



**UNIVERSIDAD NACIONAL  
AUTÓNOMA DE MÉXICO**

**FACULTAD DE ESTUDIOS SUPERIORES  
ACATLÁN**

**EL USO DIDÁCTICO DE LA CARICATURA PARA PROPICIAR EL DESARROLLO  
DEL ENFOQUE COMUNICACIONAL EN LA MATERIA DE ESPAÑOL.**

**ESTUDIO DE CASO CON ALUMNOS DE SEGUNDO GRADO DE PRIMARIA.**

**SEMINARIO TALLER EXTRACURRICULAR**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE**

**LICENCIADO EN PEDAGOGÍA**

**PRESENTA**

**MARÍA DE LOS ÁNGELES ESTRADA ORTIZ**

**ASESOR: MAESTRO JUAN CARLOS VALDÉS GODÍNES**

**AGOSTO 2008**



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.

A mis padres: a doña Gloria Ortiz Hernández y don Agustín Estrada Anaya, aunque ya no está con nosotros; de ellos aprendí el coraje de salir adelante y nunca darme por vencida. A ellos les dedico este trabajo por que me enseñaron que el único camino de ser alguien es el estudio.

A Arturo, mi esposo, porque me ha dado su apoyo, paciencia y amor.  
Gracias vida.

A mis hijos: Brenda y Osmar porque me han regalado muchos momentos felices.

A mis hermanos: Josefina, Carolina, Gloria, Martha, Agustín y Edgar que siempre me han dado su apoyo.

A mis alumnos: porque de ellos aprendo.

A Juan Carlos: porque siempre guió este trabajo con paciencia y sabiduría.

Agradezco a mis maestros: Alfredo, Paco, Nancy y Rocío por  
compartir sus conocimientos y experiencias.

A Carolina Estrada Ortiz, mi hermana, por su tiempo y conocimientos del  
idioma español que contribuyeron a la revisión de este trabajo.

A los directores generales del Colegio Federick Herbart:  
Licenciada Lourdes Hernández y al Sr. Carlos Flores por permitir la  
aplicación de los instrumentos de investigación.

# ÍNDICE

<b>Introducción.....</b>	<b>3</b>
<b>I Marco Contextual.....</b>	<b>9</b>
I.1 La globalización y los medios de comunicación (la TV actual).....	9
I.2 La familia y la televisión.....	11
I.3 Las caricaturas en el contexto social del niño.....	13
I.4 El aula: Un espacio de comunicación.....	15
I.5 Características del alumno de segundo grado de primaria.....	16
<b>II-. Marco Teórico.....</b>	<b>18</b>
<b>II.1 Proceso enseñanza-aprendizaje.....</b>	<b>20</b>
II.1.1. Vigotski: Paradigma sociocultural.....	23
II.1.2. Ausubel y el aprendizaje significativo.....	27
II.1.3 Didáctica como metodología de la enseñanza.....	30
II.1.4. Mediación pedagógica.....	34
<b>II.2. Imagen.....</b>	<b>38</b>
II.2.1. Concepto de imagen.....	38
II.2.2. La imagen en la enseñanza.....	40
II.2.3.Imagen y aprendizajes significativos.....	41

<b>II.3. La caricatura.....</b>	<b>42</b>
II.3.1 Antecedente del dibujo animado.....	42
II.3.2. Los dibujos animados preferidos de los niños y niñas: Jimmy Neutrón.....	44
II.3.3.Lenguaje y códigos de las caricaturas.....	46
II.3.4.La caricatura como estrategia didáctica.....	47
II.3.5. La caricatura un apoyo didáctico en la materia de español para favorecer el lenguaje oral y escrito.....	48
<b>III Metodología .....</b>	<b>49</b>
III.1 Descripción de la Metodología de Investigación.....	49
III.2 Descripción del contexto de estudio:.....	50
• Municipio de Chalco	
• Colegio Federick Herbart	
III.3. Resultados de la aplicación de cuestionarios a los alumnos.....	53
III.4. Resultados de la aplicación del cuestionario a docentes.....	59
III.5. Interpretación de datos.....	67
<b>IV Propuesta de intervención pedagógica.....</b>	<b>71</b>
V.1 Justificación de la propuesta.....	71
IV.2. Manual del uso didáctico de la caricatura en el salón de clases.....	73
<b>V Conclusiones.....</b>	<b>104</b>
<b>VI Fuentes de información.....</b>	<b>106</b>

## Introducción

El tema central de la tesis: *El uso didáctico de la caricatura para propiciar el desarrollo del enfoque comunicacional en la materia de español* es el de la caricatura como método de enseñanza en la educación primaria.

En el **Marco contextual**: “La globalización y los medios de comunicación (la TV actual)” se señala, brevemente, el desarrollo histórico contemporáneo donde el General Lázaro Cárdenas, ex presidente de México, proponía un perfil nacional e identidad del país a través de los medios de comunicación, proyecto que en el S.XXI es sólo un dato en los libros porque hoy rigen otras formas de vida.

La tesis explica que hoy los medios de comunicación difunden nuevas costumbres y la programación infantil sería una herramienta de aprendizaje significativo para que padres y educadores dirijan el aprendizaje, en el mundo actual, y favorezcan el desarrollo, capacidades e integración.

El capítulo, I.2 “La familia y la televisión”, narra la importancia de la televisión en la vida social y familiar y donde su papel va más allá de lo conciente porque para caracterizar a la sociedad moderna se iniciaría por la programación televisiva.

Los capítulos I.3 y I.4. “Las caricaturas en el contexto social del niño” y “El aula: Un espacio de comunicación” son la explicación del mensaje e importancia que la caricatura tiene para la población infantil. Señala que los niños antes de iniciar su formación escolar poseen información extraída del contexto de las caricaturas, experiencia que el profesor debe aprovechar para educar significativamente.

El capítulo I.5. “Características del alumno de segundo de primaria”, es la explicación de Piaget de las cuatro etapas de crecimiento y desarrollo cognitivo en el niño; trata de la descripción de la conciencia que le confiere vida a objetos inanimados, del ser que va del egocentrismo a una concepción personal de la

creación de las cosas. Piaget concluye la descripción de las cuatro etapas en la adolescencia, edad en la que da principio la razón.

En el **Marco Teórico**: El “Proceso enseñanza-aprendizaje” de la tesis: *El uso didáctico de la caricatura para propiciar el desarrollo del enfoque comunicacional en la materia de español*, plantea que el educando aprende fuera de la escuela y que las nuevas tecnologías video lúdicas pueden ser planeadas por el maestro con el paradigma cognitivo constructivista para que las formas y los medios de enseñanza se modifiquen en base al contexto del niño y se haga de la enseñanza un modelo en el que la pedagogía desempeñe un papel creativo.

El capítulo II.1.1., “Vigotski: Paradigma sociocultural”, Vigotski indica que en el proceso cognitivo la influencia cultural, el entorno y la interrelación social son elementales para la construcción del conocimiento.

En este apartado Vigotski explica, también, la importancia de las zonas de desarrollo del aprendizaje en los individuos, señala que todo se puede enseñar y a cualquier edad e indica la capacidad real del aprendizaje, límites y alcances en el proceso cognitivo de los educandos. Clasifica las zonas de aprendizaje en: Zona Próxima de Desarrollo (ZPD), la Zona de Desarrollo Real (ZPR) y la Zona de Desarrollo Potencial (ZDP). La finalidad de Vigotski al describir las zonas potenciales es guiar al educador para que modifique las formas de aprendizaje y propone el andamiaje (ayuda del profesor) y el trabajo grupal para que las habilidades de quienes más saben sean transmitidas a otros compañeros.

Vigotski recalca la importancia del habla porque ésta transmite la construcción del pensamiento cuya expresión humana es la convivencia en el grupo social.

En el capítulo II.1.2. “Ausubel y el aprendizaje significativo” Se dice que para Ausubel el aprendizaje significativo es una oposición del aprendizaje memorístico o mecánico porque aprender es sinónimo de comprender.

En este capítulo se enuncian tres tipos de conocimiento significativo, que según Ausubel, son el **aprendizaje de representaciones** que da paso al



**aprendizaje de proposiciones** y producen nuevos significados. El **aprendizaje de conceptos** lleva a la relación con representaciones.

El capítulo: II.1.3 “Didáctica como metodología de la enseñanza”, señala la importancia del enfoque comunicativo en la materia de español para propiciar habilidades habladas y escritas en el niño. Explica a los materiales didácticos existentes y la razón de integrar otros elementos como la caricatura.

En relación a los materiales didácticos, se define en esta tesis la función de la didáctica, se describen componentes importantes de ésta como: alumno, profesor, objetivos, la asignatura o materia, el método y técnicas de enseñanza.

En este trabajo se expone el quehacer de la didáctica a través de la planeación, realización, evaluación y la importancia del establecimiento de la metodología en proceso de enseñanza-aprendizaje.

El capítulo: II.1.4. “Mediación pedagógica” tiene como tema central la mediación pedagógica, define el modelo de educación significativo y enuncia, que a partir de este concepto, se podría desarrollar la creatividad integrando a la caricatura para transformarla en material didáctico, donde la visión del docente es determinante.

El estilo coloquial, relación dialógica, personalización, claridad y sencillez, y belleza de la expresión, además conceptos básicos (uso del lenguaje directo en la relación maestro- alumno); son elementos que se desarrollan en este capítulo para favorecer la comunicación con el educando. Además de mencionar los diferentes papeles que deberá desempeñar el maestro como facilitador del conocimiento.

En el capítulo II.3.1. “Concepto de imagen”, varias características especifican el uso de la imagen en el ámbito educativo. En este apartado se define el universo de la imagen y se establecen tres concepciones de la imagen: De percepción directa. De la imaginación y Como representación. Se clasifica, además, a la imagen en **dimensión de movimiento** que es la imagen fija, la

***imagen en movimiento***, (cine y televisión) encaminada al uso de la caricatura en la clase.

El capítulo: II.3.2. “La imagen en la enseñanza” es la historia del inicio y desarrollo de la imagen, se remonta a la prehistoria y concluye cuando adquiere movimiento y se convierte en el cine y la televisión, mecanismos que hoy son medios importantes de comunicación y cuyos contenidos infantiles podrían ser materiales de enseñanza.

En el capítulo: II.3.3. “Imagen y aprendizajes significativos”. Se dicen las cualidades de las caricaturas y se propone que sean integradas como material didáctico en el aula; propuesta que se origina en Ausubel, él asevera que *el aprendizaje de representaciones* es el más importante

Capítulo II.4.1. “Antecedente del dibujo animado” En este apartado se narra el antecedente del dibujo animado, se retoma la historia de la imagen y se responsabiliza al cine y al cómic de ser los antecedentes de la caricatura. Contiene un cuadro cronológico para dar a conocer el proceso que dio vida a la imagen.

En el capítulo II.4.2. “Los dibujos animados preferidos de los niños y niñas: Jimmy Neutrón” se describen minuciosamente las características de uno de los protagónicos favoritos de los niños, Jimmy Neutrón. El personaje posee capacidades llevadas a su máximo desarrollo, es un niño cuyo gusto por los inventos, la presencia de la imagen materna y filial a los amigos hacen la síntesis perfecta de las expectativas los pequeños telespectadores.

En este capítulo II.4.3. “Lenguaje y códigos de las caricaturas”. A grosso modo se plantea la influencia del lenguaje de los personajes de la caricatura en los niños, lenguaje que se transforma en el mensaje con el que se comunican los niños para ejecutar juegos e interrelacionarse.

El capítulo II.4.4. “La caricatura como estrategia didáctica”, trata de la importancia de propulsar la interpretación de elementos icónicos (caricaturas) en el aula con

un fin educativo y como material didáctico, y define cualidades de la imagen y apoya su integración en el aula para varias asignaturas.

Capítulo II.4.5: “La caricatura un apoyo didáctico en la materia de español para favorecer el lenguaje oral y escrito”. Con base a los contenidos programáticos de la materia de español y el contexto sociocultural del niño se propone la enseñanza del español con materiales didácticos creados a través de la caricatura.

En la **Metodología**: Capítulo III Se describe el tipo de investigación que se empleó para la recolección de datos y la interpretación de los mismos.

Capítulo III.1 “Descripción del contexto de estudio” Se refiere al Municipio de Chalco ahí se ubica el Colegio Bilingüe Federick Herbart. Lugar donde se aplicó el instrumento de investigación: cuestionario.

Contiene gráficas, detalles y resultados de las preguntas, gustos y preferencias televisivas de los niños.

El capítulo III.3. “Resultados de la aplicación de cuestionario a alumnos,” son las características del tipo de cuestionario aplicado a los alumnos de segundo grado del colegio Federick Herbart. Las preguntas fueron las siguientes: ¿por qué ves televisión?, ¿Cuándo te gusta ver televisión?, ¿Cuántas horas al día ves televisión?, ¿Con quién ves televisión?, ¿Generalmente quién escoge los programas que ves?, ¿Cuál es tu programa favorito?, ¿Aprendes de los programas de televisión?, ¿Cuál es tu caricatura favorita? Las respuestas a las preguntas anteriores se ilustraron con una gráficas.

En este capítulo III.4: “Interpretación de datos” Se dice a detalle los resultados de los cuestionarios aplicados a niños y niñas con el fin de conocer su caricatura favorita, son diez preguntas e incluyen los resultados y cuestionarios hechos a los profesores del Colegio Federick Herbart y cuyas respuestas se ilustran con gráficas.

**Propuesta de intervención pedagógica:** Capítulo IV: En este apartado se presenta el producto de la investigación a través de un manual.

Este manual fue elaborado con el fin de apoyar a maestros, pedagogos, educadoras y directivos. Contiene actividades que guiarán en el uso de la caricatura como material didáctico. Fue organizado para que su consulta sea ágil y rápida.

