.

Cada historia está contada en un cierto número de páginas, cada página está formada por una serie de viñetas y cada viñeta contiene una ilustración. Los diálogos, las narraciones y demás aumentan el detalle, pero son las imágenes el principal elemento de narratividad.

**La media de viñetas por página es seis.** Se acepta que las viñetas normales ocupen un sexto de la página. Naturalmente, se pueden meter más viñetas por página si son más pequeñas de lo normal, y menos si son más grandes, dependiendo del ritmo que se desé tomar en la historia.

Cómic americano: **De 5 a 6 viñetas por página.**

Cómic europeo: **De 7 a 8 viñetas por página.**

Cómic japonés: **4 viñetas por página.**

**Hacer la viñeta más grande incrementa el efecto emocional.** Igualmente, un plano de la cabeza de un personaje hablando no tiene por qué ser grande, pero si el personaje en cuestión está gritando alguna información vital que cambia el argumento de dirección, debería ser mayor. Una viñeta a toda página implica el mayor impacto posible. Además, el tamaño de la viñeta también indica al lector cuánto tiempo pasa. Normalmente, cuanto más pequeño es, más rápido ocurre. cada viñeta es una imagen única y estática. (www.mailxmail/vida/guion cómic/capitulo4.htm).

El texto escrito suele ir encerrado en lo que conocemos como **globo o bocadillo**, que sirve para integrar en la viñeta el discurso o pensamiento de los personajes y el texto del narrador. La forma de los bocadillos depende de la intencionalidad del contenido.

### Globo o bocadillo



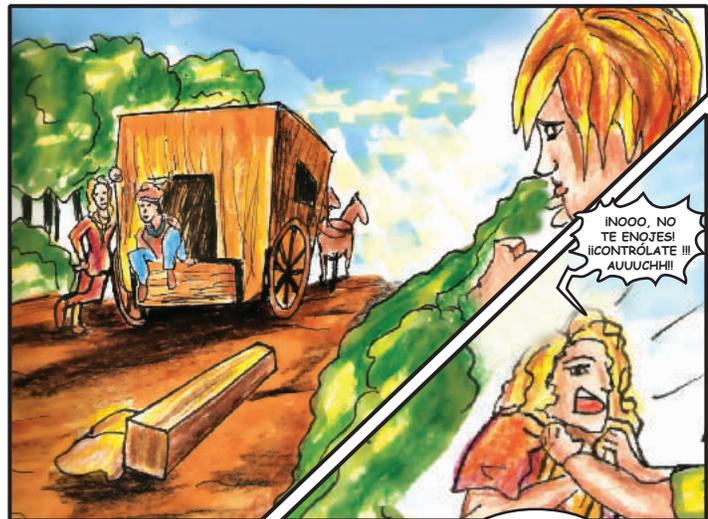
Un personaje está hablando.



Escribe el narrador.



Un personaje piensa.



### Viñetas

## 5.2 Antecedentes del Cómic

Existe una fuerte controversia sobre cual fue la primera historieta, en función de si se usa una definición de historieta más o menos restrictiva.

Algunos mantienen que el origen de la historieta se remonta a la antigüedad. Podríamos decir que las pinturas rupestres, pintadas en las grutas como la de Lascaux en Francia o aquellas que encontramos en Italia, Argelia o China pueden ser consideradas como historietas, ya que relatan historias mediante imágenes. Los frescos y relieves egipcios, griegos, romanos y aztecas también se ajustan a esta definición. De esta manera, los jeroglíficos egipcios y la columna Trajana se contarían entre los antecesores de la historieta.

En la Edad Media Europea, la historieta en soportes como las vidrieras, los tapices y las miniaturas de los manuscritos iluminados que pueden considerarse como los primeros libros de historieta. Las Cantigas de Santa María escritas en gallego realizadas probablemente entre 1260 e 1270 por el taller de Alfonso X “el Sabio”, son consideradas como el manuscrito medieval más próximo a un cómic actual, son la primera historieta con el texto al pie que posee viñetas, tiras y más de una página. A esto se le añade el sentido de lectura occidental y el formato de novela gráfica.

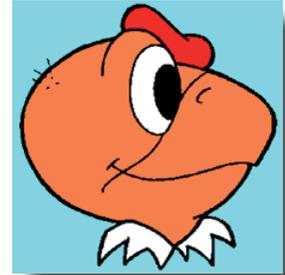
Sin embargo, otros estudios consideran a la historieta como un producto cultural de la modernidad industrial y política occidental que surgió en paralelo a la evolución de la prensa, primer medio de comunicación de masas. De este modo, una historieta sólo lo sería en tanto que reproducida por medios mecánicos y difundida masivamente, relacionando su origen con el de la caricatura y la imprenta.

Rodolphe Töpffer es considerado el fundador de la historieta moderna a partir de su *Histoire de M. Jabot* publicada en 1833, a la que seguirían otros seis álbumes.



Historieta de 1906, que juega con la división de la página en viñetas

En noviembre de 1830 la revista *Le Caricature* inauguró la caricatura política lanzando una campaña contra Luis Felipe “el rey burgués” por medio de imágenes satíricas de nombres de la talla de Daumier o Gustave Doré.



Un grupo de expertos reunidos en *Salón de Lucca* (Italia) determinaron el 16 de febrero de 1896 como fecha del nacimiento del cómic, día de publicación de la tira de prensa *The Yellow Kid and his new Phonograph* de Richard Fenton Outcault en el *New York Journal*. Fue la primera en combinar la organización de en secuencia de imágenes y la integración de las palabra mediante globos o bocadillos. El uso de globos para texto se introdujo en el arte secuencial europeo hasta 1908 con *Les pieds nickelés* de Forton hasta entonces los cómics europeos colocaban los textos al pie de la viñeta.

En 1938 llega el primer “super héroe” Superman y posteriormente, otros como Batman y la Mujer Maravilla.



En la época de los gánsteres y era natural que el lector deseara encontrar el policía astuto y duro así nace Dick Tracy.

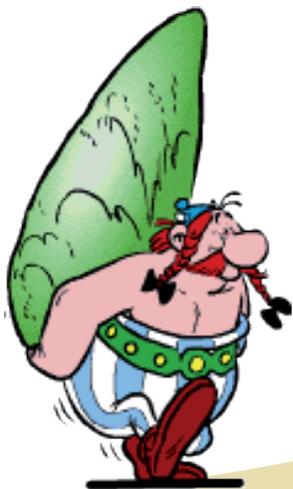
En 1950 llega la serie Peanuts, de Schulz, con personajes mundialmente famosos como Charly Brown y Snoopy.

En los sesenta, Marvel Comics publica Los Cuatro Fantásticos y luego, El Hombre Araña, El Increíble Hulk, Los vengadores y X-Men.

La historieta japonesa empezó a triunfar por todo el mundo a partir de los 80 años.



## 5.2.1 Géneros del Cómic



- Ficción:
  - o Aventuras
    - Misterio y serie negra
    - Romántica
    - Histórica
      - Del Oeste
      - Bélico
  - o Fantástico:
    - Ciencia ficción:
      - Space opera
      - Super héroes
    - Fantasia heroica
    - Terror clásico
    - Terror moderno
  - o Erotismo y pornografía
    - Erótica
    - Historieta SMBD y Ero-gore
    - Manga erótico (hentai)
  - o Sátira y Humor
  - o Animales parlantes
  - o Vanguardia, underground y alternativa
- No ficción:
  - o Biografía
  - o Crónica y reportaje
  - o Ensayo

## 5.2.2 Estilos de Dibujo

Dentro del mundo del cómic existen diferentes y muy diversos estilos de dibujo, ya que el tipo de expresiones en un personaje pueden ser las mismas de un estilo a otro como la tristeza o la alegría pero se plasman de forma distinta, los estilos más comunes y populares son los siguientes:



Estilos de dibujo, revista "Dibujarte" No13.





# Capítulo VI

Propuesta Gráfica

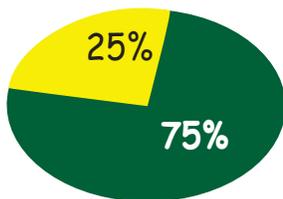
## 6.1 Resultados de Encuestas

A continuación se mostrarán los resultados de las encuestas aplicadas a los alumnos de la escuela de Diseño Gráfico de la Universidad Vasco de Quiroga.

De un universo de 100 alumnos que pertenecen a la escuela de Diseño Gráfico, se tomó la muestra con los grupos de 2do y 4to semestre que sumados dan un total de 45 alumnos con edades de 17 a 27 años, Los cuales corresponden el 45% de la población estudiantil de dicha institución. y los resultados fueron:

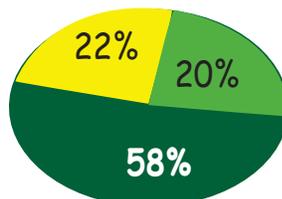
### ENCUESTA PARA ALUMNOS

#### 1. ¿TE GUSTA LEER?



Al 75% de los alumnos les gusta leer. Mientras que el 25% contestó que No les gusta leer.

#### 2. ¿QUÉ TIPO DE TEXTOS PREFIERES LEER?

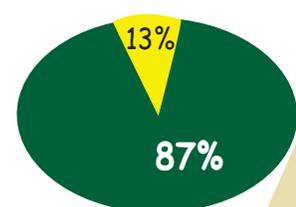


El 22% contestó: a) Textos densos sin imágenes.

El 58% contestó: b) Textos normales con apoyo de imágenes.

