



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS**

“El dibujo de humor didáctico en preescolar”

Tesis  
Que para obtener el título de:

Licenciado en Diseño y Comunicación Visual

Presenta

**Daniel Delgadillo Bonfiglio**

Director de Tesis: Mtro. Sergio Pérez Sarrelangue

México, D.F., 2004



DEPTO. DE ASESORIA  
PARA LA TITULACION  
ESCUELA NACIONAL  
DE ARTES PLÁSTICAS  
XOCHIMILCO D.F.



Universidad Nacional  
Autónoma de México



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

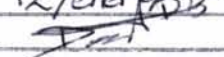
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

ESTA TESIS NO SALE  
DE LA BIBLIOTECA

# Índice General

Introducción.	1
<b>Capítulo 1 La imagen en la enseñanza</b>	
1.1 La ilustración	2
1.1.1 La ilustración a mano	2
1.1.2 Métodos de reproducción impresa	2
1.1.3 Aplicaciones de las ilustraciones impresas	3
1.1.4 Siglos XV y XVI	3
1.1.5 Siglos XVII XVIII	4
1.1.6 Siglos XIX y XX	4
1.1.7 Ilustración infantil	5
1.2 La imagen en la comunicación gráfica	5
1.3 La imagen en la enseñanza	7
1.4 La imagen didáctica	9
1.5 Comunicación y percepción visual	10
1.5.1 Percepción	10
1.5.2 La percepción precisa y la percepción ilusoria	10
1.5.3 Factores que afectan la percepción	10
<b>Capítulo 2 El dibujo de humor como instrumento didáctico</b>	
2.1 El dibujo	13
2.2 Humor	13
2.3 El dibujo de humor	13
2.3.1 Técnicas	14
2.3.2 División desde las artes	15
2.3.3 Fines	15
2.3.4 Utilidad didáctica	16
2.4 Principios del dibujo humorístico	16
2.5 Elementos del dibujo humorístico	17
2.5.1 Expresiones faciales	17
2.5.2 El contexto facial	18
2.5.3 Kinésica	18
2.5.4 Proxémica	19
2.5.5 Lenguaje de los objetos y de la apariencia	19
2.6 La viñeta: Composición, iluminación y color	20
2.6.1 La cámara imaginaria	20
2.6.2 La composición	20
2.6.3 La iluminación	21
2.6.4 El color	21
2.7 El dibujo humorístico como instrumento didáctico	22
2.7.1 Los medios	24
2.7.2 El educando	25
2.7.3 Retroalimentación	26
2.8 Estrategia general para el uso del dibujo de humor como instrumento didáctico	26

Autorizo a la Dirección General de Bibliotecas de la UNAM a difundir en formato electrónico e impreso el contenido de mi trabajo recepcional.

NOMBRE: Daniel Delgadillo Ben-  
figlio  
FECHA: 12/enero/2013  
FIRMA: 



### **Capítulo 3 El niño y el material didáctico**

3.1	Características del niño de preescolar	29
3.1.1	Desarrollo del niño	29
3.1.2	Dimensiones del desarrollo	29
3.1.2.1	Dimensión afectiva	29
3.1.2.2	Dimensión social	30
3.1.2.3	Dimensión intelectual	31
3.1.2.4	Dimensión física	32
3.2	El juego: principal actividad del niño de preescolar	32
3.2.1	Teorías	33
3.2.1.1	Teorías psicoafectivas del juego	33
3.2.1.2	Teorías funcionalistas y naturalistas del juego	33
3.2.1.3	Teorías cognitivas del juego	34
3.2.1.4	Teoría ecológica de Brofenbrenner	34
3.2.2	Clasificación del juego	35
3.3	El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje	36
3.3.1	Identidad y autonomía personal	36
3.3.2	Medio físico y social	37
3.3.3	Comunicación y representación	37
3.4	Características del juego	38
3.5	Material didáctico	39
3.5.1	Funciones de los materiales	39
3.5.2	Características de los materiales	40
3.5.3	Diversos tipos de materiales	40
3.6	Bloque de juegos y actividades matemáticas	41
3.6.1	Memoria	43
3.6.2	Lotería	44

### **Capítulo 4 Diseño del dibujo humorístico**

4.1	Proceso metodológico para el diseño de dibujos de humor para ser aplicados a material didáctico de preescolar	45
4.1.1	Planeación y descripción de la propuesta	48
4.2	Diseño y aplicación de la propuesta a los juegos didácticos: memoria y lotería	50
4.2.1	Diagramación de las tarjetas	53
4.2.1.1	Diseño de las tarjetas: Lotería y memoria	53
4.2.2	Diseño y diagrama del reverso de la tarjeta	54
4.2.3	Diseño y diagrama de los tarjetones para el juego de lotería	55
	Conclusión	56
	Bibliografía	57

## Introducción

El profesional del diseño y la comunicación visual conoce la aplicación de los procedimientos y el manejo de las técnicas para la producción y la investigación de los mensajes visuales. Su función social se refiere a la solución de problemas de interacción humana que implica la transferencia de información, la vinculación directa de los procesos de intercambio de conocimiento mediante: estrategias, instrumentos, procedimientos, recursos y conceptos propios de los códigos del lenguaje visual.

Como ilustrador, el diseñador debe de ser capaz de resolver los retos que le plantea la creación de imágenes, la unión de tecnologías y recursos plásticos, para proponer encuadres y resolverlos adecuadamente.

La producción de ilustración profesional se divide en los siguientes géneros: científico, tecnológico, cultural, histórico, educativo-didáctico y artístico entre otros.

Es en el género educativo-didáctico en el cual se enfocará esta tesis; la imagen puede cumplir con varias funciones didácticas y es por esto que se convierte en un instrumento útil que el comunicador visual utiliza para la transmisión de mensajes. La imagen para esta tesis es entendida como dibujo de humor, este tipo de dibujo es un recurso aprovechado como fuente motivadora y herramienta de apoyo al educador, por ser atractivo, fácil de comprender y recordar. Es gracias a estas características que el dibujo de humor es de gran utilidad en la enseñanza, aunque su uso es más frecuente en el material didáctico para preescolar.

El problema que se encontró en las ilustraciones aplicadas a este material, son una serie de convencionalismos los cuales no permiten la variedad de estilos. Con esta propuesta se pretende romper de cierta forma con estos estereotipos generando así una mayor libertad en la creación de imágenes para este tipo de material.

El juego en la etapa preescolar no es sólo entretenimiento, sino también una forma de expresión, mediante el cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general de la estructuración de su pensamiento. Son los materiales los que tienen como función ayudar a cumplir tales objetivos (con el apoyo del dibujo de humor). El conocer plenamente las características del receptor permite determinar el estilo de dibujo (sino el ideal, si el adecuado) para ser aplicado en el material didáctico.

Es por esta razón que en esta tesis se pretende realizar una propuesta de dibujo de humor para ser aplicado a juegos didácticos para nivel preescolar, los juegos seleccionados fueron la lotería y el juego de memoria pertenecientes al bloque de juegos y actividades relacionados con las matemáticas de acuerdo al Programa de educación preescolar en base a una recopilación de datos sobre las características tanto del receptor como del dibujo de humor, con el fin de determinar las funciones del dibujo de humor en la enseñanza, mediante el análisis de sus características y así ayudar al logro de objetivos didácticos en la educación preescolar.

## 1 La imagen en la enseñanza



### 1.1 La ilustración

Ilustración (artes gráficas), componente gráfico que complementa o realza un texto. Si bien las ilustraciones pueden ser mapas, planos, diagramas o elementos decorativos, generalmente se trata de representaciones de escenas, personajes u objetos que tienen relación —directa, indirecta o simbólica— con el texto que acompañan. Los orígenes de la ilustración son tan antiguos como los de la escritura. Las raíces, tanto de la ilustración como del texto, se encuentran en los pictogramas (símbolos que representan palabras o frases) y en los jeroglíficos (imágenes de objetos que representan palabras, sílabas o sonidos) desarrollados por culturas antiguas como los egipcios, los mayas, los olmecas o los hititas, entre otros.

#### 1.1.1 La ilustración a mano

Antes de la invención de la imprenta, los libros (manuscritos) se ilustraban a mano. La muestra de libro ilustrado más antiguo que se conserva es un papiro egipcio de alrededor del año 2000 a.C. En el antiguo Egipto se ilustraba el *Libro de los muertos*, que se colocaba en las tumbas para que los difuntos pudieran utilizarlo en la otra vida. En Europa, durante la época clásica, las primeras ilustraciones se hicieron para textos científicos. El filósofo griego de la antigüedad, Aristóteles, hacía referencia a las ilustraciones, perdidas en la actualidad, que acompañaban a sus escritos. El siguiente paso fueron las ilustraciones en forma de retratos del autor, seguidas por ilustraciones de textos literarios como la *Iliada* y la *Odisea*. También en China, desde principios del siglo V a.C. se conocía la



ilustración de las obras literarias. Los artistas de la Europa medieval ilustraban los textos de los manuscritos miniados, con miniaturas, iniciales con ornamentos o decoraciones al margen. En el mundo islámico, los artistas persas y mogoles ilustraban los libros de poesía e historia con delicadas pinturas semejantes a joyas. Al igual que los manuscritos, las ilustraciones sólo podían duplicarse co-piándolas a mano.

#### 1.1.2 Métodos de reproducción impresa

La primera reproducción mecánica de ilustraciones se hizo por medio de matrices de madera. Se dibujaba la ilustración sobre la superficie lisa del bloque y se vaciaba la madera a ambos lados de las líneas del dibujo. La imagen en relieve resultante era untada con pigmento o con tinta y se estampaba sobre el pergamino o el papel. El proceso podía repetirse una y otra vez, consiguiendo con una sola matriz numerosas reproducciones idénticas. En algunos casos se utilizaba una única matriz para tallar la página completa de un libro, texto e ilustraciones; los libros realizados con esta técnica se llaman libros xilográficos. Los textos eran forzosamente limitados, por lo que el contenido de casi todos estos libros era simple y tosco, destinado a lectores poco instruidos. Muchos contenían un mensaje religioso como la *Biblia pauperum* (*Biblia de los pobres*) y el *Ars moriendi* (*El arte de morir*).



La llegada de los caracteres móviles permitió imprimir las ilustraciones sueltas grabadas sobre madera cortada a la fibra junto con el texto. La necesidad de un mayor detalle en las ilustraciones propició el desarrollo de diferentes técnicas de grabado, entre ellas el aguafuerte, sobre planchas de metal, por lo general de cobre. El grabado al humo, también conocido como manera negra, que se realiza bruñendo una lámina de cobre y que consigue sutiles gradaciones de luz y sombra, se desarrolló en el siglo XVIII, al igual que el aguatina que permite simular el efecto de la pintura a la acuarela. A finales de siglo se perfeccionó la técnica de la xilografía que consiste en grabar, con un buril metálico, sobre la madera cortada a la testa, consiguiendo imágenes de gran delicadeza que, en muchos casos, aparecen en blanco sobre un fondo oscuro. A finales del siglo XVIII se inventó la litografía, que permitía mayor fluidez y un campo más amplio al artista en el terreno de la técnica de la ilustración; las posibilidades aumentaron durante la primera mitad del siglo XIX con la introducción de la litografía en color. La fotografía, perfeccionada durante la segunda mitad del siglo XIX, fue esencial al proporcionar métodos fotomecánicos adaptables para la reproducción de ilustraciones originales creadas con cualquier tipo de técnica.

### 1.1.3 Aplicaciones de las ilustraciones impresas

En el siglo XVIII apareció el periódico ilustrado, —ramificación del libro ilustrado—, que cobró más tarde gran notoriedad. La literatura de ficción había sido ilustrada casi desde sus comienzos y para el siglo XIX se había extendido tanto la costumbre que eran raras las novelas publicadas sin contar por lo menos con una ilustración, frecuentemente en color, en la portada. También en el siglo XIX proliferó la ilustración de obras sobre topografía, arquitectura y botánica. En el siglo XX decayó la costumbre de ilustrar los libros para adultos, limitándose a la literatura no novelesca y haciendo hincapié en el aspecto educativo de las ilustraciones, sobre todo en libros de texto y otras obras de consulta. La ilustración de la literatura infantil había empezado a cobrar auge en el siglo XIX y a partir de la mitad del siglo XX constituía la mayor parte de las ilustraciones de libros. Los periódicos pasaron a depender en gran medida de la ilustración fotográfica.

### 1.1.4 Siglos XV y XVI

El primer libro ilustrado con texto impreso con tipos móviles fue probablemente *Edelstein* de Ulrich Boner, editado en 1461 por Albrecht Pfister en Bamberg, Alemania. Las recopilaciones de las fábulas de Esopo se encuentran entre los primeros libros ilustrados que aparecieron después de la invención de la prensa; el primer Esopo ilustrado, impreso por Johann Zainer en Ulm, Alemania, en 1476, ejerció una enorme influencia sobre las obras posteriores de este tipo. En Colonia (1478) y en Lübeck (1494) se publicaron biblias ilustradas dignas de mención. El autor impresor William Caxton realizó *The Mirror of the World* (1481), primer libro ilustrado impreso en Inglaterra. Entre los libros ilustrados importantes del siglo XV se encuentra *Danse macabre des hommes* (*La danza de la muerte*, 1485); *The Nuremberg Chronicle* (1493), con más de 1.800 grabados; *Der Ritter von Turn* (1493), con grabados de Alberto Dürero y la *Hypnerotomachia poliphili* (1499) de Francesco de Colonna, impreso por Aldo Manuzio en Venecia y considerado el más importante de los primeros libros con grabados en madera. El primer libro ilustrado con grabados sobre cobre fue *De Casibus virorum illustrium* (*Brujas*, 1476) de Giovanni Boccaccio. Entre los primeros libros ilustrados, uno de los más bellos es la *Divina Comedia* (1481) de Dante, con grabados de Baccio Baldini sobre dibujos de Sandro Botticelli. Se ha estimado que durante el periodo *incunabula* (c. 1480-1530, el primer medio siglo después de la invención de la prensa) los libros ilustrados constituían alrededor de un tercio de todos los que se imprimían.

En el siglo XVI, con la propagación de la imprenta, proliferaron los libros ilustrados. Entre los ejemplos más significativos cabe citar: en Italia, la edición de *Petrarca* (1544) de Gabriele Giolito y las *Las cien fábulas* (1570) de Giovanni Verdizotti; en Alemania, el herbario de Otto Brunfel (1530), probablemente el primer libro en el que se reconoce la labor del ilustrador (Hans Weiditz), la Biblia de Martín Lutero (1534), ilustrada por Lucas Cranach y la *Iconographia regum francorum* (1576), ilustrada por Virgil Solis y Jost Amman; en Suiza, la *Danza de la muerte* (1538) ilustrada por Hans Holbein, el Joven; en los Países Bajos, una Biblia (1528) ilustrada



por Jan Swart y Lucas van Leyden, así como la Biblia políglota de 1568 (que contiene varias versiones en diferentes idiomas) realizada por el gran pintor flamenco Christophe Plantin; en Francia un *Libro de horas* (1525) ilustrado por Geofroy Tory y *El apocalipsis ilustrado* (1561), con grabados de Jean Duvet; en Inglaterra, una edición de *Vesalius* (1545), ilustrada por Geminus, y el *Libro de los mártires* de Foxe, editado por el impresor John Day en 1563.

### 1.1.5 Siglos XVII y XVIII

En el siglo XVII el arte de la ilustración de libros decayó en cierta medida ya que se pasó a dar mayor importancia a la tipografía y a la ornamentación. Sin embargo, aparecieron libros notables, sobre todo en Francia, como el libro de emblemas *Vie de la Mère de Dieu (Vida de la Virgen, 1646)* y *Lux Claustris* (1646), ilustrados con grabados al aguafuerte por Jacques Callot, una edición del *Tratado de la pintura* (1651) de Leonardo da Vinci ilustrada por Nicolas Poussin y el *Labyrinthe de Versailles* (1677) de Charles Perrault, ilustrado por Sébastien Leclerc. Probablemente el libro ilustrado inglés más importante realizado en el siglo XVII fue la edición políglota de los textos de Esopo ilustrada en 1666 por Francis Barlow.

En el siglo XVIII Francia estaba a la cabeza de la ilustración de libros con obras como las *Fables* (1755) de Jean de la Fontaine ilustradas por Jean-Baptiste Oudry. De *Cuentos* de La Fontaine aparecieron dos ediciones, una en 1762 ilustrada por Pierre Choffard y Charles Eisen, y otra en 1795 por Jean-Honoré Fragonard. Entre los libros ilustrados más importantes realizados en Inglaterra en ese periodo se encuentra una versión de Esopo (1722) con grabados de Samuel Croxall; *Hudibras* (1726) de Samuel Butler con grabados de William Hogarth; *Poems* (1753) de Thomas Gray, ilustrado por Richard Bentley, y *Anatomía del caballo* (1766) ilustrado por George Stubbs. El artista alemán Daniel Chodowiecki se encargó de ilustrar *Vida y opiniones del caballero Tristram Shandy* (1759-1767) de Laurence Sterne.

A finales del siglo XVIII las figuras más relevantes de la ilustración de libros en Inglaterra fueron Thomas Bewick, que se encargó de resucitar y perfeccionar la técnica del entallado en obras como *History of Quadrupeds (Historia de los cuadrúpedos, 1790)* y el poeta-pintor William Blake cuyos “libros iluminados”, el primero de los cuales fue *Canciones de inocencia* (1789), presentaban una técnica muy similar a la de los libros xilográficos del siglo XV. Por su parte, los artistas japoneses ilustraban sus libros con estampas coloreadas de pájaros, flores y escenas de la vida cotidiana, como por ejemplo Shigemasa (*Espejo de las mujeres hermosas, 1776*), Masanobu Kitao (*Yoshiware, 1784*) y Utamaro (*Libro de los pájaros, 1791*).

### 1.1.6 Siglos XIX y XX

En el siglo XIX, volvió a florecer la ilustración, sobre todo en Inglaterra en la década de 1860. A principios del siglo el editor londinense Rudolph Ackermann publicó numerosas obras sobre la topografía y la arquitectura de su país, con aguatinas coloreadas a mano por artistas de la categoría de Thomas Rowlandson (*The Microcosm of London, 1808*). El gran paisajista Joseph Mallord William Turner ilustró algunos libros, entre los que se encuentra *Italy* (1830); George Cruikshank, Hablot K. Browne (más conocido por su seudónimo de Phiz) y John Leech realizaron famosas ilustraciones para las novelas de Charles Dickens. En la década de 1860, los Dalziel —una familia de xilógrafos— produjeron libros famosos ilustrados por artistas de la época como Charles Keene, John Everett Millais y Miles Birket Foster. Elementos decorativos de gran fuerza caracterizan la obra de Aubrey Beardsley, que ilustró *Salomé* (1894) de Oscar Wilde, y de Edward Burne-Jones, ilustrador de la obra de Geoffrey Chaucer en la Kelmscott Press (1896). Las obras del influyente artesano y escritor William Morris en la Kelmscott Press emulaban los libros medievales, mientras que las de William Nicholson en su *London Types (Tipos londinenses, 1898)* se anticipaban a los libros ilustrados infantiles del siglo XX.





Entre los artistas franceses que, en el siglo XIX, realizaron importantes ilustraciones de libros se encuentran Eugène Delacroix, Honoré Daumier, Gustave Doré, Grandville (Jean Ignace Isidore Gérard), Gavarni (Sulpice Guillaume Chevalier), Édouard Manet y Henri Toulouse-Lautrec; maestros del arte del Ukiyo-e como Hokusai e Hiroshige se encargaron de mantener en Japón la tradición de estampas coloreadas sobre la vida cotidiana. Los libros ilustrados más significativos de principios del siglo XX vieron la luz en Francia. El editor y marchante de París Ambroise Vollard encargó ilustraciones a artistas tan famosos como Pierre Bonnard, Marc Chagall, André Derain, Raoul Dufy, Marie Laurencin, Aristide Maillol, Henri Matisse, Pablo Picasso, Georges Rouault y Maurice de Vlaminck. Si bien se podría decir que esta era representa el último brote de ilustraciones de libros para adultos, la segunda mitad del siglo ha aportado notables contribuciones en este terreno.

### 1.1.7 Ilustración infantil

El primer libro de texto ilustrado destinado a los niños fue *The Visible World in Pictures (El mundo visible en imágenes)* publicado por Juan Amos Comenio en 1658. La proporción mayor de libros ilustrados durante el siglo XIX correspondió a los destinados al público infantil, cuya producción aumentó considerablemente. Entre los ilustradores más importantes cabe mencionar a William Mulready (*El baile de la mariposa*, 1807), George Cruikshank (*Cuentos de Grimm*, 1823), Edward Lear (*A Book of Nonsense*, 1846), F.O.C. Darley (*Rip Van Winkle*, 1850), Gustave Doré (*Los cuentos de Perrault*, 1862), John Tenniel (*Alicia en el país de las maravillas*,



1865), Richard Doyle (*En el país de las hadas*, 1870), Arthur Hughes (*Sing-Song*, 1872), Winslow Homer (*Courtin*, 1874), Randolph Caldecott (*La casa que construyó Jack*, 1878), Kate Greenaway (*Tarta de manzana*, 1886), Walter Crane (*Esopo para niños*, 1887) y Beatrix Potter (*El cuento de Peter Rabbit*, 1900). Todos estos artistas ejercieron un fuerte influencia en el posterior desarrollo de la ilustración de libros infantiles. Son también dignos de mención el artista francés Louis Maurice Boutet de Monvel (*Jeanne d'Arc*, 1896) y el acuarelista inglés Arthur Rackham (*Fábulas de Esopo*, 1912).

En esta modalidad han surgido clásicos modernos en diferentes países, entre los que destacan: Maurice Sendak en Estados Unidos, (*Donde viven los monstruos*); Jean de Brunhoff en Francia (los libros de *Babar*, que se iniciaron en 1931); Reiner Zimnik (*Jonás el pescador*, 1956) y Marlene Reidel (*El viaje de Eric*, 1960) en Alemania; y Yashima Taro en Japón (*El niño cuervo*, 1955). La mayor parte de los libros ilustrados que se editan en la actualidad están dedicados a los niños.

En esta modalidad han surgido clásicos modernos en diferentes países, entre los que destacan: Maurice

## 1.2 La imagen en la comunicación gráfica

El papel de la imagen en la transmisión de los conocimientos científicos es realmente capital. Históricamente, la divulgación, la difusión y la vulgarización del conocimiento de las cosas materiales han sido tributarias de su representación sobre la superficie plana o por medio de maquetas.

La comunicación gráfica en la actualidad es una gran fuerza de sustento económico, político y cultural. Pagamos con papel moneda impreso, nos llevamos cajas y bolsas impresas, se amplía nuestro conocimiento por medio de los libros de texto. Las bibliotecas, librerías, los aparadores de exhibición de supermercados y farmacias, nuestras repisas para libros y sótanos se encuentran atestados de materiales impresos, pero el lado opuesto de estos casos es el material impreso que encuentra su fin en el cesto de basura.



La penetración de las imágenes en nuestro sistema de comunicaciones es indudable: empezamos a aprender nuestro lenguaje verbal en los libros de imágenes y avanzamos hacia la madurez en un mundo de televisión, películas, revistas, libros ilustrados etc. Este creciente énfasis en las imágenes para la comunicación no es sorprendente. Resulta simplemente de las innovaciones tecnológicas que han hecho el uso de las ilustraciones más fácil y más efectivo.

Cada invención, la fotografía, fotograbado, películas, y después la televisión, han estrechado nuestra dependencia de las ilustraciones para la comunicación. Y, si nos remontamos a los primeros intentos de los seres humanos por comunicarse gráficamente, podremos ver que las imágenes fueron la primera forma de mensaje. La pictografía del hombre de las cavernas demostró una apreciación del potencial comunicativo de las ilustraciones en las primeras etapas del desarrollo de la comunicación gráfica.

Con nuestro sistema de comunicaciones ahora en una avanzada etapa de desarrollo, parecemos estar completando un ciclo que coloca de nuevo a las imágenes pictóricas en una posición de primordial importancia.