Con esta propuesta de intervención se pretende que el educador tenga en cuenta el entorno sociocultural del niño y pueda actualizar sus mecanismos de enseñanza, haga uso de la tecnología televisiva y enriquezca cualitativamente su clase para propiciar favorablemente el aprendizaje significativo.

## **I Marco Contextual**

La televisión se ha transformado en el gran ritual de la modernidad. En programas con mayor número de espectadores, caricaturas y telenovelas se deduce una profunda transformación de la representación de la realidad e inducción de nuevos modos de ver acentuados por las nuevas tecnologías de comunicación. Es el medio de comunicación más importante del mundo contemporáneo, además de informar cumple una función social y familiar. Por su importancia en la vida de las personas podría ser un excelente medio de educación para las masas.

### **I.1. La globalización y los medios de comunicación (la TV actual)**

El entorno sociocultural del niño está poblado de imágenes. Su primer encuentro con éstas es a través de la televisión que representa a las mayorías y la época moderna. La televisión es el acceso a toda variedad cultural, al estilo de vida que desea la sociedad, a lenguajes, ritmo de vida, identidad e imposiciones generadas por la globalización.

La modernización y los medios de comunicación, hoy en día, difieren a los de los años treinta configurados por el presidente Lázaro Cárdenas. En aquel proceso de modernización los medios masivos de comunicación fueron decisivos para difundir, formar la identidad y el sentimiento nacional.

La idea de modernidad que sostenía el proyecto de construcción de la nación moderna fue la transición y paso de la economía nacional al mercado internacional, era un proyecto para que surgiera la nueva nación. Mismo que sólo sería posible mediante la comunicación entre las masas y el Estado.

El proceso de cambios sociales, hoy, no sólo es distinto, sino inverso. Los medios de comunicación, principalmente la televisión, se han convertido en el agente de transmisión de una cultura ligada a sensibilidades e identidades nuevas, breves, precarias, dotadas de una gran plasticidad fusionada con ingredientes originados en mundos, culturalmente, ajenos al nuestro para difundir

superficialidad y vacío. Esas nuevas sensibilidades conectadas a los movimientos de la globalización tecnológica, disminuyen la importancia de lo territorial y los referentes tradicionales de identidad.

Los modelos de diversión contemporánea se expanden día a día en todos los organismos sociales de nuestro mundo. Las civilizaciones del mundo que viven en retraso económico son excluidas del trabajo y la producción económica, agrandado de esta manera la incomunicación, pobreza, hambre y enfermedades irresolubles, la solución inmediata sería la integración de poblaciones subdesarrolladas a las formas de vida universales para sobrevivir decorosamente.

En la etapa contemporánea del país, la estructura económica depende casi totalmente de la inversión extranjera y sus productos. La televisión registra un alto índice de exposiciones transnacionales, México mínimamente genera una programación que refleje una identidad nacional. En el ámbito infantil, no existen caricaturas producidas para niños e insoslayablemente éste nace, crece se educa y desarrolla en el mundo globalizado.

Los infantes han aprendido juegos, costumbres e inglés en una televisión cuya transmisión es captada por antena parabólica. La vida moderna y su innegable confort atrapan, por igual, a grandes y pequeños. Ellos ganan mucho más tiempo trabajando en computadora, a la vez que experimentan una empatía casi natural con otra lengua, la nueva tecnología y otras culturas.

Debido a los nuevos soportes tecnológicos como el cable, satélite y los nuevos sistema de digitalización hay una gran variedad de canales (programas, personajes, temas, formatos, duraciones y estéticas cuyo destino es buscar la mayor audiencia posible; objetivo sujeto a ideas, estrategias, lógica y creatividad para cautivar a los televidentes.

Los materiales didácticos, para educar a los niños, forzosamente deben elaborarse teniendo en cuenta los esparcimientos e información que éstos reciben de la televisión.

## I.2. La familia y la televisión

El público infantil no está exento de la seducción que sobre él ejerce la tecnología contemporánea. Las televisoras transmiten una amplia gama de programas en los que no se excluye ningún perfil infantil. Las señales de cable transmiten caricaturas las 24 horas del día. Durante este tiempo el aparato televisor es la compañía tecnológica perfecta que ayuda al cuidado de los niños porque las condiciones de la vida moderna no le permiten a la mujer dedicarse al cuidado de sus hijos. Una programación bien elegida por los padres es la solución. En tanto, los niños juegan y aprenden frente al televisor.

En la familia, el niño es objeto de protección y formación de las etapas de crecimiento y desarrollo. El afecto, la autoridad moral y la educación son herramientas para socializar al pequeño, crearle costumbres y valores apropiados para la vida. El premio, el castigo, la afectividad y enseñanza de los límites son también métodos utilizados para afianzar la socialización y la educación. La televisión en la vida del niño, y según sea su conducta, también es estímulo o castigo.

La familia como una institución socializadora, históricamente, es para el niño su grupo natural y en éste la televisión <sup>1</sup>es decisiva en la organización familiar.

La madre, generalmente, posee el papel direccional en las actividades de los niños, ellas toman determinaciones e impiden o permiten que los niños vean televisión; consideran el número pertinente de exposiciones que diariamente recibirán sus hijos televidentes, establecen las normas y vigilan que se cumpla con el horario para dormir, comer, estudiar y jugar.

El niño que comparte totalmente su vida con el televisor corre el riesgo de ignorar otros aspectos importantes para su formación y desarrollo, características que los padres y principalmente los profesores deberán moldear

---

<sup>1</sup> Así se demostró con la aplicación de cuestionarios, donde los niños manifiestan que ven televisión con algún familiar (mamá, papá o hermanos).

enseñándoles cómo interpretar la temática televisiva e indicándoles series que lo ayuden a conformar una visión de la realidad y su cultura, le posibiliten valores y no deformen su capacidad de interpretación.

“La televisión como producto de la tecnología, es extraordinaria, nos permite conocer, mirar hacia mundos lejanos espacios y relación, pero, también mirar lo próximo, lo que es verdad, lo posible a nuestros gustos y deseos”...<sup>2</sup>

La televisión, a través de las caricaturas, es para el niño una ventana a un mundo de magia, colores y sonidos, además ocupa un lugar importante en sus relaciones sociales y cotidianas de aprendizaje.

La televisión es un factor muy importante en la organización social y familiar de nuestro tiempo. Es esparcimiento, relajación de las tensiones cotidianas, evasión de la realidad, información, aprendizaje, satisfactor y grata compañía. De la televisión dependen los usos y costumbres de las masas, valores, anhelos, lenguaje, formas de vestir, peinar, divertirse, maneras de pensar, trabajar y vivir. La televisión en nuestro tiempo, no sólo es entretenimiento, sino la forma de vida establecida en un país.

En la familia, el papel de la televisión es determinante, la convivencia, tiempo libre, conversación y rutina giran en torno a ésta.

---

<sup>2</sup> Lameiras, 1994, P. 108.



### **I.3. Las caricaturas en el contexto social del niño**

No podemos ignorar el contexto en la que está inmersa la sociedad postmoderna, ésta se caracteriza por la posesión de un cúmulo importante de información. La televisión en el ámbito de la comunicación es la fuente más importante para formar el perfil social

La televisión, subliminalmente, influye, a través de sus contenidos, en la manera de cómo el niño construye y percibe la realidad que le rodea, le proporciona elementos para interactuar socialmente, lo cual significa que la televisión lo educa e influye en su formación cultural, familiar y social.

Los niños llevan a la escuela las caricaturas, a su espacio de interacción. A través del juego representan sus personajes favoritos, en éstos manifiestan capacidades creadoras originadas en la imaginación, improvisan diálogos y se entablan formas de comunicación que son el resultado de los episodios que comparten de manera común. Es importante percatarse de cuáles son las tendencias en los gustos y preferencias de los niños, pues a partir de ahí se generan los temas de conversación entre su grupo e iguales, circunstancia que además de generar los procesos de comunicación, le permiten establecer una mayor socialización y comunicación.

Las caricaturas son el motivo, tema e invitación al juego, a la interacción con los otros niños. Más que un entretenimiento televisivo son la carga del discurso: personajes y aventuras que inevitablemente se traducen en los juegos del niño.

Hoy día, esa relación entre el dibujo animado y el juego del niño es cada vez más visible. No existe una separación entre el dibujo animado transmitido por la televisión, los juegos electrónicos y los juguetes disponibles en el mercado. En un lenguaje de multimedios, el niño mira el dibujo animado y juega con él electrónicamente, o con la representaciones físicas de los personajes favoritos.

Para los niños, mirar televisión es involucrarse en las acciones de los héroes, en simpatías, penalidades, logros, acción, movimiento y éxitos, en los que el pequeño telespectador desempeña un importante trabajo emocional y cognitivo.

Hay una dimensión educativa en los dibujos animados, especialmente si consideramos su mensaje y la posibilidad de construir cuando el niño les da múltiples significados. Con ello inferimos que las caricaturas sí tienen importantes contenidos para ellos.

Las caricaturas difunden una visión del ser infantil en el mundo, de cómo ve el adulto al niño y el juego de éstos. Sin embargo, esas percepciones no son definitivas porque cobran vida en el momento que el niño las interpreta, y a partir de ellas constituye sus valores y formas de inserción en la vida.

Para el niño la caricatura es un medio de expresión y comunicación con posibilidades, no sólo de transmisión, sino culturales. A través de ella el niño desarrolla la comunicación oral y escrita como elementos de representación y la utiliza para expresar ideas, sentimientos y experiencias.

#### **I.4. El aula: un espacio de comunicación**

En el aula se lleva a cabo la mayor parte de la enseñanza, ahí los alumnos manifiestan lo que saben mediante el lenguaje oral y escrito; la educación es un proceso que se realiza principalmente a través del discurso en la escuela. El discurso supone la comunicación de la construcción social, es decir, vincula lo social con lo cognitivo.

A partir de los años ochenta se publicaron los trabajos de Vigotski, él informa que el lenguaje es el medio que une lo cognitivo con lo social. De aquí que se concibe al lenguaje como una mediación cultural para el pensamiento y la acción expresada en prácticas cotidianas.

Desde el punto de vista sociocultural, el concepto del contexto alcanza gran importancia y la cultura adquiere relevancia para el estudio de la cognición. En esta concepción el lenguaje no es un instrumento para la transmisión de contenidos, sino un medio dinámico para la acción social.

El niño al ingresar al colegio trae un bagaje cultural y maneja un lenguaje que el maestro, como un sujeto creador, debe aprovechar en el interior del aula y modificar el proceso de comunicación que se da de manera vertical y autoritaria. Considerando al alumno como un ser activo capaz de reconstruir mensajes y ser coproductor de los mismos.

Es importante considerar el contexto cultural del niño para generar una comunicación horizontal, maestro-alumno, alumno-maestro, alumno-alumno, ello es posible a través de las caricaturas que invaden su mundo al tiempo que les generan códigos de comunicación.

### **I.5. Características del alumno de segundo grado de primaria.**

Piaget, asegura que los niños asignan a los fenómenos, ya sean naturales, artificiales o de los seres vivos una conciencia que pasa por cuatro etapas:

**Hasta los seis o siete años** la conciencia está ligada a todo, aun a lo inmóvil. Es una etapa que se caracteriza por el «egocentrismo», pues el niño se centra en su propio punto de vista, producto de su experiencia personal y capacidad de centrar su atención en un solo atributo del objeto o hecho.

A esa edad el pensamiento es estático, por ello, no puede realizar todavía operaciones –estadio preoperacional– lo que significa que la imposibilidad de volver atrás en su pensamiento –irreversibilidad–, hace su razonamiento transductivo, analógico o comparativo; el niño procede «de lo particular a lo particular»-. Sería impensable pretender en esta etapa hacerle inducir o deducir su razonamiento. Por todo ello, tiende a asignar a los objetos o hechos que le rodean atributos psicológicos tales como: vida, emoción, conciencia –animismo–, y considerar los elementos o fenómenos de la naturaleza física como producto de la creación humana o de seres dotados de fuerza superior –«artificialismo»-.

**De los seis-siete a ocho-nueve años** el niño atraviesa la etapa en la cual es consciente solamente de lo que se mueve: los astros, las nubes, los ríos, el viento. Piaget catalogó este período con una serie de aspectos clave tales como: el “artificialismo mitigado” en el que las cosas tienen un origen seminatural, semiartificial. No se encuentra todavía la razón de ser de las cosas, y a todo se asigna una relación con la elaboración artificial: Por ejemplo: “las montañas las tallan los hombres”. Sin embargo, a algunos fenómenos naturales les conceden el ser efecto de causa natural, así, el agua viene de la lluvia. Periodo en el que los niños dan a los fenómenos atmosféricos o de la naturaleza causas curiosas que conocen por otras experiencia: “alguien llena las nubes de agua, la luna la corta el viento, etc. Cuando algo no pueden explicarse rápidamente evitan dar hipótesis y reconocen que no se puede saber.

En este proceso el niño se desprende del lazo exclusivo que le une a sus padres y del punto de vista propio o del yo, por lo que disminuye su egocentrismo

(7-8 años), y descubre que los padres y después los hombres, en general, no son todopoderosos y no gobiernan el mundo. Se explica el descenso del artificialismo y del animismo, porque poco a poco va tomando una actitud más objetiva frente a las cosas, buscando explicarlas por sí mismas. Conforme el niño descubre que las cosas no son todas hechas por la especie humana, va descubriendo y originando para sí mismo «los mitos de generación»: el sol ha salido de las nubes; el viento es acumulado para hacer una nube. Para después pasar a la identificación, descubre que para que las cosas se muevan alguien o algo debe hacerlo, esto es, la diferencia entre dinamismo y mecanismo, por lo que los movimientos de la naturaleza se interpretan como mecánicos.