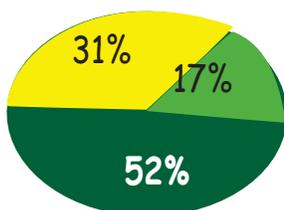
El 20% contestó: c) Poco texto con muchas imágenes.

#### 3. ¿TE GUSTAN LOS CÓMICS?



Al 87% de los alumnos les gustan los cómics. Mientras que al 13% No les gustan.

#### 4. ¿QUÉ OPINAS DE LAS MATERIAS TEÓRICAS?

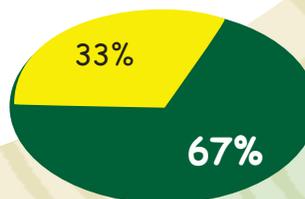


El 31% contestó: a) Son aburridas.

El 17% contestó: b) Son muy interesantes.

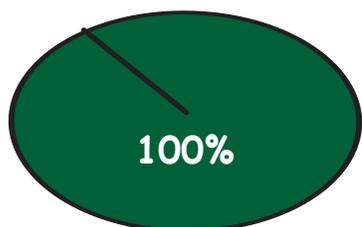
El 52% contestó: c) Podrían ser más interesantes con dibujos.

#### 5. ¿CREES QUE PODRÍAS APRENDER LAS MATERIAS TEÓRICAS LEYENDO CÓMICS?



Al 67% opinó que Si. Mientras que el 33% opinó que No.

## ENCUESTA PARA PROFESORES



### 1. ¿Crees conveniente un material didáctico apropiado a cada materia?

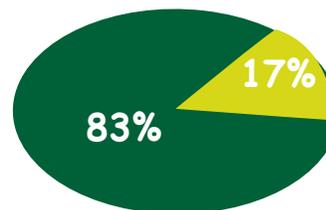
El 100% contestó que: **SI creen conveniente que exista un material didáctico apropiado a cada materia** ya que cada una tiene necesidades específicas que no pueden generalizarse.

### 3. ¿Los comics podrían funcionar como recurso didáctico para materias teóricas?

El 100% contestó que **SI creen que el cómic puede funcionar como recurso didáctico para materias teóricas**, pues a los alumnos les gusta y hacen agradables los textos cansados, ilustran el contexto y ayudan a que se grabe mejor la información.

### 4. Si existieran comics que abordaran temáticas específicas relacionadas con tu materia ¿los usarías como recurso didáctico?

El 100% contestó que **SI usarían como recurso didáctico comics que aborden temas referentes a su materia.**



### 2. ¿Preparas material didáctico para materias teóricas?

El 83% contestó que: **SI preparan material didáctico para sus materias respectivas.**

El 17% contestó que **NO preparan maerial didáctico para sus clases** ya que solo imparten materias prácticas .

### 5. ¿Crees que los alumnos tendrían una mejor actitud hacia el estudio con un comic?

El 83% **SI creen qua los alumnos tendrían una mejor actitud hacia el estudio leyendo cómics referentes a sus materias teóricas.**

El 17% opina que **NO** creen que los alumnos tengan una mejor actitud hacia el estudio leyendo cómics referentes a sus materias ya que lo tomarían a juego y se restaría seriedad a la investigación documental.

## Conclusiones

En base a los resultados obtenidos en éstas encuestas, llegamos a la conclusión de que a la mayoría de los alumnos les gusta leer cómics, y por lo tanto consideran que podrían aprender mejor llas materias teóricas por medio de cómics. Los docentes a su vez, respondieron que si utilizarían cómics que aborden su materia como material didáctico para sus clases, ya que son de interés para los alumnos, ilustran los textos, son divertidos y la lectura es menos cansada. Lo anterior hace viable este proyecto, ya que con ésto rescatamos los intereses y las necesidades de los alumnos y maestros de esta institución.

## 6.2 Selección de Contenido

La selección del contenido temático del cómic se ha hecho en base al planeación didáctica y plan de unidad del segundo semestre de la licenciatura en Diseño Gráfico.

El tema central de nuestro comic es “El Arte Románico”. En el cual se abordan los siguientes subtemas cumpliendo con ambos programas de estudios de la materia “Iconografía y Comunicación” del plan de estudios que se implementó en Agosto del 2008 e “Historia del diseño de la imagen II”, que son asignaturas equivalentes.

### Contenido temático del cómic.

- Contexto histórico
- Manuscritos iluminados dentro del periodo románico y estilos.
- Arquitectura, pintura y escultura.
- El lenguaje expresivo o iconografía.

### Programa de estudios

ASIGNATURA: Iconografía y Comunicación

TEMAS Y SUBTEMAS

#### 2. Iconos Politeístas

- 2.1 Arte Románico
  - 2.1.1 Las iglesias románicas
  - 2.1.2 El lenguaje expresivo
  - 2.1.3 La escultura
  - 2.1.4 Arquitectura

### Objetivo Didáctico.

Contextualizar la religiosidad de la historia a través de los íconos y su interpretación como lenguaje expresivo, cuyo objetivo es la comunicación por medio de las imágenes de la época y utilizarlas como herramientas para el diseñador.

### Bibliografía.

Alvear, Acevedo Carlos.  
“Manual de Historia de la Cultura”.  
Ed. Limusa Noriega Editores.  
México 2002

Meggs, Philip B.  
“Historia del diseño gráfico”.  
Ed. Mc Graw Hill. México 2000

Lozano, Fuentes Jose Manuel.  
“Historia del Arte”.  
Ed. Continental. México 2002

Prette, Maria Carla., De Giorgis Alfonso.  
“Historia Ilustrada del Arte”.  
Ed. Susaeta. Madrid 2005

Sigal y Moissev, Silvia. Alazraki  
Pfeffer, Rita y otros.  
“Historia de la cultura y del Arte”.  
Ed. Pearson Educación. México 1998

WWW. Arteguias.com

## 6.2.1 Contenido Informativo

### Manuscritos Iluminados

En la edad media solamente el clero y algunos nobles tenían acceso al conocimiento y la educación. Los Frailes dentro de los monasterios se dedicaban a hacer copias de libros y manuscritos en el scriptorium monástico o mejor dicho salón para escribir.

Con estas copias colaboraron para que perdurara el conocimiento a través del tiempo, a estos libros se les llama también manuscritos ilustrados, los cuales eran deliciosamente decorados con miniaturas por estos monjes copistas.

Se dividía el trabajo unos monjes eran los iluminadores, otros solo se dedicaban a copiar eran los copista o copistas, que estaban bajo la coordinación del monje titular.

Comenzamos por poner de ejemplo el “libro de Kells” escrito en Irlanda desde el año 800 d.C, es una verdadera obra del arte celta, decorado con figuras entrelazadas típicas de este arte

A las páginas decorativas se les llamaba alfombra, en las páginas capitulares pusieron letras iniciales adornadas.

Por lo regular los libros que tenían oro y piedras preciosas eran libros sagrados, evangelios y temas sacros, los mas sencillos eran textos profanos.

En la antigüedad se usaban los papiros como soporte y se enrollaban, pero no se conservaban bien, en la edad media se utilizaron los pergaminos, eran de piel de borrego.

**Las tintas** eran mas espesas que las que se usaban en los papiros, los mismos monjes fabricaban sus tintas y pigmentos. Como la tinta negra, hecha de fino hollín de las lamparas.



El rojo, se usaba para los títulos, estaba hecha de goma con tiza roja o sanguinea.

El café, era de raspadura de hierro y agallas de encino, éstas las producen las avispas con sus larvas.

El azul, con lapislázuli de tierras lejanas de oriente.

El oro y la plata se hacen polvos y se mezclan para hacer la pintura, o bien laminas martilladas.

Las pastas eran de madera por lo regular cubiertas de piel labrada, los libros liturgicos de mucha importancia llevaban oro, plata, piedras preciosas, dibujos esmaltados o en marfil.

En Irlanda se utilizaba la **escritura semiuncial** traida por los primeros misioneros como San Patricio en el s. V d.C. se mezclo la cultura y la religión desde entonces, y la letra se transformó en **scriptura scotica** mejor llamada insular.

En el 789 Carlomagno trató de unificar el tipo escritura, decoración y composición de las páginas. Así que impuso en toda europa la llamada letra **Carolingia minúscula**, pero con el tiempo en algunas comarcas se fue modificando hasta convertirse en estilos regionales diferentes a la original. debido a las cruzadas y las rutas de peregrinaje las ideas iban de un lado a otro enriqueciendo la cultura y el arte local de cada lugar.

En el 711 d.C. un ejercito moro cruzó el estrecho de Gibraltar y derrotó al ejercito español asesinando también al rey de España, después de este suceso, los españoles fueron dominados por los árabes, modificando la sociedad, las artes y los manuscritos, en el estilo morisco se empleaban:

- **Salpicados de estrellas.**
- **Polígonos y guirnaldas de colores.**
- **formas planas de color intenso.**
- **Azulejos.**

## El Arte Románico

El románico fue un esfuerzo por construir templos perdurables con la mayor grandeza, evitando su posible destrucción en caso de desastres naturales, buscando la altura y la luz. Nos dice San Agustín que el mundo natural es sólo una apariencia intermedia tras la que se oculta la verdadera realidad trascendente de Dios. Así que nosotros los encargados de hacer el arte rechazamos representar la naturaleza tal como la vemos, debemos extraer las verdades ocultas y el orden lógico escondido en las formas físicas.