“Gran parte de la efectividad de las ilustraciones procede de la variedad de las funciones de la comunicación que realizan y de las muchas formas físicas que pueden asumir. Una de las funciones básicas de la imagen es atraer y capturar la atención. Los editores de revistas, los diseñadores de publicidad y otros usuarios de los medios han advertido desde hace mucho tiempo que una ilustración impactante es tal vez la mejor forma de hacer que los ojos del lector se vuelvan hacia una página o un diseño. Aunque todas las formas de ilustraciones pueden cumplir con esta función, la fotografía ha sido la principal selección. Las fotografías, por ser duplicados fieles de imágenes que los ojos humanos ven en el mundo que los rodea, pueden llamar la atención rápidamente y con fuerza. Además las fotografías son importantes herramientas para el comunicador que desea informar a los lectores precisamente sobre lo que ocurrió en un suceso o acontecimiento. Los accidentes automovilísticos, eventos deportivos, los desfiles y otros acontecimientos noticiosos pueden ser mostrados a los lectores a través de las fotografías con más efectividad que con cualquier otro tipo de ilustraciones.”<sup>1</sup>

El comunicador gráfico que desea instruir a los lectores sobre la forma de hacer algo, constantemente encontrará que un dibujo es más efectivo. Por ejemplo, en los instructivos a menudo se presentan dibujos que van paso a paso mostrando la forma de armar o usar objetos complicados.

Cuando la principal meta es explicar, las ilustraciones pueden una vez más ser una importante herramienta. La comprensión de materias complicadas a menudo puede perderse en un torrente de palabras, pero quedarán claras con ilustraciones explicativas, pues éstas por otra parte, vienen en auxilio de los elementos verbales. La presentación de datos estadísticos es más objetiva si se auxilia mediante ilustraciones.

Por ejemplo, cifras presupuestarias; una gráfica circular que muestre distribuciones básicas pueden aclarar las relaciones en forma mucho más eficiente que la estadística por sí sola. Lo mismo sucede con las pictografías, así llamadas porque las relaciones son mostradas en forma pictórica. Las gráficas de barras pueden servir a la misma función que las circulares y las gráficas lineales. Por otra parte, los diagramas esquemáticos pueden explicar la operación de las prensas de impresión y otras máquinas mejor que las fotografías, las palabras o las gráficas. Y si la meta es explicar a los lectores cómo ir de un lugar a otro o el panorama meteorológico nacional, un mapa puede ser indispensable.

Como lo atestiguan las tiras cómicas, las ilustraciones también pueden servir para entretener al lector. Por ejemplo, las caricaturas políticas en los periódicos o las revistas de comics, han mostrado la efectividad de las ilustraciones cuando el objetivo es influir o entretener.

Al pensar en las funciones de las ilustraciones y en los tipos de ilustraciones en su relación con las funciones, debemos tener en cuenta que las ilustraciones funcionan mejor en combinación con las palabras. La vinculación de las ilustraciones y las palabras normalmente brinda la comunicación más eficaz.



### 1.3 La imagen en la enseñanza

Las imágenes están hechas para ser vistas, y esta claro que en todas las sociedades, se han producido la mayor parte de las imágenes con ciertos fines: de propaganda, de información, religiosos, ideológicos en general.

“Las imágenes sirvieron sin duda primero, esencialmente como símbolos (religiosos exactamente), que se suponía, daban acceso a lo sagrado mediante la manifestación más o menos directa de una presencia divina. Pero los simbolismos no son necesariamente religiosos, la función simbólica de las imágenes ha sobrevivido ampliamente a la laicización de las sociedades occidentales, aunque sólo para transmitir otros valores (Democracia, Libertad etc.) ligados a nuevas formas políticas.

La imagen también aporta informaciones (visuales) sobre el mundo, la naturaleza de esta información varía (mapa de carreteras, una postal ilustrada, un naipe,, son imágenes pero su valor informativo no es el mismo). Las imágenes cumplen con otra función que es la de complacer a su espectador, a proporcionarle sensaciones específicas. Este propósito también es antiguo y esta función es hoy indisoluble, o casi, de la noción del arte, hasta el punto que a menudo se confunden las dos.”<sup>2</sup>

Otro uso de la imagen, es el del modo didáctico, que desde hace mucho tiempo se ha utilizado como otro medio para la comunicación de la enseñanza, hoy en día sería imposible pensar en la transmisión de ciertos contenidos sin el auxilio de la imagen.

Los factores de motivación y comprensión con fines didácticos son muy importantes; en ambos aspectos la imagen puede ser una aportación valiosa y es en particular innegable que en dibujo (caricatura, de preferencia) motiva aún más al perceptor que las palabras impresas.

La imagen se considera como un elemento motivacional que colabora en la comprensión, de hecho hay casos que sirve como estímulo que contribuye a la memoria. La regla de oro de toda pedagogía es “poner al niño en contacto directo con lo que estudia”, pero cuando el objeto es inaccesible, está la imagen del objeto.

Puesto que el ser humano tiene limitaciones naturales para la captación total del mundo exterior, el aprendizaje muchas veces puede canalizarse por experiencias con imágenes que sustituyan la experiencia directa de un objeto o proceso.

De las aplicaciones de la imagen, quizá la más frecuente sea la ilustración como “motivo explicativo o simplemente decorativo” que acompaña un texto, en el área didáctica, el propósito debe ser más explicativo que decorativo y la imagen puede requerir un pequeño texto que destaque la relación de la figura con la ilustración. Desgraciadamente, muchas veces las ilustraciones se colocan en libros y cuadernos como un simple adorno, relacionado ligeramente con la idea que se transmite.

“La imagen con fines didácticos cumple con varias funciones :

1. Función motivadora
2. Función vicarial
3. Catalización de experiencias
4. Función informativa
5. Función explicativa
6. Facilitación redundante
7. Función estética
8. Función comprobadora
9. Función recreativa





Fig. 3

**Función motivadora.** La imagen tiene por objeto llamar la atención del lector induciéndolo a profundizar en el contexto. (fig. 3).

**Función vicarial.** Supone sustituir una realidad por su imagen. (fig. 4).

**Catalización de experiencias.** La imagen puede presentar un cúmulo de información que en la realidad se tendría que observar a lo largo del tiempo y desde muchos puntos de vista; organiza elementos en forma que él capte la idea en el menor tiempo posible. (fig.5).

**Función informativa.** La imagen presente de manera general un objeto, con la suma de experiencias del artista creador con esa categoría de objetos; por lo tanto, presenta los rasgos de dicha categoría. (fig. 6).



Fig. 4

**Función explicativa.** La imagen puede incluir convenciones signícas (flechas, líneas cinéticas, globos etc.) que aclaren lo que sucede, que destaquen un detalle, que indiquen el sentido de un proceso y, en suma, que expliquen lo que se ve. (fig. 7).

**Facilitación redundante.** Expresa icónicamente un mensaje ya expresado por la vía verbal, para recordarlo o subrayarlo. (fig. 8).

**Función estética:** La necesidad de “alegrar” una página, de equilibrar una maqueta, dar color a un espacio, ha hecho surgir a este tipo, que su única finalidad es complacer al espectador.

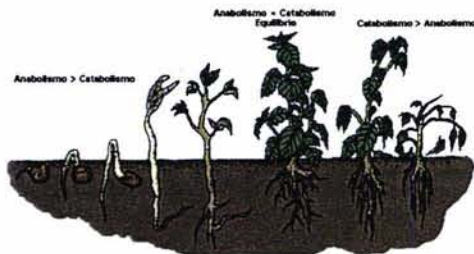
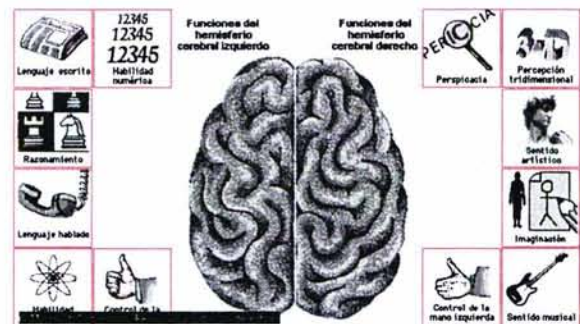


Fig. 5



Fig. 6





**Función comprobadora.** La imagen muestra la forma, posición, etapa o ubicación que se considera como correcta y servirá para que en compañía con ésta se pueda evaluar cualquier otra.

**Función recreativa.** La imagen, gracias al humor o a la originalidad, recompensa al lector divirtiéndolo.

Las imágenes no cumplen necesariamente con todas las funciones, pero por lo regular reúnen varias al mismo tiempo. La imagen es un auxiliar importante en la transmisión de ciertos contenidos, cuando se combina equilibradamente con las palabras. No se debe pensar en sustituir a estas por completo, pues muchas veces son más adecuadas para ciertos temas, en las que incluso pueden bastarse por sí solas. Se debe buscar que predomine el código que convenga a los objetivos planteados.”<sup>3</sup>

## 1.4 La imagen didáctica

Cuando se lleva a cabo el proceso de comunicación, debe siempre existir un referente u objeto de referencia, elemento sustancial de este proceso, pues entorno a él gira la información. Sin embargo, físicamente se encuentra ausente; su presencia es, más bien evocada por medio de la representación o la simbolización.

Este es un fenómeno que se da durante el proceso de la comunicación: el poder hacer que el emisor puedan referirse aquello que no se encuentra de primera mano, haciéndolo presente a la conciencia. En el lenguaje icónico podemos encontrar, al igual que el verbal, este fenómeno, pero nos interesa especialmente su manifestación en la imagen didáctica. A diferencia de la imagen comercial, donde se presenta el objeto en sí, y de la señalética, donde sus representaciones intervienen en nuestra cotidianidad; “la imagen didáctica se refiere en su abrumadora mayoría a sujetos desconocidos, ya sea porque estos son abstractos (ideas, conceptos), o invisibles u ocultos (fenómenos, mecanismos, flujos), o complejos (procesos temporales, construcciones mentales, fenómenos diacrónicos)”.<sup>4</sup> Así, un gran número de referendos en imágenes didácticas carecen de una forma específica, están ocultos a nuestros sentidos o lejos de nuestra realidad inmediata, o son muy extensos en su organización o desarrollo; pero también están aquellos que nos traen a la memoria algo que ya conocemos o nos muestran, con un alto índice de iconicidad, lo que no conocemos. “Consiguientemente, los lenguajes gráficos que nos ayudan a percibir más allá de la inmediatez y el alcance de la visión, y a comprender en otros dominios diferente de lo visual que re-presentan, o “vuelven a hacer presentes a los ojos de la memoria” las cosas que han sido vistas o que son potencialmente visibles en la realidad (ilustración realista, fotografía, cine y video convencionales, holografía, etc.) y los que visualizan, o convierten en visibles cosas invisibles, para hacerlas imaginables y comprensibles.”<sup>5</sup>

Al hacer una imagen didáctica, estamos transportando nuestros conocimientos adquiridos a un plano, esquematizando nuestros pensamientos en un soporte, y el resultado final se da con formas visuales.

Si le otorgamos un sentido más amplio, cualquier expresión bidimensional y bi-media imagen-texto podría ser considerada como una imagen didáctica: ilustración, caricatura, cartel, fotografía etc., pues todas ellas tienen el propósito de transmitir algo.

Una imagen didáctica no es una ilustración que adorne el texto, sino que es el resultado de la combinación de varios elementos: icónicos, lingüísticos, sígnicos y cromáticos. Pero esto no significa que se excluya el componente que le da atractivo visual, que aunque existe en menor medida que en otras variantes del diseño, nunca será el elemento primordial en la imagen didáctica, ni constituirá un añadido gratuito que busque mayor expresividad, esto hará que la información didáctica sea más agradable, pero no por ello más objetiva y eficaz.

“La gráfica didáctica implica, pues, una participación por parte del receptor, y es por esta voluntad de didactismo que esta especialidad del diseño ha de hacer forzosamente transparentes, comprensibles y memorizables las informaciones que el individuo recibe, incorpora a su lectura y que utilizará en momentos determinados en su línea de universo.”<sup>6</sup>



El campo de acción de las imágenes didácticas es muy amplio, pues las podemos encontrar prácticamente en todas partes que se necesite transmitir información. Sin embargo, parece ser que su participación más solicitada y constante es en los libros de texto.

## **1.5 Comunicación y percepción visual.**

La percepción es uno de los aspectos que influye más notablemente en la comunicación, la educación y la recepción de imágenes y, por tanto, de los dibujos humorísticos. La percepción está íntimamente ligada a cualquier otro proceso mental. Su estudio es necesario para conocer mejor algunos límites y posibilidades de la imagen.

### **1.5.1 Percepción**

La percepción puede describirse como un proceso de interpretación, discriminación e identificación de objetos que se experimentan como existentes en el entorno. En la percepción se comprende el proceso de significación que da al hombre su capacidad simbólica. En este caso, el estímulo será el dibujo humorístico, que será percibido visualmente por un receptor.

### **1.5.2 La percepción precisa y la percepción ilusoria**

En el dibujo con fines didácticos la finalidad es proyectar imágenes claras con respecto a los objetos que se representan, a fin de evitar ambigüedad.

Ruch y Cimbrado (1971, 243) afirma que “nuestro sistema perceptual es por lo general muy confiable. Se ha ganado el derecho de ser fidedigno porque en condiciones de visión normal la información que proporciona es precisa y útil ya que nos ayuda a ajustarnos a nuestro ambiente y a modificarlo”<sup>9</sup>. Por ello, la presencia de una ilusión nos hace racionalizar cómo percibimos una cosa. En gran medida, lo ilusorio de este tipo de dibujos se debe a que traducen referentes tridimensionales de la realidad, a dibujos de dos dimensiones. La perspectiva en sí es una ilusión cuando se observa en un dibujo. (fig. 10 y 11).

### **1.5.3 Factores que afectan la percepción**

“La percepción de los seres humanos se logra de manera normal gracias a una serie de factores que la psicología ha identificado para su estudio.



Fig. 10

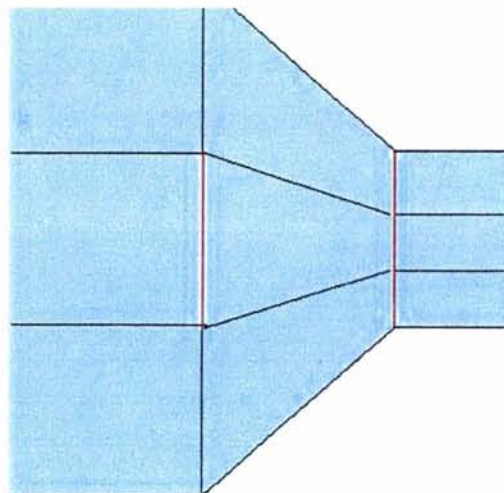


Fig. 11

**Proximidad.** La cercanía de unos elementos con otros parece organizarlos como una sola figura. (fig.12).

**Figura-fondo.** Capacidad de distinguir o separar una forma de su medio ambiente. (fig. 13).

**Semejanza.** El que los elementos compartan ciertas cualidades contribuye a que se les tome como unidad. (fig. 14).

**Continuidad.** El encuentro de dos formas continuas, aun con intersecciones entre ellas, no evita que se les distinga cada forma independiente, gracias a que su estructura regular lo permite. (fig.15).

**Cierre.** El conocimiento de la forma que idealmente debe de tener una figura hace que la percibamos completa, aunque no lo esté. (fig. 16).

**Contraste de brillantez.** El ojo discrimina diferencias entre sombreados en gris por la presencia del blanco o negro. (fig. 17).

**Figuras reversibles.** Ciertas figuras geométricas crean una imagen retinal o un patrón de estimulación que evoca un sentido de espacio tridimensional en una superficie bidimensional. (fig. 18).

**Perspectiva.** Proporciona una ilusión de profundidad y se supone que a medida que un objeto se acerca al punto de fuga, está más lejos del observador".<sup>10</sup> ( fig. 19).



Fig. 12 La proximidad puede hacer que las cosas más parecidas de lo que realmente son. La misma figura que parece un antílope cuando se ve entre antílopes, parece un ave cuando está en compañía de otras.



Fig. 13 Cuando el fondo y la figura se oponen, alternan en la conciencia, cuando la copa se convierte en “figura”, el fondo negro parece extenderse detrás de ella; lo contrario ocurre cuando las dos caras se ven como figura.

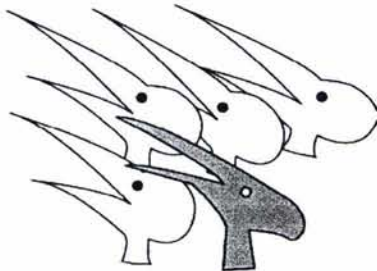


Fig. 14 Los elementos similares se perciben como pertenecientes a una misma clase y no a otros elementos igualmente cercanos, aunque menos parecidos. En esta figura ¿se ven columnas de R y Z o renglones de letras alternadas?

R Z R Z R Z  
 R Z R Z R Z  
 R Z R Z R Z  
 R Z R Z R Z  
 R Z R Z R Z  
 R Z R Z R Z

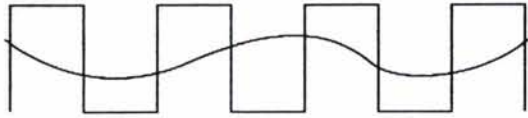


Fig. 15 Los elementos se perciben como pertenecientes a una misma clase si parecen continuar en la dirección de los elementos previos. La línea curva se ve como una figura; la que tiene



Fig. 16 Tenemos a percibir figuras incompletas como si estuvieran completas. Los círculos incompletos se perciben como los vértices de un triángulo que, a su vez, oculta parcialmente a un rectángulo.



Fig. 17 El tramado de gris es igual en ambos casos, pero juzga diferente por el contraste con el fondo negro o blanco



Fig. 18

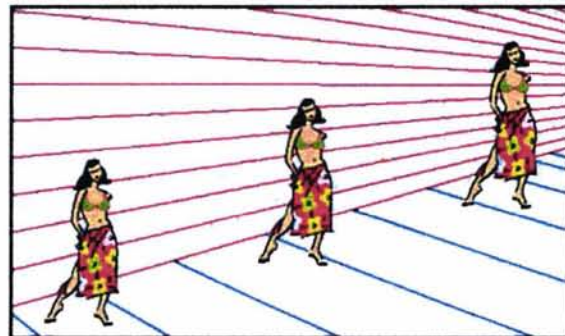


Fig. 19 Las líneas trazan una perspectiva. Si se mantiene constante el tamaño de los personajes, el más cercano al punto de fuga parece más grande del que está más lejos del mismo punto.



## 2. El dibujo de humor como instrumento didáctico

### 2.1 El dibujo

Dibujo, representación gráfica sobre una superficie, generalmente plana, por medio de líneas o sombras, de objetos reales o imaginarios o de formas puramente abstractas. El dibujo suele hacerse a lápiz, tiza, tinta o carboncillo, o combinando algunos de estos procedimientos.

La delineación de la forma sienta las bases de todas las artes visuales (incluso la escultura), por lo que el dibujo es una de las ramas más importantes de estudio en las escuelas de arte y arquitectura, así como en las de ingeniería. No obstante, este artículo se refiere al dibujo artístico, en comparación con el dibujo técnico.



### 2.2 Humor

Humor (del latín *humor*, ‘humedad’), en sentido estricto, es la capacidad de soportar serenamente las adversidades y extraer de ellas componentes alegres. Desde siempre, el humor ha sido un elemento presente en todas las artes, en especial en la literatura. La necesidad de entretenerse de forma humorística se ha manifestado, probablemente, en todas las épocas de la humanidad. Se puede distinguir entre el llamado humor puro o inocente y sus “parientes maliciosos”, como la sátira, la parodia, la ironía o el sarcasmo. En contra de lo que se piensa, la alegría por el mal ajeno y los prejuicios constituyen aspectos importantes del humor (como en el chiste), ya que éste no siempre es inofensivo. Variaciones de su sentido y poder pueden guardar relación con las nacionalidades (como el humor inglés) o con las clases sociales, entre otras.

La antigua doctrina de los humores trataba sobre la correcta y, por ello, saludable mezcla de humores (líquidos) corporales. Desde esa doctrina se desarrolló, más tarde, la llamada psicología humoral, cuyo objeto era la prescripción de mezclas precisas de los líquidos corporales para determinados rasgos de carácter o enfermedades. La actual comprensión del término se anunció en la estética filosófica de finales del siglo XIX. La acepción hoy predominante, aceptada unánimemente, responde a una aptitud para la observación y presentación de los aspectos cómicos de la existencia. Desde la perspectiva del estudio de la personalidad se considera un rasgo de madurez que hace posible que el individuo pueda soportar la siempre previsible discrepancia entre lo ideal y lo real de la existencia, así como responder de forma positiva a la vida y a las personas, y disculpar las cotidianas deficiencias en los demás como en uno mismo: “Humor es cuando alguien se ríe a pesar de todo”. Sin embargo, como coste vital, implica el peligro de perder una distancia crítica frente al mundo y puede ser una forma de conformidad ante las circunstancias inaceptables.

### 2.3 El dibujo de humor



“El dibujo humorístico (o dibujo de humor) es, como su nombre lo indica, cierto tipo de dibujo con intención humorística; se caracteriza por la distorsión de sus elementos para dar énfasis a las cualidades más significativas del tema que se trata, a la vez que se reducen al mínimo los elementos sobrantes, todo en el marco de la interacción entre la gracia, la ironía, lo alegre y lo triste, elementos que se integran para conseguir un efecto “chistoso”; aquí debe señalarse que lo que se considera chistoso varía de una persona a otra y, más aún, de una cultura a otra”.<sup>7</sup>



El dibujo de humor se presenta en muy diversas formas, de acuerdo con:

- A) La técnica para realizarlo.
- B) El medio de comunicación empleado para difundirlo.
- C) Los fines que motivan al autor.

### **2.3.1 Técnicas**

En lo que se refiere a técnicas, hay variaciones tanto con respecto a la superficie sobre la que se dibuja, como al instrumento que se utiliza: desde el lápiz hasta la computadora. Hay factores importantes para la selección de la técnica, como son la permanencia deseada para el dibujo; se debe tomar en cuenta que se pueden mezclar varias técnicas, según las necesidades. Es muy conveniente conocer los materiales, saber cuáles son sus características propias y cómo se puede usar cada uno para producir ciertos efectos.

**Pluma y tinta.** La pluma y la tinta se viene usando para dibujar desde la antigüedad clásica. El dibujante debe de aprovechar al máximo la versatilidad de la pluma, que resulta adecuada para casi todos los métodos de producción impresa. Además abarca una amplia gama de estilos y técnicas: líneas fluidas que se alteran al variar la presión o el ángulo de la pluma, trazos cortos y tajantes, o nubes de puntos. También se puede usar la pluma en combinación con otros medios, sobre todo con lavados de tinta o de acuarela, para crear efectos suaves. El dibujante puede acabar por usar un tipo concreto de pluma, pero para llegar a ello se necesita experimentar con las diferentes plumas y plumillas que existen y descubrir todas sus posibilidades.

**Tintas.** El tipo de tinta empleada es importante. Hasta cierto punto, la pluma y el soporte usados determinan la elección de tinta; existen tintas específicas para superficies especiales, como la película y el acetato.

**Pincel y tinta.** En el dibujo de humor, el pincel se usa tanto, como la pluma. Para muchos artistas, el pincel tiene las ventajas de su flexibilidad y ligereza de toque. Muchas de las técnicas que se aplican con la pluma, pueden ejecutarse también con pincel, pero con este último se pueden producir delicadas modulaciones tonales y zonas de color o tono plano. Muchos caricaturistas combinan la plumilla y el pincel en un mismo trabajo, para aprovechar las ventajas de ambos instrumentos pero definitivamente la experimentación indica que es lo más adecuado para el estilo de cada uno. Si se busca un estilo más fluido y rápido, probablemente lo mejor sea el pincel.

**Rotuladores de fibra y fieltro.** Los rotuladores se han convertido en un elemento esencial del equipo del dibujante humorístico. Al existir una gama tan amplia de formas, tamaños y colores pueden utilizarse en una gran variedad de trabajos. Los colores son planos y densos, muy apropiados para la reproducción, además su secado es inmediato, por tratarse de tintas de base alcohólica.

**El lápiz.** Siempre se debe de llevar consigo un lápiz para tomar notas, y resulta ideal para bocetos porque se puede usar en cualquier papel y se borra con facilidad. Un dibujo a lápiz se puede pasar a tinta y, cuando la tinta se haya secado, borrar las líneas a lápiz.