**De ocho-nueve a once-doce años** son conscientes de que los cuerpos dotados de movimiento propio: los astros, el viento; las bicicletas carecen de conciencia, y es a partir de los nueve o diez años cuando puede decirse que entran a la etapa que Piaget llamó de «artificialismo inmanente», aunque pierden la idea de que la naturaleza es fabricada por el hombre, asignan fines a cada fenómeno natural –finalismo–. Los intercambios sociales dan lugar a un proceso de estructuración gradual o socialización, pasando de un estado de indiferenciación relativa entre el punto de vista propio y el de los otros a otro de coordinación de los puntos de vista y cooperación en las acciones y en las informaciones.

**Entre los once y doce años** el niño se encuentra en el estadio de las operaciones concretas, adquiere gradualmente la función simbólica, aumenta la interiorización de símbolos y una progresiva diferenciación entre significantes, palabras, imágenes y significados –aquellos objetos o acontecimientos a que se refieren las palabra o imágenes–. A partir de los once-doce, hasta los catorce-quinque años, se localiza otro período del desarrollo intelectual en el niño. Construye una, nueva, estructura del pensamiento caracterizada porque el razonamiento, puede deducir sobre proposiciones en las que todavía no cree –hipótesis–, pero de las que puede sacar conclusiones, en una nueva lógica que le permite entrar en todos los casos posibles.

## II Marco Teórico

Con el desarrollo de la informática y de los medios masivos de comunicación, los niños reciben gran cantidad de información diariamente. Su programación favorita son los dibujos animados, caricaturas: mundo mágico al que accede cómodamente sentado en el sofá.

Frente a la televisión los contenidos y aprendizajes que el docente enseña quedan en desventaja por el despliegue de colores, sonidos y efectos. Tras de una hora de caricaturas hay un equipo de profesionales creativos, actores y técnicas cuyo objetivo es captar la atención de la audiencia infantil; mientras el maestro de escuela está en desventaja frente al modelo televisivo de información de los alumnos.

La escuela debería ser un espacio de aprendizaje activo, un lugar donde los alumnos sean protagonistas de su camino de enseñanza y capacidad de imaginar.

Un modelo de clase donde los alumnos descubran verdades ya conocidas por el maestro que serán nuevas para ellos. El propósito de este trabajo es llevar a la escuela conocimientos donde se cultive la imaginación, la creatividad y participación para construir el objeto de conocimiento en la mente de los niños. La comunicación con los compañeros, discutir y compartir con ellos la propuesta de este modelo de clase es una propuesta para adecuar los medios de aprendizaje a la tecnología de comunicación.

El desarrollo del potencial creativo está asociado al estímulo de ciertas actitudes en los niños, modifica conductas a través de la educación. Para lograr una clase creativa, participativa e imaginativa se pueden utilizar las caricaturas para favorecer el enfoque comunicativo en la materia de español.

La intención de este trabajo de investigación no es descalificar a la televisión. Bien utilizada puede perderse el prejuicio en el que se dice que es fuente de actos de violencia y antivalores. Se le puede dar un uso didáctico;

introducir las caricaturas al aula es llevar el contexto sociocultural del niño a la clase para volverla dinámica y propiciar aprendizajes significativos.

Para la inserción de la caricatura en el aula es importante tener una estructura teórica constructivista, experiencias previas y nuevas de lo significativo en interacción con otros. La imagen en movimiento en el salón de clases se apoyará en el paradigma sociocultural representado por Vigotski, quien ofrece grandes posibilidades. Para Ausubel existe un aprendizaje significativo y deben tenerse en cuenta los aprendizajes previos del niño al entrar a la escuela. El docente en la construcción de los nuevos aprendizajes será un mediador.

## II.1. Proceso enseñanza-aprendizaje

Tradicionalmente enseñar es un proceso de transmisión, de dar, a aprender, suceso que se daba entre dos sujetos: el maestro (transmisor) y el alumno (receptor).

Pero en la actualidad ya no se puede enseñar así, hoy los niños exigen una clase dinámica donde ellos sean partícipes de su aprendizaje. Al entrar a la escuela traen consigo el bagaje cultural adquirido afuera de las aulas o en la televisión donde aprenden palabras, como cuidar el medio ambiente, temas sobre animales extintos, dinosaurios que ellos conocen a través de este medio de información. En ocasiones son los niños quienes enseñan al maestro sobre estas cuestiones.

Desde el paradigma cognitivo constructivista, el niño construye su conocimiento; para que exista un aprendizaje debe haber una enseñanza, es decir, explicar, intervenir de manera intencionada y planeada para apoyar al que aprende en la construcción de conocimientos. Pero enseñar no es exclusivo de la escuela, como se había venido creyendo, el niño aprende también fuera de ella. Las formas y los medios de enseñar han cambiado, prueba de ello son las nuevas tecnologías: Internet, programas de cómputo, la televisión, la educación a distancia y videos

El autor Rafael Florez hace importantes aportaciones al abordar el proceso de enseñanza-aprendizaje en el aula, menciona que el conocimiento (quieto) es posible de enseñar, llámese libro, película, caricatura o televisión.

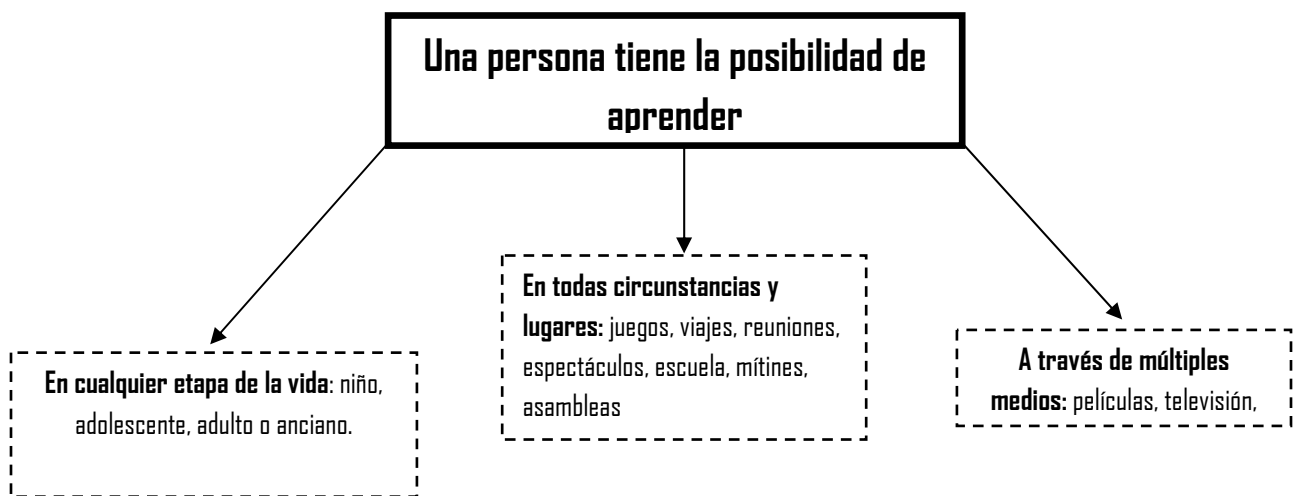
Para lograr una buena enseñanza es necesario usar la pedagogía, ésta hace una reflexión sobre las condiciones de enseñanza de cada concepto y sobre los obstáculos epistemológicos que se oponen al aprendizaje.

El pedagogo se encarga de que con diferentes técnicas, los individuos tengan acceso al conocimiento para vencer los obstáculos que pudieran presentarse y lograr un aprendizaje.



EL aprendizaje en el niño se lleva a cabo a través de la interacción con su contexto, con la actividad sobre las cosas se modifica así mismo. Esto constituye la experiencia del sujeto, condición para cualquier aprendizaje; además de confrontar situaciones nuevas para las cuales no tienen respuesta previa.

Las experiencias del aprendizaje pueden ser, directas, en contacto con las cosas o mediante información transmitida por otros a través de símbolos, representaciones o lenguajes que se representan de la siguiente manera:



Fuente: Manual de didáctica

El ser humano aprende a lo largo de toda su vida, no sólo en el ámbito formal, escuela, sino en su contexto y sobre todo al relacionarse con otras personas.

Se menciona el proceso enseñanza-aprendizaje en el contexto de la educación formal porque es ahí donde se abordará a la caricatura para que los alumnos de manera individual y grupal tomen el control y la responsabilidad de su propio aprendizaje, de la evolución del mismo y su relación con la toma de decisiones en el aula.

La enseñanza debe estar guiada por el interés, por la curiosidad innata del niño y su creatividad para resolver los problemas. Porque el interés da pauta a nuevos aprendizajes.

El aprendizaje diario del niño es el resultado de una interacción constructiva, aunque no siempre consciente, es decir, el alumno tiene una teoría personal con una visión limitada del conocimiento, pero al mismo tiempo su experiencia está cargada de conceptos personales.

Cuando el pequeño confronta conceptos personales con la realidad hay un desajuste que provoca la emergencia de nuevos significados que interactuarán con los preexistentes, influyendo en su evolución y reelaboración.

Cabe mencionar que el aprendizaje de los alumnos es un sistema abierto y evolutivo de significados que provienen de la experiencia.

El carácter constructivo y personal del aprendizaje en el niño no se contradice con su naturaleza social. Cuando sus conceptos interactúan con la experiencia en un contexto comunicacional cargado de mensajes y significados, favorecen la construcción de nuevos conceptos.

Los alumnos piensan y actúan en función de sus concepciones personales, estas concepciones se han construido activamente en un marco social y por tanto pueden ser modificadas en un futuro por el mismo proceso constructivo y comunicativo.

Todos los alumnos tienen en los diferentes ámbitos de la experiencia, un cierto nivel de desarrollo y una zona potencial del mismo (Vigotski). Dentro de ella es posible la construcción del conocimiento.

En el siguiente apartado se explicará la adquisición de nuevos conocimientos a partir del paradigma sociocultural abordado por Vigotski.

### II.1.1. Vigotski: Paradigma sociocultural

Los aportes de Vigotski<sup>3</sup> a la Psicología, constituyen su insistencia en el influjo de las actividades con significado social en la conciencia. Él pretendía explicar, innovadoramente, el pensamiento humano, rechazaba la doctrina de la introspección y formuló muchas de las mismas objeciones de los conductistas. Vigotski consideraba que el medio social es crucial para el aprendizaje porque produce la integración del factor social y personal. El fenómeno de la actividad social ayuda a explicar los cambios en la conciencia y fundamenta una teoría psicológica que unifica el comportamiento y la mente. El entorno social influye en la cognición por medio de "instrumentos" u objetos culturales: televisión, caricaturas, lenguaje e instituciones sociales (iglesias, escuelas). El cambio cognoscitivo es el resultado de utilizar los instrumentos culturales en las interrelaciones sociales e interiorizarlas transformándolas mentalmente. La postura de Vigotski es un ejemplo del constructivismo dialéctico porque recalca la interacción de los individuos y su entorno.

Una aportación de Vigotski a la pedagogía es su concepción de cómo el niño accede al aprendizaje a través de la Zona Próxima de Desarrollo (ZPD). Este es un concepto importante de su teoría ; se define como la distancia entre el Nivel de Desarrollo Real al límite de lo que el niño sólo puede hacer, y el Nivel de Desarrollo Potencial, precisado mediante la solución de problemas con la dirección de un adulto o colaboración de otros compañeros más diestros.

---

<sup>3</sup> Lev Semenovich Vigotski, Rusia 1896-1934. Sus ideales eran netamente marxistas. En el campo de la preparación intelectual, cursó las materias de Psicología, filosofía y literatura. Obtuvo el título en leyes en la Universidad de Moscú en el año 1917. Escribió sobre la mediación social en el aprendizaje y la función de la conciencia. Lo poco que Vigotski escribió fue publicado durante su breve existencia o en los años que siguieron después de su muerte. Por desgracia, un clima político negativo reinaba en la entonces Unión Soviética; entre otras cosas, el partido comunista destruía las pruebas y publicaciones psicológicas. Algunos de sus escritos eran contrarios a las opiniones de Stalin, por esa causa no fueron publicadas. Falleció de tuberculosis.

Como, docente, es importante observar el trabajo del niño en el aula para delimitar en que espacio o zona debe realizarse una acción de enseñanza y que papel tiene el alumno en el desarrollo de capacidades.

Entre la Zona de Desarrollo Real y la Zona de Desarrollo Potencial, está la **Zona de Desarrollo Próximo** (ZDP) es el espacio en que gracias a la interacción y la ayuda de otros, el alumno puede trabajar y resolver un problema o realizar una tarea a un nivel que individualmente no tendría.

En cada alumno y para cada contenido de aprendizaje existe una zona que esta próxima a desarrollarse y otra que en ese momento esta fuera del alcance. En la ZDP es en donde deben situarse los procesos de enseñanza y de aprendizaje porque se desencadena el proceso de construcción del conocimiento del alumno y se avanza en el aprendizaje.

El ajuste y la función de la ayuda en la ZDP del alumno se comparan frecuentemente con la posición y la función que tiene un andamio en la construcción de un edificio. El andamio se debe colocar un poco más abajo de lo ya construido de manera que con apoyo se pueda uno mover por encima (en la Zona de Desarrollo Próximo) y construir una nueva altura (un nuevo Nivel de Desarrollo Real).

Sucesivamente la posición del andamio deberá elevarse para enlazar con la nueva construcción (en las nuevas ZDP). Al final el andamio se retira, pero es claro que sin él la construcción no hubiera sido posible.

Es a través del andamiaje que se puede intervenir en la ZDP, y el docente pueda crear situaciones de enseñanza que faciliten la interiorización de los contenidos de aprendizaje

Un andamiaje tiene que ser flexible para adaptarse al nivel de competencia del sujeto menos experto y a los progresos que se produzcan por un tiempo es decir no convertirlo en rutina porque obstaculizaría la autonomía esperada en el alumno.

El niño debe ser consciente de que es ayudado, de este modo facilitará el avance hacia la autonomía.

Conforme el estudiante se vuelve más diestro, el profesor va retirando el andamiaje para que se desenvuelva independientemente. La clave es asegurarse que el andamiaje mantiene al alumno en la ZDP, que se modifica en tanto que este desarrolla sus capacidades. Se inicia de esta manera al estudiante a aprender dentro de los límites de la ZDP.