Digamos que es un arte desarrollado para la inteligencia humana, no para los sentidos, conceptuando la belleza de una manera abstracta y racional. Sin embargo es un arte espiritual.

Esto es en la pintura, la escultura y la arquitectura, todo tiene un orden lógico y racional, para diseñar Iglesias y catedrales utilizaron la geometría euclidiana, es decir, figuras geométricas simples para crear, todo está cuidadosamente calculado.

En base a esto se han construido grandes monasterios, catedrales, iglesias y rutas de peregrinación.

**La Ley del Marco** obliga al escultor románico a adaptar sus figuras al marco arquitectónico que las soporta.

Esta ley es fácilmente evidenciable en las esculturas de los tímpanos, ya que debido a su forma circular obliga a los personajes a adoptar diferentes alturas o a inclinar y agachar sus cuerpos para no interrumpir la armonía del trazado semicircular.

**La Ley del Esquema Geométrico** permite al escultor no verse presionado por el marco arquitectónico, pero exige que las figuras de su escultura tengan una lógica geométrica por ejemplo, que las figuras sean simétricas, formen figuras parecidas a cuadrados, círculos, cruces, etc. sin importar que este “forzamiento” distorsione la realidad de animales o personas talladas.

La escultura románica sirve para comunicar y transmitir ideas, algunas tienen significado por sí solas, y otras describen episodios bíblicos para que las personas que no sabían leer las entendieran de lo que se trataban. Estas formaban verdaderas Biblias de piedra muchas veces empotradas en muros y fachadas.

## Escultura

### El bestiario

Viene del mundo grecorromano, bizantino y persa, en el estilo románico sacraliza algunas figuras paganas, convirtiendo a los animales reales e imaginarios, en portadores de virtudes o perversiones. Al ser puestos en capiteles, canecillos, tímpanos, etc. la usamos con sentido de enseñanza y advertencia, con el objetivo de conmover para renunciar al pecado.

**1. Las aves:** simbolizan el alma, ya que pueden ascender y alejarse de lo terrenal en busca del Cielo, y en ocasiones se les representa picando sus patas para poder despegar de la tierra y poder volar hacia el cielo.

**2. El león o el águila:** animales con fuerza y nobleza, representan valores positivos, inclusive al propio Cristo. Es frecuente usarlos como guardianes del templo.

**3. Cigüeña:** por su carácter de ave de buen agüero, además de ser monógama comer serpientes.

**4. Grifos:** (cabeza de humano y alas de águila y cuerpo de león) que dada la combinación de animales nobles se usan, como guardianes en las entradas (puertas y ventanas) de las iglesias.

### Animales relacionados con el mal

**Mono**, como caricatura grotesca del hombre.

**Serpiente**, símbolo del pecado y del demonio.

**Liebre y el conejo:** asociados con la lujuria por su fertilidad.

**Jabalí y el cerdo:** por ser la lujuriosos, sucios y perezosos.

**Cabra, el macho cabrío**, representa al demonio.

**Dragones:** son los más genuinos enemigos de Dios y el hombre. Es una ave con cabeza perruna de grandes ojos y cuencas profundas, con orejas puntiagudas y alargadas fauces amenazantes. Su cola es de serpiente y en ocasiones en lugar de patas de ave muestra pezuñas.



**Arpía:** cuerpo de rapaz, busto femenino aunque en ocasiones también masculino- y con frecuencia, cola de serpiente, representa la seducción y aprisionamiento por los placeres carnales.

**Sirena:** (cuerpo femenino y cola o colas de pez), representa la seducción y aprisionamiento por los placeres carnales.

**Basiliscos:** (cabeza monstruosa con cresta de gallo con cuerpo y cola de serpiente) son los encargados de transportar las almas de los condenados al infierno.

**Centauros** (cabeza y tronco humanos y resto de caballo o equino) simbolizan la brutalidad y lujuria y con frecuencia se les representa con arco y flecha disparando a sirenas.

**También hay formas de representar a Dios tanto en pintura como en arquitectura**

**Forma antropomorfa de Dios Padre**

Dios Padre es representado como un anciano venerable y solemne, barbado y de largos cabellos.

**La Mano protectora:** En acto de bendecir o avisar con los dedos índice y corazón extendidos- rodeada por un limbo entre nubes, de gran tamaño y situada por encima del resto de las escenas esculpidas

**Cristo Pantocrator :** es decir como sumo señor del tiempo y de todas las cosas..

**Cristo en la Cruz** Cristo aparece esculpido o pintado en la cruz, como glorioso triunfador de la muerte y salvador de la humanidad.

**El Crismón:** el crismón es el anagrama de Cristo formado por las letras griegas “rho” y “xi” que son las dos iniciales del nombre en griego. Suele ir acompañadas del “alfa” y “omega”. Los llamados crismones trinitarios añaden una “S” del Espíritu Santo, al querer



expresar la Santísima Trinidad (ya que se confunde la “P” o “rho” griega con la “P” latina

**El Cordero de Dios:** el Cordero de Dios (Agnus Dei) es el símbolo cristiano del sacrificio sin mancha de Cristo para la salvación de los creyentes por la eliminación del pecado. Se representa habitualmente portando una cruz que sujeta con una de las patas delanteras.

**Representaciones teriomórficas:** Cristo en forma de pez y león.

Para la construcción de estas majestuosas iglesias se utilizaban pinturas, frescos, esculturas, y también vitrales. Los monjes dentro de sus talleres eran autosuficientes ellos elaboraban todo, el vidrio, se labraba la piedra, se diseñaba el plano arquitectónico, se pintaban los frescos y retablos, además conocían de orfebrería, herrería, también les ayudaban albañiles, artesanos y escultores laicos.

En estos templos se fusionan lo divino con lo humano, y lo celeste con lo terrestre.

La morada de Dios está en los cielos, por eso lo primero que se elige para su construcción es un lugar alto. Los tres elementos esenciales de una iglesia románica son la cabecera, nave y torre,

- La nave es de estructura cuadrada o rectangular lo cual simboliza, con sus cuatro lados, la Tierra. El “4” es el símbolo terrestre por definición (4 elementos, 4 estaciones, 4 puntos cardinales...).

- La cabecera es normalmente de perfil semicircular pues representa el Cielo, tanto por su forma (lo perfecto es circular) como con su bóveda de horno que simboliza la esfera celestial. También las cúpulas son símbolo de lo celeste. Las bóvedas además de dar mayor relevancia simbólica al edificio, evitan incendios, a diferencia

con techos de madera que se incendiaban frecuentemente.

## Tipos de Plantas

**Plantas de salón o basilicales.** Esta planta está relacionada con antiguos edificios públicos romanos y sobre todo, por las primeras iglesias paleocristianas y prerrománicas.

**Plantas de cruz latina.** A la disposición anterior se le añadía un brazo perpendicular saliente en planta (transepto) con lo que el resultado era de cruz latina. Ello simbolizaba la cruz de Cristo. En iglesias de peregrinación y otros grandes templos las naves terminaban en una cabecera compleja formada por capilla mayor rodeada de una girola o deambulatorio de una o varias naves que la rodeaba y a la que se abrían capillas radiales.

### Plantas circulares o poligonales

Normalmente son templos al servicio de comunidades de órdenes militares participantes en la Cruzadas, como los templarios o los caballeros del Santo Sepulcro, por parecerse al templo de Salomón y al del Santo Sepulcro de Jerusalén

### Planta de cruz griega

Otra planta ocasional es la de cruz griega, es decir, formada por dos naves iguales que se cruzan perpendicularmente en el centro.

### Elementos sustentantes: arcos, columnas y pilares

El arco utilizado en la arquitectura románica es el de medio punto (semicircular) y de sección rectangular, decorando sus ángulos con dos molduras (saliente con perfil uniforme) de sección semicircular. A partir del siglo XII también se emplea el arco apuntado u ojival, por dos segmentos curvos que forman ángulo en la clave. o) los pilares y restos de estructuras son más verticales y fáciles de resistir.

**La columna y el pilar** son los elementos arquitectónicos esenciales para recibir el peso de las estructuras superiores (arcos y bóvedas).



**La columna** esta compuesta por basa, fuste y capitel. La basa de la columna románica es de tipo ática.

**El fuste**, con columna completamente cilíndrica (salvo en casos aislados), los fustes son lisos o en el caso más complejo lleva sogueados oblicuos o decoración geométrica (zigzag) o vegetal.

**El capitel** suele ser figurado o de motivo vegetal y tiene collarino y ábaco en los extremos.

El pilar o soporte prismático de sección cuadrada es usado ampliamente como soporte, aunque adoptó diferentes modalidades. La más frecuente fue la variedad de pilar cruciforme (sección de cruz griega) o aún más, el pilar cruciforme con semicolumnas embebidas para recoger los arcos y sus dobladuras pintaba)

### **Pintura**

Se les llama frescos ya que para alisar la pared se utiliza yeso o estuco, previamente se añade una capa de enlucido, estando este humedo se comienza a pintar con pigmentos coloreados diluidos en agua de cal. Al secarse tendrá gran dureza y resistencia.

Al igual que la escultura románica, la pintura mural se integra con la arquitectura y sigue las reglas del “marco arquitectónico y esquema geométrico”. Por ello las figuras son planas, alargadas y sin perspectiva. Los personajes se escalonan y adoptan diferentes tamaños en función de su relevancia. Los ojos y manos adquieren desproporcionada dimensión pues son las partes de la anatomía humana más expresivas espiritualmente hablando.