**Pintura.** En el dibujo humorístico suelen utilizarse tanto las acuarelas, el gouache y los acrílicos en combinación con otras técnicas ya comentadas. Se pueden llenar las zonas tonales de un dibujo con acuarela, acentuar las calidades lineales con pluma y después colorear ciertos detalles con gouache o acrílicos.

Aunque las preferencias y estilo de cada uno suelen decidir el medio empleado, no hay que desestimar las propiedades y características de cada pintura, que pueden resultar muy indicadas para ciertos efectos. Conviene experimentar con los diversos tipos de pintura para poder apreciar cuál resultará útil en cada trabajo.



**Grafismo por computadora.** Parece que la tecnología se está infiltrando en todo tipo de actividades, el dibujo humorístico no es la excepción, ya que un boceto se puede digitalizar en la pantalla, para luego manipularlo, reproducirlo e imprimirlo.

Para ello hay diversos programas de diseño, mismos que tienen como fin que el artista puede seleccionar las características de línea, pasando de “pincel” a “pluma”, a “lápiz” o “aerosol” en un segundo. También se pueden elegir las texturas de los colores y fondos, dar efectos con filtros etc.

Las herramientas con las que cuentan dichos programas son una gran ventaja, pues ahorra tiempo y logran ciertos efectos que resultan útiles en la ilustración. Ya que se pueden insertar imágenes, comprimir o estirar, se pueden mover hacia cualquier dirección, invertir, girar, etc.. En fin, con esta tecnología se obtienen un sin número de posibilidades en las imágenes con sólo apretar un botón.

### **2.3.2 División desde las artes**

Estableciendo una distinción entre el dibujo simple, el de la historieta y el de la animación estos pueden ser muy diversos. Por ejemplo: en el periódico, el dibujo destaca entre miles de letras; el mismo dibujo puede parecer estático en la televisión, en cambio la característica del movimiento, y puede transmitir diálogos por la vía oral-auditiva; en la historieta, se eliminan las secuencias innecesarias para la comprensión de la anécdota temática. Las peculiaridades de los medios y las del dibujo, armonizados por el autor, también colaboran en la originalidad del mensaje y a que éste sea interesante, es por lo que su éxito no radica solamente en el contenido.

### **2.3.3 Fines**

El dibujo humorístico aparece como un instrumento que sirve a los propósitos de quién los maneja y el de entretenimiento es el más común. A este género pertenecen la mayoría de las tiras cómicas, historietas, dibujos animados y chistes visualizados. Sus características principales dependen en una gran medida de la distorsión, de situaciones cómicas, de formas, palabras y movimientos graciosos, etc., todo arreglado para divertir al lector. Este tipo de dibujo atrae a una gran variedad de público, por lo que es frecuentemente manejado con fines comerciales. Y por lo mismo enfocado a muy varios sectores, que van desde el dibujo infantil hasta pornográfico.

“El dibujo humorístico publicitario está muy ligado al de entretenimiento. Por lo general acompaña a un texto comercial, haciendo las veces de ilustración, disimulando una invitación al consumo. En este tipo de dibujo, las expresiones faciales son muy importantes y casi siempre se muestran sonrientes a los usuarios del producto o de servicio anunciado; asimismo los colores contribuyen a aumentar el atractivo del mensaje.

El dibujo humorístico político se encuentra ligado principalmente a la caricatura, que por su carácter satírico resulta ideal para expresar una opinión, acerca de una personalidad política. Se distorsionan y exageran ciertos rasgos para expresar claramente dicha opinión. Lo grotesco se combina con el ingenio para crear la caricatura. El impacto visual de este tipo de dibujo humorístico hace a la caricatura sumamente popular, por lo que las figuras públicas reconocen su importancia y tratan de controlarla, no sólo para evitar ataques, sino también para promoverse como ciudadanos ejemplares.

El dibujo de humor político puede ser realizado, dirigido o apoyado por partidos políticos, grupos de presión o fuerzas anónimas, y la mayoría se utiliza como arma política”.<sup>8</sup>

Por otra parte, el dibujo de humor decorativo y el informativo suelen emplearse en lugares públicos, donde el espacio requiere de adorno, o las personas necesitan señalamientos. También se usan en lugares más privados, particularmente en aquellos dedicados a los niños. Sin embargo, de las distintas clases de dibujo humorístico, en el que se servirá como eje rector en este trabajo es el dibujo humorístico para la enseñanza.



### **2.3.4 Utilidad didáctica**

El término didáctico se entiende como el propósito de expresar nociones o verdades de orden científico, histórico, artístico, u otra información relevante para un núcleo social, en forma adecuada para enseñar o instruir.

El dibujo humorístico puede funcionar en la educación formal, que generalmente se identifica con la educación intencional del aula, y en la informal, que abarcaría la educación intencional, este puede ubicarse casi en todas partes.

La imagen (en particular el dibujo humorístico) puede ser una herramienta de gran utilidad en la estructuración del mensaje de tipo didáctico, debido a que, tanto las personas que saben leer como las analfabetas, pueden comprenderlas; ya que sobre pasa las fronteras del idioma y, por su alta iconicidad, es lo más adecuado para presentar el mensaje que se desea transmitir.

En el dibujo de humor se pueden emplear formas que no requieren de un gran esfuerzo para ser interpretadas por un preceptor. Tomando en cuenta la exagerada abundancia de imágenes e información que existe en el entorno cultural, utilizar esta clase de dibujo resulta fácil de comprender, recordar, atractivo y conveniente, por ello se encuentra con frecuencia en libros ilustrados, dibujos animados, historieta, etcétera.

Un mensaje icónico como parte de un mensaje bien estructurado puede ahorrar largas descripciones verbales y exige un menor esfuerzo para la lectura; sin embargo, la imagen no debe ser obstáculo para que el individuo no pueda profundizar en detalles verbales del tema. Para que la imagen sea un apoyo para la enseñanza, debe reducirse al mínimo la ambigüedad, debe responder en todo, a objetivos previamente establecidos. Se necesita tener la idea básica de cómo conviene estructurar un mensaje con dibujo humorístico para fines didácticos, de acuerdo a ciertos factores tales como la percepción del ser humano, el humor, las características del diseño de personajes y las características del preceptor en su contexto sociocultural.

## **2.4 Principios del dibujo humorístico**

Hablar del dibujo humorístico no implica necesariamente la ridiculización de un tema. El humorismo se puede hallar en los personajes o en la forma que tratan un tema, sin que éste pierda seriedad.

Dibujo humorístico no es lo mismo que una caricatura. La palabra caricatura proviene del italiano “caricare”, que significa cargar (Leonardo Da Vinci inventó el término); la caricatura es una expresión sintética de la personalidad de un individuo a partir de sus rasgos externos. Según Sizeranne, crítico de arte francés, existen tres tipos de caricatura: deformativa, caracterizante y simbolista (Pastecca, 1971). Generalmente por caricatura se entiende la exageración de rasgos y proporciones en una figura para ridiculizar a un sujeto, pero ello solo corresponde al aspecto deformativo; en el caracterizante, por ejemplo, un rostro sin deformaciones puede acompañarse de una vestimenta de santo, revolucionario, criminal, etc., según el carácter de la persona; en el simbolista, un personaje puede representarse por un objeto, un animal, un árbol, una piedra etc., y luego destacar quién es el representado por algún detalle (anteojos, bigote, etc.). Las alternativas son numerosas, pero en cualquier caso la caricatura tal como es, sólo es uno de los posibles caminos que puede tomar el dibujo de humor.

Según José Antonino (1970, 87-93), son tres las directrices de deformación del dibujo humorístico, sobre esta base se mencionan tres estilos:

- a) **Estilo naturalista:** los dibujos de humor que se incluyen en este estilo son aquellos cuya línea siempre mantienen claros contactos con el dibujo realista. La deformación de los sujetos es ligera.
- b) **Estilo psicológico:** En este estilo la deformación llega a su mayor alejamiento de los cánones realistas. Las proporciones y los detalles de sujetos y escenarios, cobran caracteres incongruentes, absurdos, en ocasiones. Todo esto se ordena en este tipo de trabajos a la consecución de un determinado impacto de carácter intelectual o psicológico, abstracto. Se trata del humor por medio del cual se desarrollan ideas concretas (políticas, sociales, filosóficas) del autor a través de su obra.



- c) Estilo decorativo: Por último, en este estilo, se pueden reunir aquellos trabajos en los que primordialmente, se busca una deformación que corresponde a unos fines puramente estéticos. Todo está subordinado a producir determinados efectos plásticos, sin otros objetivos que los de fijar fácilmente la atención del espectador hacia unos motivos determinados, o simplemente dispersarla en unos tipos y ambientes gráficos gratos. <sup>11</sup>

Por ello el dibujo humorístico va más allá de la caricatura, de la simple ilustración y de todas las modalidades potenciales que le son propias; las abarca a todas y dosifica su uso conforme a objetivos que se determinan en buena medida por el tema a tratar, las intenciones del autor, las condiciones en que se canalicen los dibujos hacia el receptor y, principalmente, en la consideración de quién será ese preceptor.

## 2.5 Elementos del dibujo humorístico.

### 2.5.1 Expresiones faciales.



En el terreno de la comunicación, las expresiones faciales han sido una de las preocupaciones fundamentales de la kinésica. (está será tratada más adelante, pero las expresiones faciales son tan importantes en el dibujo humorístico que merecen una sección aparte).

En buena medida el hombre es capaz de controlar su rostro y utilizarlo para transmitir mensajes, también se refleja el carácter, dado que las expresiones habituales suelen dejar huellas, pero es el rostro como transmisor de mensajes el que ha interesado a los psicólogos. Se han realizado experimentos que prueban que las expresiones faciales son un índice fidedigno de ciertas emociones básicas. Más de mil expresiones diferentes son anatómicamente posibles, y los músculos de la cara son tan versátiles que, en teoría, una persona podría mostrarlas todas en tan solo dos horas.

Las expresiones faciales en el dibujo humorístico se consiguen con unas cuantas líneas; por lo general el contorno de la cara permanece estático, al igual que la nariz y los oídos; la expresión radica básicamente en las líneas y manchas que representan las cejas, los ojos y la boca. Las emociones se representan en relación con dichos elementos, ya que una boca con las orillas levantadas no siempre es la representación de la alegría; el ceño fruncido no representa disgusto, etc.

**Los ojos.** No se trata del movimiento de los ojos solamente, sino también del ritmo del parpadeo, el grado de apertura de los párpados e incluso la dilatación de la pupila.

Es claro que al dibujar los ojos, se puede establecer en ellos un alto o bajo grado de atención, sorpresa o miedo y, con la ayuda de una lágrima, tristeza.

En los ojos se pueden dibujar ciertas metáforas, como cuando un personaje “se le van los ojos”, tiene una mirada de “caja registradora”, o en sus ojos “se puede ver que está enamorado”.

**Las cejas.** Las cejas son un elemento indispensable en muchas expresiones. Si las dos se mueven simétricamente a un tiempo, según el extremo que esté más arriba se expresa enojo o tristeza, cuando es con líneas prácticamente rectas, y alegría o sorpresa cuando están alzadas ligeramente curvas.

**La boca.** La boca es un elemento de gran importancia para que se comprenda una expresión. Muchas veces no basta lo antes expresado para que el preceptor se de cuenta de una emoción; tiene que haber algo de redundancia



entre los distintos elementos para dejar bien establecido lo que se pretende. Para ello es útil la boca ésta cuenta con tres posiciones fundamentales que son:

- a) Con las orillas hacia abajo, para los sentimientos negativos: odio tristeza, terror, sorpresas desagradables, etc.
- b) Recta, redonda o inexistente para los sentimientos neutrales: prudencia, seriedad, indiferencia etc.
- c) Con las orillas hacia arriba, para los sentimientos positivos: alegría, sorpresa agradable, risa etc.

El hecho de que la boca esté abierta o cerrada responde en la mayoría de los casos a la emisión de las palabras, como en la realidad. A este respecto cabe hacer notar que en el caso de la boca neutral, algunos optan por dejar en blanco el espacio que le corresponde a la boca, lo cual concentra la atención del lector en los demás rasgos faciales y acentúa el silencio que acompaña a ciertas expresiones; asimismo, en el caso de la boca abierta existe la neutralidad expresada por un círculo o un óvalo, que mientras más grande sea, indica un volumen más alto de la emisión vocal.

Otra variante que contribuye a acentuar las expresiones de la boca, es que el personaje muestre los dientes. En tales situaciones se expresa extremo enojo o extrema alegría.

### **2.5.2 El contexto facial**

“Con respecto al orden en que deben dibujarse dichos elementos, se puede recomendar (aunque no hay reglas para ello) sigan los siguientes pasos:

- a) Dibujar primero la nariz, pues casi es el centro de la cara y sirve para establecer todas las proporciones y relaciones de posición entre los elementos.
- b) Es conveniente colocar luego los ojos y las cejas.
- c) La boca
- d) Los oídos
- e) El cabello”<sup>12</sup>

Un personaje para su reconocimiento debe tener una cara distinta a la de cualquier otro personaje, lo cual se logra al dar dimensiones especiales a la nariz, los oídos, los ojos, las cejas, la boca, etc. La forma de la cabeza y la repartición del espacio de sus partes en ella, abren infinitas posibilidades a la creación de figuras originales.

### **2.5.3 Kinésica**

La kinésica o cinésica está “definida” por Ray L. Birdwhistell como “el estudio de los aspectos visuales de comunicación no verbal impersonal”<sup>13</sup>, es decir, que la kinésica es el estudio del movimiento que debe comprender los gestos, la comunicación por señas, el lenguaje de la acción y fenómenos de este tipo; pero no todos ya que unos son pertenecientes a la proxémica y es porque tienen mucha relación (la proxémica será considerada más adelante).

La kinésica estudia particularmente muchos signos que se expresan no verbalmente por medio de las manos; a veces ayudan a esclarecer un mensaje poco claro o a revelar emociones de manera involuntaria; hay ademanes ilustrativos que acompañan al discurso o que sirven para reafirmarlo, como: señaladores, sugeridores de distancia, representantes de un movimiento corporal etc.. Cada individuo posee su propio estilo de gesticular y en parte el estilo refleja la cultura. Existen emblemas, movimientos corporales con un significado preestablecido, que pueden variar culturalmente.

La kinésica estudia el fenómeno de las posturas congruentes, esto es, que con mucha frecuencia las personas imitan las actitudes corporales de las demás; compartir una opinión, ser amigos, enamorados, estar a favor del otro, casionan posturas congruentes. Las posturas no congruentes, a su vez, implican desacuerdo, distancias

psicológicas. Los cambios de postura y los ademanes son paralelos al lenguaje hablado. Las posturas también revelan el carácter del individuo. Cada quien tiene una forma peculiar de llevar su cuerpo. Los personajes pueden hacer notar sus expresiones por medio de una postura o de la forma (que llega a ser exagerada) de realizar una acción. Muchas emociones se expresan mejor gracias al cuerpo; el dibujo humorístico favorece que se ejecuten acciones descomunales.

#### **2.5.4 Proxémica**

La proxémica –del latín *proximus*- es el estudio del manejo del espacio, de la proximidad o de la distancia que se guarda entre los individuos, desde el contacto personal hasta los límites de visibilidad y audición, a su vez las formas en que se estructura ese espacio.

Según investigaciones, el sentido del yo no está limitado por su piel, sino que se desplaza dentro de una especie de burbuja privada o esfera fenomenológica, que representa la cantidad de espacio que siente que debe haber entre él y los otros. Hay diferencias notables entre una cultura y otra a lo que se considera un espacio adecuado entre interlocutores; por ejemplo, los árabes prefieren la cercanía, mientras que los estadounidenses prefieren guardar distancia.

Con referencia al dibujo humorístico, existe influencia de los patrones culturales sobre la forma que el emisor refleja en sus personajes el uso de la estructuración del espacio. “Entonces, el cómic es una manifestación de los modos de interacción pertenecientes al grupo humano de donde proviene”<sup>14</sup> (Escobar, Orozco y Watts, 1977, pag. 39). De acuerdo a lo antes dicho, se debe conocer a fondo las tradiciones y costumbres del pueblo al que pertenece un personaje para que éste sea un fiel reflejo de una realidad, es ya una contribución educativa para los lectores y es una buena medida para evitar estereotipos anacrónicos.

Otro interesante aspecto de la proxémica, es que algunas veces la gente trata de afirmar su posesión de una porción de territorio público sólo por la ubicación que elige; la posición relativa que adopta un individuo puede ser signo de estatus (por ejemplo, sentarse en la cabecera de la mesa). De aquí se deriva que las personas, sentadas a la mesa o puestas de pie, adoptan posiciones estratégicas de acuerdo con sus objetivos.

En el campo de la proxémica puede extenderse a otras áreas como, por ejemplo, los espacios en que se mueve el personaje: si son amplios (sensación de libertad) o estrechos, cómodos o accidentados, etc., factores que determinan en un buen grado la proximidad de un individuo con otro.

#### **2.5.5 Lenguaje de los objetos y de la apariencia**

“Al lector se le presentan muchos indicios sobre el personaje: aspectos externos que dicen mucho sobre su forma de pensar, sus costumbres, sus modales, etc. Tales indicios pueden ser:

1. Aquí cabe distinguir las acciones meramente funcionales de las realmente expresivas. Vestirse es una necesidad ante las variaciones del clima, pero lo interesante es que cada persona resuelve su necesidad de diferentes maneras. El vestido es comunicación, por ejemplo, el abrigo de pieles como símbolo de estatus frente a la incomodidad del calor excesivo; el uso de algunas prendas que varían su significado según la época y la situación”<sup>15</sup>.

El contexto influye para determinar si un atuendo es el indicado. El vestido puede reforzar la imagen (juventud, rebeldía, madurez etc, que debe expresar un personaje).

Por el vestido se puede identificar la actividad a la que se dedican ciertos personajes, aún sin que antes se hubiera señalado verbalmente algo al respecto.

Los dibujantes cubren con atuendos y objetos a sus personajes que los enmarca en una época, lugar y otras cosas relacionadas con la circunstancia que envuelve a los personajes. En los dibujos con referencias históricas hay que cuidar la compatibilidad de cada elemento con el contexto, a menos que el humor pueda originarse justamente en algún anacronismo.

2.”La presentación del personaje: Como complemento a la forma en que se viste al personaje debe considerarse lo relativo a la presentación del mismo, su apariencia; es decir, su aspecto exterior depende del largo del cabello, de su maquillaje, de su aseo personal, del uso de barba o bigote, etc. Todos los factores expresan mucho acerca del personaje y le dan una gran parte de las características de su personalidad”.<sup>16</sup>

## **2.6 La viñeta: Composición, iluminación y color.**

### **2.6.1 La cámara imaginaria**

“Todo cuadro que encierra un dibujo humorístico, sea en la secuencia del tipo de historieta o no, tiene gran parecido con los que se usan comúnmente en el cine y la televisión. Los más usuales son:

- PGE. Plano general extremo, equivalente al extra long shot (ELS).
- PG. Plano general equivalente al long shot (LS).
- PA. Plano americano (cuando corta la personaje a la altura de las rodillas).
- PM. Plano medio, equivalente al médium shot. (MS).
- PP. Primer plano, equivalente al close up (CU).
- PPP. Primerísimo plano, equivalente al tight close up (TCU)”.<sup>17</sup>

Por otra parte, se puede hacer uso de la cámara en subjetivo, lo cual permite al lector apreciar la escena o algún objeto como si lo viera con los ojos del personaje.

De acuerdo con la posición de esta cámara imaginaria, se dará una mayor o menor impresión de profundidad y perspectiva. Otro aspecto interesante de la cámara imaginaria es la altura con respecto al personaje a la que se coloca, lo que modifica el ángulo visual del lector. Los ángulos visuales “en picado” presentan la visión de un personaje u objeto pequeño o despreciable, mientras que los “contrapicados” dan la idea de grandeza y poder. El dibujo humorístico se vuelve más atractivo para el lector en la medida en que se le motiva visualmente por la composición, la iluminación y el color; esto es importante para todo tipo de imágenes.

### **2.6.2 La composición**

La composición consiste en establecer relaciones interesantes entre los elementos que conforman la estructura que representa el dibujo, para hacerlo agradable a la vista como totalidad. Algunas reglas que los dibujantes respetan y recomiendan (Laybourne, 1979; Blasco, 1966; Fisher, 1945) podrían sintetizarse así:

1. “Simplifique. Suspenda todos los detalles innecesarios (que vuelven al dibujo desordenado y confuso), pero hasta el punto en que no se sienta un “hueco” en la imagen.
2. La exageración puede servir para destacar alguna cualidad visual cuando se varía de tamaño o forma, más allá de lo que en la realidad sería normal.
3. La cualidad de la línea (su grosor, su precisión, su tensión, la relación con otras líneas) debe estar examinada, evaluada y controlada en el dibujo. Las reglas más específicas son:
  - a) las líneas más pesadas atraen nuestra atención.
  - b) Las líneas angulares sugieren un sentimiento de tensión.
  - c) Las líneas consistentes y libres crean un sentimiento de paz y felicidad; las líneas que se producen al deslizar confiadamente el instrumento de dibujo.
4. Los cuerpos dibujados experimentan lo mismo que las líneas. Una figura cerrada es “tensa”. Con gesto o posición de apertura es “amigable”.



5. Evite el centro del cuadrado. Situar algo a la mitad de la lámina crea un sentimiento totalmente estático. Tampoco realice una división del cuadrado en partes iguales o una composición demasiado balanceada, a menos que se busque precisamente una impresión de quietud.
6. Complementando la anterior, componga en forma asimétrica.
7. Agrupe y suponga a los cuerpos en planos sucesivos.
8. Realce el volumen dibujando los cuerpos en posición “tres cuartos”, vistos de frente, desde arriba o desde abajo, etc.
9. Que el cuadro siga un esquema geométrico.
10. Equilibre masas negras y blancas o tonos claros y oscuros.
11. El personaje-centro de atención debe mostrar su cara.
12. Escoja el plano (encuadre) de mayor efectismo.
13. Utilice el contexto (fondo y alrededores) con información simple.
14. La mirada del personaje debe guiar al centro.
15. Cuando esté completa la composición, no debe sobrecargarse ya que se arruinaría. Sino le satisface, hágala de nuevo y mejórela.
16. Use el sentido común. Debe recordar que las grandes obras maestras del pasado fueron diseñadas antes de que hubiera reglas para la composición; estas últimas se hicieron después para amoldarse a aquellas imágenes.”<sup>18</sup>

### 2.6.3 La iluminación.

Por lo general el dibujo humorístico no se dibujan sombras o efectos de contraste complicados. Es conveniente que todo el cuerpo esté ubicado sobre una pequeña sombra, con el fin de evitar la posible interpretación de que está despegado del suelo.

El abuso de sombras da al ambiente para un dibujo dramático, pero en el dibujo de humor una iluminación frontal es más conveniente. Sólo como muy especiales conviene usar juegos de luces y sombras más complejos, por ejemplo, para presentar a un personaje siniestro o para dar, por un momento, ambiente de misterio.

### 2.6.4 El color.

El color, bien utilizado, puede dar “vida” al dibujo y atraer la atención del lector o preceptor; Kent (1973, 66-78) recomienda sencillez para la utilización del color:

- A) “Nunca usar más de los necesarios para aclarar la lección. No usar dos cuando uno sea suficiente, ni tres si hacen falta dos. Demasiados colores desconciertan, en lugar de instruir.
- B) Úsese color para atraer la atención; para separar superficies, como en un mapa; para mostrar características distintivas; para resaltar puntos importantes; para indicar temas relacionados con colores relacionados; para mostrar la realidad exacta.
- C) Utilícese el color como símbolo (siempre en concordancia con las costumbres locales). El rojo, para nosotros, puede significar peligro o valor; el blanco, pureza; el púrpura, a la realeza.
- D) Respetar algunos colores específicos de cosas específicas: el azul del agua, el follaje verde, la tierra café, las nubes blancas, etc. (salvo por una intención especial).”<sup>19</sup>

Es útil conocer la diferencia entre los colores cálidos y fríos que señalan los autores Fisher, 1945; Kent, 1973). Los colores “cálidos” o “calientes” son: el rojo, el naranja, el amarillo, el magenta, algunos cafés y derivados. Los colores “fríos” son: el azul, el verde, el violeta, el púrpura y derivados.