Desde el punto de vista de las doctrinas de Vigotski, la enseñanza recíproca insiste en los intercambios sociales y el andamiaje mientras los estudiantes adquieren habilidades.

La colaboración entre compañeros refleja la idea de la actividad colectiva. Cuando los compañeros trabajan juntos es posible utilizar en forma pedagógica las interacciones sociales. El educando, al trabajar en grupos de compañeros para aprender matemáticas, ciencias o español, atestigua el reconocido impacto del medio social durante el aprendizaje. Una aplicación relacionada con la teoría de Vigotski y el tema de la cognición es la de la conducción social del alumno que se desenvuelve al lado de los expertos en las actividades laborales.

Vigotski (1899) también destacó la importancia del lenguaje en el desarrollo cognitivo; si los niños disponen de palabras y símbolos son capaces de construir conceptos mucho más rápidamente. Observó que el lenguaje era la principal vía de transmisión de la cultura y el vehículo principal del pensamiento y la autorregulación voluntaria. Este aprendizaje es una forma de constructivismo dialéctico que depende en gran medida de intercambios sociales.

Las ideas de Vigotski acerca de las condiciones culturales del niño son importantes en el desarrollo de éste para la adquisición del lenguaje y conocimientos. Para él los portadores de la cultura son los adultos, maestros o sus compañeros de mayor edad.

No se puede ignorar el contexto en el que está inmersa la sociedad postmoderna, caracterizada por ser de la información y a quien influyen otros elementos y nutren de la cultura televisiva.

La televisión, en forma sutil y casi imperceptible, influye a través de sus contenidos en la manera de cómo el niño construye y percibe la realidad que le rodea y obtiene elementos para interactuar socialmente; la televisión lo educa e influye en su formación intelectual.

El niño lleva a su espacio de interacción (la escuela), las caricaturas y lo hace a través del juego. En el recreo imitan a los *Power Rangers* y ponen en practica destrezas del lenguaje y manejan nombres de las cartas de *Yu-Gi-Oh!*

Con estos juegos se pone de manifiesto la fantasía y la imaginación, se improvisan diálogos y se entabla una forma de comunicación como resultado de los episodios que comparten de manera común los niños. Es importante percatarse de cuales son las tendencias en los gustos y preferencias de los niños, pues a partir de ahí se generan pláticas entre grupos de iguales; circunstancia que además de generar los procesos de comunicación permiten establecer una mayor sociabilidad e identificación entre ellos.

Se puede concluir que la televisión, especialmente las caricaturas son un medio para transmitir cultura y enriquecer el contexto del niño porque no sólo los adultos y maestros aportan en su formación, como lo mencionaba Vigotski en su obra.

### II.1.2 Ausubel y el aprendizaje significativo.

Para Ausubel el aprendizaje significativo aparece en oposición al aprendizaje sin sentido, memorístico o mecánico; aprender es sinónimo de comprender. Por ello lo que se comprenda será lo que se aprenderá y recordará mejor porque quedará integrado en la estructura de conocimientos del niño.

El aprendizaje significativo comprende la adquisición de nuevos significados y, a la inversa, éstos son producto del aprendizaje significativo. Esto es, el surgimiento de nuevos significados en el alumno refleja la consumación de un proceso de aprendizaje significativo.<sup>4</sup>

En la teoría de Ausubel, aprender significa comprender para ello se debe tener en cuenta lo que el alumno ya sabe sobre lo que se le va a enseñar.

Para que exista un aprendizaje significativo, el alumno deberá tener una actitud positiva hacia el aprendizaje, disponibilidad para aprender significativamente, sin ésta a nadie se le puede obligar a aprender. En este proceso el profesor juega un papel fundamental porque cada acontecimiento es una oportunidad para despertar el interés del niño y motivarlo.

En el proceso del aprendizaje significativo es determinante la motivación; un factor y recurso didáctico importante para ello es la caricatura; los alumnos se interesan de ese modo en los nuevos aprendizajes. Esto significa crear mejores condiciones antes de presentar los siguientes conocimientos.

Por otra parte el material (contenido curricular) juega un papel importante en la adquisición del aprendizaje significativo; como lo menciona Ausubel: “La naturaleza del material es obvio que no puede pecar de arbitrario ni de vago para que pueda relacionarse de modo intencionado y sustancial con las correspondientes ideas pertinentes que se hallen dentro del dominio de la capacidad humana.”<sup>5</sup>

---

<sup>4</sup> Ausubel, 2006, p. 55.

<sup>5</sup> Ibíd. p. 57.

Es decir, que los contenidos de aprendizaje sean significativos desde el punto de vista de su estructura interna, de manera coherente, clara y organizada para que pueda relacionarse con los conocimientos previos del alumno.

Para que el material de aprendizaje sea potencialmente significativo, es necesario que:

- La naturaleza del material por aprender tenga sentido para el alumno, pero también que sea un material con organización y significación adecuada.
- Que existan en la estructura cognoscitiva del alumno, contenidos previos que se puedan relacionar con el nuevo conocimiento.

El no contar con los conocimientos previos llevará a un aprendizaje con repetición de conocimientos aislados, pues cómo no se puede relacionar el conocimiento nuevo con otros anteriores que constituyen el antecedente, es difícil para el sujeto hacerlos suyos. El maestro debe tomar en cuenta las experiencias previas de sus alumnos, tanto escolares como extraescolares.

Ausubel menciona que hay tres tipos de aprendizaje significativos, el principal es el básico y del que dependen todos los demás aprendizajes. Se refiere al **aprendizaje de representaciones** donde las palabras van adquiriendo sentido para el niño y van simbolizando los objetos; por ejemplo a la palabra árbol el niño la asocia con la imagen de éste, hace una representación en su estructura cognitiva y adquiere significado para él haciendo una representación de todos los árboles conocidos. Aprende el significado de palabras aisladas. Estas representaciones dan paso al **aprendizaje de proposiciones** donde el niño ya es capaz de organizar varias palabras para formar una oración o un conjunto de ellas; es obvio que el alumno ya conoce el significado de cada una de las palabras que se van relacionando con la estructura cognoscitiva para producir un nuevo significado.



De los aprendizajes anteriores se conduce de modo natural **al aprendizaje de conceptos** se relaciona con el aprendizaje de representaciones. Tomemos el prototipo del árbol donde el niño asocia la palabra con el objeto y agrega otros conceptos; es un ser vivo, genera oxígeno, los hay de diferentes formas y géneros etc. De esta manera, el alumno aprende lo que significa el concepto. Los conceptos constituyen un eje central y determinante en el aprendizaje significativo.

Para que este proceso sea posible se debe contar con un lenguaje: el aprendizaje significativo se logra por la intermediación del lenguaje hablado y requiere, por tanto, de la comunicación entre distintos individuos.

### II.1.3. Didáctica como metodología de la enseñanza

Para propiciar el desarrollo del enfoque comunicativo en la materia de español. Durante el primer ciclo escolar, de educación básica se desarrolla la habilidad del lenguaje basado en los intereses y vivencias de los niños mediante prácticas sencillas de diálogo, narración y descripción.

En la comunicación escrita el niño va ensayando la redacción de mensajes, cartas y textos propios. En ello se incluirá la caricatura en el salón de clases con un fin didáctico.

Marqués, aclara la diferencia entre uso y medio didáctico consideramos **medio didáctico a cualquier recurso elaborado con esta intencionalidad**, distinguiéndolos de otros que pudieran ser utilizados en algún contexto y con una función didáctica porque no han sido creados con tal finalidad. En este caso hablaremos de **uso didáctico** de determinados recursos. La caricatura podría ser un recurso didáctico en el aula. Por ello es importante conocer la función de la didáctica visual en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La palabra didáctica rusa (*didaskhein*), etimológicamente deriva del griego (διδασκτικ) didak quiere decir enseñar y *tékne* técnica. La palabra significa técnica de la enseñanza o arte de ésta.

La didáctica es ciencia y arte de enseñar. Es ciencia cuando investiga y experimenta nuevas técnicas de enseñanza. Es arte cuando establece normas de acción o sugiere formas de comportamiento didáctico.<sup>6</sup>

La didáctica tiene como objetivo específico la técnica de la enseñanza, es el recurso de motivar y orientar a los alumnos en su aprendizaje lo mejor posible.

La didáctica considera seis componentes para orientar la labor docente: alumno, maestro, objetivos, asignatura y métodos. Al medio geográfico, económico, cultural y social también.

---

<sup>6</sup> Guiseppe, 1990. p. 54.

- a) **Alumno:** no sólo es el ser al que se le depositan contenidos, sino un humano en evolución con todas sus capacidades y limitaciones. Dentro del paradigma sociocultural es considerado como un sujeto activo, que construye su propio aprendizaje a partir del estímulo del medio social.
- b) **Profesor:** debe ser considerado como un guía para la construcción de nuevos conocimientos, es quien establece un diálogo de confianza entre sus alumnos. Vigotski mencionaba que en el aprendizaje ayuda al niño a llegar a su nivel de Desarrollo Potencial
- c) **Los objetivos:** en el ámbito escolar deben ser alcanzados progresivamente por alumnos y maestros; son la guía y las metas necesarias de toda enseñanza con perspectivas definidas y conducen a resultados positivos. La caricatura sería un eje apropiado del aprendizaje y motivo para el cumplimiento de los objetivos que se quieran alcanzar.
- d) **La asignatura o materia:** es el contenido de la enseñanza. A través de ella serán alcanzados los objetivos. Los contenidos se incorporan y sistematizan los valores culturales y son dosificados de tal forma que facilitan el aprendizaje.
- e) **El método y técnicas de enseñanza:** combinan inteligentemente todos los recursos personales y materiales para alcanzar los objetivos propuestos. Con el método y técnicas el profesor debe lograr que el alumno viva lo que está en ese momento aprendiendo.

Al darle un uso didáctico a la caricatura se pretende que el alumno adquiera las habilidades de pensamiento y escritura, (comprensión de sujeto,

predicado, descripción, etc.) y dominio del contenido de la lectura, además de permitir discusiones e ilustrar exposiciones.

- f) **Medio geográfico, económico y social:** es necesario tomar en cuenta el contexto del niño para propiciar un aprendizaje significativo. De acuerdo a Vigotski la adquisición de la cultura depende del medio donde se desarrolle el pequeño. Como docente y teniendo en cuenta estos elementos se puede establecer una clase en el aula para favorecer el aprendizaje.

Al incorporar estos componentes para el desarrollo de las actividades docentes, se realizará una clase funcional, armoniosa e integradora que favorezca el proceso de enseñanza-aprendizaje. También es importante considerar los siguientes elementos para dirigir correctamente el conocimiento.

- a. **Planeación:** Consiste en la organización sistemática y coherente de los elementos que intervienen en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- b. **Realización:** Son las actividades que se dan en la clase, maestro-alumno, alumno-alumno, dentro y fuera de la escuela.
- c. **Evaluación:** Cumple las funciones de verificar y retroalimentar el proceso enseñanza-aprendizaje, proporcionando información sobre la efectividad. Permite una mejor adecuación de los propósitos y de los medios de aprendizaje.

La finalidad de las anteriores técnicas didácticas es optimizar el quehacer educativo en que intervienen los actores: maestro-alumno con la finalidad de lograr nuevos conocimientos.

La didáctica no es solamente el manejo de técnicas, sino el establecimiento de la metodología del proceso enseñanza-aprendizaje y su relación con los paradigmas teóricos del aprendizaje y de la enseñanza .en el proceso educativo.

La relación cognitiva constructivista se establece entre el niño y su entorno sociocultural, parámetro metodológico para la didáctica y establecimiento de las estrategias a seguir teniendo como fin el aprendizaje significativo para avanzar en la formación del alumno. Es la relación pedagógica que a través de la caricatura coloca al estudiante en el aquí y ahora a través de la interacción comunicativa que facilitan las construcciones de nuevos conceptos.

A través de la caricatura el maestro puede hacer una adecuación de los diferentes contenidos y acercar a los alumnos a conceptos y valores difíciles de apreciar en los medios escolares tradicionales para que el alumno reconstruya y comprenda mejor su entorno.

La labor del docente sería llevar a cabo la elección y aplicación de técnicas fundadas en la caricatura como material didáctico; de esta manera establecería una nueva metodología.

### II.1.4 Mediación Pedagógica

El modelo temático es un simple traspaso de información en donde sólo se evalúa la retención de contenidos del niño, pero la mediación pedagógica es un modelo cuya prioridad es educar significativamente.

Entendemos por mediación pedagógica el tratamiento de contenidos y de las formas de expresiones de los diferentes temas a fin de hacer posible el acto educativo dentro del horizonte de una educación concebida como participación, creatividad, expresividad y relacionalidad.<sup>7</sup>

A partir del concepto mediación se establece esta propuesta, se pretende desarrollar la creatividad y favorecer, con la caricatura en el aula, la expresión del medio en el que crece el niño.

De acuerdo con Prieto: *“Es pedagógica aquella mediación capaz de promover y acompañar el aprendizaje de nuestros interlocutores para promover en los otros la tarea de construir, apropiarse del mundo y de sí mismos”*.<sup>8</sup>

La mediación pedagógica comienza con el tratamiento del tema como lo menciona Ausubel, tiene que ser lógico, accesible al niño, claro, organizado y sobre todo significativo. La actitud del docente juega un papel determinante porque es el mediador entre los conocimientos previos del niño y la escuela; él se apropia de los contenidos, los enriquece, se favorece y facilita el encuentro entre el alumno y el contenido.

Además el docente debe tener una visión amplia del tema, distintas perspectivas de lo social, económico, político científico, filosófico e histórico para enriquecer el proceso educativo. Un contenido construido sobre un mismo ángulo es una visión restringida del tema.

---

<sup>7</sup> Gutiérrez, Prieto, 1999, p. 62.