Los colores empleados son intensos y brillantes como el rojo, amarillo, naranja y azul, y se disponen en franjas contiguas de colores muy contrastadas entre sí. El color negro sirve para perfilar las figuras.

## 6.3 Lineamientos de Diseño

**Público meta:** Jóvenes de 18 años en adelante.

**Sexo:** ambos

**Ocupación:** Estudiantes de licenciatura en Diseño Grafico de 2do semestre.

**Nivel socioeconómico:** clase media

**Ubicación geográfica:** Morelia, Mich.

**Mercado a nivel:** Regional.

Por lo tanto deberá cumplir con las siguientes características gráficas:

- Textos ligeros.

Ya que es una característica básica de todo cómic.

- Imagenes simples o caricaturizadas y colores llamativos.

Las imagenes de un cómic basicamente son caricaturas y por el impacto que produce el color, preferentemente toda la historia debe llevar colores, las gamas deben ser utilizadas de acorde el lugar y época en que se desarrolla la historia.

- Durable y de costo accesible.

Su costo debe ser accesible ya que el consumidor final son jóvenes estudiantes los cuales regularmente tienen muchos gastos y aun son dependientes de sus padres, el material debe soportar el mal trato que pudiera sufrir y que el material perdure muchos años en buen estado.

- El cómic deberá llevar imagenes representativas e ilustrativas del estilo artístico y tema que se menciona en el texto, es decir será estilo medieval.

De esta manera se demuestra la importancia de que el diseñador conozca los estilos artísticos y su contexto y con ello la importancia de la materia de Historia del diseño de la imagen o Iconografía y Comunicación, para así poder diseñar este tipo de trabajos futuros como el que se pretende realizar con este cómic.

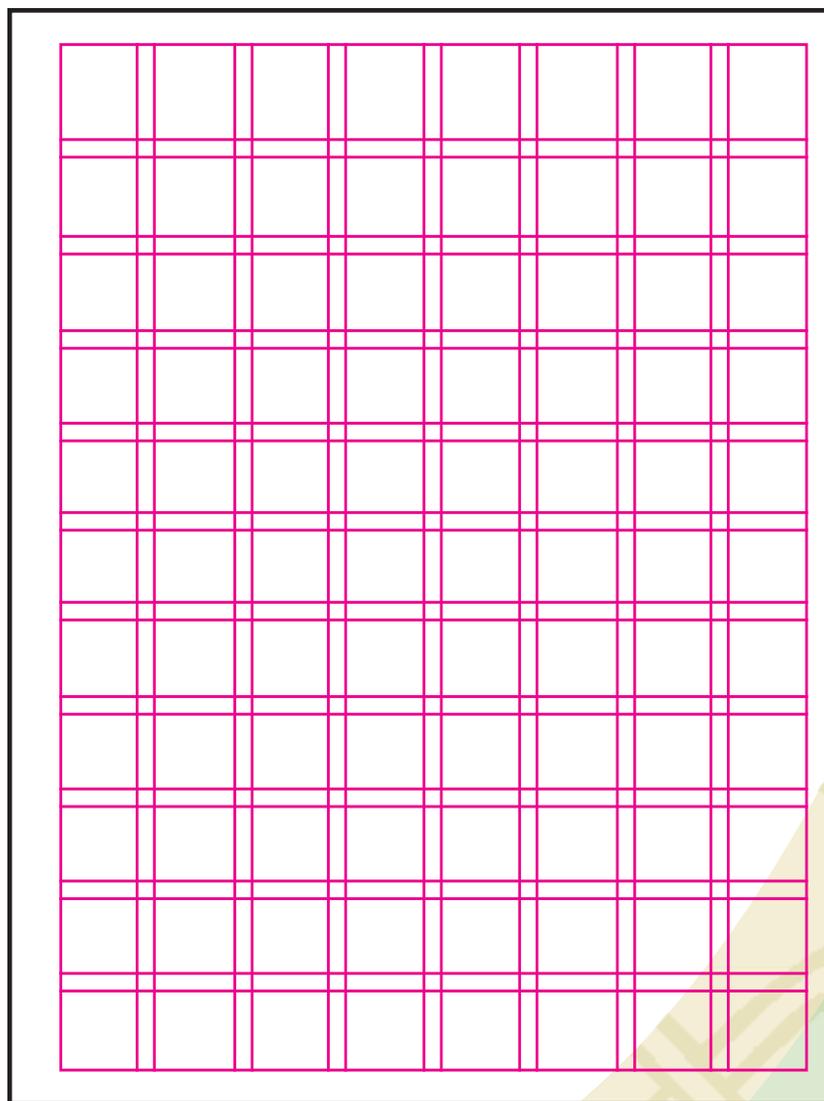
## 6.4 Proceso de Diseño

### 6.4.1 Sinopsis de la Historia

#### El Eterno Retorno.

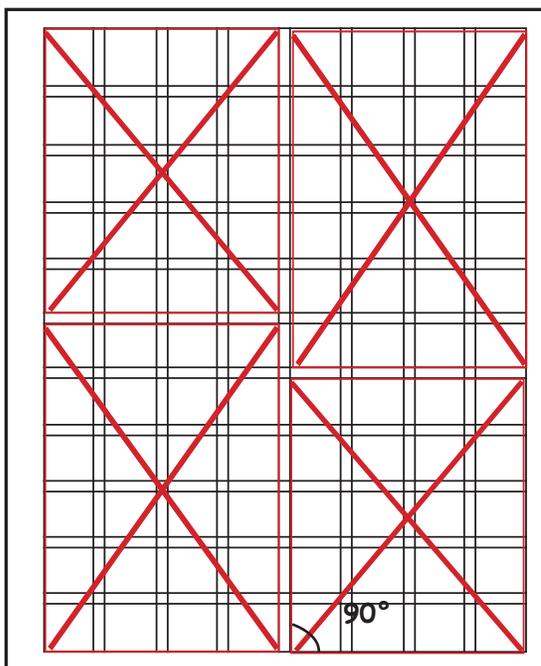
Esta historia trata de Patrick un joven campesino de una aldea irlandesa sale por primera vez solo a vender sus verduras al mercado local, donde se queda fascinado por un grupo de juglares que ahí actuaban, se le acerca a Richard un astuto juglar que embauca a Patrick para que le compre un laúd viejo haciéndole creer que se haría rico, Patrick al volver a su casa y le cuenta a su padre lo sucedido, es severamente reprendido y corrido de su casa. Patrick se encuentra con una hada que le muestra un camino, en el cual vuelve a toparse con Richard. Ambos al arreglar sus diferencias emprenden un viaje donde Richard enseñaría a Patrick sus artes, visitan el monasterio de Kells, es aquí donde se meten en problemas al robarse un libro de procedencia dudosa pero muy hermoso, sin embargo después de una pelea son perseguidos por un baron muy perverso y hechicero que busca apoderarse del libro. Las cosas cambian todavía más al descubrir accidentalmente que ese libro era una puerta dimensional donde podían romper el tiempo y el espacio. las aventuras y el aprendizaje continúan para ambos pues ahora su misión es custodiar el libro y encontrar al sabio Maestro Saint Germain. Es una historia llena de aventuras y mucho conocimiento.

## 6.4.2 Retícula para composición de viñetas.



Formato: Carta (21.5x28)  
Orientación de página: Vertical  
Retícula de cuadros.  
Margenes de 2 x 1.5 cm  
Columnas: 8  
Filas: 11

### 6.4.3 Tipo de viñetas.



El tipo de viñetas que se utilizarán son:

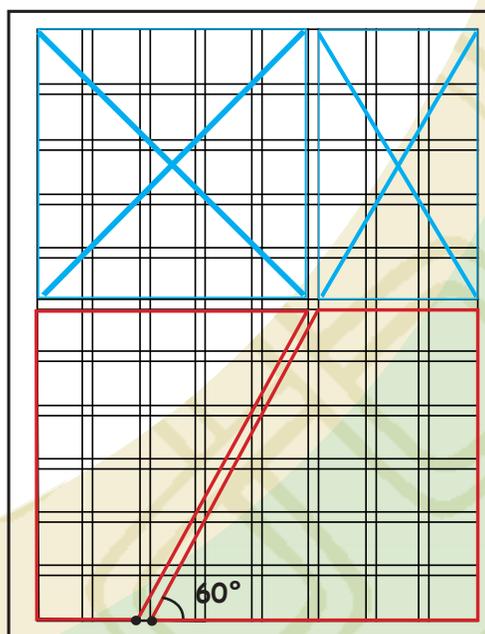
- Viñetas cuadradas.
- Viñetas rectangulares.
- Viñetas irregulares (semitriangulares) las cuales terminan en ángulo recto (  $90^\circ$  ) y terminan en punta.

Variando los tamaños según el dibujo y los globos.

**RITMO:** 4 Viñetas x página o mas, variando según la historia pueden disminuir de una o dos.

Las variantes de las viñetas consiste en trazar uno de sus lados con una línea diagonal como se muestra en la ilustración, con la finalidad de dar dinamismo al diseño del cómic y romper un poco con el estilo tradicional sin perder el orden y basandonos en la retícula.

Se toma de referencia los puntos de intersección entre las líneas horizontal y vertical de la retícula de viñetas para trazar una línea en ángulo de  $60^\circ$ .



## 6.4.4 Tipos de Globos

Patrick camino a su casa  
encontró algo inusual...

Escribe el narrador.

mi nombre es  
Richard

Un personaje está hablando.

¡SEÑORES  
PONGAN  
ATENCIÓN!

Alguien grita.

mmm...  
así tendremos  
vino y comida  
gratis.