- “los colores “cálidos” tienden a acercarse.
- Los colores “fríos” tienden a alejarse: hacen que el mismo espacio se vea más pequeño.

- Los colores brillantes salen al encuentro del observador, los apagados se alejan de él.
- Un color brillante y “cálido”, como el amarillo o el rojo, hace que las formas se vean más grandes de lo que realmente son.
- Los valores claros avanzan, los colores oscuros retroceden.”<sup>20</sup>

Los colores “cálidos”, por lo antes expresado, llaman la atención y hacen destacar la figura del fondo; de usarse un color brillante, debe ser en la figura y no en el fondo, donde distrae. Un medio tono verde neutral resulta cómodo a la vista para utilizarse en los fondos. Se han realizado estudios psicológicos al respecto y se ha mencionado la importancia del color para la retención y la memoria, y que el azul y el rojo gozan de mayor preferencia, el naranja y el verde los prefieren individuos de determinado grado cultural y social, mientras que, al parecer, el amarillo no tiene mucha preferencia.

Kent (1973) atribuye ciertas connotaciones particulares a los colores:

- a) “Los colores en armonía dan una impresión agradable, los de contraste, un impacto dramático y algunas veces desagradable.
- b) El rojo y el verde brillante provocan vibraciones ópticas que pueden ser molestas.
- c) Los contrastes se usan rara vez y solamente para dar énfasis. Una regla general sería el uso de diversos colores
- d) El uso de colores de un tono parecido reduce la visibilidad, porque dificulta la distinción entre figura fondo.”<sup>21</sup>

Cabe sugerir a la mente algunas ideas abstractas tales como el calor, frialdad, luz, alegría, tristeza, etc., y aunque no son colores, el blanco y el negro también intervienen en este aspecto; los colores pueden oscurecerse mezclándolos con negro o aclararse mezclándolos con blanco. La experiencia es un buen camino para combinar adecuadamente los colores y otro puede serlo consultar diversos libros con extensas teorías al respecto.

## **2.7 El dibujo humorístico como instrumento didáctico**

“La enseñanza es el estímulo externo que pretende regir un aprendizaje sistemático. El estímulo externo que se orienta a la modificación de la conducta, supone la presencia de dos componentes básicos en esta situación de aprendizaje: una acción física del medio exterior sobre el sujeto, y un correlato psíquico en el que recibe el estímulo. Estos dos componentes, físico y psíquico, son los que caracterizan, para Couffignal, por ejemplo, una información. El proceso por el cual se generan estímulos físicos para que lleguen a un destino y provoquen determinadas situaciones psíquicas, no es más que la operación informacional que llamamos comunicación.”<sup>22</sup>

Rodríguez (1977, 19-20) afirma que “el acto de enseñanza es un proceso de semiosis, entendiendo por ésta un acto de comunicación por medio de signos; en la enseñanza se busca evocar en el preceptor el significado más parecido al que desea transmitir la fuente; se persigue que el educando comprenda lo que aprende”.<sup>23</sup>

Para Clause son muy importantes los factores de motivación y comprensión para fines didácticos, en ambos aspectos la imagen puede ser una importación valiosa y es en particular innegable que en el dibujo-humorístico de preferencia- motiva aún más al preceptor que las palabras impresas.

Sobre la motivación, Clause (1970, 91-98) hace una serie de consideraciones:

“Debemos insistir una vez más sobre la importancia de la motivación. En la vida adquiriremos, en general, las capacidades motrices para las que somos motivados. Naturaleza y significación son, en la mente del sujeto, dos aspectos concomitantes y casi sinónimos. De ello resulta que estas dos nociones están determinadas por las motivaciones, las necesidades y los sistemas de valores de cada uno de

nosotros. Vemos lo que queremos ver y, lo que vemos, lo organizamos en esquemas que corresponden a nuestras orientaciones y a nuestros deseos.”<sup>24</sup>

En ciertas condiciones, el niño es capaz de una atención sostenida cuando interviene su motivación y en los límites en que ella interviene: en el cine, en el circo, cuando escucha una historia interesante.

Por lo tanto, debe considerarse a la imagen como elemento motivacional que colabora en la comprensión. Los canales que se utilizan para llegar a los preceptores pueden ser los convencionales del aula, pero si se piensa en difusión colectiva hay que elegirlos considerando el factor motivación, es decir, los preferidos del público.

La imagen en tanto es descrita por Moles (1981, 20) en estos términos:

“La imagen es un soporte de la comunicación visual que materializa un fragmento del entorno óptico (universo perceptivo), susceptible de subsistir a través de la duración, y que constituye uno de los componentes principales de los medios masivos (es decir; pintura, fotografía, ilustraciones, esculturas, cine, televisión).”<sup>25</sup>

Según Clause (1970, 104), “la regla de oro de toda pedagogía valiosa es “poner al niño en contacto directo con lo que estudia”, y añade que junto al objeto (a veces inaccesible) está la imagen del objeto.”<sup>26</sup>

Puesto que el ser humano tiene limitaciones naturales para la captación total del mundo exterior, el aprendizaje muchas veces puede canalizarse por experiencias con imágenes que sustituyan la experiencia directa de un objeto o proceso.

De las aplicaciones de la imagen, quizá la más frecuente sea la ilustración como motivo gráfico explicativo o simplemente decorativo que acompaña un texto.

Al respecto, Dondis (1973, pags. 185-186) describe así el propósito de la ilustración:

“El propósito principal de los ilustradores es referencial, si se trata de una fotografía como un dibujo a línea, huecograbado en blanco y negro o en cuatricomía. Lo que se pretende en esencia es llevar una información visual planificada a un público, información que usualmente implica la extensión de un mensaje verbal. De ahí esa gran variedad de ilustraciones que van desde los dibujos en detalle de maquinarias despiezadas para explicar su funcionamiento, hasta los dibujos expresivos hechos por artistas de talento que acompañan a una novela o a un poema.”<sup>27</sup>

En el área didáctica, el propósito debe ser más explicativo que decorativo y la imagen puede requerir un pequeño texto que destaque la relación de la figura con la que se ilustra: un anclaje verbal que establezca a que se refiere la ilustración; tanto en el texto como en la ilustración, debe procurarse que el material por retener sea significativo a juicio del preceptor:

“[... ]ayudar al alumno a ver lo que ese material significa para que pueda insertarse en conjuntos conceptuales que asegurarán su valor y solidez; ligarlo a su experiencia anterior, a otras materias, es decir, multiplicar las redes asociativas; destacar su valor de utilización para el futuro.”<sup>28</sup> (Clause, 1970, 100).

Desgraciadamente, muchas veces las ilustraciones se colocan en libros y cuadernos como un simple adorno, relacionado muy ligeramente con la idea que se transmite. Clause (1970, 104) critica el uso ornamental de la ilustración, destaca que para los fines de las ciencias de la educación “es necesario aprovechar al máximo dibujos, diagramas, mapas, fotografías, representaciones dramáticas etc.”<sup>29</sup>

Las funciones de la imagen en la enseñanza ya fueron abordadas en el primer capítulo, pero de esto se puede concluir que la imagen es un auxiliar importante en la transmisión de ciertos contenidos, cuando se combina equilibradamente con las palabras. Pues muchas veces son más adecuadas para ciertos temas, en los que incluso pueden bastarse por sí solas.

El dibujo de humor puede cumplir con todas las funciones señaladas de la imagen (motivadora, vicarial, catalización de experiencias, informativa, explicativa, facilitación redundante, estética, comprobadora, recreativa).

Asimismo, tiene las ventajas y limitaciones típicas de este arte. Son ventajas la representación de cosas reales e irreales, con modificaciones o sin ellas, en arreglos especiales o convencionales, de acuerdo con necesidades didácticas generales o con intenciones específicas de la fuente. Es una limitación, la insuficiencia para tratar conceptos abstractos, motivo por el cual muchas veces se cae en estereotipos erróneos si no se tiene cuidado. En el estilo y las características que se conceden a los personajes queda determinada la credibilidad del preceptor. Así, atributos de irresponsable a un personaje que debería ser serio e inteligente pueden crear no sólo un rechazo a tal sujeto, sino también al tema del mensaje.

Como forma humorística, el dibujo está sujeto a las leyes de humor que prevalecen en determinado tiempo, lugar y grupo social. Lo que fue gracioso para nuestros antepasados no lo será necesariamente para nosotros; lo que en nuestro país se considera gracioso puede no serlo para un extranjero.

También varía de una persona a otra lo que se considera cómico. Hay factores sociales, económicos, históricos, religiosos, étnicos, etc., que impiden el humor universal. Cuando la fuente conoce el perfil de su preceptor puede salvar estos obstáculos.

Por último el mensaje se establecerá en función de las limitaciones, necesidades y expectativas de fuente y preceptor. Debido a que en el pasado los mensajes aburridos se han presentado como “culturales”, “didácticos” o “educativos”, debe tenerse presente que esto términos, como anuncio del contenido, contraproducentes con respecto a la mayoría de los lectores o el público en general. Sólo preceptores con mayor nivel cultural que el promedio de nuestra sociedad son capaces de juzgar por el contenido, sin que los mencionados términos les susciten perjuicios.

### **2.7.1 Los medios**

Prensa, revistas y publicaciones en general. El medio impreso favorece la credibilidad de la información; el preceptor aprecia más un dibujo que es digno de los gastos de impresión pues lo considera un respaldo por un autor serio. Las publicaciones varían de las que presentan un dibujo por entregas individual, a las que ofrecen en secuencia; también cuenta el hecho de que la publicación donde aparece el mensaje sea percibida por el preceptor como una revista o un periódico de gran difusión, o como un simple folleto.

**Carteles.** Son un medio para transmitir un mensaje breve y con fuerza en el aspecto visual. Su utilización varía de los que se colocan en las paredes o en algún sitio público, para atraer la atención de quienes se trasladan de un lugar a otro en sus actividades normales, a los que un instructor presenta frente a un grupo limitado, en secuencia ordenada, donde todos concurren a él para obtener información.

**Cuadernos para iluminar.** Un medio particularmente efectivo para comunicarse con los niños, consiste en hacerlos colorear como una motivación adicional.

**Historieta.** Aunque puede ser comprendida en la categoría de publicación, merece considerarse aparte por el gran número de estudios que le han dado cierto reconocimiento.

Según Clause (1970, 170): “ Hay que otorgar un lugar importante a las historietas, obras ilustradas con un mínimo de comentario verbal o diálogo. Su éxito es extraordinario entre los niños de las escuelas primarias, entre los jóvenes de las clases trabajadores que no leen prácticamente otra cosa”.<sup>30</sup>

Estos comentarios resumen algunas de las principales ventajas de la historieta, a las que se agrega lo señalado por uno de los más experimentados estudiosos de la historieta, al respecto indica:

“Entre las nuevas funciones que en los últimos años se han abierto a la narrativa de imágenes figura la de su utilización pedagógica. No sólo porque una operación quirúrgica, una maniobra de aparcamiento o un diseño urbano, puedan representarse eficaz y didácticamente una sucesión de viñetas dibujadas o fotográficas, sino porque puede ser un estímulo de gran valor para el raciocinio de los niños. Concretamente, la condición del



lenguaje elíptico de las literaturas de la imagen, cuyos relatos se componen con unas piezas de montaje (viñetas) y a partir de la omisión de espacios/tiempos intermedios, ha sido aprovechada para hacer que el niño fije su atención en aquello que sucede, pero que no se muestra, entre viñeta y viñeta".<sup>31</sup> Roman Gubern (1973, 141). De esta manera, la historieta sirve como ejercicio de estímulo al desarrollo de su pensamiento lógico y como prueba para indagar acerca de los mecanismos reflexivos del niño.

**Películas.** El movimiento sumado a la riqueza de la imagen hace de la animación un medio muy atractivo que logra comunicar más que cualquier otro. Al respecto, Disney (1957, pag. 6) señaló un factor fundamental:

"El dominio del dibujo animado se extiende por encima de las fronteras, habla todas las lenguas. Lo que hacemos en América puede ser proyectado en Francia o Alemania, en la India o en Japón, y abarcar el mundo de los niños y de los hombres. Es ahí donde el dibujo animado, artístico o educativo, encuentra su razón de ser."<sup>32</sup>

**Video y televisión.** La televisión puede presentar cualquiera de las demás formas que se han mencionado, además, la televisión es el medio de comunicación por excelencia. En la actualidad goza de gran aceptación, pues lleva a la comodidad del hogar varias opciones de educación, información y diversión, donde el preceptor elige la que más le place. Esto representa un esfuerzo para participar en la competencia por esa aceptación, que determina el predominio del material para esparcimiento. En este medio, más que en ningún otro, deben equilibrarse diversión y educación para alcanzar el mayor número de preceptores posible, y mantenerse en su gusto. El videocasete y los videojuegos abren nuevos horizontes al quehacer didáctico.

### 2.7.2 El educando.

Para la fuente, el educando es la preocupación principal. El educador nunca tiene suficientes datos acerca de su preceptor, por lo cual debe poner atención a cualquier aportación en ese sentido. No hay que subestimar al educando, si se quiere hacerle llegar un mensaje efectivo. Fuente y preceptor tienen un campo de experiencia en común, lo que da una base para la comunicación.

Como afirma Kent (1980, 23-24):

La base de todo aprendizaje es una experiencia previa [...] Todas las personas aprenden a base de experiencias pasadas y, mientras más experiencias haya tenido, aprenderá más rápido [...] A menudo se hace indispensable conducir a los componentes de la clase hacia un nivel de experiencia donde el nuevo conocimiento o la nueva experiencia en el aprendizaje puedan aceptarse y comprenderse [...] Es importante que los educadores tengan en cuenta que cada quien ve e interpreta un mensaje de acuerdo a su propia experiencia.<sup>33</sup>

De aquí la importancia de conocer a nuestro público. Kent pone como ejemplo que cuando en una comunidad local se usan símbolos conocidos y reconocidos por el auditorio, el contacto se vuelve más fácil de lograr. Para conocer al preceptor se puede aprovechar la información de libros e investigaciones de psicología y sociología. Es importante mencionar en estos casos, un aspecto típico de la lingüística y la semiología, relacionado íntimamente con la mente humana y, por lo mismo, con la fuente y el preceptor: el significado y la connotación.

"La denotación está constituida por el significado concebido objetivamente y en tanto que tal. Las connotaciones expresan valores subjetivos atribuidos al signo debido a su forma y función (...) Un uniforme denota un grado y una función, y connota prestigio, la autoridad que le son atribuidas. Denotación y connotación constituyen dos modos fundamentales y opuestos de la significación".<sup>34</sup> Según Guiraud (1977, 40).

Los significados dependen de la experiencia personal. Lo que la fuente transmite al preceptor es un mensaje (no el significado). El dibujo humorístico consta de signos icónicos tomados de un código común a la fuente y al preceptor, por lo cual cada parte puede decodificar lo que la otra codifica. Hay denotación cuando para un gran número de individuos el dibujo signifique la misma cosa, y connotación cuando el significado que tenga para unos no lo tenga para otros.

En el mensaje didáctico se debe denotar el cuerpo básico o tema que deseamos comunicar para que el preceptor lo conozca en forma precisa (nuevamente cabe mencionar la importancia de conocer a nuestro preceptor, con el fin de anticipar lo más posible cuáles son los signos que evocan en él los significados que interesan a la fuente). Al manejarse el aspecto humorístico, la connotación debe estar a los límites de lo controlable; lo cómico parece propicio a connotaciones de cada lector o perceptor, y aunque no fuese así, hay que considerar la connotación cabe hasta en los mensajes más serios. El significado es consecuencia de experiencias previas de cada persona; si un objeto al que nos referimos es desagradable para un sujeto, entonces es probable que el dibujo del citado objeto también lo sea. Intentar conocer el origen de todas la connotaciones nos llevaría a terrenos de la psicología y hasta de la psiquiatría ( en cuyo estudio tampoco encontraríamos todas las respuestas), por lo que bastará usar el sentido común con base de datos a nuestro alcance.

En todo caso, ya que tratamos con material humorístico, procuraremos que se denote el tema central y que las connotaciones surjan de los personajes antes que del tema y, de ser posible, de personajes secundarios, pues la identificación entre preceptor y personaje principal puede ser importante para los objetivos trazados. Si en los personajes secundarios recae cualquier situación negativa, facilitará la mencionada identificación. Se trata de que el propósito humorístico contribuya al didáctico y no al contrario.

### **2.7.3 Retroalimentación.**

La educación en la que el educando participa activamente es más efectiva que aquella donde su papel es solamente pasivo y receptivo. En cualquier mensaje puede intervenir algún ruido físico o mental, lo que hace indispensable la participación del educando mediante la exposición de dudas y explicaciones. Este tipo de intervención es una retroalimentación muy útil para la fuente, indicadora del éxito en relación con el objetivo.

La retroalimentación puede estimarse mejor por su calidad que por la frecuencia con la que se da, pero ambos factores tienen peso; la retroalimentación permitirá al educador reestructurar adecuadamente sus mensajes para un uso futuro. Por supuesto, la retroalimentación se puede dar de muchas maneras, y una forma muy frecuente se presenta no verbalmente.

Por ejemplo, la fuente observa las reacciones o la conducta del preceptor mientras recibe el mensaje o después, al ejecutar una operación recién aprendida. Algunos medios admiten más participación que otros. Los que se emplean en el salón de clases con la presencia cara a cara de fuente y preceptor dan lugar a una muy alta retroalimentación cuando el número de preceptores es reducido. En la medida que aumenta el número, la probabilidad de intervención por esa persona se reduce y con ella la fidelidad en la comunicación.

Algunos otros canales, tales como cuadernos (para colorear, resolver laberintos, crucigramas) o los juegos de mesa como la memoria y la lotería hasta los muy avanzados como los juegos de computadora, admiten la participación activa del educando, aunque siempre en los límites que el educador haya establecido al preparar el mensaje o programa, según el caso. En conclusión con esto se podría decir que la educación en la que el educando participa activamente es más efectiva que en aquella donde su papel es solamente receptivo-pasivo.

## **2.8 Estrategia general para el uso del dibujo de humor como instrumento didáctico**

En esta parte del capítulo se presenta una estrategia que propone a la fuente de la comunicación en relación con el manejo del dibujo humorístico con fines didácticos. Esta contempla el caso de que ya existe un material ilustrativo debidamente preparado y sólo es necesario adecuar su aplicación; en ella se presentan todas las fases que conviene seguir en una situación ideal, para alcanzar los objetivos. La estrategia no es más que una forma en la que cada quien puede verter distinto contenido, y del cual depende gran parte del éxito del mensaje. La estrategia es simplemente un método general para guiar una serie de acciones hacia el logro de objetivos. Se busca que la estructura del mensaje se determine primordialmente en la planeación y no en el momento de la elaboración, con lo cual se prefiere la optimización que la improvisación.

## “Estrategia para material existente

1. Evaluación de necesidades/ planeación inicial.
2. Evaluación de recursos.
3. Investigación
4. Revisión del material ya existente.
5. Planeación del complemento.
6. Elaboración del complemento.
7. Aplicación: Material ya existente/complemento.
8. Evaluación.
9. Archivo.”<sup>35</sup>

Es necesario revisar el material antes de exhibirlo al público para estudiar si conviene a los objetivos y si se requiere a algún tipo de complemento; la utilización de este material puede estar sujeta a las condiciones que fijen los derechos de autor.

1. Evaluación de necesidades/planeación inicial. Se conocerán las necesidades del preceptor si estos son pocos. En un salón de clases, se pueden conocer a todos los alumnos y evaluar su aprovechamiento en relación con un programa de estudios. La capacidad creativa de la fuente será un factor básico para reunir información sobre el preceptor.

Al determinar si existe algún problema, es útil tener presentes ciertos objetivos generales; la etapa inicial de la planeación deben asentarse dichos objetivos y una política general de acción. Cuando ya existe un plan preestablecido (por ejemplo, un programa del curso) se simplifica esta labor y es posible delimitar cuáles necesidades del receptor corresponde satisfacer a la fuente (indudablemente, las necesidades y problemas que se detecten serán diversos; pero sólo debemos prestar atención en los que nos conciernen). La planeación inicial restringe alternativas, pero permite mantener el rumbo que se ha fijado.

2. Evaluación de recursos. Sea cual fuere la acción que emprendamos, nos veremos limitados por el presupuesto, el tiempo y el esfuerzo con que podamos contar. En esta fase tienen que desecharse algunas ideas aunque bien intencionadas, conducirán a problemas inevitables en el momento de la realización; el plan debe ajustarse a la realidad. Contar con el material ya elaborado, presenta un gran ahorro en los tres renglones ya antes mencionados, siempre y cuando se respeten las disposiciones de la Ley federal de derechos de autor. La evaluación de recursos intervienen en todos los pasos siguientes, por lo que deben anticiparse las posibles consecuencias de cualquier exceso, y evitarse desde un principio.

3. Investigación. La investigación tendrá dos vertientes: el conocimiento de las características de nuestros preceptores y la búsqueda del material existente. Sería difícil colocar en la estrategia a uno antes que el otro, ya que en la práctica es muy variable. La búsqueda del material puede consistir en la compilación de dibujos, en su localización a través de catálogos o archivos, en su renta o adquisición, o en la solicitud de un permiso para la reproducción. Conocer a los preceptores mediante la investigación implica obtener los datos más importantes pertinentes posibles: edad, sexo, cultura, grupo étnico, inteligencia, antecedentes sociales, económicos, políticos, y otros; preferencias en cuanto a forma y contenido del mensaje. Con respecto al material ya elaborado, conviene saber si ha sido utilizado previamente y cómo; a quién se dirigió el mensaje, cuándo y dónde, con qué éxito.

4. Revisión del material existente. La revisión es un paso imprescindible hacia el logro de los objetivos. Se debe conocer el material desde antes de su presentación al público. De otra manera, será hasta el momento de la exhibición o publicación cuando descubra posibles carencias y contradicciones que podrían ser evitadas. Un material no revisado es en cierto grado imprevisible, puede no ilustrar más que superficialmente el tema de nuestro interés y enfocarse en otros asuntos, por lo cual se produciría una confusión en los receptores y se perdería tiempo en dar explicaciones y aclaraciones en torno a lo que no se relaciona con nuestros objetivos.



5. Planeación del complemento. Con base a todas las bases precedentes, puede plantearse la necesidad de ofrecer a los preceptores un complemento del material; de ser así, éste debe plantearse anticipadamente. Se definirán objetivos específicos, realizables y en armonía con los objetivos generales de la planeación inicial, que se alcanzarán mediante el mensaje ya elaborado y el complemento por elaborar.

En el transcurso de la planeación habrá de ver si el complemento puede ser realizado por el mismo educador o necesita la ayuda de alguien más; si el mensaje puede tener alguna consecuencia negativa y como se puede prevenir; si debe realizarse en fechas y lugares establecidos etc.

La ausencia de planeación puede traer consecuencias graves. La improvisación en cuanto a los tres últimos pasos (aplicación evaluación y archivo) ocasiona pérdidas de tiempo, gastos de última hora y trabajo extra.

6. Elaboración del complemento. Puede haber problemas si el material requiere de información complementaria y ésta no se ofrece al público; la situación así se presta para que cada preceptor entienda de manera personal dicha relación, con lo que se desperdiciarían recursos invertidos. El complemento debe seguir los lineamientos que se encuentren enmarcados en el plan.

7. Aplicación: Material existente/Complemento. La aplicación del mensaje puede ser precedida por una aplicación piloto (depende de los recursos y si se considera necesario) con un número reducido de personas que acepten exponerse al mensaje antes que los demás. Realizar este simulacro permite localizar algunas fallas (para luego corregirlas) que por algún motivo no habían sido descubiertas en el mensaje o aplicación del mismo. Una aplicación piloto proporciona mayor seguridad en el momento de la aplicación definitiva, que ha de realizarse en el lugar, el momento y la forma en que haya sido establecido en la planeación. Durante la aplicación también deberá ponerse en práctica la forma en que se captara la retroalimentación, si es que está prevista en el plan como un recurso informativo para la etapa de evaluación.