<sup>8</sup> *Ibíd.*, p. 10.

Es importante relacionar los temas con las experiencias de los niños, ésta lleva a la ejemplificación. “Los ejemplos bien utilizados, sirven de maravilla para acercarnos al concepto y para iluminar el significado y el sentido del tema.”<sup>9</sup>

Los ejemplos vuelven comprensibles los conceptos, además de ligarlos con el entorno del alumno.

El lenguaje en la mediación pedagógica juega un papel importante como instrumento de comunicación. “*Opción es que el lenguaje se utilice en los textos para develar, indicar, demostrar, explicar, significar, relacionar y enriquecer el tema a través del juego y la belleza, teniendo presente siempre al interlocutor.*”<sup>10</sup>

Prieto, sugiere los siguientes puntos para favorecer el discurso pedagógico en el aula:

**Estilo coloquial:**

Este estilo es cercano a la expresión oral, a la fluidez en el habla y aprovechamiento de la riqueza del lenguaje.

**Relación dialógica:**

El maestro dialoga con los alumnos y los escucha sopesando sus respuestas y planteamientos, da valor a la información recibida de los alumnos. Los conocimientos y experiencias pueden orientar al estudiante al intercambio de éstos con sus iguales.

**Personalización:**

Es involucrar al niño para despertarle interés personal por el tema y sus aplicaciones. Un objetivo es logra empatía entre maestro-alumno a través del material (caricatura).

---

<sup>9</sup> Ibíd. p. 67.

<sup>10</sup> Ibíd. p. 69.

**Claridad y sencillez:**

El lenguaje debe ser claro, sencillo y al nivel cognitivo del niño porque facilita apropiarse de él. Usar expresiones cotidianas hace sentir bien al alumno, ir de lo simple a lo complejo.

**Belleza de la expresión**

*“No hay que tener miedo a utilizar un lenguaje rico en expresiones, en giros, en metáforas. La empatía no se logra sólo por la importancia del tema, sino por la belleza del lenguaje que lo trata. Si hay un abismo entre la escuela y la vida, éste es el provocado por la falta de riqueza en la expresión del discurso educativo”.*<sup>11</sup>

Se hace hincapié a las cosas cotidianas que se deben nombrar con su nombre.

**Conceptos básicos:**

Hay que tener claro el significado de los conceptos que se van a tratar en clase para lograr una adecuada interlocución entre maestro y alumno “se ha de tener presente que se juega siempre en dos vertientes: la connotación subjetiva y la denotativa u objetiva. Muchas veces ambos planos no coinciden entre las propuestas del texto y las interpretaciones del lector”.<sup>12</sup>

Para una mejor comprensión del tema es importante manejar conceptos claros.

Al ponerse en práctica estas recomendaciones, en el aula, el lenguaje (comunicación) será fluido, claro sencillo, para mejorar el aprendizaje del contenido.

La mediación pedagógica permite la interacción maestro-alumno. Los maestros acceden a colocarse como observadores, receptores, espectadores o bien como productores y creadores del conocimiento. Los profesores deben actuar como guías de la acción didáctica, ser facilitadores de los aprendizajes de sus alumnos, mediadores entre la organización del ambiente escolar y el desarrollo de las capacidades de sus alumnos que actúan desde la reflexión e investigación personal.

---

<sup>11</sup> *Ibíd.*, p. 73.

<sup>12</sup> *Ibíd.*, p. 73.



Como facilitadora de esta mediación utilizaré la caricatura por ser ésta un medio de expresión y comunicación con múltiples posibilidades de transmisión cultural y la herramienta con la que los niños conocen el mundo. La imagen en movimiento será el mensaje llevado al aula para lograr la interacción y llegar a la construcción del aprendizaje significativo.

## II.2 Imagen

### II.2.1. Concepto de imagen.

Vivimos en un mundo de imágenes: reflejo de las múltiples maneras la realidad en que vivimos. Existen varios significados de imagen.

La palabra imagen se deriva del latín *imago* (figura, sombra, imitación) y es la interpretación que se da a una figura o cosa percibida por los órganos visuales; lo que vemos son los objetos o eventos reales, concretos.

De acuerdo a esta definición se puede abordar la imagen en tres concepciones:

**De percepción directa.** La imagen se percibe directamente a través del sentido de la vista, el resultado es información concreta.

**De la imaginación.** Esta se evoca interiormente. Aquí el objeto no está presente, pero hay una implicación con el pensamiento y la memoria visual.

**Como representación.** Es la imagen que está en lugar del objeto presente. En este caso estamos hablando de un signo visual o icónico, de imágenes impresas, fotografías, televisivas, pinturas con un alto grado de iconicidad. Ésta será el tipo de imagen que se abordará en este trabajo.

La imagen como representación es utilizada por la televisión y tiene una estrecha relación de identidad, parecido y semejanza con el entorno del niño y es la caricatura.

Dentro del tipo de imagen como representación hay diversas características que especifican su uso en el ámbito educativo.

La **dimensión de movimiento** habla de la imagen fija y en movimiento. En la imagen fija, se encuentran la fotografía, pinturas y dibujos de un texto, libro. El movimiento sólo puede ser sugerido, con líneas o flechas visuales.

La ***imagen en movimiento***, percibimos esencialmente el movimiento por la persistencia de la imagen en la retina, hecho que permite percibir la sucesión rápida de la imagen fija en la televisión o el cine. La imagen en movimiento posee para los niños una extraordinaria atracción.

La imagen en movimiento en la escuela tiene la ventaja adicional de aprovechar, como docente, la experiencia del niño expuesto, desde su nacimiento, a la influencia de los medios. No se debe ignorar que los niños han sido formados por la televisión. Cuando éste tiene acceso a lo escrito posee una gran cantidad de información no escrita.

La imagen en movimiento, a través de la caricatura, mensajes, ideas técnicas y contenidos son elementos de estudio de indiscutible valor en las aulas.

## II.2.2. La imagen en la enseñanza

El uso de las imágenes en la educación tiene historia. Desde la prehistoria, cuando el hombre no había desarrollado un lenguaje, utilizaba la mímica, las imágenes y dibujos para comunicarse. Las imágenes eran trazadas en muros con tierra de color vegetal y grasas de animales.

Al desarrollar el lenguaje, éste se agregó como auxiliar, pero el hombre siguió representando escenas y hechos históricos a través de la imagen y las representaciones pictóricas de la época primitiva, evolucionaron hasta dar lugar a la escritura.

El conocimiento surge de la experiencia y ésta se obtiene por medio de los sentidos, del sentido de la vista obtiene la mayor retención. Esto parece haber sido comprendido por las civilizaciones antiguas que concedían demasiado interés a los procedimientos visuales.

El uso de la imagen en la enseñanza tuvo auge sólo después de la Segunda Guerra Mundial, cuando las nuevas tecnologías vinieron a mostrar un enorme potencial didáctico y se crearon nuevas formas de presentación de contenidos y nuevos procesos de aprendizaje.

El uso de imágenes en el aula hace posible traer sucesos que por su naturaleza, no es posibles llevar a clase; son mejor opción que el simple discurso verbal del profesor.

La caricatura, como medio no impreso, podría tener un lugar dentro del proceso enseñanza-aprendizaje y ser utilizada para promover aprendizajes constructivistas que activen los procesos requeridos para estructurar el conocimiento.

En todo aprendizaje se necesita de experiencias, motivaciones, reiteración de hecho y personas que motiven a los alumnos. Estos son algunos elementos del aprendizaje significativo que se desarrollarán en el siguiente apartado.

### II.2.3. Imagen y aprendizajes significativos.

En el aprendizaje significativo, aprender significa comprender y por ello se deben considerar las ideas y concepciones con las que el alumno se enfrenta a un nuevo conocimiento o problema de la realidad. De tal manera el proceso enseñanza-aprendizaje partirá de los conocimientos y experiencias que posean los alumnos para que se relacionen con la nueva información, información que se conectará, con su peculiar forma de ver el mundo a sus intereses y necesidades para descubrir la finalidad y utilidad en la aplicación de los nuevos aprendizajes.

Es conveniente integrar la imagen en movimiento ( caricaturas ) en las actividades del aula que es el contexto sociocultural de los niños y puedan comprenderlas y comunicarse a través de ellas. Las caricaturas son dinámicas, cromáticas, musicales y acción; fueron creadas por especialista para atraer la atención de los niños, de tal manera, son favorables porque motivan el aprendizaje significativo. Serían un material didáctico ideal.

Ausubel menciona que existen tres tipos de aprendizajes significativos, el principal es el **aprendizaje de representaciones**: las palabras adquieren sentido para el niño a través de símbolos y objetos. Por ello este trabajo de investigación plantea la *imagen como representación* donde el niño construya su aprendizaje y enriquezca su lenguaje través de imágenes icónicas.

La utilización de la imagen en movimiento como elemento de aprendizaje facilitaría el desarrollo de las capacidades de comunicación, pensamiento lógico y conocimiento del entorno social y natural del alumno que son las finalidades del aprendizaje significativo.

## II.3 La caricatura

### II.3.1. Antecedentes del dibujo animado.

El cine y la historieta, nacen al mismo tiempo (1895). El cine, historieta y fotografía, fortalecen la presencia de la imagen y de su lenguaje. Las pinturas rupestres, frescos, murales, óleos, acuarelas y estatuas son la huellas del hombre en su historia, en representaciones icónicas, pero el mayor auge de la imagen aparece con el cine y la televisión.

El cine, en un principio mudo y en blanco y negro, agrega el movimiento a la imagen, mientras la historieta, de manera estática, mostraba a los personajes en dibujos de dos dimensiones. El cine aportó personajes de carne y hueso e imágenes en movimiento con un mayor grado de iconicidad, con mayor cercanía al mundo real.

Las películas de dibujos animados tenían una estructura narrativa secuencial, utilizaban signos convencionales. Aunque se orientaban a la acción; desarrollaron recursos técnicos y estilos propios para describir paisajes, estados de ánimo y para acelerar o retrasar el tiempo real en el interior de las historias.

La historieta, el cine y la televisión son quienes más han contribuido a la popularización de los dibujos animados. Los tres incluyen dibujos, cuentan historias protagonizadas por personajes en determinados contextos socioculturales. Los lenguajes y códigos son variados, además de narrar historias.

## Diferentes evoluciones de la imagen en movimiento<sup>13</sup>

Etapas	Desarrollo
<b>1ª. Desarrollo audiovisual</b>	<p>En los comienzos del cine, innovar en técnicas stop-motion cuadro por cuadro y en maquetas.</p> <p>En 1915: uso de hojas transparentes de celuloide para dibujar las imágenes superpuestas a un fondo fijo.</p> <p>1928: incorporación del sonido y efectos musicales. La industria cinematográfica permitió abordar los primeros largometrajes de dibujos animados. El primer largometraje fue <i>Blancanieves y los siete enanitos</i> (1937).</p> <p>1940: Walt Disney emprendió con <i>Fantasia</i> la combinación de imágenes y música clásica, e ideó un sistema de sonido estereofónico. <i>Fantasia</i> se inscribía así en el dibujo animado de vanguardia. La Segunda Guerra Mundial impidió a Walt Disney el desarrollo de la historia del dibujo animado.</p>
<b>2ª. La televisión y el cine</b>	<p>1953: Nace la televisión.</p> <p>1944: Hanna-Barbera crea dibujos animados como <i>Porky</i>, <i>Pato Lucas</i>, <i>El Pájaro Loco</i>, <i>Tom y Jerry</i> y <i>Los Picapiedra</i> que se expanden en gran parte del mundo</p> <p>En el cine, Harryhausen innova con la rotoscopia. Ésta permitió a los animadores registrar acciones cuadro a cuadro para añadir figuras animadas.</p>
<b>3ª. En los años 60's y 70's.</b>	<p>Auge de la animación japonesa, dibujos animados (animé) y las historietas o mangas hoy populares en todo el mundo. En los 60, <i>Kimba</i>, <i>el león blanco</i>, y en los 70 <i>Astroboy</i>, fueron tan importantes como <i>Mickey</i> de Walt Disney.</p>
<b>4ª: La animación y la tecnología</b>	<p>La computadora ha marcado un antes y un después en la realización de la caricatura. Los precursores del cine de animación lo son también los de la animación por computadora. .</p>

Es importante la descripción histórica del dibujo animado con el fin de ubicar al objeto de estudio (la caricatura), tener en cuenta que su contenido revela la estrecha relación con la vida y el mundo real, aún cuando son ficción forman parte del contexto sociocultural del niño.

<sup>13</sup> Historia de la animación (2008, enero). Disponible en: [comunicacion.cybermedios.org](http://comunicacion.cybermedios.org)

### II.3.2. Los dibujos animados preferidos de los niños y niñas: Jimmy Neutrón

La caricatura es un medio de comunicación y expresión con múltiples posibilidades culturales y de transmisión basados en el uso de la imagen en movimiento. La imagen en movimiento responde al crecimiento de culturas, a los avances del mundo, a los descubrimientos tecnológicos y a los nuevos lenguajes. La caricatura de Jimmy Neutrón, preferida de niños y niñas, según las encuestas. Es un dibujo animado que utiliza avances tecnológicos y su lenguaje, plagado de frases divertidas, acentúa emociones como la frustración y el entusiasmo.

*Jimmy Neutrón* vive en Retroville, una ciudad idealizada con casas de color pastel y arbustos primorosamente podados. La gente es un poco anticuada pero tienen una gran imaginación. Viven con un pie en el pasado y otro en el presente. El mundo de Jimmy es muy estilizado; una mezcla de ambiente intemporal y atómico de los años 50. Por ejemplo, Jimmy tiene internet, pero su ordenador tiene un diseño retro... tal y como si hubieran existido los ordenadores en 1955.