Un personaje piensa.

¡mira que bonitos libros!  
¿cuanto crees que nos den por  
ellos?

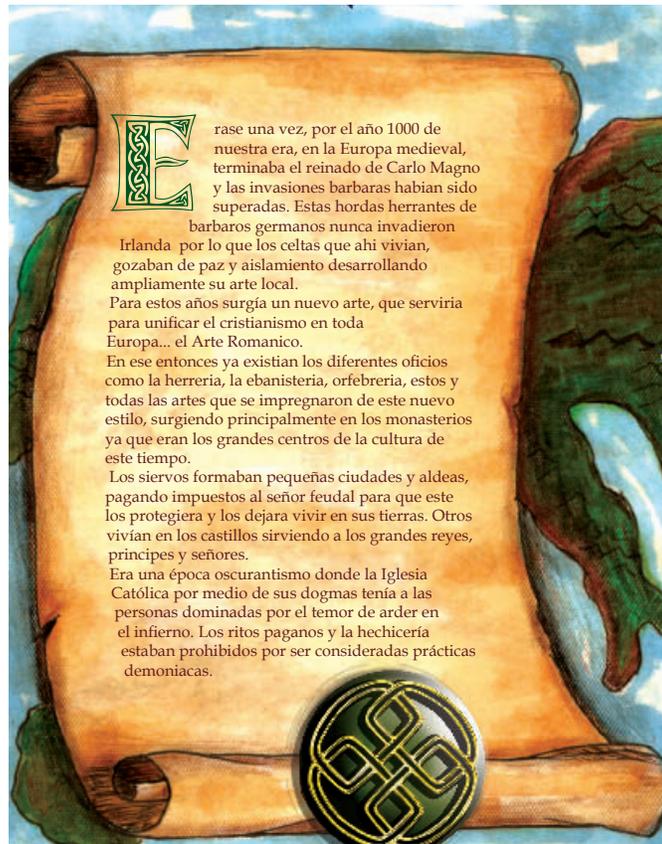
Alguien habla en voz baja.

## 6.4.5 Tipografía

En la primera página por ser un pergamino, se usará :

**Tipografía:** Book antigua  
**Puntaje:** 10 pts  
**Texto:** café

**Letra Capitular**  
**Color:** verde oscuro.  
**Tipografía:** Celticmð.  
**Puntaje:** 60 pts



**E**rase una vez, por el año 1000 de nuestra era, en la Europa medieval, terminaba el reinado de Carlo Magno y las invasiones barbaras habian sido superadas. Estas hordas herrantes de barbaros germanos nunca invadieron Irlanda por lo que los celtas que ahi vivian, gozaban de paz y aislamiento desarrollando ampliamente su arte local. Para estos años surgia un nuevo arte, que serviria para unificar el cristianismo en toda Europa... el Arte Romanico. En ese entonces ya existian los diferentes oficios como la herreria, la ebanisteria, orfebreria, estos y todas las artes que se impregnaron de este nuevo estilo, surgiendo principalmente en los monasterios ya que eran los grandes centros de la cultura de este tiempo. Los siervos formaban pequenas ciudades y aldeas, pagando impuestos al señor feudal para que este los protegiera y los dejara vivir en sus tierras. Otros vivian en los castillos sirviendo a los grandes reyes, principes y señores. Era una época oscurantismo donde la Iglesia Católica por medio de sus dogmas tenía a las personas dominadas por el temor de arder en el infierno. Los ritos paganos y la hechicería estaban prohibidos por ser consideradas prácticas demoniacas.



¿QUIEN ES?  
¿QUE BUSCAN A  
ESTA HORA?

IMUCHACHO MALVADO,  
QUE SUSTO ME HAS DADO!  
PASEN PERDONEN LA DESCONFIANZA,  
PERO ES QUE ANDA UN NOBLE MUY  
PODEROSO BUSCANDO ALGO, HA SAQUEADO  
MONASTERIOS, ALDEAS Y MATADO GENTE,  
POR ESO ES PELIGROSO ABRIR SIN  
PREGUNTAR, PERO VENGAN,  
PASEN A CENAR.

En el resto de las páginas usaremos:

**Tipografía:** Comic Sans en  
**MAYÚSCULAS BOLD**

Preferentemente dentro de los globos para lograr mayor expresividad.

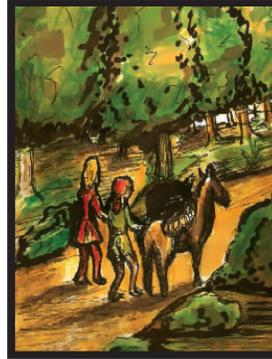
Dentro de los cuadros de texto se utilizarán mayúsculas y minúsculas, como descanso visual.

**Puntaje:** 9 pts  
**Texto:** negro

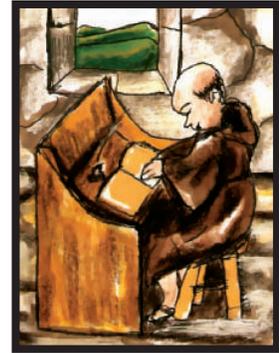
## 6.4.6 Composición



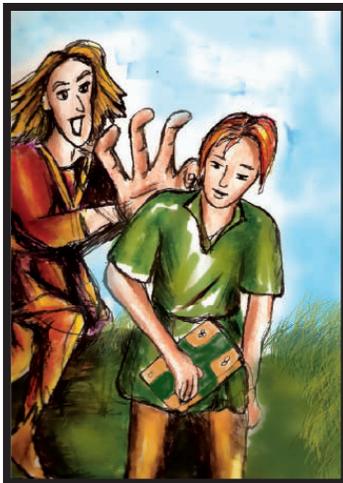
Toma Panorámica



Plano de Conjunto



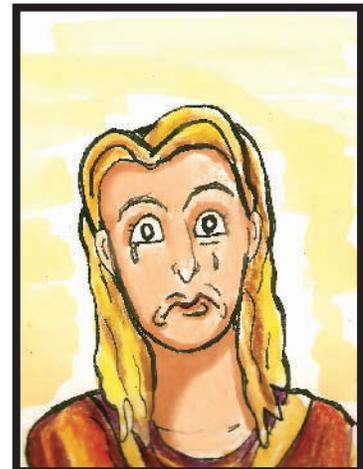
Plano Entero



Plano Americano



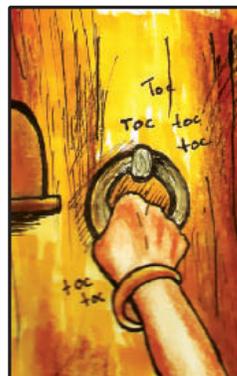
Plano Medio Corto



Acercamiento



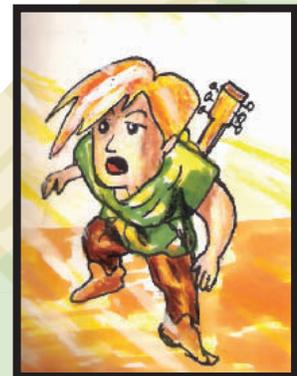
Gran acercamiento



Detalle



Contrapicada



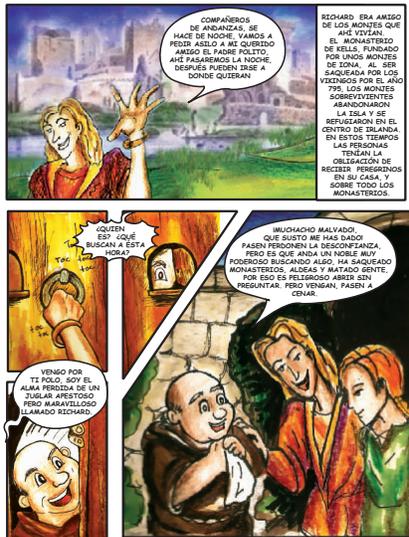
Picada

## 6.4.7 Composición de viñetas por pagina

**RITMO:** 4 Viñetas por pagina, según la historia pueden aumentar o disminuir desde 5 a una o dos viñetas. Debido al ritmo, ésta historieta podría clasificarse como cómic estilo europeo.



5 viñetas rectangulares



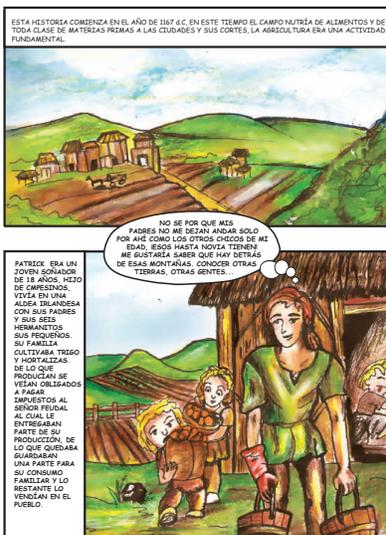
Pag. con 4 viñetas rectangulares e irregulares.