8. Evaluación. La evaluación es el paso en que se compara lo que se busca en los objetivos con lo que se ha logrado. Con base a la retroalimentación (que pudo obtenerse por observación, por encuestas, por repuestas escritas o por alguna otra forma), se analiza en que medida se cubrieron las necesidades detectadas, si se comprendió el mensaje, y en que estribaron los aciertos y las fallas, para determinar el éxito que se alcanzó y como se podría mejorar en futuros intentos. Si no hay retroalimentación, la evaluación se basará en supuestos y apariencias que no corresponderán necesariamente a la realidad.

9. Archivo. Los resultados de la evaluación deben pasar a formar parte de un archivo el cual será de mucha utilidad para todo comunicador que emprenda un intento similar pues evitará caer en los mismos errores y aprovechará los aciertos que ya se experimentaron.

Por otra parte conviene guardar el complemento utilizado (si lo hubo), referencias acerca del material ya elaborado, las formas, los planes y todo lo que se haya utilizado, también para futuros usos. Si no se forma un archivo, con el tiempo se perderá la experiencia. Aún si fue un fracaso, los datos serán valiosos para evitar que se repita.



### 3. El niño y el material didáctico

#### 3.1 Características del niño de preescolar

##### 3.1.1 Desarrollo del niño

El niño preescolar es un ser en desarrollo que presenta características físicas, psicológicas y sociales propias, su personalidad se encuentra en proceso de construcción, posee una historia individual y social, producto de las relaciones que establece con su familia y los miembros de su comunidad en que vive, por lo que un niño:

- Es un ser único
- Tiene formas propias de aprender y expresarse
- Piensa y siente de forma particular
- Gusta de conocer y descubrir el mundo que le rodea

El niño es una unidad biopsiosocial, constituida por distintos aspectos que presentan diferentes grados de desarrollo, de acuerdo con sus características físicas, psicológicas, intelectuales y de su interacción con su medio ambiente.

Se distinguen cuatro “dimensiones” (entendiéndose por esta, como la extensión comprendida por un aspecto de desarrollo, en la cual se explicitan los aspectos de la personalidad del sujeto) del desarrollo que son: afectiva, social, intelectual y físico, aún cuando las dimensiones se exponen en forma separada, el desarrollo es un proceso integral.

##### 3.1.2 Dimensiones del desarrollo

###### Dimensión afectiva

- Identidad personal
- Cooperación y participación
- Expresión de afectos
- Autonomía

###### Dimensión Social

- Pertenencia al grupo
- Costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad
- Valores nacionales

###### Dimensión intelectual

- Función simbólica
- Construcción de relaciones lógicas
  - \*Matemáticas
  - \*Lenguaje
- Creatividad

###### Dimensión Física

- Integración al esquema corporal
- Relaciones espaciales
- Relaciones temporales

##### 3.1.2.1 Dimensión Afectiva

Esta dimensión está referida a las relaciones de afecto que se dan entre el niño, sus padres, hermanos y familiares con quienes establece sus primeras formas de relación, más adelante se amplía su mundo al ingresar al Jardín de Niños, al interactuar con otros niños, docentes y adultos de comunidad.



La afectividad en el niño en preescolar implica emociones, sensaciones y sentimientos; su autoconcepto y autoestima están determinadas por la calidad de relaciones que establece con las personas que constituyen su medio social.

Los aspectos de desarrollo que están contenidos en esta dimensión son:

**Identidad personal:** Se construye a partir del conocimiento que el niño tiene de sí mismo, de su aspecto físico, de sus capacidades y el descubrimiento de lo que puede hacer, crear y expresar; así como aquello que lo hace sentir semejante y diferente a los demás a partir de sus relaciones con los otros.

**Cooperación y participación:** Se refiere a la posibilidad de intercambios de ideas, habilidades y esfuerzos para lograr una meta en común. Paulatinamente el niño de preescolar descubre la alegría y la satisfacción de trabajar conjuntamente, lo que gradualmente, lo llevará a la descentración, y le permite tomar en cuenta los puntos de vista de los otros.

**Expresión de afectos:** Se refiere a la manifestación de sentimientos y estados de ánimo del niño, como: alegría, miedo, cariño, rechazo, deseo y fantasía, entre otros.

**Autonomía:** Significa ser gobernado por uno mismo, bastándose a sí mismo en la medida de sus posibilidades.

### **3.1.2.2 Dimensión social**

Esta dimensión se refiere a la transmisión, adquisición y acrecentamiento de la cultura del grupo al que se pertenece, a través de las interrelaciones con los distintos integrantes del mismo, que permiten al individuo convertirse en un miembro activo del grupo.

En las interrelaciones con las personas, se produce el aprendizaje de valores y prácticas aprobadas por la sociedad, así como la adquisición y consolidación de hábitos encaminados a la preservación de la salud física y mental. Estos aprendizajes se obtienen por medio de vivencias, cuando se observa el comportamiento ajeno y cuando se participa y se interactúa con los otros en los diversos encuentros sociales.

Durante el proceso de socialización, gracias a la interacción con los otros, el niño aprende normas, hábitos, habilidades y actitudes para convivir y formar parte del grupo al que pertenece.

Después de que el niño adquiere la identidad personal, al estar inmerso en la cultura de su localidad, región y país, va logrando construir la identidad cultural, gracias al conocimiento y la aprobación de la riqueza de costumbres y tradiciones de cada estado de la República, de cada región y de cada comunidad, a la cual pertenece, en donde existen diversas manifestaciones culturales como: lengua, baile, comida, vestimenta, artesanía, juegos y juguetes tradicionales.

En el nivel preescolar se propicia en el niño el conocimiento y aprecio por los símbolos patrios y por los momentos significativos de la historia, local, regional y nacional.

Los aspectos de desarrollo que están contenidos en esta dimensión son:

**Pertenencia al grupo:** Se construye a partir de la relación del individuo con los miembros de su grupo, por medio de la interacción; las oportunidades de cooperar, la práctica de normas y convivencia y la aceptación dentro del grupo, le permiten sentirse parte de él.

**Costumbres y tradiciones familiares y de la comunidad:** Se refiere a las prácticas que cada pueblo ha ido elaborando en su devenir histórico y que se expresan en múltiples formas dentro del hogar y la comunidad: bailes, cantos, comidas, fiestas populares, tradiciones religiosas.



**Valores tradicionales:** Se refiere al fortalecimiento y preservación de los valores éticos, filosóficos y educativos, que cohesionan e identifican a los mexicanos, a partir del conocimiento de la historia de nuestro país y de sus características económicas, políticas y sociales y culturales, así como la apreciación de los símbolos histórico-nacionales.

### 3.1.2.3 Dimensión intelectual

La construcción del conocimiento en el niño, se da a través de las actividades que realiza con los objetos, ya sean concretos, afectivos y sociales, que constituyen su medio natural y social. La interacción del niño con los objetos, personas, fenómenos y situaciones de su entorno le permiten descubrir cualidades y propiedades físicas de los objetos que en un segundo momento puede representar con símbolos; el lenguaje con sus diversas manifestaciones, el juego y el dibujo, serán las herramientas para expresar la adquisición de nociones y conceptos.

El conocimiento que el niño adquiere, parte siempre de aprendizajes anteriores, de las experiencias previas que ha tenido y de su competencia conceptual para asimilar nuevas informaciones. Por lo tanto el aprendizaje es un proceso continuo donde cada nueva adquisición tiene su base en esquemas anteriores, y a la vez, sirve de sustento a conocimientos futuros.

La construcción de relaciones lógicas está vinculada a la psicomotricidad, al lenguaje, a la actividad y sociabilidad del niño, que le permite resolver pequeños problemas de acuerdo a su edad.

Los aspectos de desarrollo que están contenidos en esta dimensión son:

**Función simbólica:** Esta función consiste en la posibilidad de representar objetos, acontecimientos, personas, etc., en ausencia de ellos. Esta capacidad representativa, se manifiesta en diferentes expresiones de su conducta que implica la evocación de un objeto.

**Construcción de relaciones lógicas:** Es el proceso a través de al cual en el ámbito intelectual se establecen las relaciones que facilitan el acceso a representaciones objetivas, ordenadas y coordinadas con la realidad del niño; lo que permitirá la construcción progresiva de estructuras lógico matemáticas básicas y de la lengua oral y escrita.

**Las nociones matemáticas son:**

**Clasificación:** Es una actividad mental mediante el cual se analizan las propiedades de los objetos, estableciendo relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos, delimitando así sus clases y subclases.

**Seriación:** Consiste en la posibilidad de establecer diferencias entre objetos, situaciones o fenómenos estableciendo relaciones de orden, en forma creciente o decreciente, de acuerdo con un criterio establecido.

**Conservación:** Es la noción o el resultado de la abstracción de las relaciones de cantidad que el niño realiza a través de nociones de comparación y establecimiento de equivalencias entre de conjuntos de objetos, para llegar a una conclusión más que, menos que, tantos como.

**Lenguaje oral:** Es un aspecto de la función simbólica. El lenguaje responde a la necesidad de comunicación; el niño utiliza gradualmente palabras que representan cosas y acontecimientos ausentes. Por medio del lenguaje se puede organizar y desarrollar el pensamiento y comunicarlo a los demás, también permite expresar sentimientos y emociones.

La adquisición del lenguaje oral, no-se da por simple imitación de imágenes y palabras, sino porque el niño ha creado su propia explicación, ha buscado regularidades coherentes, ha puesto a prueba anticipaciones creando su propia gramática y tomando selectivamente la información que le brinda el medio.



**Lenguaje escrito:** Es la representación gráfica del lenguaje oral; para la reconstrucción del sistema de escritura el niño elabora hipótesis, las ensaya, las pone a prueba y comete errores, ya que para explicarse lo que es escribir, pasa por distintas etapas las cuales son: presilábica, silábica, transición silábico-alfabética y alfabética.

**Creatividad:** Es la forma nueva y original de resolver problemas y situaciones que se presentan, así como expresar en un estilo personal, las impresiones sobre el medio natural y social.

### **3.1.2.4 Dimensión física**

A través del movimiento de su cuerpo, el niño va adquiriendo nuevas experiencias que le permiten tener un mayor dominio y control sobre sí mismo y descubre las posibilidades de desplazamiento con lo cual paulatinamente, va integrado el esquema corporal, también estructura la orientación espacial al utilizar su cuerpo como punto de referencia y relacionar los objetos con él mismo.

En la realización de actividades diarias del hogar y jardín de niños, el niño va estableciendo relaciones de tiempo, de acuerdo con la duración y sucesión de los eventos y sucesos de su vida cotidiana.

Los aspectos de desarrollo que están contenidos en esta dimensión son:

**Integración del esquema corporal:** Es la capacidad que tiene el individuo para estructurar una imagen interior (afectiva e intelectual) de sí mismo.

**Relaciones espaciales:** Es la capacidad que desarrolla el niño para ubicarse en el espacio, los objetos y personas con referencia a sí mismo y a los demás.

**Relaciones temporales:** Es la capacidad que desarrolla el niño para ubicar hechos en una sucesión de tiempo, paulatinamente diferenciará la duración, orden y sucesión de acontecimientos, que favorecerán la noción temporal.

## **3.2 El juego: principal actividad del niño en preescolar**



El juego es la actividad por excelencia, aunque no la única, en la que se da el proceso de desarrollo-aprendizaje en la edad infantil.

El juego incide en el desarrollo global del niño a partir de la acción que realiza, del interés que le produce, de la comunicación que establece con las personas, objetos... Así ayuda a su crecimiento físico y a su desarrollo sensorial, afectivo, emocional, cognitivo y social.

El juego implica acción, interacción, organización y decisión. Cada uno de estos aspectos, así como las condiciones de espacio, material, grupo o método, en que se dan, pueden facilitar distintos aprendizajes y distintos conocimientos. Considerando la actividad lúdica como elemento esencial para el niño, se podría afirmar que el juego debe estar presente en cualquier proyecto educativo, se dice que a través del juego el niño manipula objetos y realiza la actividad mental necesaria para construir el conocimiento.

El juego en la etapa preescolar no sólo es un entretenimiento sino también una forma de expresión mediante la cual el niño desarrolla sus potencialidades y provoca cambios cualitativos en las relaciones que establece con otras personas, con su entorno espacio temporal, en el conocimiento de su cuerpo, en su lenguaje y en general de la estructuración de su pensamiento.



El juego es una especie de escuela de relaciones sociales, ya que disciplina a aquellos que lo comparten, lo hace aprender a tomar acuerdos, a interrelacionarse, a integrarse al grupo, a compartir sentimientos, ideas, es decir, forma el sentido social. En la etapa preescolar el juego es esencialmente simbólico, lo cual es importante para su desarrollo psíquico, físico y social; ya que a través de este el niño desarrolla la capacidad de sustituir un objeto por otro, lo cual constituye una adquisición que asegura en el futuro el dominio de los significantes sociales y, por ende la posibilidad de establecer más ampliamente relaciones afectivas.

### **3.2.1 Teorías**

“La idea juego fue considerada, ya en el siglo XIX y principios del XX, como una forma de gastar la energía sobrante, como una actividad superflua que se produce a causa del sobrealimento y sobreabundancia de capacidades motrices de los seres humanos y de los animales superiores. Spencer (1855) fundamenta la idea de que los seres humanos desde su niñez tienen una inclinación natural y una necesidad de movimiento libre, de acción e interacción con los objetos y las personas. Esta necesidad va más allá de la utilidad y la funcionalidad de los actos y encuentra en el juego un acto idóneo para desarrollarse sobre la relación entre el juego y el desarrollo de la potencialidad estética.”<sup>36</sup>

Una idea más respecto a la teoría del gasto de energía es la idea de que en el juego confluirían de forma natural las predisposiciones biológicas y las influencias culturales. Lo natural representado por la disposición de hacer las cosas sólo por el placer de hacerlas y la disponibilidad del ambiente socio-natural para que los niños puedan realizarlas nos permite comprender por qué, aunque no se dispongan de definiciones precisas sobre el juego, éste siempre ha sido tolerado de alguna forma por los adultos que educan y socializan a los niños.

La comprensión de la naturaleza del juego infantil ha estado ligada a la comprensión de la propia infancia como periodo de la vida en la que tiene lugar los cambios más importantes.

“Una teoría que refleja la infancia como preadultez, y al juego como entrenamiento es la que elaboró K. Gras (1901), que realizó el primer estudio psicológico sobre la naturaleza del juego. Este autor consideró que esta actividad encerraba las claves del futuro dominio de las capacidades básicas para la supervivencia futura de los animales superiores y del propio hombre.. Así sería fundamental el juego agresivo en los cachorros para después desarrollar comportamientos de búsqueda de alimento y la representación simbólica en el juego del niño tendría como finalidad ser diestro socialmente en el futuro.”<sup>37</sup>

#### **3.2.1.1 Teorías psicoafectivas del juego**

“La influencia cultural del psicoanálisis ha desarrollado teorías clínicas como la de Winnicott (1979), éste sostiene que el origen psicológico de la capacidad de jugar hay que buscarlo en la forma particular de relacionarse afectivamente el niño con su madre o persona que lo cuida de forma prolongada.”<sup>38</sup>

Sugiere que las primeras percepciones y discriminaciones sociales son de carácter afectivo-cognitivo y durante ellas el niño selecciona aquellas situaciones que, habiendo sido cargadas de afecto, producen la motivación principal para la comprensión del mundo real por parte del niño y actúan de claves para el ordenamiento perceptivo de lo que le rodea, realizando dos grandes grupos de representaciones: lo conocido y a lo cual se siente vinculado (los objetos con los que tiene familiaridad y con los que juega); y lo desconocido, objetos extraños no familiares, que en primera impresión, le asustan). Este modelo aporta interpretación en la que se incluye un modelo de comprensión de los fenómenos interactivos que se introducen en el juego, articulando los aspectos emocionales y cognitivos en los primeros años de desarrollo del juego infantil.

#### **3.2.1.2 Teorías funcionalistas y naturalistas del juego**

“Vincular la actividad lúdica al uso de instrumentos abrió un campo de estudio interesante que fue desarrollado específicamente por Kohler (1935) y que después ha sido retomado por Brunner (1972) en sus estudios sobre el juego y dominio instrumental.

En sus trabajos sobre la influencia de las actitudes lúdicas en el dominio de tareas instrumentales y de solución de problemas prácticos, Brunner ha encontrado que cuando los niños piensan que están jugando y a su vez están interesados en la resolución de problemas manipulativos, son más rápidos y hábiles en conseguir la meta.

Por otro lado, encontramos una perspectiva etiológica que relaciona en juego con la conducta exploratoria e indagatoria y la curiosidad natural para la manipulación de objetos. Smith y Connolly, 1972 Smith y Boulton, 1987 y 1988, desarrollaron un conjunto de investigaciones que nos muestran hasta que punto la conducta lúdica de carácter supuestamente agresivo (pelea lúdica) resulta esencial para el aprendizaje y el dominio de la vida,, de las reglas sociales y del equilibrio emocional en estas relaciones, la regulación sobre la propia agresividad, el control y la distancia emocional entre los individuos.”<sup>39</sup>

### **3.2.1.3 Teorías cognitivas del juego.**

Piaget explica la relación del juego con las distintas formas de comprensión del mundo que el niño tiene. Así hoy sabemos que la acción lúdica supone una forma placentera de jugar sobre los objetos y sus propias ideas, de tal manera que jugar significa tratar de comprender el funcionamiento de las cosas. La regla de los juegos supone una expresión de la lógica con las que los niños creen que debe regirse el intercambio y los procesos interactivos entre los jugadores.

“Una planteamiento teórico que permite de forma más adecuada el uso educativo del juego, tiene su origen en los trabajos de investigación de Vigotsky.

El origen del juego es para Vigotsky como para Piaget la acción, pero mientras que para éste la complejidad organizativa de las acciones da lugar al símbolo, para Vigotsky es el sentido social de la acción lo que caracteriza la acción lúdica y el contenido de lo que se quiere representar en los juegos. Todos los juegos son de este forma simbólicos y todos los juegos son reglados, por que todo juego tiene una dirección: el modo constituye la regla y el sentido refleja lo que la sociedad va indicando al niño respecto de su acción espontánea.

Otro punto a tener en cuenta en la teoría Vigotskiana del juego, es que este nace de la necesidad, esto es, de la frustración. Cuando un niño puede obtener todos sus deseos de forma inmediata no tiene motivación para realizaciones lúdicas. Hace falta un cierto nivel de conciencia sobre lo que no se tiene, o lo que no es, para entrar a una representación que, deformando la realidad, le recree en un sentido más o menos imaginario, más o menos real pero inalcanzable por el momento. Esto permite comprender las representaciones típicas de los niños de educación infantil cuando se convierten en héroes del espacio o campeones de causas magníficas. Sin necesidad psicológica no hay motivación lúdica.”<sup>40</sup>

En resumen, y tomando en cuenta la teoría vigostskiana, se puede decir que el juego es un comportamiento básicamente social que tiene su origen en la acción espontánea pero orientada culturalmente.

### **3.2.1.4 Teoría ecológica de Bronfenbrenner**

“Siguiendo los planteamientos de Bronfenbrenner (1979), algunos autores plantean el efecto que sobre el juego pueden tener determinados factores ambientales, tanto físicos como culturales. Estos últimos parecen representados en los *exosistemas*, mientras que las variables que afectan a la familia o el barrio actuarían sobre los *mesosistemas*, y aquellos característicos de la unidad familiar constituirán los *microsistemas*. El planteamiento general es que la comprensión de la conducta de los individuos exige analizarla en función de estos diferentes contextos que, a su vez, influyen unos sobre otros.

*Exosistemas*, comprende aquellas instituciones y estructuras sociales que si bien no contienen en sí mismas al niño, si ejercen una gran influencia en su desarrollo, como los ambientes sociales...

*Mesosistemas*, hace referencia a aquellos ámbitos que en estrecha interacción con la familia tiene gran importancia en el desarrollo, como la escuela.

*Microsistema*, viene dado por la estrecha red de interacciones entre el niño y su entorno más próximo: la familia, las relaciones padres-hijos, padre-madre, hermanos.”<sup>41</sup>



### 3.2.2 Clasificación del juego

Conviene tener presente alguna clasificación de los juegos infantiles: un cierto ordenamiento entre los distintos tipos de juego nos permiten tener una idea global sobre la importancia y potencialidad educativa de esta actividad infantil.

“Piaget determina tres grandes grupos de estructuras según el grado de complejidad mental que representan, que son: el ejercicio, el símbolo y la regla, siendo los juegos de construcción la transición entre estos y las conductas adaptadas (Piaget, 1946).

Juego: Ejercicio, simbólico y reglado.

Ejercicio:

- a) Puramente motor
  - 1) actividades banales sin finalidad.
  - 2) combinaciones sin objeto (alinear,...).
  - 3) Combinaciones con una finalidad (ordenar bolas...).
- b) De ejercicio de pensamiento:
  - 1) puro ejercicio por preguntar (los por qué).
  - 2) Ejercicio de inventar cuentos.

Simbólico:

- a) Simbólico lúdico
  - 1) símbolo lúdico puro (frotarse las manos como si se lavara)
  - 2) imitación
  - 3) de fantasía creadora (invención de historias y personajes...)
- b) Construcción imitativa  
Comienza el simbolismo colectivo en tendencia a la imitación de lo real.
- c) Simbolismo socializado  
Va declinando el simbolismo colectivo a favor del juego de reglas.

Reglado:

- a) reglas transmitidas
- b) reglas espontáneas

*El juego de ejercicio*, es característico del periodo sensoriomotor en el que las estructuras se ejercen en el vacío sin otra finalidad que el placer funcional. El niño repite las actividades por puro placer. Estas actividades parecen fundamentarse en las funciones de asimilación, con merma de la capacidad de acomodación. Así, un niño que corretea obtiene placer de su propia capacidad motora, en la que la repetición y el gozo de que ello se deriva son la nota más destacada. Conviene aclarar que la actividad motora, para que sea considerada lúdica ha de ir acompañada de una mínima estructura configurativa. El puro placer funcional, sin forma, no es juego.

*El juego simbólico*, el niño ya es capaz de reproducir un esquema sensoriomotor fuera de su contexto habitual y en ausencia del estímulo real. La interiorización de los esquemas le permite al niño un simbolismo puro (un trozo

de madera puede ser cualquier cosa, coche o avión). Este simbolismo va perdiendo terreno a favor de juegos de fantasía más socializados, que al realizarse más frecuentemente en pequeños grupos, se van aproximando a la aceptación de la regla social. La confrontación del juego simbólico con la realidad física y social, modifica la percepción de la actividad lúdica y acrecienta los intercambios recíprocos entre los niños, lo cual señala la disposición de aceptar las normas de grupo y, por tanto, el cambio evolutivo del juego hacia las pautas de conducta social.

*El juego reglado*, sigue también una evolución hacia formas de una mayor cooperación y respeto por las normas de juego. Subsiste en el adulto y se desarrolla durante toda su vida. La razón de esta doble situación de aparición tardía y supervivencia más allá de la infancia es muy simple: “el juego de reglas es la actividad lúdica del ser socializado” <sup>42</sup>(Piaget, 1946 pág. 194).

### **3.3 El juego como actividad de enseñanza y de aprendizaje**



La actividad del niño es una de las fuentes principales del proceso de enseñanza-aprendizaje, teniendo un carácter realmente constructivo en la medida en que es a través de la acción y la experimentación como el niño, por un lado, expresa sus intereses y motivaciones, descubre propiedades de los objetos, relaciones, ...

El juego es un instrumento para el desarrollo de las capacidades que se pretenden que alcance el niño, por el grado de actividad que comporta, por su carácter motivador, por las situaciones en que se desarrolla y que permite al niño globalizar, y por las posibilidades de participación e interacción que propicia, entre otros aspectos.

El juego como actividad de aprendizaje, exige un cambio en la forma en la forma de intervención del educador ya que debe intervenir en el juego al que

los niños estén jugando para canalizarlo mejor hacia los objetivos pretendidos. Pero debe de hacerlo de manera que no altere el sentido que los propios niños le dan a la actividad, para que esta no pierda su potencialidad educativa.