Jimmy es un genio, pero tiene los mismos deseos, problemas y ansiedades que cualquier niño normal. Se ve afectado por: las niñas, las calificaciones y que no le dejen salir los días de escuela. La diferencia es que Jimmy puede inventar algo para solucionar el problema, mientras que un niño normal no. Además puede hacer cosas con las que todos los niños sueñan: volar, retroceder en el tiempo o volverse invisibles. Pero, claro, es un niño y las cosas que inventa no siempre resultan como lo tiene planeado.

Lo mejor de Jimmy es su faceta de inventor, la mayoría de sus creaciones son "jimminventos", objetos contruidos de forma poco convencional y utiliza un tostador de pan como satélite improvisado. Jimmy tiene un laboratorio secreto subterráneo donde crea sus increíbles inventos. Es un lugar bajo su casa y cuya existencia no conocen sus padres. Tiene entradas y pasadizos secretos, ascensores que le conectan con la casa de juegos que tiene en el exterior...Posee, incluso, un ordenador de seguridad llamado VOX con voz femenina que se parece a la de su madre. Además de sus inventos lo que más le importa a Jimmy es la



gente que le rodea, su familia y sus amigos, todos tienen alguna peculiaridad que les impide ser populares entre sus compañeros. Carl es el mejor amigo de Jimmy, no es muy listo, es torpe y tiene asma, pero es un buen chico. Jimmy le acepta tal y como es, cosa que sus compañeros no hacen. Los dos amigos se quieren mucho.

Jimmy también ama a los animales, su mascota se llama Goddard es un perro robótico viviente y de metal.

*Jimmy Neutrón* es como cualquier otro dibujo animado inmerso en el entorno sociocultural del niño. Esta caricatura y sus contenidos es ejemplo de los diferentes temas curriculares que podrían abordarse en el aula; puede ser transversal y apoyo de diferentes asignaturas. Permite la tolerancia de un concepto abstracto para el niño, es además excelente vehículo para la transmisión de valores como el de la amistad,<sup>14</sup> el de la familia, planteamiento de conflictos y soluciones a través de la inteligencia y la imaginación.

---

<sup>14</sup> Jimmy Neutrón, el niño genio (2007, diciembre): [es.guide.yahoo.com/fa/9857c.html](http://es.guide.yahoo.com/fa/9857c.html)

### **II.3.3.Lenguaje y códigos de las caricaturas**

La principal característica de los dibujos animados (caricaturas) es el lenguaje lúdico. Las caricaturas, por lo general, invitan a que los niños jueguen a través de los personajes o programas traducidos a juegos que también son una carga discursiva.

Hoy día, la relación entre el dibujo animado y el juego del niño es cada vez más visible, son factores indivisibles. En un lenguaje de multimedios, hoy, el niño mira el dibujo animado y juega a través imágenes electrónicas o movilizándolo los muñecos de sus personajes favoritos. Para ellos, ver la televisión no es una actitud tradicional pasiva, se involucran en el juego, acción y movimiento.

Hay una dimensión educativa en los dibujos animados. El aspecto comunicativo se enriquece cuando el niño interacciona a través de las caricaturas con otros niños.

Las caricatura es una visión del ser infantil en el mundo y de cómo el adulto ve al niño. Sin embargo, esa percepción no es definitiva. Las imágenes cobran vida en el momento en que el niño las interpreta, construye valores y formas de inserción en la vida.

Escenificar las caricaturas es poner en relieve fantasía e imaginación, se improvisan diálogos y se entabla una forma de comunicación como resultado de episodios que se comparten. Es importante percatarse de las tendencias, gustos y preferencias de los niños porque generan los temas del habla entre grupos de iguales y establecen una mayor socialización e identificación entre ellos.

### II.3.4. La caricatura como estrategia didáctica.

Además de la pintura, el dibujo, el modelado y las dramatizaciones como formas de difusión de imágenes tradicionales; en la escuela debe difundirse la didáctica de la imagen, es importante conocer e interpretar elementos icónicos que las tecnologías de la información transmiten: la fotografía, la televisión, el vídeo y las caricaturas que en nuestros días constituyen el modo más habitual para el uso de este código.

Es necesario plantearse la educación a partir de las imágenes que rodean el mundo del niño para que lo comprendan y comuniquen con un espíritu crítico.

En la Educación Primaria las caricaturas pueden trabajarse en varias asignaturas: educación artística, español, matemáticas, conocimiento del medio etc. Además, es una estrategia interdisciplinaria por excelencia y vía para lograr la **transversalidad**<sup>15</sup>, al mismo tiempo base para el análisis y estudio de cualquiera de las áreas del currículum.

La caricatura refleja la totalidad, su fin es contar historias a través de la tecnología y lenguajes actuales. Forma en el niño una visión de la vida y acerca a los alumnos a conceptos y valores difíciles de apreciar en los medios escolares tradicionales.

La caricatura es un medio que beneficia la asimilación de valores sociales, la cultura, diversión, realidad y fantasía a la vez, cantera inagotable de relatos y de temas creativos. Con la integración en el currículum se supera la limitación de éste a la sola adquisición de conceptos y conocimientos, permitiendo el estímulo de todas las capacidades y una visión más amplia de la educación.

---

<sup>15</sup> Entiéndase por transversalidad a la organización didáctica que permite desde un tema vincular los intereses o los problemas cercanos a los alumnos con los contenidos de las demás asignaturas del plan de estudios.

### **II.3.5. La caricatura un apoyo didáctico en la materia de español para favorecer el lenguaje oral y escrito.**

Los contenidos programáticos de español de segundo grado de primaria establecen que se desarrollen las capacidades de comprender y producir mensajes orales y escritos, comunicarse a través de distintos modos de expresión, usar procedimientos para obtener y representar la información, plantear problemas cotidianos, actuar de forma autónoma , individualmente o en grupo, establecer relaciones constructivas y rechazo de la discriminación, apreciar los valores de la vida y la convivencia, conocer y defender el entorno natural y el patrimonio cultural, apreciar las funciones del organismo y su desarrollo...

Para desarrollar estas capacidades es necesario educar a partir de las imágenes que invaden el mundo de los niños para que las comprendan y al mismo tiempo se comuniquen a través de ellas y les capaciten para criticar mensajes.

La caricatura es un medio de expresión y comunicación, con múltiples posibilidades culturales, su forma es la imagen en movimiento. A través de ella desarrollamos la comunicación oral y escrita, comprendemos las posibilidades de las caricaturas como elemento de representación y utilización para expresar ideas, sentimientos y experiencias. Produce mensajes diversos utilizando los códigos de la imagen, poseen dinamismo, color, música, cambio de acción y estímulos suficientes para atraer la atención a cualquier televidente. Los dibujos animados son creativos, tratan los temas con la libertad que la imagen real no puede dar. Permite incongruencias y excentricidades por inauditas que parezcan. El trazo, el color, y las formas caricaturescas tienen parecido a las expresiones pictóricas de los niños, haciendo posible relatar cualquier tipo de historia.

Para apoyar al profesor de español en la educación primaria con el uso didáctico de la caricatura se diseñó una propuesta de intervención pedagógica, manual, en donde se encontrarán diferentes actividades para realizar en el aula.

### III Metodología

Este capítulo presenta los resultados más relevantes en la aplicación del cuestionario como técnica de investigación para conocer los gustos de los niños y niñas sobre su programación favorita: las caricaturas.

#### III.1 Descripción de la Metodología de Investigación.

Es una investigación cuantitativa de tipo descriptiva. Las **hipótesis** de trabajo manejadas para este estudio son las siguientes:

**Hi** (hipótesis de investigación): Es factible la utilización de la caricatura como herramienta didáctica para el desarrollo del enfoque comunicacional en la materia del español.

**Ho** (hipótesis nula): No es factible la utilización de la caricatura como herramienta didáctica para el desarrollo del enfoque comunicacional en la materia del español.

Las **variables**:

**V.D.** Las caricaturas desarrollan en enfoque comunicacional en la materia de español.

**V.I.** Las caricaturas son un medio basado en los intereses y vivencias de los alumnos.

Para llevar a cabo la aplicación del cuestionario se selecciono a los alumnos de segundo grado de primaria del Colegio Bilingüe Federick Herbart, ubicado en el Municipio de Chalco.

### **III. 2. Descripción del contexto de estudio.**

La investigación se desarrolló en el Colegio Bilingüe Federick Herbart localizado en el Municipio de Chalco, Estado de México.

En las últimas tres décadas Chalco ha sufrido un fuerte impacto demográfico que modificó su estructura de crecimiento y distribución de población, así como sus relaciones socioeconómicas. A partir de los años 90 inició la corriente migratoria ocasionada por la construcción de unidades habitacionales de interés social y por la cercanía al Distrito Federal. Siendo una población flotante.

Dejó de ser una localidad rural para alcanzar a pasos agigantados la urbanización y modernización. La gente nativa de Chalco se dedica al comercio formal, siendo familias con un poder adquisitivo medio y medio alto

Chalco cuentan con servicios públicos: alcantarillado, agua potable, alumbrado suficiente para dar atención a la población, de igual forma tiene una infraestructura social para atender las demandas de la comunidad.

En el sector educativo existen 65 planteles de enseñanza preescolar, 78 primarias, 48 secundarias, 12 preparatorias, y de enseñanza técnica (CBTIS y CONALEP), escuela de artes y oficios e INEA.

Para el nivel superior existe la Normal Superior y un plantel universitario incorporado en el que se imparten las licenciaturas de Contaduría, Derecho, Informática Administrativa y Psicología.

En Chalco hay 205 edificios escolares atendidos por 2,177 profesores. Esta entidad cuenta con 98,057 habitantes alfabetos y 8,499 analfabetas. También tiene instituciones privadas.

En el sector salud las clínicas encargadas de dar atención son: IMSS, ISSSTE e ISEMYM; también existen hospitales privados. Por lo que en el municipio hay un total de 22 instituciones públicas para la atención a la salud.

Esta población cuenta con los siguientes medios de comunicación: diarios como: *El Universal, Esto, La Prensa, El Financiero, La Jornada, Excélsior, Novedades, Ovaciones, Afición, Reforma* y algunos periódicos de cobertura estatal y local; revistas como: *Proceso, México Desconocido, Arqueología Mexicana, Tiempo Libre, Buenhogar, Kena, Manualidades y Música*.

Se reciben canales de Televisión Azteca (7 y 13), los de Televisa (2, 4, 5 y 9), canal 11, canal 22 y 40, la programación de televisión mexiquense. Recientemente se instaló un sistema de cable que cubre parte de la cabecera municipal, también se cuenta con los sistemas de TV satélite.

Las estaciones de radio que se escuchan son las mismas de AM y FM de la ciudad de México; en FM hay estaciones de la capital del estado, así como algunas de los estados de Morelos y Puebla.<sup>16</sup>

Dentro del municipio se encuentra el Colegio Bilingüe Federick Herbart, es una institución privada localizado en el centro de Chalco, con dirección en callejón de lo Reyes s/n Col. La Conchita.

El Colegio fue inaugurado en 1993. Al paso del tiempo ha adquirido prestigio en la comunidad. Cuenta con kínder, primaria, secundaria y preparatoria.

La investigación se desarrolló a nivel de primaria con una población de 220 alumnos repartidos en doce grupos, dos de cada grado. Cuenta con una plantilla docente de 12 profesores, 6 del área de español y 6 en inglés.

Los diferentes grados están clasificados en grupos: A y B. El grupo A tiene clases de español de 8:00 a.m. a 11:00 a.m., mientras que el grupo B esta en el aula de inglés.

A las 11:00 a.m. se da el cambio de grupo. El grupo A pasa a inglés y los del grupo B a español. El horario de salida es a las 14:30 hrs.

---

<sup>16</sup>Para conocer más sobre el Municipio consultar: Estado de México-Chalco (2007, agosto). Disponible en: [www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/mexico/](http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/mexico/)

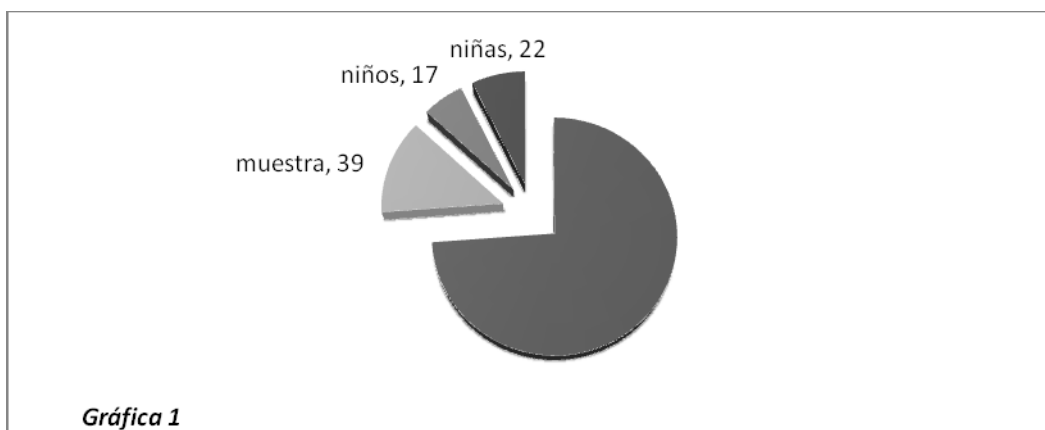
El sondeo se realizó con los alumnos de 2° grado de primaria del grupo A y B cuya edad oscila entre 7 y 8 años. En el grupo A hay 20 escolares y en el B 22 siendo un total de 42 educandos.

La población de estudio inicial fue de 42 alumnos, al seleccionar los sujetos no se hizo distinción en el nivel de desempeño o dominio dentro del grupo al que pertenecen (promedio), ni sexo, lugar de origen o posición socioeconómica.

Se solicitó a la institución permiso para poder aplicar la técnica de investigación (cuestionario) a los alumnos de segundo grado. En este grado de educación primaria el niño debe afianzar conocimientos y habilidades en relación a la lectura y escritura, proyectos especificados en los planes y programas de estudio de la Secretaría de Educación Pública con el propósito propiciar el desarrollo de la competencia comunicativa de los niños.