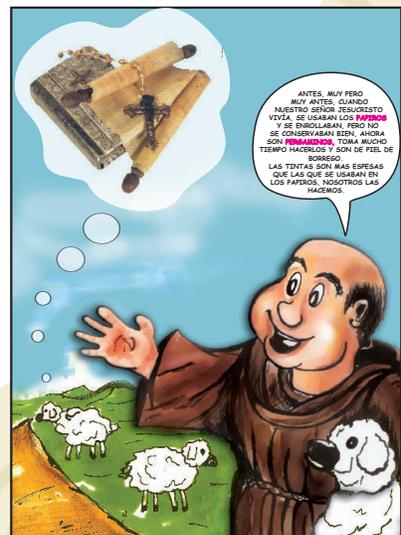
Pag. de 4 viñetas



Pag. de 3 viñetas



Pag. de 2 viñetas



Pag. de 1viñeta

## 6.4.8 Color

Las tonalidades que se usaran para dar vida a este cómic son:

**Tonos cálidos como; café, amarillo medio, amarillo ocre y morado.**

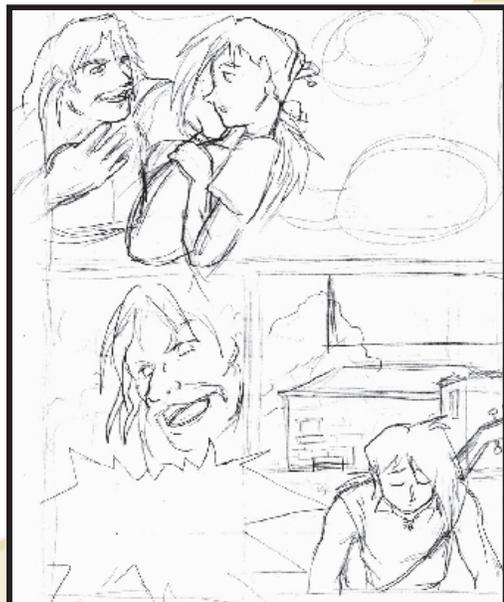
**Neutros como; negro, gris y blanco.**

Para dar la apariencia de antiguo, medieval, y representar que los colores de la época no eran muy brillantes.

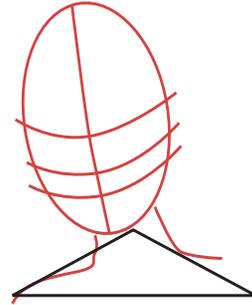
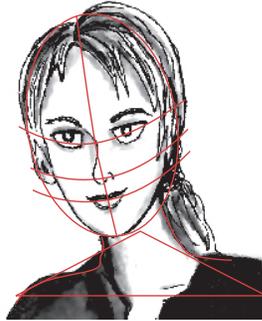
**Contrastando con algunos tonos fríos como azul, verde claro y verde oscuro.** para representar el cielo que era muy limpio en la época medieval, y el verde de la hierba que abunda en los campos irlandeses.



## 6.4.9 bocetos de la historia en viñetas

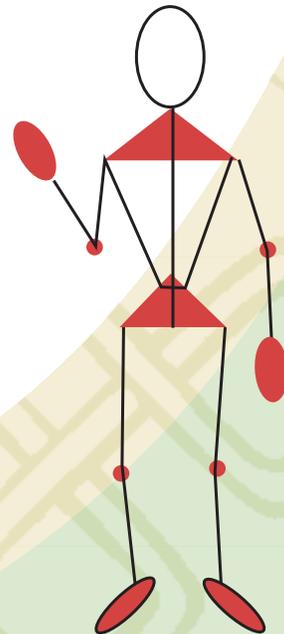


## 6.4.9 Desarrollo de Personajes

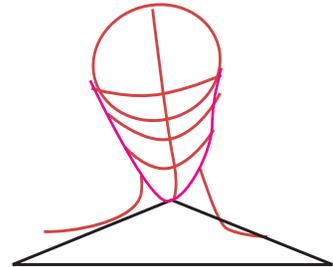
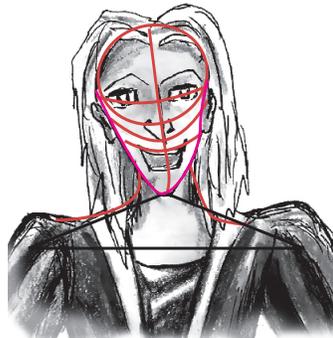


**P**atrick

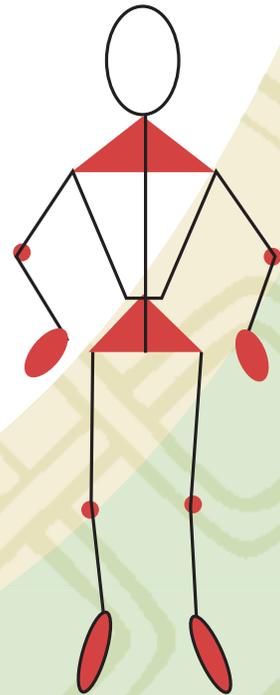
- Joven de 18 años.
- Ingenuo.
- Tierno y amable.
- Responsable.
- Curioso.
- Inteligente.



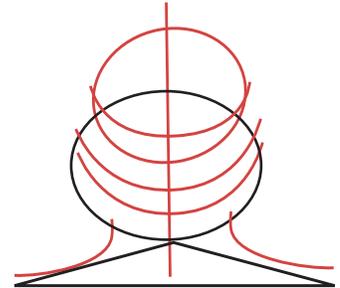
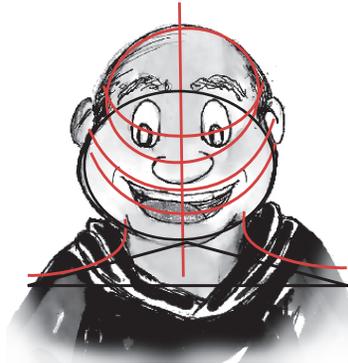
# Richard



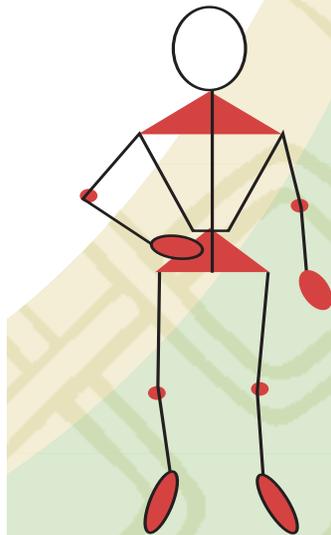
- Joven jugador.
- Pícaro y travieso.
- Alegre y ágil.
- Irresponsable.
- Curioso.
- Inteligente.
- Vendedor compulsivo.
- Astuto.



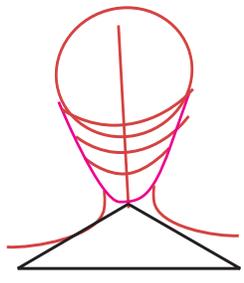
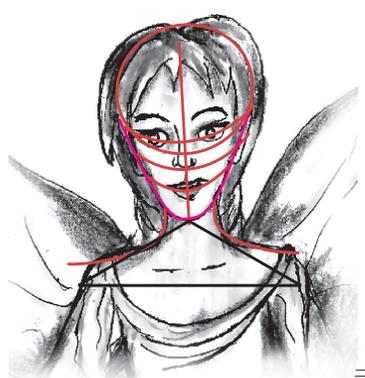
# Polito



- Fraile.
- Hombre maduro, bajo y regordete.
- Amable
- Alegre.
- Cariñoso.
- Paternal.



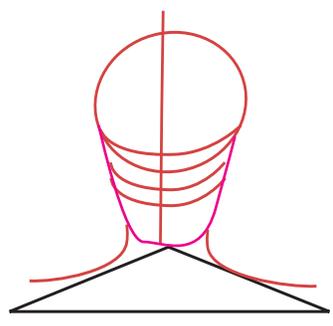
# Ariadna



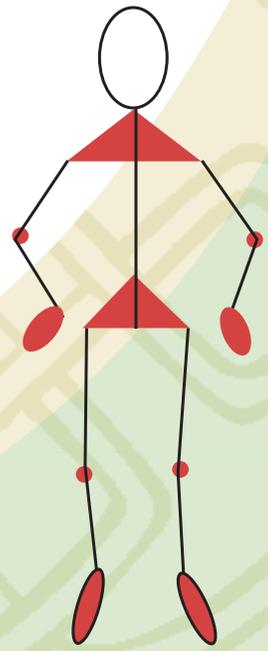
- Joven Hada.
- Bondadosa.
- Alegre y ágil.
- Responsable.
- Inteligente.
- Severa.
- Bonita.



# Erick



- Hombre joven.
- Ambicioso.
- Perverso
- Iracundo.
- Malvado.
- Astuto.



The image features a white background with several abstract elements. In the upper left, there are two overlapping rounded rectangular shapes: a light green one on top and a dark green one below it. The word "COMIC" is written in white, uppercase, sans-serif font on the dark green shape. In the bottom right corner, there is a small, solid green square. The bottom right portion of the image is dominated by a large, abstract graphic that starts as a thin gold line and curves upwards and to the right, ending in a thick, light green area. This area contains a faint, repeating pattern of overlapping, rounded rectangular shapes in a light green color, creating a textured effect.

COMIC

## Conclusiones

Durante el desarrollo de esta investigación, indagamos en el ámbito educativo y descubrimos que la educación tiene como fin ayudar a un individuo a desarrollar sus facultades para que este haga cambios importantes en su vida que le sean de utilidad a él mismo y a la sociedad. Encontramos también que la educación en México se lleva a cabo por niveles y estos son; la educación básica, educación media superior y educación superior. El objetivo de la educación a nivel superior es formar profesionistas y especializarlos en diferentes áreas. La educación oficial funciona por medio de programas de estudios o currículas que describen las habilidades, el conocimiento y actitudes requeridas que se propone que obtenga el egresado y se dividen por materias o asignaturas que pueden ser; teóricas o prácticas; en el caso de las materias teóricas, por cierto muy poco valoradas por la mayoría de los alumnos tanto en diseño gráfico como en otras licenciaturas; tienen el objetivo de proporcionar fundamentos teóricos que sustenten su labor.