Se distinguen tres ámbitos en el juego como medio de enseñanza y son:

- 1.- Identidad y autonomía personal
- 2.- Medio físico y social
- 3.- Comunicación y representación

#### **3.3.1 Identidad y autonomía personal.**

Es a través de la relación con otros niños como los niños van adquiriendo un progresivo conocimiento de sí mismos y construyen su propia realidad. A medida que los niños crecen, el juego de carácter dual y reiterativo, va siendo sustituido por actividades lúdicas de carácter grupal. Entre éstas se pueden distinguir dos tipos:

*Los juegos simbólicos*: donde recrean simbólicamente situaciones, características de la vida social del entorno inmediato al niño. A través de esta recreación simbólica pueden revivir experiencias cotidianas mucho más libremente, sin someterse a imperativos de la realidad, así explorar perspectivas desconocidas, sensaciones y sentimientos nuevos que le sirven para modular y consolidar su propio mundo interior, siempre dentro de una matriz cultural.

Todas estas vivencias van contribuyendo a la construcción de la propia identidad. Una identidad social, que tiene de referencia los modelos culturales.



*Los juegos de carácter psicomotor:* son los denominados “juegos de patio”, contribuyen a la construcción de la propia identidad. Incluso los menos reglados o juegos espontáneos de contacto físico –perseguirse, subirse encima del otro, revolcarse, columpiarse...- son actividades sometidas a una regulación implícita, que permiten poner a prueba y experimentar todo su potencial motriz, dentro de unos márgenes de seguridad, y así desarrollar y conocer sus propias capacidades, explorar sus límites y adquirir la necesaria confianza en sí mismo.

Los juegos psicomotores de carácter más reglado -juegos de carreras etc.- ofrecen además de las posibilidades de exploración y desarrollo del potencial psicomotriz, la de contribuir a la organización de la propia actividad.

### **3.3.2 Medio físico y social.**

Esta constituido por los procedimientos básicos de exploración e intervención en la realidad inmediata. Los niños tienen que aprender a plantearse interrogantes acerca de lo que les rodea, centrar su atención en un aspecto determinado, tantearlo y manipularlo para observarlo mejor, prever los posibles resultados de la acción que ejercen sobre los objetos, buscar la información que necesitan, colaborar en la resolución de problemas.

Los juegos de construcción: se trata de juegos en que los niños manipulan y actúan sobre un material determinado para indagar sus posibilidades de modificación o combinación en busca de resultados interesantes o de la reproducción de los modelos ideados previamente.

La potencialidad de aprender aumenta si el juego se realiza conjuntamente con otros. La necesidad de coordinar la propia acción con la de los demás obliga a tener que explicar las propias propuestas, a esforzarse por comprender la de los demás.

El juego simbólico: La manipulación de objetos se hace siempre desde un esquema previo. Esto induce a conferirles un significado y a someterlos a diferentes usos.

El niño va a utilizar objetos, improvisando cualquier guión, el desarrollo de este puede convertir el juego individual en actividad interactiva, desde la situación del juego el niño puede encontrarse con otros niños que estén dispuestos a participar con él en la misma actividad desde roles o papeles complementarios.

En la medida que se confiera un significado simbólico a las propias construcciones y, a partir de éstas se prolongue la actividad de acuerdo con un guión improvisado, las posibilidades de aprendizaje se diversifican. Pues el juego simbólico suele ser una reproducción de escenas vividas en la vida cotidiana, permite revivir de nuevo situaciones habituales del entorno inmediato, incluso desde perspectivas todavía no exploradas.

Los juegos más reglados (tradicionales), cuya estructura se ha transmitido casi inalterable de generación en generación están estructurados con una forma lógica de organizar nuestra cultura: habitualmente se hacen turnos o se repiten reiteradamente secuencias de actividades o ritmos ajustados a un cierto orden, hay distribución en equipo, se establecen correspondencias entre parejas o grupos para realizar tareas conjuntas o complementarias... A través de la participación en los juegos tradicionales, los niños podrían adquirir el dominio funcional de las formas de organización lógica, que proyectadas a las relaciones entre los objetos, constituirán una base imprescindible para la construcción del conocimiento científico, es decir, los niños utilizarán la correspondencia, la clasificación y la seriación, respetando sus propiedades lógicas.

### **3.3.3 Comunicación y representación.**

Puede estructurarse en torno al uso de los distintos sistemas de simbolización, desde el gesto a los códigos convencionales. La comunicación surge en la interacción entre el adulto y el niño. El adulto al interpretar los gestos o sonidos del niño y responder en forma adecuada, da sentido a éstos y los convierte en significativos. Así surgen las primeras conductas de carácter intencional.

Se trata de secuencias de movimientos y sonidos que tienen un carácter marcadamente rítmico y repetitivo y, por



esta razón, facilitan que el niño pueda anticipar lo que va a suceder y organizar su propia actividad en función de un esquema interactivo.

A partir de las primeras conductas intencionales se desarrollan todos los demás sistemas de representación y expresión simbólica: expresión corporal, plástica, musical,...

El juego simbólico puede convertirse en el eje de todos los demás sistemas de representación y comunicación, puede ser el resultado de la transformación de un juego psicomotor o de construcción. El niño puede conferir un significado a sus propios movimientos o a sus producciones y, a partir de éste, improvisar un guión cuyo desarrollo les lleve a encontrarse con otros compañeros que quieran incorporarse a la escena.

Jugando se pueden aprender casi todos los contenidos que conviene que aprendan los niños, se aprende a través de la práctica que tienen sentido para ellos por pertenecer a su tradición cultural.

El juego es una forma de aprendizaje globalizado. Los contenidos a aprender, sean del tipo que fueren se presentan inscritos en determinados procedimientos o formas de proceder habituales en la cultura en que se vive. Forman parte de una manera de interpretar la realidad, de sentirla y de intervenir en ella. Por esta razón, se aprenden conjuntamente y de forma interrelacionada, sin perder en ningún momento su funcionalidad social.

Resumiendo, el juego reúne todas las condiciones para que los niños puedan realizar aprendizajes significativos y funcionales, interesantes para ellos y convenientes para el desarrollo de las capacidades que necesitan para integrarse en la vida social, siendo progresiva y continua la forma de aprender.

### **3.4 Características del juego**

El juego es una “actividad placentera” con “finalidad intrínseca”. No hay juego sino hay “actividad”, aunque ésta no tiene por qué ser física siempre. Lo habitual es que haya una actividad física y mental, con un predominio de una u otra según el tipo de juego.

Otra característica es la finalidad intrínseca, el juego no responde a un fin externo a él, no está sometido a intereses o metas ajenas. No se juega para conseguir objetivos utilitarios, que mediatizarían el juego.

Otras características del juego son: libertad, seriedad, semirrealidad. En cuanto que el niño juega, a lo que quiere y como quiere, se perfila claramente a la necesidad de la libertad. Ciertamente que hay juegos reglamentados en los que existe un marco de normas que ciñen la acción lúdica. Pero ese marco no es aceptado como requisito necesario para que pueda llevarse a cabo el juego y es visto por los jugadores no como una limitación, sino como base que lo posibilita.

Respecto de la seriedad significa que los niños se toman en serio el jugar, lo cual no impide la alegría, las risas o el humor. Lo que se quiere significar es que mientras juegan, los niños están entregados en cuerpo y alma a dicho juego.

Más sutil es la condición de vivir en la semirrealidad. Al jugar, el niño se sumerge en otro mundo en el que todo es posible, un mundo de fantasía en que el tiempo, el espacio y los objetos toman nuevas formas según los deseos de la voluntad.

La falta de trabas propias del mundo del juego, sometido fácilmente a los deseos de voluntad, la facilidad para transformarlo, la ausencia de obstáculos y tabúes, hacen del juego desde esta perspectiva de la ficción y la fantasía, una actividad muy propicia a la creatividad.

Es importante considerar también los aspectos afectivos y emotivos del juego. Hay en todo juego un cierto



apasionamiento, que puede llegar a ser intensísimo en algunos momentos. La actividad lúdica está penetrada de tensión que se proyecta apasionadamente hacia la realización del objetivo intrínseco, tensión que pasa a la relajación y el gozo al lograr dicho objetivo.

### 3.5 Material Didáctico



En un sentido amplio podemos considerar por materiales didácticos como todos aquellos recursos tanto impresos, como audiovisuales, informáticos o de cualquier tipo que colaboran en el proceso de enseñanza-aprendizaje, ya sea mediante su manipulación, lectura, elaboración, observación y que a través de ellos ofrecen oportunidades de aprendizaje o sirven para que con su uso se intervenga en alguna función de la enseñanza. Los materiales son mediadores en el proceso de enseñanza-aprendizaje y a través de ellos se pueden trabajar conceptos o procedimientos, pero también pueden ser elementos motivadores que guíen en el proceso, estimulen la atención y el

interés de los alumnos, le ayuden a analizar sus progresos, a desarrollar estrategias de aprendizaje. Los materiales son comunicadores de cultura y formas de conectar con ella, incidiendo no sólo en el contenido cultural que transmiten, sino en el modelo pedagógico que se emplea en la hora de comunicar.

Dentro de la enseñanza institucionalizada hay que atender a distintos objetivos educativos, demandas sociales y todo tipo de facetas, los materiales sirven para responder a estas demandas.

Como consecuencia de lo expuesto es deducible que en la selección, priorización o uso que se le otorgue a los materiales hay una serie de elementos implícitos, como son las formas de entender la comunicación cultural y los procesos comunicativos empleados por los docentes, los hábitos profesionales, la formación de estos a la hora de abordar los materiales, problemas de tipo económico y organizativo de los centros, demandas de las familias, las intenciones manifestadas por la Administración a través de las políticas educativas, mecanismos económicos, etc.

La necesidad de una mayor calidad de la enseñanza va ligada a una mayor calidad en los materiales, pero esta calidad no se obtiene solo mejorando los materiales. Sí se deben aportar nuevos y mejores materiales pero acompañados de otras estrategias de cambio. Los medios por sí solos no producen la renovación de la enseñanza; son solo recursos que sirven de mediadores destinados a facilitar y concretar la mediación del profesorado entre los temas a enseñar y el alumnado.

#### 3.5.1 Funciones de los materiales:

**Función innovadora:** cada medio plantea un tipo de interacción con el sujeto, lo que da pie a que todo el proceso de aprendizaje cambie, pero en ocasiones la introducción de un nuevo recurso no actúa movilizador de cambios, sino como reforzador de la situación existente, es decir, no se produce como un cambio sustancial en estructuras, metodologías, modelos educativos. La introducción progresiva de nuevos recursos puede llevar a verdaderas innovaciones cuando éstos se integran en una organización coherente dentro de la práctica educativa.

**Función motivadora:** cualquier elemento nuevo puede resultar motivador. Acercando el aprendizaje a los intereses de los niños y niñas, y contextualizándolo social y culturalmente, se consigue una mayor motivación intrínseca.

**Función de estructuración de la realidad:** consideramos a los materiales como mediadores en el encuentro del alumnado con la realidad. Presentar distintos materiales supone, percibir y expresar distintas estructuraciones de la realidad, entrar en contacto con diferentes realidades y aspectos de la misma.

**Configuraciones de la relación cognitiva:** el tipo de material que se utiliza condiciona la operación mental que el sujeto desarrolla en su manejo y en el procesamiento de la información que en el medio transmite. Los materiales ejercen un impacto diferencial sobre el aprendizaje, de manera que existen claras concomitancias entre la estructura semántica que el medio presenta y los resultados de aprendizaje.

**Función solicitadora u operativa:** los materiales actúan como guías metodológicas organizadoras de las experiencias de aprendizaje de los alumnos, experiencias que incluirán, no sólo el contacto con los contenidos, sino el contacto con el propio material. Así, pues cumplen con la función de facilitar y organizar las acciones instructivas.

**Función global:** los medios, además poseen otra función con relación a los valores educativos y al discurso pedagógicos en general. Permiten la expresión de emociones o valores y transmiten diferentes modalidades de relación, de cooperación, integración y comunicación.

### **3.5.2 Características de los materiales**

La gran variedad de los materiales existentes que sirvan para el desarrollo del trabajo de profesores y alumnos, plantea en cierta medida la dificultad de reseñar unas características generales que se adecuen a cualquier tipo de material, pero se considera necesario resaltar los rasgos más significativos que deben estar presentes en todos los materiales.

-Los materiales alcanzarán su sentido siempre que se encuentren enmarcados en un Proyecto curricular y acorde con las finalidades educativas expresadas en él., éste es el marco que le dará coherencia y fundamento.

-En los materiales deben estar explicitados los principios didácticos que lo sustentan, para así posibilitar al profesor su interpretación pudiendo utilizarlos en forma autónoma.

-Los materiales deben recoger las propuestas didácticas siempre en relación con los objetivos que se pretenden conseguir, esto es en relación con las capacidades que se han previsto que el alumno desarrolle.

-Los materiales deben ir dirigidos a trabajar todo tipo de contenidos y no reducirlos solamente a los del conocimiento, sino atender en igual medida a los contenidos de conceptos, procedimientos y actitudes, pues ambos colaborarán a la formación integral de los alumnos.

-Los materiales deben ir dirigidos también a temas transversales (educación para la paz, la salud, igualdad de sexos etc.) por su especial significado formativo.

-Los materiales deben ir dirigidos a atender los distintos ritmos de aprendizaje de los alumnos. Para ello deben presentar una gama amplia de actividades secuenciadas o con distintos niveles de complejidad.

-Los materiales deben incluir información relativa a que evaluar y los procedimientos adecuados y concretos para ello.

### **3.5.3 Diversos tipos de materiales**

Se podría hacer una clasificación, atendiendo a dos categorías principales: los materiales que orientan la elaboración del proyecto curricular y los que se dirigen a orientar la práctica en el aula.

Los primeros se dirigen fundamentalmente al equipo docente en su conjunto. Aquí se englobaría todos aquellos que sirven de soporte y ayuda al profesorado, tanto en nivel individual como por equipo. Pero son los segundos



los que nos interesan, que en este grupo se encuentran todos aquellos materiales que se centran en el proceso de enseñanza-aprendizaje, estos materiales tratan diversos tipos de contenidos y son utilizados tanto por el profesorado como por el alumnado.

Los materiales de este grupo son:

- \*Materiales manipulativos y lúdicos.
- \*Materiales impresos: libros de texto, cómics, monografías, prensa y otras publicaciones.
- \*Materiales audiovisuales: transparencias, diapositivas, sonido, video.
- \*Materiales informáticos.

**Materiales manipulativos y lúdicos.** El carácter manipulativo y lúdico de estos materiales resulta de gran utilidad para favorecer el desarrollo de todos los factores que entran en juego en cualquier proceso de enseñanza-aprendizaje. En los momentos evolutivos que se encuentran los niños de esta edad, es necesario contar con apoyos concretos para acceder a conceptos más abstractos. A través de la manipulación se facilita esta labor. Por otra parte si consideramos el papel del juego como la acción necesaria a través de la cual puede construir el niño el conocimiento, es fundamental servirse del carácter lúdico que presentan estos materiales.

Dentro de esta amplia gama podemos citar: todo tipo de puzzles, dominós, loterías, juegos de asociación, de memoria, de observación etc.

**Materiales impresos.** En esta categoría los libros de texto debido a su gran difusión y al ser un recurso didáctico importante como medio de enseñanza, acapara la centralidad del proceso educativo. Pero existen otros tipos de materiales impresos como: comics, monografías, prensa y otras publicaciones.

Un ejemplo es el comic, que es un medio de comunicación que llega a muchísima gente; es una narración secuenciada en la que se integra estrechamente dibujo y texto. Por sus características, es un medio que resulta ser muy atractivo para los niños por su fácil lectura, presentación sugerente, sentido del humor, y puede convertirse en un vehículo de gusto y hábito por la lectura y a partir de él ir conociendo otros elementos del lenguaje de la imagen.

Las posibilidades didácticas que este medio ofrece son: como motivador de la lectura, para transmitir información y emociones, desarrollar la imaginación y estimular la creatividad. A su vez permite plantear actividades en todas las áreas y niveles.

**Materiales audiovisuales e informáticos.** La introducción de nuevas tecnologías de información en la escuela, ha permitido desarrollar habilidades cognitivas y de manipulación que les hacen afrontar sin miedo el uso de la informática.

Como medios audiovisuales se encuentran las transparencias, diapositivas, video, recursos sonoros; son materiales que tienen un alto grado de motivación, y son excelentes medios para informar y documentar sobre diversos temas. Y por último como material informático, esta el uso de la computadora, que facilita la ejecución de ejercicios e introduciendo el atractivo que se supone el mero uso de las imágenes, música, inmediatez del reconocimiento del error.

### **3.6 Bloque de juegos y Actividades Matemáticas**

La principal función de la matemática es desarrollar el pensamiento lógico, interpretar la realidad y la comprensión de una forma de lenguaje.

El acceso a conceptos matemáticos requiere de un largo proceso de abstracción, del cual en el Jardín de Niños se da inicio a la construcción de nociones básicas.

Es por eso que en el nivel preescolar concede especial importancia a las primeras estructuras conceptuales que son la clasificación y la seriación, las que al sintetizarse consolidan el concepto de número.

Las actividades vistas desde la perspectiva de este bloque, permiten que el niño pueda establecer distintos tipos de relaciones entre personas, objetos y situaciones de su entorno; realizar acciones que le presenta la posibilidad de resolver problemas que implican criterios de distinta naturaleza: cuantificar, medir, clasificar, ordenar, agrupar, nombrar, ubicarse, utilizar formas y signos diversos como intentos de representación matemática. Son actividades que ofrecen también la oportunidad de entrar en relación con gran diversidad de objetos desde la perspectiva de sus formas y relaciones en el espacio, lo cual implica reflexiones específicas que anteceden a las nociones geométricas. Los contenidos del bloque de juegos y actividades matemáticas son los siguientes:

- La construcción del número como síntesis del orden y la inclusión jerárquica.
- Audición y sustracción en el nivel preescolar.
- Medición
- Creatividad y libre expresión utilizando formas geométricas

**La construcción del número como síntesis del orden y la inclusión jerárquica.** El desarrollo de las nociones lógico-matemáticas, es un proceso paulatino que construye al niño a partir de las experiencias que le brinda la interacción con los objetos de su entorno. Esta interacción le permite crear mentalmente relaciones y comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias de sus características para poder clasificarlos, seriarlos y compararlos, que posibilitan la estructuración del concepto numérico.

Entre las primeras estructuras conceptuales, se distinguen que son componentes que son imprescindibles en la construcción del número, la clasificación y la seriación.

La clasificación es un proceso mental mediante el cual se analizan las propiedades de los objetos, se definen colecciones y se establecen relaciones de semejanza y diferencia entre los elementos de las mismas, delimitando así sus clases y subclases.

La seriación es una operación lógica que nos permite establecer relaciones comparativas entre los elementos de un conjunto, y ordenarlos según su diferencia ya sea en forma creciente o decreciente.

La inclusión de clase o jerárquica, consiste en relacionar lógicamente un conjunto con un subconjunto propio y este es prerequisite esencial para entender las operaciones de suma o resta.

En resumen, el número está constituido por las síntesis de las nociones de clasificación y seriación entendidas como operaciones mentales, por un lado, la clasificación permite entender las relaciones de las clases numéricas y la inclusión jerárquica contenidas en los números, por otro lado la seriación se hace posible reconocer las relaciones de ordenación numérica en función de sus distintos valores numéricos.

**Adición y sustracción en el nivel preescolar.** Las acciones que sirven de fundamento para la suma y la resta, se inician por una unión y combinación de las colecciones en el caso de la suma y la separación en el caso de la resta. En los primeros intentos por resolver problemas aditivos, los niños preoperatorios aún no son capaces de llevar a cabo representaciones mentales y requieren de un apoyo externo para conceptualizar la estructura de la suma o la resta. Por ello muestran preferencia por el uso de elementos concretos: sus dedos, cuentas, fichas, piedras, etc. que le permitan representar las cantidades.

**Medición.** Las habilidades de medición son un vínculo importante entre las matemáticas y la vida diaria. En las actividades que el ser humano realiza cotidianamente se requiere del manejo de cantidades en diferentes situaciones como: ir de compras, al pagar el camión, calcular distancias etc.



Las habilidades para este tipo de medición se desarrollan cuando los niños comparan cantidades al llenar y vaciar recipientes, entre ellos identifican en donde hay más, menos, o igual cantidad. En este tipo de experiencias los juicios de los niños se basan más en la percepción visual que en la cantidad, por ello el niño requiere de oportunidades para trabajar vertiendo y regresando el material al recipiente original.

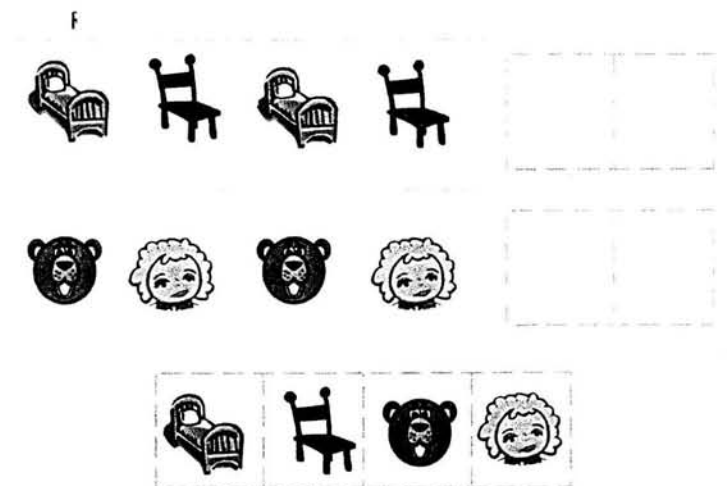
El propósito general de todas las actividades de medición es el de construir nociones vinculadas entre la experiencia pasada y la que va adquiriendo en las diferentes actividades en el Jardín de Niños. Dichas nociones posibilitarán la construcción de concepto de medición convencional.

**Creatividad y libre expresión utilizando figuras geométricas.** La geometría se centra en el desarrollo de las nociones y formas de pensamiento geométrico más elementales, necesarias para la organización lógica del espacio. Las que se van a estructurar a partir del establecimiento de relaciones topológicas como:

- Orientación: delante, detrás, arriba, abajo, derecha, izquierda.
- Interioridad: dentro, fuera, abierto, cerrado.
- Direccionalidad: hacia, desde, hasta.
- Proximidad: cerca, lejos.

El juego psicomotriz es una de las actividades fundamentales para el aprendizaje de la geometría, ya que a partir de este se da la construcción del espacio y tiempo, elementos necesarios para conocimientos geométricos posteriores como: línea, punto, ángulo, volumen, perímetro.

### 3.6.1 Memoria



Educador: Propósito: Reconocer una secuencia es una destreza necesaria para aprender números y matemáticas. Indique al niño que nombre cada imagen: "como, silla, como, silla..." y que determine que imagen corresponde después de la silla, etc. Corte las estampitas, y anime a niño escoger y pegar la correcta en orden correcto.

El juego consiste en acomodar las tarjetas en una superficie plana, con las ilustraciones hacia abajo, formando filas y sin que los jugadores sepan dónde está colocada cada figura. Pueden participar dos o más personas. Por turnos, cada jugador debe levantar dos tarjetas. Si dos figuras son iguales, las conserva; si son diferentes, las muestra al resto de los participantes y las coloca en el mismo lugar que ocupaban. Gana quien reúna el mayor número de pares.

Puesto que para formar pares es necesario recordar dónde están las figuras que se van destapando, la colocación en filas sirve para tener puntos de referencia que faciliten la localización de tarjetas.

El número de pares de tarjetas permite realizar el juego con diferentes grados de dificultad, de acuerdo con la capacidad de concentración de los niños. Por ejemplo, inicialmente pueden seleccionarse sólo cinco pares de tarjetas y aumentar progresivamente este número hasta colocar los veinticuatro.

Las tarjetas con imágenes de animales, plantas, objetos y juguetes sirven para unir pares de figuras iguales. Con esta actividad se estimula la capacidad de diferenciación y clasificación de los niños y se les coloca ante situaciones en las que deben desarrollar un alto grado de concentración y constancia.

### **3.6.2 Lotería**

La lotería es un juego popular muy antiguo que se practica con diferentes variantes en muchas regiones del mundo. Para jugarlo se emplean 24 tarjetas de la memoria, una de cada par, y los cuatro tableros de dos vistas. En el juego pueden participar dos o más personas. Los participantes eligen el tablero con el que desean jugar. Las tarjetas se colocan al azar una sobre otra, con la cara hacia abajo y sin que los jugadores sepan el orden en que se encuentran. Por turnos, cada jugador toma una tarjeta, la muestra a los demás jugadores mencionando que figura se trata. Los jugadores buscan en su tablero, y si tienen esa figura colocan una ficha sobre ella. Se puede optar por dos reglas: gana el primer jugador que complete su carta o quien complete primero una línea en dirección vertical, horizontal o diagonal.