Se seleccionó a los alumnos de estos grupos para conocer sus gustos y preferencias televisivas y desarrollar una intervención pedagógica que favorezca el enfoque comunicacional en el aula a través de la caricatura.

La siguiente grafica es de una población de 220 alumnos. Se tomó una muestra de 39 por tres ausencias en el día que se aplicó la técnica.



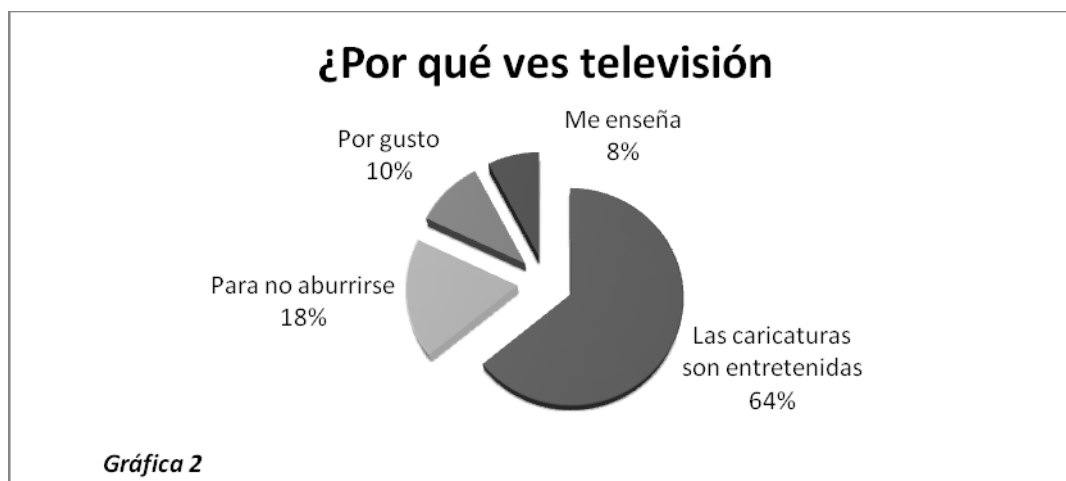
El cuestionario fue aplicado a 39 alumnos (17 niños, 22 niñas) sus edades son de los 7 a 8 años.



### III.3. Resultados de la aplicación de cuestionario a alumnos.

Los cuestionarios aplicados a los niños y niñas fueron previamente piloteados. Constan de nueve preguntas de opción múltiple; sólo una era abierta con el fin de conocer su caricatura favorita, siendo un total de diez preguntas. De igual forma se aplicó un cuestionario a los profesores de primaria.

Con respecto a la primera pregunta ¿por qué ves televisión? Se encontró que 25 alumnos respondieron que ven televisión por observar las caricaturas, porque son entretenidas (13 niñas, 12 niños). Otros respondieron que para no aburrirse (4 niñas, 3 niños), 4 niñas contestaron que la ven por gusto, el resto respondió que por aprender algo (2 niñas, 1 niño).



**Fuente:** cuestionario sobre los gustos televisivos, aplicados a niños de segundo grado de primaria del Colegio Federick Herbart.

Se observa en la grafica 2 que la mayoría de los alumnos de segundo grado ven las caricaturas porque son entretenidas.

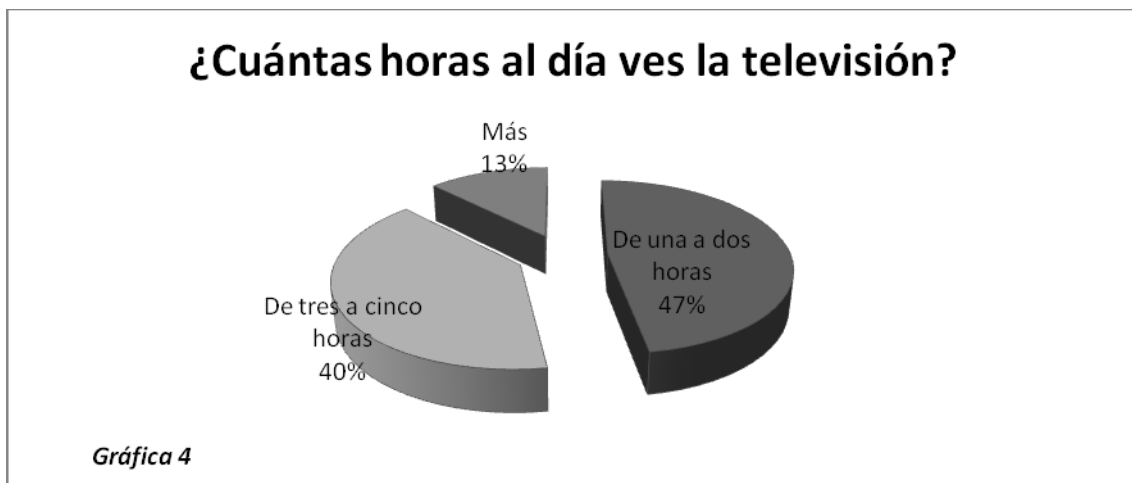
A los niños se les cuestionó acerca de su horario preferido para ver televisión. Se constató que 21 niños ven televisión todos los días, (12 niñas, 9 niños) y 6 dijeron verla sólo por la mañana (5 niñas, 1 niño), otros prefieren verla en la tarde (4 niños, 1 niña) algunos respondieron que ven televisión sólo de lunes a viernes (2 niñas, 1 niño) el resto contestó que .prefieren de ver televisión por la noche ( 2 niñas, 2 niños). Y se aprecia en la gráfica 3.



**Fuente:** cuestionario sobre los gustos televisivos, aplicados a niños de segundo grado de primaria del Colegio Federick Herbart.

En este estudio es relevante conocer cuántos días ven televisión los niños; los resultados señalan que los de segundo grado del Colegio Federick Herbart ven la televisión todos los días.

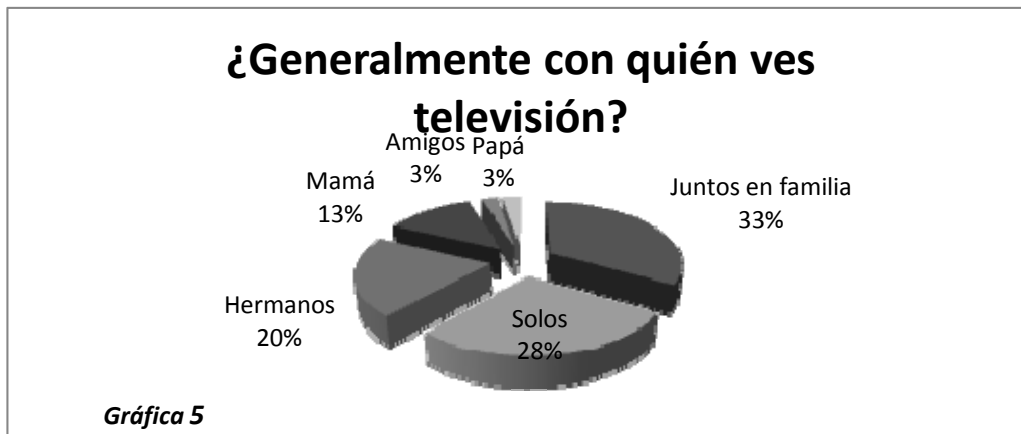
Cuando a niños y niñas se les preguntó qué cuántas horas se exponían al televisor para ver su programación; los resultados son los siguientes: 19 niños (11 niñas, 8 niños) afirmaron ver televisión de una a dos horas todos los días, y 16 dijeron (10 niñas, 6 niños) hacerlo por más tiempo. Los 4 restantes (1 niña, 3 niños) ven la televisión de tres a cinco horas diarias.



**Fuente:** cuestionario sobre los gustos televisivos, aplicados a niños de segundo grado de primaria del Colegio Federick Herbart.

Constatamos que los niños ven televisión todos los días y se exponen de una a dos horas ante la programación televisiva. Es importante conocer si la elección del horario le es impuesto y deben ver ciertos programas aunque no sean de su agrado, o bien, si la programación es elegida por alguien más.

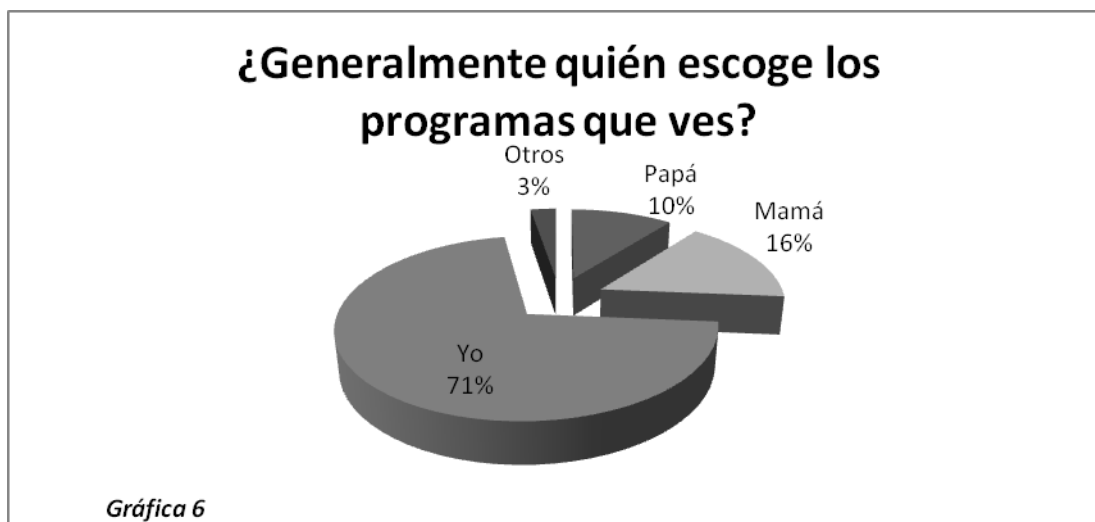
Para ello se les preguntó a los cuestionados con quien veían televisión. La mayoría representada por 13 niños (7 niñas, 6 niños) afirmó que cuando ven televisión lo hacen en compañía de su familia, 11 niños (5 niñas, 6 niños) respondieron que ven la televisión solos, 8 la ven con sus hermanos (5 niñas, 3 niños), 5 niños la ven con su mamá (3 niñas, 2 niños), 1 la ve con sus amigos y 1 más con su papá.



**Fuente:** cuestionario sobre los gustos televisivos, aplicados a niños de segundo grado de primaria del Colegio Federick Herbart.

Los niños ven televisión en compañía de su familia, así lo confirmaron mientras otros lo hacen solos, o con sus hermanos, sólo uno contestó que lo hace en compañía de amigos.

La siguiente pregunta del cuestionario se refiere a si los niños elegían sus programas o si alguien más hacía la elección. A la pregunta quién elige la programación, 27 (14 niños, 13 niñas) respondieron que ellos hacen la elección, 6 niñas respondieron que su mamá, 4 (3 niñas, 1 niño) señalaron que los programas son elegidos por el papá, 1 contestó que otros, finalmente 1 no respondió. (Gráfica 6)

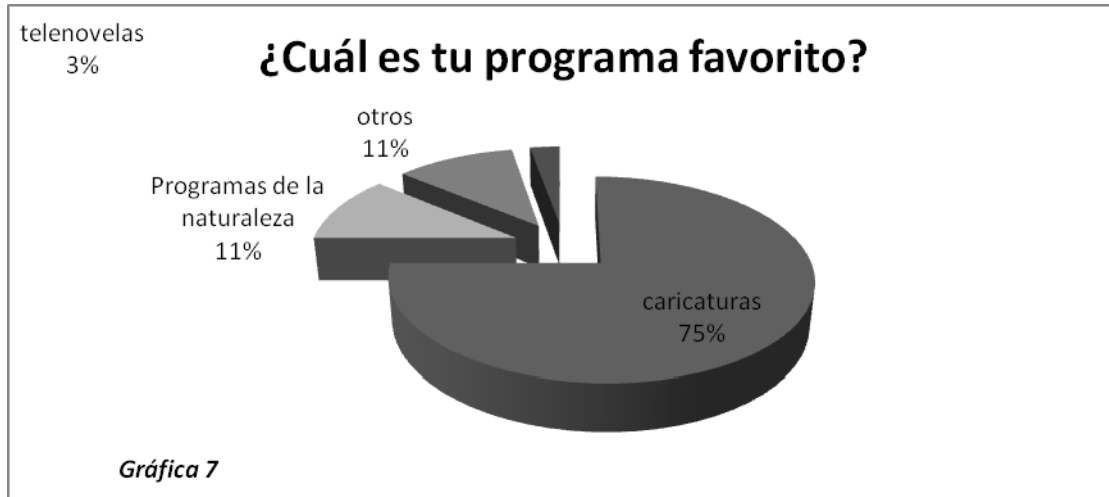


**Fuente:** cuestionario sobre los gustos televisivos, aplicados a niños de segundo grado de primaria del Colegio Federick Herbart.

Al cuestionamiento de los programas favoritos de los niños y las niñas 30 (17 niñas, 13 niños) mencionaron las caricaturas, 4 (3 niñas, 1 niño) respondieron que programas de la naturaleza, otros 4 (3 niños, 1 niña) prefieren otros programas y sólo 1 contestó que le gustan las telenovelas.