En esta investigación nos enfocamos en la materia de “Historia del diseño de la imagen” ahora “Iconografía y Comunicación”. La cual su objetivo es que el alumno identifique los fundamentos del arte desde la estética y la comunicación con sentido crítico, además que aprenda a utilizar y analizar el arte como un producto comunicacional desde su estilo, lectura iconográfica, contexto histórico, ideología y discursos que se presentan de manera objetiva.

Encontramos que la enseñanza y el aprendizaje forman un proceso y que están íntimamente relacionados entre sí, pues enseñar es dirigir o encaminar a los alumnos por el conocimiento que ellos mismos van construyendo, esta dirección se basa en técnicas apropiadas al alumno, según las técnicas que dicta la didáctica. El principal objetivo es el de orientar al alumno para lograr el aprendizaje.

El aprendizaje es el proceso en el que todos despertamos nuestro potencial, y nos permitirá desarrollar ciertas áreas que por el momento se encontraban dormidas. Aprendemos de forma perceptiva, ya que mientras más sensaciones perciba la persona, su aprendizaje se hace más rico y exacto.

Entonces la didáctica que es la ciencia que estudia teorías práctico-normativo-decisionales sobre la enseñanza y tiene por objeto la enseñanza sistemática, cuyo contenido es la cultura organizada y cuyo fin es la educación del alumno.

Encontramos que la comunicación es la base de la educación pues se realiza entre el maestro y el alumno, por medio de un texto, medios audiovisuales u otros auxiliares técnicos. Se puede comunicar con sonidos, imágenes, expresiones corporales, textos, etc. Cuando la comunicación didáctica se realiza el alumno es capaz de llevar a cabo en condiciones y situaciones determinadas, una actuación o actitud que antes de esa comunicación didáctica no podía hacer.

En las últimas décadas se ha venido desarrollando lo que llaman los expertos **la cultura de la imagen**, todos los medios de comunicación se encuentran inundados por imágenes, en los cuales se utiliza más la imagen que las palabras. Los medios de comunicación a la sociedad le proponen nuevos consumos, el deseo de tener, la facilidad de sentir y vivenciar y por lo general el contenido de los mensajes no son del todo positivos. Por lo que consideramos que así como la cultura de la imagen insita al consumismo también puede insitar al aprendizaje de cosas positivas para el ser humano y actualmente también se emplea con este fin. Ya que la imagen fue y seguirá siendo un elemento comunicacional importante en la vida del ser humano, y en el proceso de enseñanza-aprendizaje da muy buenos resultados.

Descubrimos que la imagen es un vehículo de comunicación que ayuda a que se fije el conocimiento en el cerebro, ya que la imagen muestra, implica participación afectiva, simboliza, facilita la explicación de lo real y proporciona elementos estéticos.

El diseñador tiene como misión tratar de traducir el mensaje lingüístico en mensaje gráfico para crear convicción e interés en el espectador sobre todo si son mensajes largos y complejos. El lenguaje visual carece de leyes, pero existen elementos de diseño que están muy relacionados entre sí, que reunidos determinan la apariencia definitiva y el contenido de un diseño, son cuatro grupos de elementos: conceptuales (punto, línea, plano y volumen), visuales (forma, medida, color y textura), de relación (dirección, la posición, espacio y la gravedad), y prácticos (significado y función). Sin embargo, la mejor manera de aprender es riendo, según Ron Burgess, el humor y la risa llaman la atención y de ese modo ayudan

a retener la información, ayuda a que la tensión mental, física y el estrés desaparezcan, esto funciona en niños, adolescentes y adultos. La risa potencia la creatividad y alienta el desarrollo de habilidades.

Para la enseñanza se utilizan objetos para instruir a los alumnos, se les denomina materiales didácticos, se utilizan como medios auxiliares para la enseñanza y el aprendizaje.

Por medio del material didáctico se le permite al alumno conocer los temas a través de sus sentidos y crearse una imagen mental de los contenidos, cualquier cosa puede ser un material didáctico, pero hay materiales estructurados con éste fin, estos materiales pueden ser láminas con dibujos, modelos tridimensionales, audiovisuales, gráficas, imágenes, libros ilustrados, historietas, revistas científicas, etc.

Las historietas, el cómic o tiras cómicas constituyen un medio de comunicación de masas eficaz, para difundir todo tipo de mensajes (opinión, información, propagandísticos, publicitarios y de entretenimiento). Su atractivo reside en su facilidad de penetración por medio de los dibujos y de textos breves, en una sociedad influida por la cultura de la imagen. Por medio de éste se puede instruir de una manera sencilla, llamativa y sobre todo divertida ya que el humor es una buena herramienta didáctica. Hoy en día el cómic ha tenido mucho auge, especialmente el cómic japonés, por ello es más fácil que los jóvenes se interesen en este tipo de lectura.

En la encuesta aplicada a alumnos de 2do y 4to semestre de diseño gráfico encontramos que al 75% de ellos les gusta leer, al 58% les agrada más leer textos no muy densos con apoyo de imágenes y al 87% les gusta leer cómics y el 67% de ellos opinan que podrían aprender mejor algunas materias teóricas con la ayuda de un cómic.

Respecto a la encuesta para profesores el 100% estuvo de acuerdo que el uso del cómic como recurso didáctico es una muy buena opción para el estudio de materias teóricas.

**En base a estos resultados, a lo investigado y expuesto anteriormente se llegó a la conclusión; el cómic o historieta es de mucha utilidad como material didáctico en la enseñanza de materias teóricas como lo es la Historia del diseño de la imagen. Por lo que se llevó a cabo el diseño de éste cómic cumpliendo con las características expuestas en los objetivos particulares.**

- Se seleccionó una materia teórica del plan de estudios de la carrera de Diseño Gráfico y en base al programa se tomó un tema con el cual se diseñó el cómic para ser empleado como un recurso didáctico.

**- Este cómic al ser publicado estará al alcance de alumnos y maestros a costo muy accesible.**

- Este nuevo cómic didáctico es una herramienta en la que se introdujo en su trama ciertos valores éticos y morales como la lealtad, el respeto, la solidaridad y su importancia en la vida práctica desde situaciones sencillas a más complejas, siendo así una manera de llevar a la práctica el modelo educativo de la Universidad Vasco de Quiroga.

**- El nuevo material es creativo, educativo, divertido, ya que tiene imágenes simples y colores llamativos, texturas, al estilo medieval. Contiene algunas imágenes híbridas, es decir imagen fotográfica y dibujos, para que sea lo más representativo posible de la época y permita al lector por medio de las fotografías conocer más fielmente el estilo románico, será de gran ayuda para que el alumno construya su propio conocimiento ya que capta la atención del lector, y que al ser leído logrará un cambio de actitud hacia el estudio y la investigación documental. Con la recomendación de que el cómic se debe intercalar con otros recursos didácticos durante el curso para variar la dinámica y no abusar de este recurso como el de otros, y así evitar que se le reste seriedad a la investigación documental como algunos profesores lo expusieron en la encuesta.**

**Cumpliendo así con el objetivo general Diseñar un cómic didáctico para lograr un aprendizaje significativo en los alumnos que cursan la licenciatura en Diseño Gráfico en la Universidad Vasco de Quiroga.**

# Bibliografía

## Fuentes Bibliográficas

ADAME, Goddard Lourdes.  
*Guionismo, como redactar guiones para montajes audiovisuales, televisión y cine.*  
Editorial Diana, 1991.

AIRASIAN, Peter W.  
La evaluación en el salón de clases.  
SEP- Mc Graw Hill interamericana editores. México, DF.  
2002.

ALVES, de Mattos Luis.  
*Compendio de didáctica general.*  
Editorial Kapelusz. España, 1999.

BURGUESS, Ron.  
*Escuelas que rien, 149 3/4 propuestas para incluir el humor en clases.*  
Edit. Troquel. Buenos Aires Argentina, 2005.

CARRASCO, José Bernardo.  
*Una Didáctica para Hoy, como enseñar mejor.*  
Ed. Rialp, Madrid España. 2004.

COHEN, Dorothy H.  
*Como aprenden los niños*  
Biblioteca para la actualización del maestro 1era edición  
SEP. Mexico. 1997.

COSTA, Joan. MOLES, Abraham.  
*Imagen Didáctica.*  
Ed. G.G Barcelona, España. 1991.

Enciclopedia Diccionario.  
Salvat 2005; tomo 5.

ESCUDERO, Yerena Ma. Teresa.  
*La Comunicación en la Enseñanza. El método didáctico.*  
Edit. Trillas. México, 2002.

HERNANDEZ, Sampieri Salvador.  
*Metodología de la investigación.*  
Edit. Mc Graw Hill. México D.F, 2003.

IBARRA, Luz María .  
*Aprendizaje por medio de imagenes, sonidos y sensaciones.*  
Garnik Ediciones. México, 2002.

LAFARGA, Juan.  
*La Educación centrada en el estudiante: el Desarrollo del potencial humano.* Vol. 3.  
Edit.Trillas, España, 1993.

MONEREO, Carlos.  
*Estrategias de enseñanza y aprendizaje.*  
SEP. Mexico, D.F. 1998.

MUNARI, Bruno.  
Diseño y comunicación visual  
G.G. S.A., España, 1990.