Las habilidades que se estimulan con este juego son similares a las de la Memoria, ya que los jugadores tienen que identificar pares de figuras iguales. Sin embargo, el esfuerzo que deben realizar es distinto, pues en este caso para hacerlo deben relacionar el nombre de la figura, con la imagen de la tarjeta en su carta.





## 4. Diseño del dibujo humorístico

### 4.1 Proceso metodológico para el diseño de dibujos de humor para ser aplicados a material didáctico de preescolar.

Los bloques de juegos y actividades en el desarrollo de los proyectos en el jardín de niños son: Naturaleza, psicomotricidad, sensibilidad y expresión artística, lenguaje y matemáticas.

Este último se eligió para la propuesta ya que es un área en donde se utiliza frecuentemente la imagen por su naturaleza abstracta; en ella se encuentran diversos temas con un gran potencial de ser ilustrados con dibujos de humor, por ejemplo: **Domino de figuras y colores** que por este medio se estimula al niño para que observe y discrimine la forma y el color de las diversas figuras, **Del 1 al 12** en el cual el niño profundiza en el aprendizaje de los números y

del conteo, **Memoria** que estimula la capacidad de diferenciación y clasificación de los niños en donde se les coloca ante situaciones en las que deben desarrollar un alto grado de concentración y constancia, la **Lotería**, en este juego se estimulan habilidades a las de la memoria ya que los niños tienen que identificar pares de figuras iguales, sin embargo el esfuerzo es distinto, pues en este caso para hacerlo deben relacionar el nombre de la figura, con la imagen de la tarjeta. Estos dos últimos se eligieron, ya que de todos ellos son los más conocidos, por su frecuente uso, la facilidad de juego y además son juegos los cuales se juegan sin importar la edad. Por la estrecha relación que existe entre estos dos, tanto en sus objetivos como en su formato, se aplicó la propuesta de la misma forma.

Para lograr determinar las características con las que debe contar un dibujo humorístico aplicado a materiales didácticos para niños de preescolar de 4 y 5 años de edad. Se analizaron materiales didácticos tanto los aportados por la SEP como los impresos de juegos y actividades que existen en el mercado para el sector preescolar.

Las características generales que se lograron observar en los dibujos aplicados en juegos, materiales y revistas dirigidos a preescolar son:

- Cabeza más grande en proporción al cuerpo
- Cabeza más grande en proporción a la cara
- Ojos pequeños y separados entre si
- Nariz pequeña y en algunos casos inexistentes
- Orejas pequeñas y en algunos casos inexistentes
- Cejas pequeñas y en algunos casos inexistentes
- Expresión facial alegre
- Cuerpos robustos
- Extremidades cortas
- Personajes infantiles, antropomorfismo en objetos y animales
- Casi no tienen cuello o carecen de él
- Colores primarios en la mayoría de los casos
- Personajes disfrazados (profesiones, animales, personajes ficticios etc.)

Estas cualidades dan a los personajes rasgos infantiles y en algunos casos tienen similitud con los propios dibujos del niño. No se encontró referencia bibliográfica con respecto a las características con las que debía contar un dibujo humorístico para preescolar, así que siguiendo su definición, partiendo de los principios y elementos del dibujo humorístico, como un análisis del área cognitiva del niño de 5 años se consiguieron distinguir algunas propiedades.

Análisis de cada uno de los elementos que conforman el dibujo de humor:

**Carácter del rostro.** Una cara puede decir mucho acerca de su propietario. No sólo si es joven o viejo, guapo o feo, sino también si es agresivo o tímido, listo o tonto, sus sentimientos etc. Por lo general antes de conocer a una persona, tendemos a juzgarla por su apariencia.

**Edad.** Ciertas características faciales están asociadas con la edad. Los rasgos de un niño pequeño están agrupados en el centro de la cara. La cabeza de un niño es más grande en proporción al cuerpo, que la de un adulto. Un anciano suele estar más encogido, con nariz más larga y mejillas hundidas.

**Cabello.** Los peinados son otro indicador de edad y de la personalidad. En caracterizaciones similares es el peinado el que define muchas veces al personaje. Una barba o bigote pueden cambiar muchísimo una cara.

**Expresión facial.** Las expresiones faciales son las que se encargan de demostrar las emociones y estados de ánimo de las personas, dicha facultad humana es aprovechada en el dibujo de humor para representar alegría, tristeza, ira, miedo etc. Así que las posibilidades expresivas de la cara son variadas, lo cual permite realizar dibujos representando un sin número de emociones.

**Ojos y cejas.** Son una parte importante del rostro para expresar estados de ánimo y en conjunto con las cejas se pueden ampliar la gama de expresiones faciales.

**Boca.** Es un complemento que ayuda a la comprensión de una expresión facial.

**Manos y pies.** Las manos y los pies son indicadores de carácter. Las manos pueden ser utilizadas como gestos expansivos, (rascarse la cabeza, sujetando un cigarrillo, cruzando los dedos etc.). Se asocia con algunas expresiones faciales, de modo que ayudan a que los personajes puedan transmitir sentimientos.

Los pies y sobre todo el calzado, son un aspecto importante de la caracterización. Ya que estos pueden servir para indicar la edad, el tipo y la profesión.

**Rasgos físicos.** Los personajes pueden ser altos, gordos, flacos, chaparros y cada una de estos rasgos ayudan a reforzar su personalidad.

**La postura.** Las posturas también revelan el carácter del individuo. Cada quien tiene una forma peculiar de llevar su cuerpo. Los personajes pueden hacer notar sus expresiones por medio de una postura o de la forma (que llega a ser exagerada) de realizar una acción.

Muchas emociones se expresan mejor gracias al cuerpo, el dibujo de humor favorece a que se ejecuten acciones descomunales.

**Lenguaje de los objetos y de la apariencia.** Con la vestimenta de los personajes y algunos otros accesorios se pretende mostrar aspectos externos que indican forma de pensar, costumbres etc. Y ayudan a reforzar la imagen, darle identidad al personaje e identificar la actividad que realiza. Esto puede llevar a estereotipos, pero ayudan a ejemplificar época, lugar, contexto, profesión, clase social etc.

**Estereotipos.** El manejo de los estereotipos ahorra tiempo y ubica al personaje como perteneciente aun género, parten de la generalización con respecto a un conjunto de seres humanos; se toman las características encontradas en varios casos y se concentra en el diseño de un personaje. Son los estereotipos los que favorecen a la diferenciación tajante entre “buenos” y “malos”.

Otros ejemplos de estereotipos, procedentes de fábulas y leyendas, son irreales en cuanto a su referente, pero son muy conocidos por un gran número de personas en todo el mundo y no requieren de explicaciones verbales.



“Algunos estereotipos son más y más conocidos conforme pasan los años, y llegan a rebasar las fronteras del país en que se originaron, hasta librar el obstáculo del idioma. El fuerte arraigo que llegan a tener ciertos símbolos es un problema cuando la imagen que reflejan es falsa (ya sea por una generalización arbitraria o por una apreciación obsoleta que originó el estereotipo”.<sup>43</sup>

Al ver al personaje estereotipado, el receptor sabe de antemano algo sobre sus características y así poder comunicar mensajes en el contexto deseado.

A fin de establecer algunos criterios necesarios a considerarse de acuerdo al área cognitiva del niño de preescolar (para precisar de cuatro a cinco años) que debe contener los dibujos de humor y las características esenciales en el diseño de material didáctico, se analizaron las sensopercepciones visuales pertenecientes a esta área.

La sensopercepción visual desempeña un papel primordial en la relación que tiene el ser humano con el medio exterior.

“Los estímulos que afectan la visión se perciben conjuntamente a un mismo tiempo, posteriormente las partes y detalles. Todo esto por medio de la retina que es el aparato receptor, localizado en el ojo.”<sup>44</sup>

El conjunto o bloque visual es susceptible de ser descompuesto por la información o cualidad que proporciona, en:

Forma, Color, Tamaño, Posición, Distancia, Movimiento o Reposo, Relieve y Depresión, Perspectiva, Luminosidad, Orientación.”

Sólo se consideraron Forma, Tamaño y Color por razones que atañen al diseño.

**Forma.** Es la figura o delimitación externa de los cuerpos y superficies, que por la cualidad de la misma le es particular a ese objeto.

“En el niño esta percepción se estructura desde los primeros días de su vida y evoluciona apoyándose en la acentuación, delimitación y precisión de las características de los contornos de los objetos, dando el rasgo definitivo y fundamental a cada uno de ellos.

A los cinco años de edad, el niño nombra formas comunes, reconoce la forma de más de cuatro figuras geométricas (triángulo, círculo, cuadrado, rectángulo).”<sup>45</sup>

**Color.** Es la característica que percibimos a través de las ondas luminosas y que son la gama dada por el espectro por el espectro solar a través de la longitud de onda.

Todas las personas, a menos que exista una anomalía en la visión distinguen los colores.

“El niño pequeño no conoce los colores, pero no quiere decir que no los distinga, lo que sucede es que no los utiliza como medio de diferenciación, o bien que no posee el concepto de color, o que aún sabiendo a que se refieren las palabras que designan los colores, no sabe asociarlas convenientemente a la percepción del color correspondiente. Finalmente llega a la asociación completa cuando al escuchar “rojo”, en su mente se reproduce tal cualidad, facilitándosele la identificación del objeto por el color. Posteriormente aplica la noción de color a los objetos de acuerdo con sus características, llegando finalmente a establecer la asociación del color al nombre.”<sup>46</sup>

**Tamaño.** En términos generales, las palabras con las que se designan las relaciones de tamaño: grande-pequeño, ancho-estrecho, alto-bajo se refieren a la longitud de una superficie o un volumen. Es evidente que nunca se presentan en un sentido absoluto; la comprensión de estos términos resulta de una comparación. Sin embargo, es por la sensopercepción visual por la que se recibe tal información de la dimensión (tamaño) de los objetos.

El niño de cinco años reconoce más de ocho colores por su nombre y nomina de cinco a seis colores (siendo los más comunes para el niño: el rojo, azul, verde, amarillo, blanco, negro, morado y el anaranjado). Discrimina tamaños y dimensiones por grandes contrastes, prefiriendo los de mayor dimensión o tamaño sobre los pequeños.

Esta información sobre las características del niño de preescolar y los elementos del dibujo de humor fueron base de para el diseño tanto de las ilustraciones como del juego didáctico.

#### **4.1.1 Planeación y descripción de la propuesta.**

Los datos anteriores dieron la pauta para generar la propuesta, y se podría decir, que no hay una regla de oro para la creación del dibujo de humor.

“Prácticamente todo el mundo puede dibujar una caricatura, pero son muy pocos los que pueden hacer una buena caricatura. El dibujo más simple y tosco puede resultar divertido o sugerir una idea graciosa, siempre que no tengamos problemas al reconocer lo que representa. No hay nada establecido, no existen reglas... todo es posible.”<sup>47</sup>

La propuesta consiste en generar dibujo de humor para ilustrar juegos didácticos de nivel preescolar, se escogieron de entre todos los juegos de memoria y la lotería pertenecientes al bloque de matemáticas según el Programa para educación preescolar, el tema que es apoyado por estos juegos es el de clasificación y seriación, el cual permite al niño crear mentalmente relaciones y comparaciones estableciendo semejanzas y diferencias, para poder comparar y posibilitar la estructuración del concepto numérico.

La propuesta pretende ayudar a este tema, ya que está compuesta de personajes con características muy similares, pero a la vez con ciertas diferencias en cuanto a color, vestuario, cabello y otros pequeños rasgos, los cuales permiten distinguir unos de otros, así el niño puede compararlos y encontrar el par, y de esta forma se cumple el objetivo del tema de matemáticas.

Las características de la propuesta necesarias para ser utilizadas en material didáctico, que se lograron determinar de acuerdo con lo ya antes mencionado son:

Personajes infantiles (tanto niños como niñas) para facilitar la aceptación del niño a el dibujo; para el logro de tal fin la propuesta cuenta con las siguientes características (fig.1 y fig. 1.1):

a) La cabeza es más grande con relación al cuerpo. Los dibujos de humor raramente cuentan con las proporciones normales de la figura humana, y aunque no es regla el personaje es mas «más bonito» cuando su cabeza es grande y su cuerpo pequeño, además los niños se caracterizan por tener la bóveda craneal alta.

b) Ojos grandes. que es un rasgo que los hace más agradables sino que también les da un toque infantil.

c) Cejas sobrepuestas. Las cejas son elementos esenciales que facilitan el manejo de la expresión en los personajes y además sobresalen como característica del estilo.

d) Nariz grande y orejas pequeñas. Aunque una cara puede estar compuesta solo de ojos y boca para su reconocimiento, estos elementos son importantes para caracterizar el estilo de dibujo.

e) Cuerpos robustos y extremidades cortas. siendo estas características propias de los niños, no podían faltar, claro que por ser dibujo de humor se exagera este rasgo.

f) Pies grandes. De este modo sirven como soporte al cuerpo de los personajes.

g) Peinado y vestido. Estos son los elementos que ayudan a diferenciar entre niños y niñas, tanto el vestuario, el peinado como largo del cabello es de acuerdo al sexo.

h) Rasgos identicos entre niñas y niños. Esto es debido porque en los niños de edad preescolar todavía no se marcan fuertemente sus diferencias.

i) Disfraz. Se consideraron para esto, disfraces que suelen ser comunes en historias y cuentos para niños, para su rápida identificación y aceptación.



Pasos:

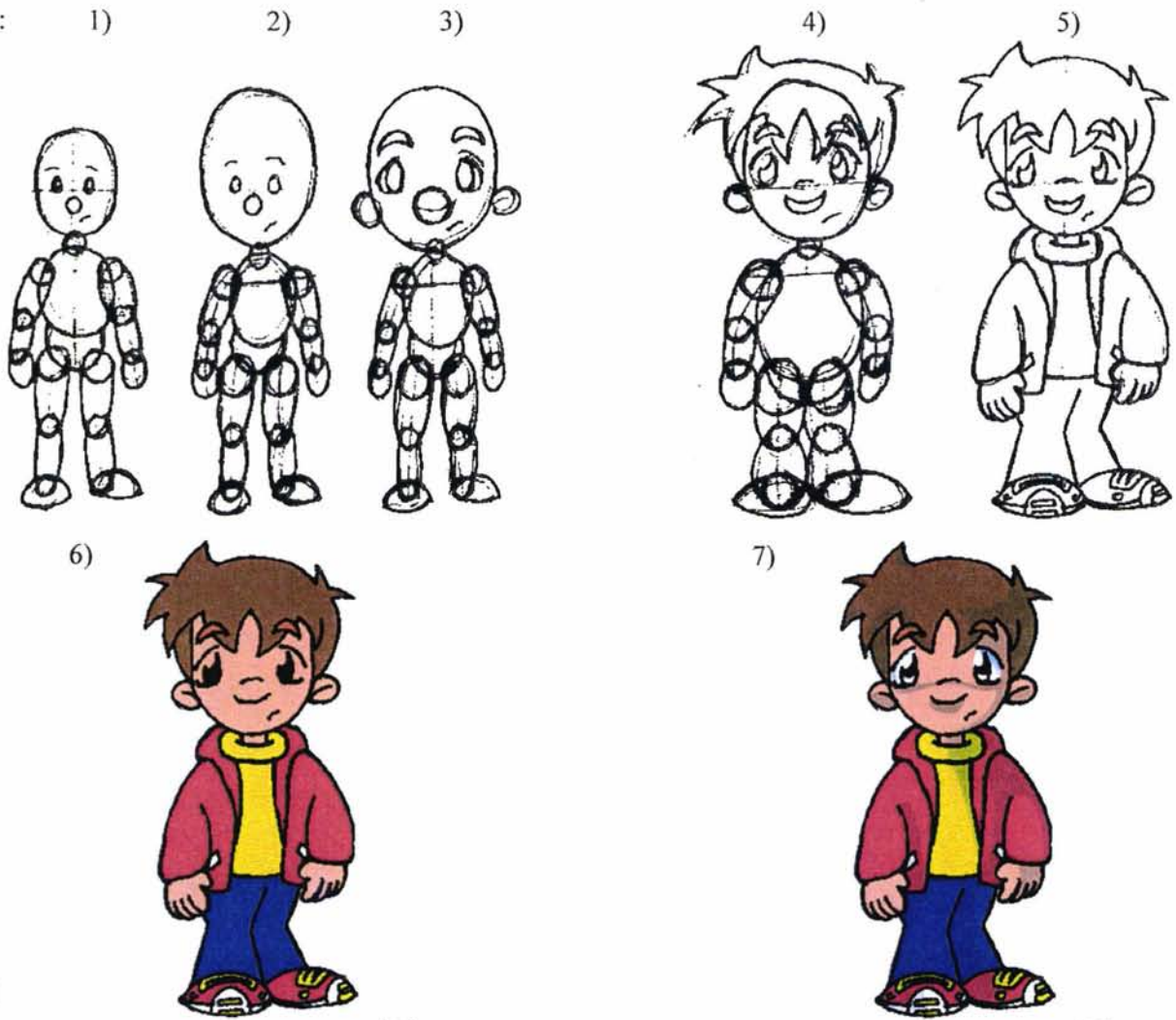


Fig. 1

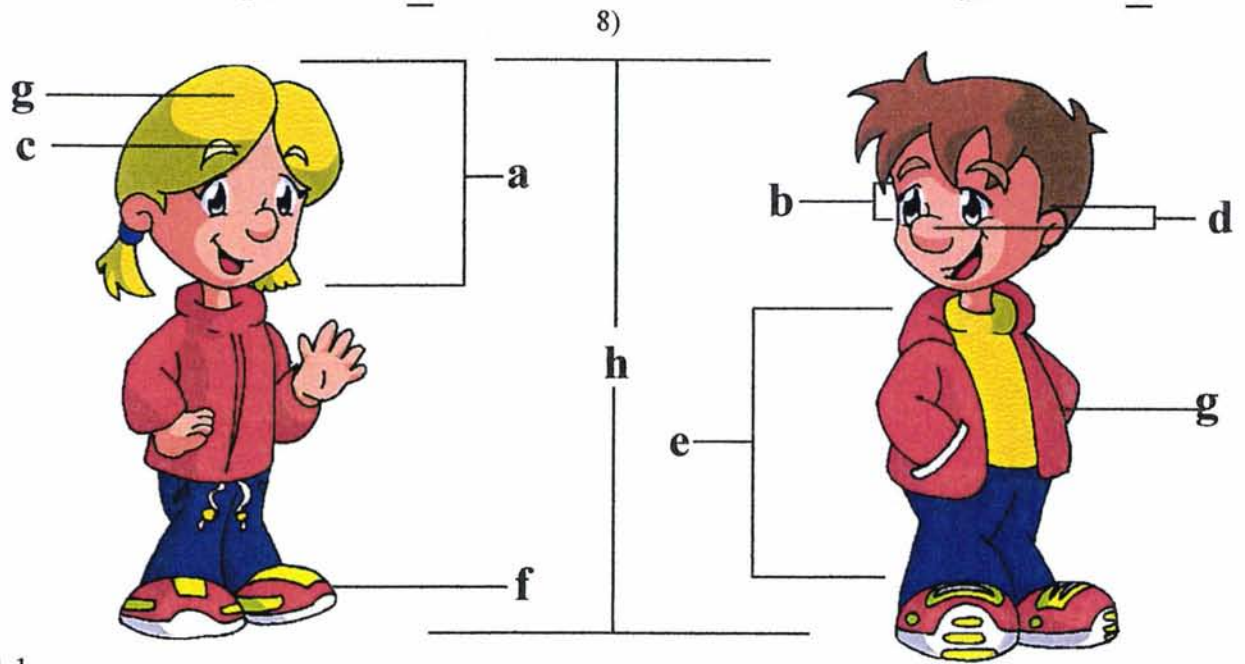


Fig. 1.1

## 4.2 Diseño y aplicación de la propuesta a los juegos didácticos: memoria y lotería

A continuación se describirá paso por paso el procedimiento de diseño de la propuesta.

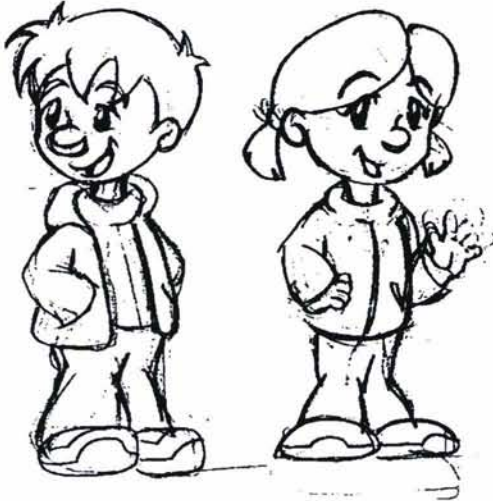


Fig. 2

El primer paso fue el diseño de cada uno de los personajes, se realizaron algunos bocetos hasta lograr la expresión, pose, características individuales como vestido, peinado, elementos extras (objetos que lo acompañan) requeridos de acuerdo al tipo de personaje (Fig.2).

Después el diseño aprobado fue llevado a otro soporte, en este caso, papel bond blanco, primero a lápiz y luego fue entintado el contorno con una pluma estilográfica de .4, que fue elegido por sus características de tener un trazo de línea constante (por su punta tubular), el secado de su tinta es casi instantáneo y el grosor permite que se distinga el personaje y no se pierda detalle.

Terminado todo este proceso los dibujos se digitalizaron por medio del escaner para realizar su acabado por medio de la computadora.

Se eligió como técnica: la digital, ya que al digitalizarlos dibujos y llevarlos a la pantalla (con los programas

adecuados) se pueden manipular, reproducir e imprimir con relativa facilidad. Además los errores se corrigen oportuna y fácilmente, también permite la elección de color sobre el mismo dibujo y cambiarlo cuantas veces se requiera. Para este propósito se eligió trabajar con el Photoshop 6.0 y el Illustrator 10, el primero para la aplicación de color y sombras y el segundo para el acomodo de elementos para las tarjetas y tarjetones. Estos son los primeros programas que se enseñan en la carrera de Diseño, por lo cual los conozco y manejo adecuadamente además son programas muy útiles por las cantidades de herramientas y las posibilidades que estas permiten (escalar, rotar, deformar, alinear, recortar etc.).

Ya digitalizado, se exportó al programa Photoshop 6.0 en el cuál se aplicó el color, las sombras, el marco y la tipografía de la siguiente manera:



1.- Se exportó al programa y se formó en un layer en «multiply», que permite que el blanco sea transparente, no así el negro.



2.- Se crearon las sombras en negro con opacidad del 50% en un layer aparte.



3.- Se aplicó el color en el personaje en un layer aparte, dejando el fondo en blanco.

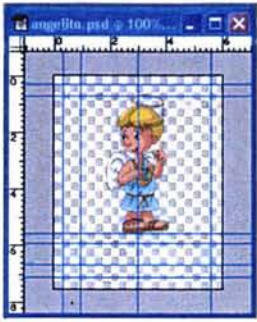


4.- Así se ven solamente el layer del dibujo en línea y el de la sombra.

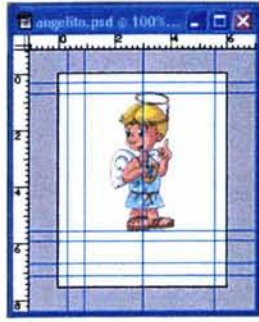


5.- Unión de todos los layers.

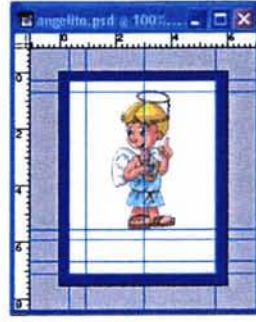




6.- Se exporta el personaje terminado, se reduce al 75% para adecuarlo a las medidas de las tarjetas y se centra en la parte superior.



7.- En un layer diferente se usa un fondo blanco para que no pierda impacto visual el personaje.



8.- En un layer aparte se hace el marco, para dar presentación a la tarjeta.



9.- En un layer diferente se agrega la tipografía que es usada de base de la figura. Terminando así, con la unión de elementos que forman la tarjeta.