NAVA, Regazzoni, Arturo.  
Taller de Habilidades 4: comunicación (PNL).  
Centro de aprendizaje organizacional.Mexico, D.F. 1996.

PALACIOS, Jesús.  
*La cuestión escolar.*  
Ediciones Coyoacán, México, 2002, p.71, 72.

POEYDOMENGE, M.L  
*La educación Según Rogers; propuesta de la no directividad.*  
Ed. Morata. México, 1980.

POSADAS, Segura Marcos Leonel.  
*Gran Enciclopedia Educativa: Educacióntomo 9.*  
Edit Carvajal S.A. Colombia. 1990.

RICO, Vercher Manuel  
*Eciclopedia Técnica de la educación.*  
(Material didáctico). Edit. Santillana. Madrid, España  
1970.

ROGERS, Carls.  
El proceso de convertirse en persona.  
E.d. paidós. México,1977.

RUELAS, Vazquez Carlos.  
*Investigacion Científica Teoría y Práctica*  
Cuadernos Culturales, Mexico.1998.

SPIRITO, Alarcón Arturo  
*Bases para dirigir el proceso educativo, curso para directores y supervisores de telesecundaria. Modulo II .*  
SEP. México. 1998.

VENEZUELA, Tere.  
*Jugar Con Títeres*  
Editores Mexicanos Unidos, s.a EMU. México, 2004.

VERGARA, Carrillo Rita.  
*Bases para dirigir el proceso educativo, curso para directores y supervisores de telesecundaria” Modulo I y III.*  
SEP. México. 1996.

WOLF, Mauro,  
*La Investigación de la Comunicación de las Masas; Crítica y Perspectivas.*  
Ed.Paidós, España, 1987.

WONG, Wucius.  
Fundamentos del Diseño bi y tridimensional.  
Gustavo Gilli. España, 1991.

### **Documentos Institucionales.**

MODELO EDUCATIVO UVAQ 2006.  
Universidad Vasco de Quiroga A.C

MANUAL DEL ALUMNO UNIVERSITARIO.  
Universidad Vasco de Quiroga A.C. Morelia, Mich. 2001.

### **Planeación didáctica de Historia del diseño de la Imagen II, 2006.**

Escuela de Diseño Gráfico. Universidad Vasco de Quiroga.

### **Planeación didáctica de Historia del diseño de la Imagen II, 2007.**

Escuela de Diseño Gráfico. Universidad Vasco de Quiroga.

### **La Enseñanza de la Biología en la Escuela Secundaria.**

Primer Nivel: Programa nacional de actualización permanente.  
SEP, 1995. México.

### **Paginas Web.**

[www.mailxmail/vida/guion cómic/capitulo4.htm](http://www.mailxmail/vida/guion_comic/capitulo4.htm)

<http://www.roc21.com/blog/2007/09/25/%C2%BFque-es-genesa-lenguaje-visual-semiologia/>

[www.todohistorietas.com.ar/historia.htm](http://www.todohistorietas.com.ar/historia.htm)

<http://roble.cnice.mecd.es/~msanto1/lengua/2comic.htm>

[www.comminit.com/la/modelosdeplaneacion/lapm/lasld-569.html](http://www.comminit.com/la/modelosdeplaneacion/lapm/lasld-569.html)

[http://es.wikipedia.org/wiki/Space\\_opera](http://es.wikipedia.org/wiki/Space_opera)

[www.arteguias.com](http://www.arteguias.com)



# Glosario

# Glosario

**Aprender.** Adquirir conocimiento de algo y recordarlo.

**Aprendizaje.** Acción de aprender un arte u oficio.

**Asignatura.** Cada una de las materias que constituyen un plan de estudios de una carrera.

**Ciencia.** Conocimiento cierto de las cosas por sus principios y causas. **2.** Cuerpo de doctrina, formado y ordenado metódicamente, que construye un ramo particular del ser humano.

**Capitel.** Parte superior de la columna o pilastra, cuya figura y ornamentación difieren según los estilos.

**Código.** Conjunto de signos convencionales para comprender mensajes.

**Columna.** Elemento arquitectónico de soporte, de forma alargada y cilíndrica, que consta de basa, fuste y capitel.

**Comunicación.** Transmisión de un mensaje con un código común de señales.

**Conclusión.** Aseveración que se deriva de las premisas o de los resultados obtenidos.

**Contenido.** Relación que presenta el sumario o puntos principales de un trabajo o documento.

**Cuestionario.** Instrumento a base de preguntas para recabar información de datos aislados.

**Cultura.** Conjunto de conocimientos de una sociedad o de un país, lo que conlleva a un sistema de creencias y tradiciones, un sistema de valores y un sistema de creencias.

**Diseño.** Delineación de una figura. **2.** Planeación y programación de un proceso.

**Docente.** Persona que se dedica a la enseñanza.

**Educación.** Enseñanza y formación que se le da a niños y jóvenes.

**Enseñanza.** Conjunto de medios que sirven para la transmisión de conocimientos.

**Esquematizar.** Representar una cosa atendiendo a sus rasgos esenciales.

**Estrategia.** Plan para llevar a cabo con éxito un proyecto.

**Evaluar.** Calcular el valor que puede tener algo.

**Facilitador.** Persona que hace fácil o posible una cosa.

**Formación.** Educación, conjunto de conocimientos adquiridos.

**Historia.** Ciencia que estudia el conjunto de sucesos, hechos o manifestaciones de los hombres del pasado.

**Historieta.** Cuento o narración breve ilustrada con dibujos.

**Hipótesis.** Suposición. **2.** Apreciación apriorística de un resultado.

**Iconografía.** Descripción o tratado de imágenes y representaciones de una persona o de un asunto determinado. **2.** Ciencia que estudia los temas, signos y atributos de las artes plásticas.

**Integral.** Que abarca todos los aspectos o partes de una cosa. **2.** Se dice de las partes de un todo que, sin ser esenciales, contribuyen a su formación.

**Imagen.** Representación de algo por medio de una pintura, fotografía, etc.

**Ilustraciones.** Fotografías, dibujos y otros materiales gráficos que contienen los libros, revistas, etc.

**Investigación.** Búsqueda, trabajo intelectual que se desarrolla con el fin de comprobar o descubrir un dato.

**Lenguaje.** Capacidad adquirida del hombre para expresarse con sonidos articulares.

**Mensaje.** Conjunto de señales, signos o símbolos que son objeto de una comunicación.

**Método.** Conjunto de recursos y procedimientos organizados que se emplean para lograr un objetivo.

**Misión.** Cosa realizada por un persona por creer que es su deber.

**Modelo.** Lo que se sigue, imita o reproduce.

**Multidisciplinario.** Que que abarca muchas disciplinas de saber humano.

**Muestra.** Parte representativa de un conjunto de población.

**Objetivo.** Resultado que se prevé o se desea alcanzar en un plazo determinado.

**Paradigma.** Ejemplo o modelo que sirve de norma.

**Planeación.** Acción que consiste en trazar el plan o proyecto para realizar algo.

**Polisemia.** Pluralidad de significados de una palabra o imagen.

**Problema.** Situación que se trata de solucionar, aclarar o investigar.

**Proceso.** Conjunto de las partes de un cambio progresivo.

**Profesión.** Empleo, tarea o cargo de una persona que la ejerce.

**Profesional.** Se dice del que ejerce una actividad como profesión.

**Sistema.** Conjunto ordenado de normas y reglas acerca de determinada materia. **2.** Conjunto de elementos relacionados entre si, entre los que existe cierta cohesión y unidad de propósito.

**Visual.** Relativo al sentido de la vista.

# Anexos



## ENCUESTA PARA ALUMNOS

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Semestre: \_\_\_\_\_

*Contesta en forma honesta y breve marcando con X tu respuesta.*

**¿Te Gusta leer?**

a) Si      b) No      ¿Por qué? \_\_\_\_\_

—

**¿Qué tipo de lectura te gusta?**

a) Textos densos sin imágenes      b) Textos normales con apoyo de imagen      c) Poco texto con muchas imágenes

**¿Te gustan los cómics o historietas?**

a) Si      b) No      ¿Por qué? \_\_\_\_\_

**¿Que opinas de las materias teóricas?**

a) Son aburridas      b) Son muy interesantes      c) Podrían ser divertidas e interesantes con dibujos

**¿Crees que podrías aprender mejor las materias teóricas leyendo cómics?**

a) Si      b) No      ¿Por qué? \_\_\_\_\_

**GRACIAS POR TU OPINIÓN**

## ENCUESTA PARA PROFESORES

Edad: \_\_\_\_\_ Sexo: \_\_\_\_\_ Ocupación: \_\_\_\_\_

*Contesta en forma honesta y breve marcando con X tu respuesta.*

**¿Crees conveniente un material didáctico apropiado a cada materia?**

a) Si      b) No      ¿Por qué? \_\_\_\_\_

**¿Preparas material didáctico para materias teóricas?**

a) Si      b) No      ¿Por qué? \_\_\_\_\_

**¿Los comics podrían funcionar como recurso didáctico para materias teóricas?**

a) Si      b) No      ¿Por qué? \_\_\_\_\_

**Si existieran comics que abordaran temáticas específicas relacionadas con tu materia ¿los usarías como recurso didáctico?**

a) Si      b) No      ¿Por qué? \_\_\_\_\_

**¿Crees que los alumnos tendrían una mejor actitud hacia el estudio con un comic?**

a) Si      b) No      ¿Por qué? \_\_\_\_\_

**GRACIAS POR TU OPINIÓN**