Este proceso se realizó en cada uno de los personajes, y cuando las tarjetas fueron terminadas, 9 de ellas se agruparon para formar el tarjeton del juego didáctico de la Lotería, para lograr esto se uso el programa Illustrator 10, que permite exportar las tarjetas, acomodarlas, reducir las, alinearlas para dicho objetivo.

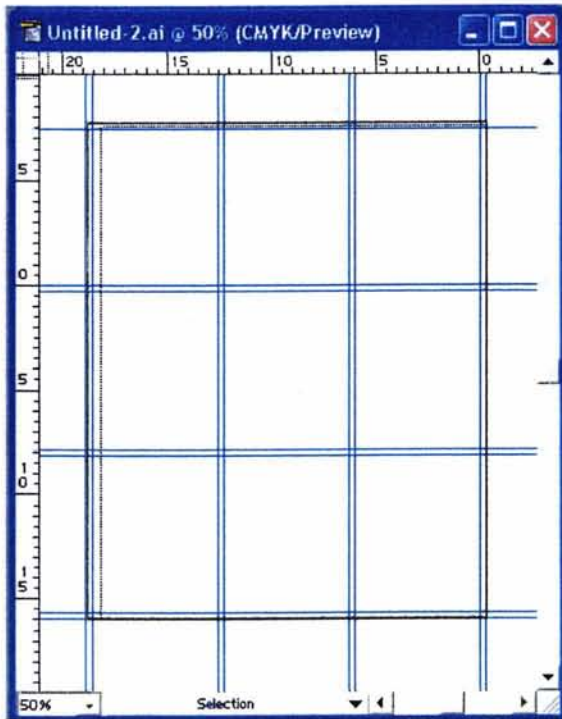


Fig. 3

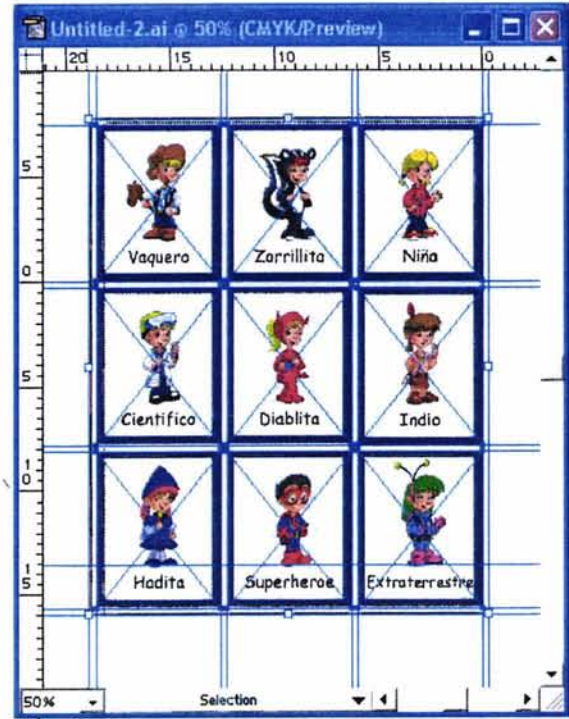


Fig. 3a

En la figura 3 se muestra el diagrama de los tarjetones en el cual se insertaron las tarjetas, sufriendo una reducción del 75% y en la fig. 3a esta el acomodo final de las nueve tarjetas que los conforman, aquí se muestran ya agrupados cada uno de los elementos, estas para su colocación se eligieron al azar para que cada tarjeton sea distinto y no se repitan frecuentemente las mismas figuras en los 8 tarjetones que se diseñaron para el juego de Lotería.

Todas estas, son características específicas del estilo de la propuesta, basadas en algunas generales determinadas anteriormente; con ellas se pueden generar un sin número de estilos que podrían ser aplicados a material didáctico para preescolar.

En el caso del uso de disfraces, estos permiten incluir diversos temas en los juegos didácticos, por ejemplo: oficios y profesiones, deportes, historia etc., amplían las posibilidades de aplicación del dibujo humorístico para adaptarlo a más juegos provenientes de otros bloques de acuerdo al Programa para educación preescolar.

Ejemplos de la propuesta:

**Personajes provenientes de cuentos y leyendas**



Angelito



Diablita



Fantasmín



Extraterrestre



Superhéroe



Brujita



Hadita



Genio



Vampirito



Maga



Ninja



Caballero



Reina



Pirata



Indio



Vaquero

**Profesiones, oficios y deportes**



Maestro



Científico



Obrero



Torero



Luchador



Karateca



Waterpolista

**Otros**

**Regiones**



Esquimal

**Nacionalidades**



Estadounidense

**Animales**



Zorrillita



#### 4.2.1 Diagramación de las tarjetas

La aplicación de la propuesta a los juegos didácticos fue hecha sin alterar ninguna de sus propiedades, como son las reglas, el número de las tarjetas y tarjetones (en el caso de las lotería).

Propiedades

Juego de memoria: número de pares: 28

Juego de lotería: número de tarjetas 28  
número de tarjetones 6

##### 4.2.1.1 Diseño de las tarjetas: Lotería y memoria

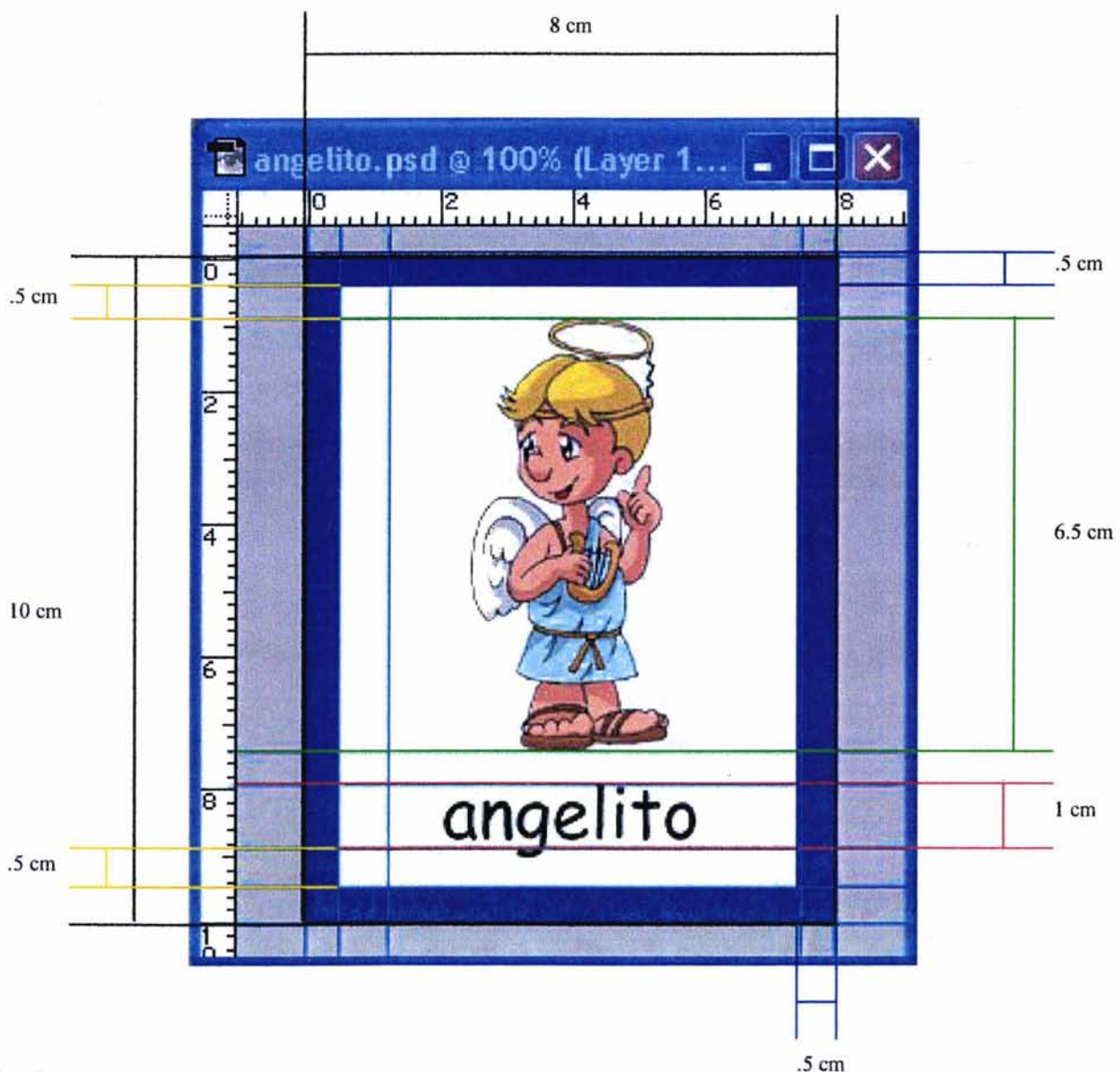


Fig. 4

Es la figura 4, se especifican la diagramación de las tarjetas y las medidas que estas contienen. Y a continuación se explica el diseño de ellas:

Las medidas de cada una de las tarjetas son de 8 x 10 cm., estas son adecuadas para la distribución de los elementos y su tamaño facilita su manipulación. Para enmarcar el contenido y darle presentación a las tarjetas, se usó un marco con grosor de .5 cm, con esto queda un espacio libre de 7 x 9 cm para el acomodo de los elementos restantes.

El color utilizado en este marco fue el azul, que por considerarse un color pasivo y suave permite que se centre la atención al personaje en la tarjeta.

La tipografía utilizada fue Comic Sans MS, que por sus características de tipo libre en sus trazos, se ajustan al estilo de la propuesta, su puntaje es de 30 pt que se adapta a las dimensiones de la tarjeta. El espacio asignado para la tipografía, fue la parte inferior, esto con motivo de darle prioridad a la imagen, y servir de soporte para la misma. Fue hecha en negro para dar un alto contraste con el fondo blanco, ya que con esto se permite legibilidad del tipo. Para dar neutralidad al diseño de las tarjetas, se dejó un margen de espacio de .5 cm entre cada elemento para evitar que hubiera contacto entre ellos.

En el caso de la imagen, su tamaño se ajustó al espacio restante de 6.5 cm, en él se centró la figura, esta predomina en la tarjeta por su posición y tamaño, y usa de base a la tipografía para evitar que esta “flote”.

#### **4.2.2 Diseño y diagrama del reverso de la tarjeta.**

Para su diseño se eligió el signo de interrogación él cual por su significado que dá al colocarse la tarjeta boca abajo, se consideró como un elemento adecuado y el tipo usado fue la Book antigua, que se escogió por tener características similares a las de Comis Sans Ms ya que sus trazos son suaves. Este signo se colocó en el centro, con un tamaño de 220pt, de esta forma predomina en la composición, y en color azul para ser uniforme con el diseño de las tarjetas.(Fig. 5)

Por último se uso una textura hecha del mismo signo en el fondo, esto para acompañar al elemento principal, en color gris claro para no opacar al signo principal. Quedando el diseño de la siguiente manera:

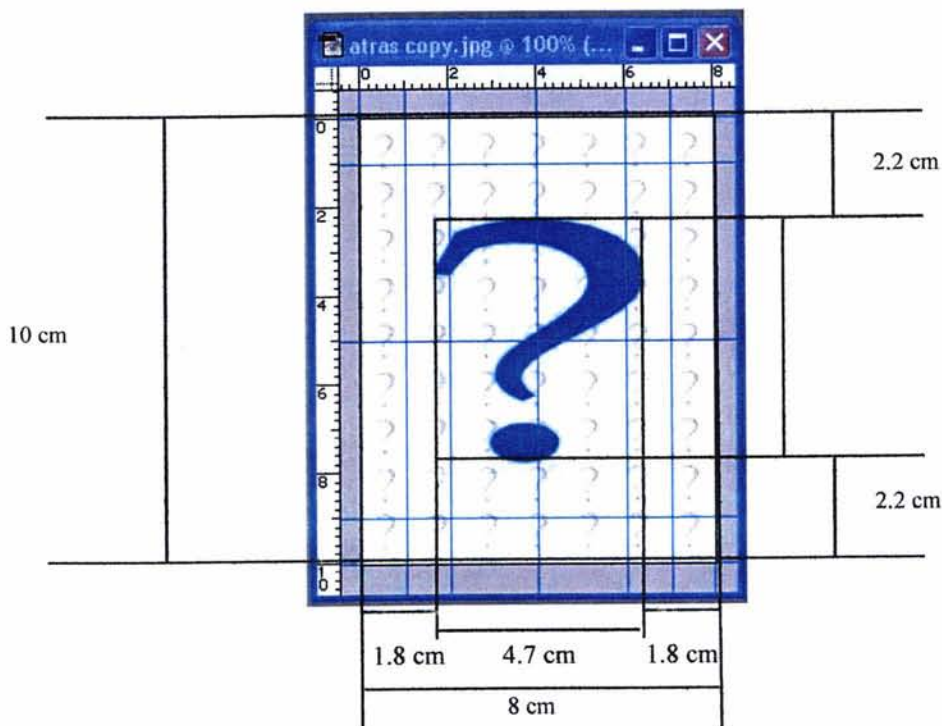


Fig. 5



### 4.2.3 Diseño y diagrama de los tarjetones para el juego de lotería

En diseño de los tarjetones se utilizaron nueve figuras en cada uno de ellos, esto se retomo de los diseños de los tarjetones ya existentes, de la siguiente manera:

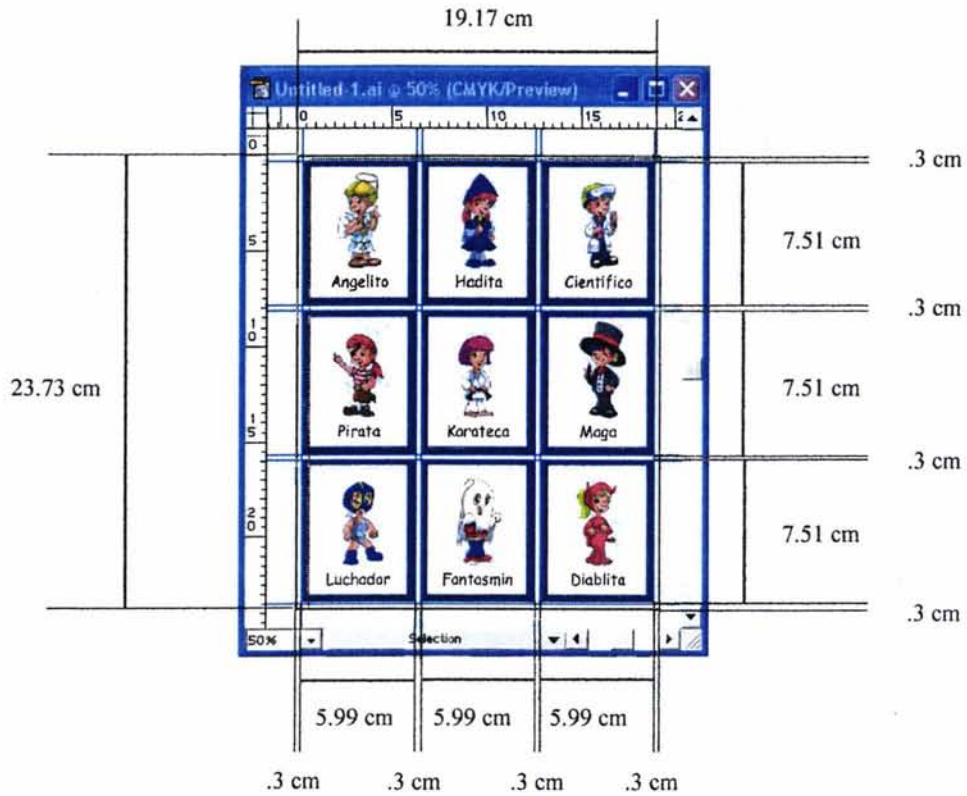


Fig. 6

Las medidas del formato son de 19.17 x 23.73 cm (fig 6), estas las determinaron las mismas tarjetas, que fueron reducidas a un 75% para integrar nueve al tarjeton y al dejar pequeños espacios entre ellas de .3 cm, además el tamaño permite que no se pierda detalle en las figuras por la ya mencionada reducción

## Conclusión

El propósito principal del ilustrador es referencial, lo que se pretende es llevar la información visual planificada a un público, que implica la extensión de un mensaje verbal. De ahí la gran variedad de ilustraciones que van desde los dibujos de detalle de maquinarias despiezadas para explicar su funcionamiento, hasta dibujos expresivos hechos por artistas de talento que acompañan a una novela o a un poema.

Las características de un ilustrador profesional residen en la combinación de una visión personal como una técnica perfecta para la elaboración de imágenes. Dentro de la amplia variedad de actividades que es capaz de desempeñar, se encuentran las que requieren una preparación en la representación eficaz y sensible de conceptos e ideas para transmitir a un público receptor. Por todo esto la ilustración cuenta con múltiples aplicaciones, especialmente en la industria editorial.

En el área didáctica, el propósito debe de ser más explicativo que decorativo y la imagen puede requerir un pequeño texto que destaque la relación de la figura con lo que se ilustra: un anclaje verbal que establezca que se refiere la ilustración, tanto en el texto como en la imagen se debe procurar que el material sea significativo a juicio del receptor. Desgraciadamente, muchas de las ilustraciones que se colocan en los libros, cuadernos y material didáctico son un simple adorno, relacionados muy ligeramente con la idea que se transmite.

Para que un juego didáctico sea atractivo al niño debe ser agradable a su vista, lo cual se logra al conjuntar diseño, materiales, calidad de ilustración e impresión. Las imágenes colaboran en gran medida para lograr que el material didáctico sea atractivo al usuario y también al cumplir con ciertas funciones didácticas, sirven como fuente de motivación que facilita la enseñanza.

En el caso de las imágenes utilizadas en material didáctico para preescolar la mayor parte de ellas son dibujos humorísticos, este es un medio muy popular e ideal para motivar al perceptor (en este caso niños), ya que este recurso no tiene por que dañar la imagen de la fuente o el tema, si se le maneja con cuidado.

Se revisaron algunos de los elementos generales del dibujo de humor, advirtiéndose que es imposible dar fórmulas únicas para lograrlo, pues sus variaciones son infinitas según el lugar y tiempo.

Pero se podría decir que el dibujo de humor cuenta con ciertas características generales con el fin de lograr la deformación y estilización de la figura humana (que este tipo de dibujo requiere).

Los personajes del dibujo humorístico reflejan en buena parte la comunicación y expresión que se dan en la realidad, pero en el dibujo de este tipo se da la exageración que hace posible aún lo que en la realidad no sería factible (animales y objetos que hablan, seres irreales, explosiones que no matan). Se podría decir es este caso que en el dibujo de humor "todo es posible". Además con la composición y el color en el dibujo se imprime un interés adicional a los personajes; de estos factores depende la motivación que se logre en el perceptor para que este se exponga al mensaje.

La propuesta consistió en generar un estilo de dibujo de humor, que se saliera de ciertos convencionalismos que son aplicados frecuentemente en los materiales para preescolar, así se abren más opciones para crear dibujo de humor para este sector.

El aporte de estas ilustraciones, es que al ser un estilo de dibujo completamente diferente a los conocidos por los niños, permite que estos capten su atención y que sirvan de fuente motivadora, ayudando así a cumplir eficazmente los objetivos planteados con el uso del material.

Su diseño se determinó gracias al estudio de las características del receptor a la que la propuesta fue destinada y a un análisis de cada uno de los elementos que conforman el dibujo de humor para adecuarlo a las necesidades tanto del educando como al del educador.

Con esto se podría decir que la idea básica es estudiar cómo conviene estructurar un mensaje con el dibujo de humor para fines didácticos, de acuerdo con ciertos factores tales como la percepción del ser humano, el humor, las características del diseño de los personajes y las características del perceptor en su contexto sociocultural.



## Referencia Bibliográfica

- 1.- Turnbull, A. y R. Baird, *Comunicación gráfica: tipografía, diagramación, diseño y producción*, Trillas, México, 1990. pag. 195.
- 2.- Rodríguez, J. L., *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Gustavo Gili, Barcelona, 1977. pags. 41-46.
- 3.- Jacques A., *La imagen*, Paidós, España, 1992. 84 p.
- 4.- Costa, J., et al., *La imagen didáctica*, Barcelona, CEAC, (Enciclopedia del diseño), 1991. pag. 60
- 5.- *Ibid.*, pag. 39.
- 6.- *Ibid.*, pag. 43.
- 7.- Medina, E. L., *Comunicación, humor e imagen*, Trillas, México, 1992, pag. 13.
- 8.- *Ibid.*, pag. 15.
- 9.- Ruch, F. L. y P. G. Cimbrado, *Psicología y vida*, Trillas, México, 1971. pag. 243.
- 10.- Medina, E. L., *Comunicación, humor e imagen*, Trillas, México, 1992, pag. 25.
- 11.- Antonino, J.- *El dibujo de humor*, CEAC, Barcelona, 1970. pags. 87-93.
- 12.- Medina, E. L., *Comunicación, humor e imagen*, Trillas, México, 1992, pag. 73.
- 13.- *Ibid.* pag. 78.
- 14.- Escobar, M., R. Orozco y Watts, *Las proxémicas en Mafalda y Peanuts*, Cuadernos de comunicación, año 3, 1977. pag. 39.
- 15.- Medina, E. L., *Comunicación, humor e imagen*, Trillas, México, 1992, pag. 96.
- 16.- *Ibid.* pag. 97.
- 17.- *Ibid.* pag. 99.
- 18.- *Ibid.* pag. 104.
- 19.- Kent, R., *Métodos didácticos audiovisuales*, Pax, México, 1980. pags. 66-78p.
- 20.- Medina, E. L., *Comunicación, humor e imagen*, Trillas, México, 1992, pag. 109.
- 21.- *Ibid.* pag. 110.
- 22.- Rodríguez, J. L., *Las funciones de la imagen en la enseñanza*, Gustavo Gili, Barcelona, 1977. pag. 10.
- 23.- *Ibid.* pags. 19-20.
- 24.- Clause, A., *Iniciación en las ciencias de la educación*, Kapeluz, Buenos Aires, 1970. pags. 91-98.
- 25.- Moles, A., *La imagen*, Casterman, París, 1981. pag. 20.
- 26.- Clause, A., *Iniciación en las ciencias de la educación*, Kapeluz, Buenos Aires, 1970. pag. 104.
- 27.- Dondis, D. A., *La sintaxis de la imagen*, Gustavo Gili, Barcelona, 1973. pags. 185-186.
- 28.- Clause, A., *Iniciación en las ciencias de la educación*, Kapeluz, Buenos Aires, 1970. pag. 100.
- 29.- *Ibid.* pag. 104.
- 30.- *Ibid.* pag. 170.
- 31.- Gubert, R., *Literatura de la imagen*, Salvat, Barcelona, 1973. pag. 141.
- 32.- Thomas, F. y O. Johnston, *Disney animation*, Abeville Press Publishers, Nueva York, Walt Disney productions, 1984. pag. 10.
- 33.- Kent, R., *Métodos didácticos audiovisuales*, Pax, México, 1980. pags 23-24.
- 34.- Guiraud, P., *La semiología*, siglo XXI, México, 1971. pag. 40.
- 35.- Medina, E. L., *Comunicación, humor e imagen*, Trillas, México, 1992, pags. 238-240.
- 36.- Cañero, A., *Contenidos educativos generales en educación infantil y primaria*, Eudema, Madrid, 1980. pag. 234.
- 37.- *Ibid.* pag. 234.
- 38.- *Ibid.* pag. 235.
- 39.- *Ibid.* pag. 236.
- 40.- *Ibid.* pag. 236.
- 41.- *Ibid.* pag. 237.
- 42.- *Ibid.* pags. 239-240.
- 43.- Medina, E. L., *Comunicación, humor e imagen*, Trillas, México, 1992, pag. 46.

- 44.- Secretaría de Educación Pública, *Programa de educación preescolar*, Nuevas técnicas educativas, México, 1979. pag. 62.
- 45.- *Ibid.* pag. 62.
- 46.- *Ibid.* pag. 63.
- 47.- Thomson, R. y B. Hewison, *El dibujo humorístico: cómo hacerlo y cómo venderlo*, Tursen/Hermann Blune, España, 1996. pag.