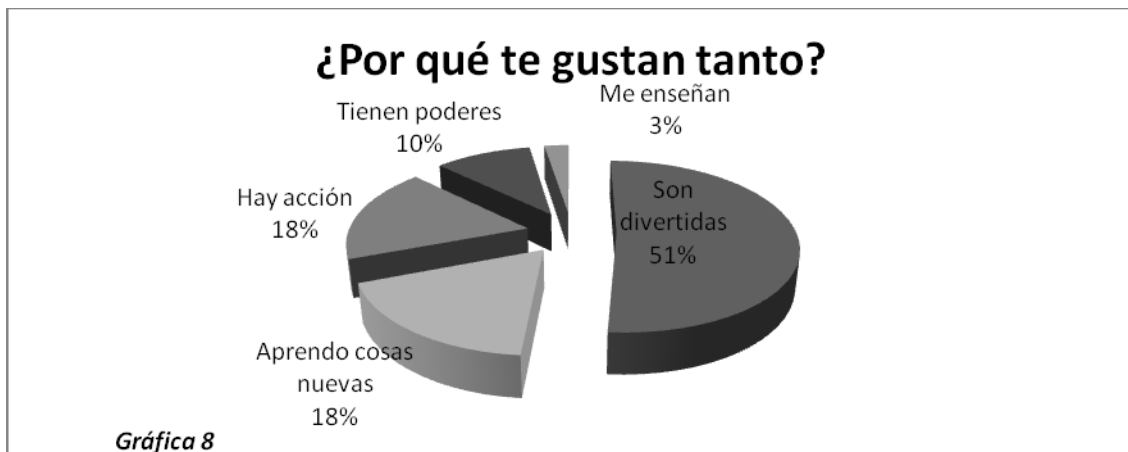
Tomando en cuenta que el objetivo principal de esta investigación es presentar una serie de actividades didácticas para trabajar la caricatura en el aula y favorecer el enfoque comunicativo en la materia de español; por lo tanto es importante conocer los gustos y preferencias de los niños sobre la programación de la televisión.

La gráfica demuestra los resultados de la preferencia por las caricaturas.



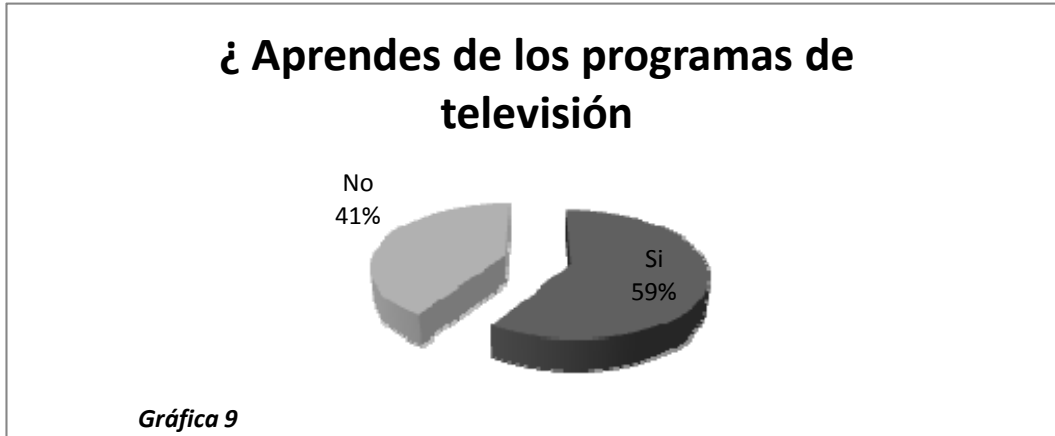
**Fuente:** cuestionario sobre los gustos televisivos, aplicados a niños de segundo grado de primaria del Colegio Federick Herbart.

Al preguntar por qué les gustan tanto su programa favorito, 20 niños respondieron (14 niñas, 6 niños) porque son divertidas, 7 (4 niñas, 3 niños) mencionan que aprenden cosas nuevas, 7 (4 niños, 3 niñas) reconocieron que hay acción, 4 niños las ven porque tienen poderes, 1 dijo que le enseña.



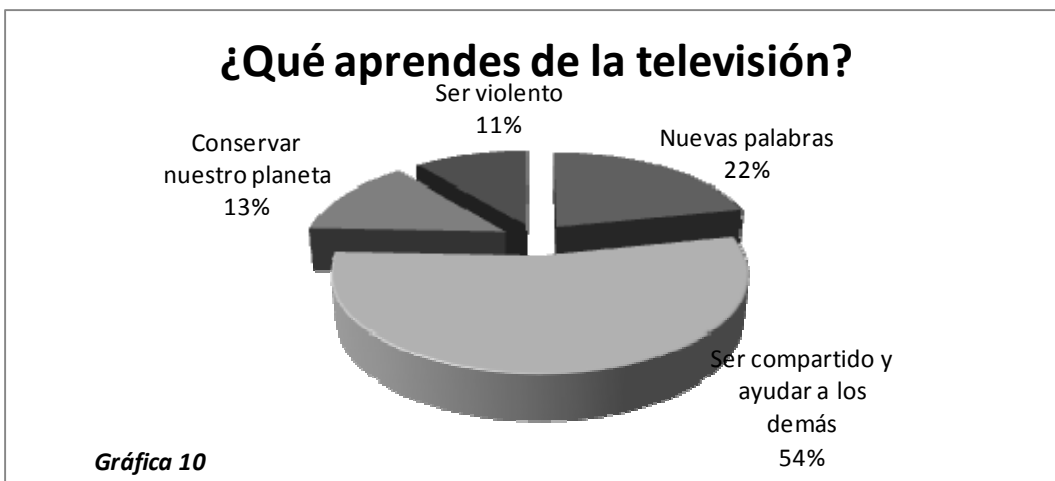
**Fuente:** cuestionario sobre los gustos televisivos, aplicados a niños de segundo grado de primaria del Colegio Federick Herbart.

En la siguiente pregunta se les cuestionó si aprenden de los programas de televisión 23 (13 niñas, 10 niños) respondieron que sí, 16 (9 niñas, 7 niños) indicaron que no.



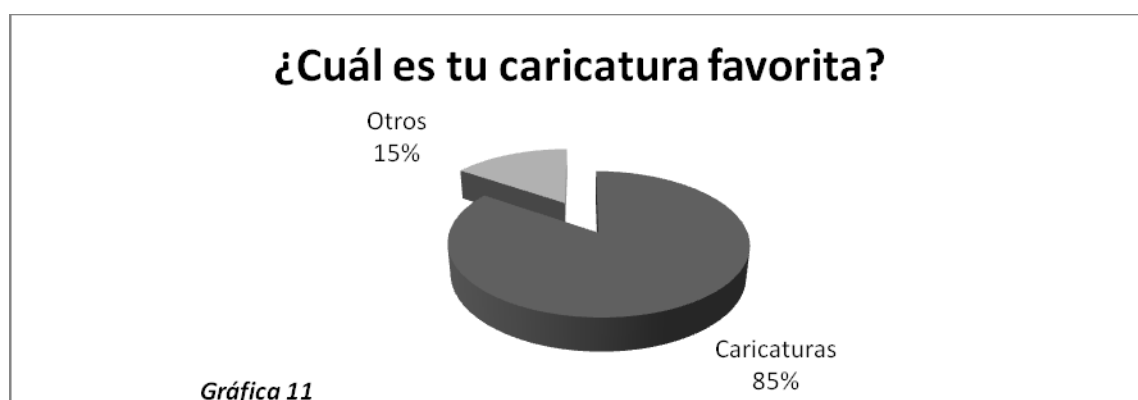
**Fuente:** cuestionario sobre los gustos televisivos, aplicados a niños de segundo grado de primaria del Colegio Federick Herbart.

Cuándo se preguntó a los niños por lo que aprendían en la televisión, opinaron lo siguiente: 20 (13 niñas, 7 niños) respondieron que a ser compartidos y ayudar a los demás, 8 (5 niños, 3 niñas) afirmaron que aprenden nuevas palabras, 5 (3 niñas, 2 niños) aseveraron que a cuidar el planeta, 4 (2 niños, 2 niñas) indicaron que aprenden ha ser violentos, 1 no contestó. Los resultados se representan de la siguiente manera:



**Fuente:** cuestionario sobre los gustos televisivos, aplicados a niños de segundo grado de primaria del Colegio Federick Herbart.

La siguiente pregunta: ¿Cuál es tu caricatura favorita? fue abierta con el fin de conocer los gustos de los niños. En cuanto a su caricatura preferida las respuestas fueron muy diversas, 7 mencionaron *Jimmy Neutrón* (4 niñas, 3 niños), *Bob Esponja* (4 niñas), *Pucca* (3 niñas), *Power Rangers* (5 niños), *Lola y Virginia* (2 niñas), las demás caricaturas solo fueron mencionadas una vez, *Dany Phanton*, *Ben 10*, *Coraje*, *El show de Porky*, *Barny*, *Scooby Doo*, *Spider-man*, *Pokemon*, *Dragon Ball Z*, *El campamento de Laslo* y *Tom y Jerry*. Hubo niños que escribieron el canal de su preferencia (Disney Channel ) (4 niñas), 1 niño escogió el programa de *Drake y Josh*, 1 niña *High School Musical 2*. La grafica 11 muestra la preferencia de los niños por las caricaturas.

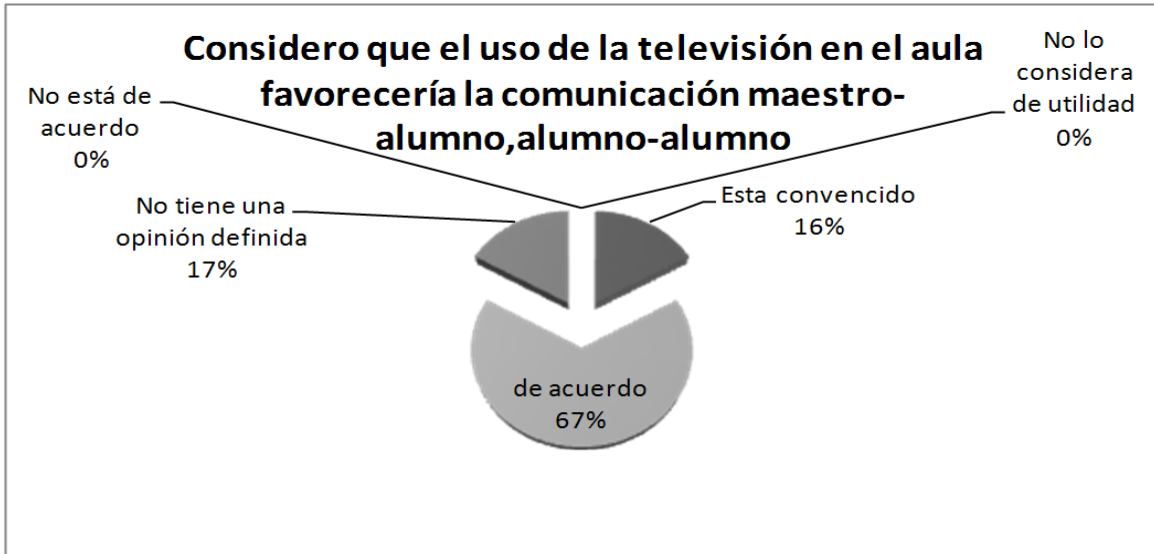


**Fuente:** cuestionario sobre los gustos televisivos, aplicados a niños de segundo grado de primaria del Colegio Federick Herbart.

#### III.4. Resultados de la aplicación de cuestionario a docentes

Con un universo de 12 maestros, 6 del área de ingles y 6 de español. El cuestionario es destinado sólo a los profesores y profesoras de español, uno de cada grado, 2 (1 profesora, 1 profesor) son Licenciados en Educación egresados de la Universidad Pedagógica Nacional, 2 más (1 profesora, 1 profesor) egresados de la Normal para Maestros, 1 es Educadora, y 1 maestra es pasante de Pedagogía.

Se les aplicó un cuestionario con 10 preguntas cerradas que fue previamente piloteado. Tal y como se puede apreciar en la siguiente gráfica los profesores consideran que el uso de la televisión favorecería la comunicación en el aula



**Fuente:** Cuestionario sobre los probables usos de la televisión en el aula, aplicados a los profesores de primaria del Colegio Federick Herbart.

Un profesor respondió estar convencido, 4 profesores (3 mujeres, 1 hombre) están de acuerdo, una maestra no tiene una opinión definida.

Los profesores están convencidos de que sus alumnos aprenden de la televisión así lo demuestra la siguiente gráfica:

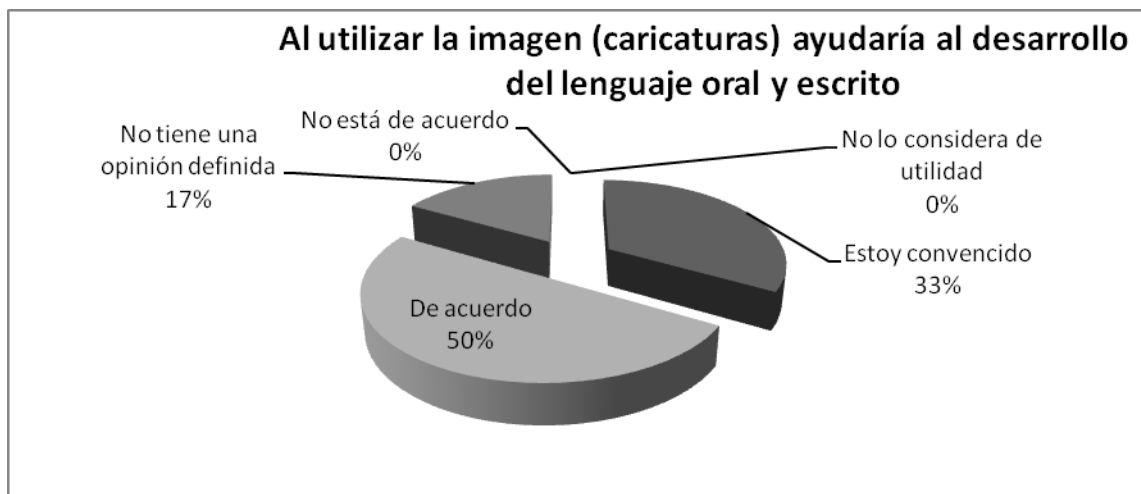


**Fuente:** Cuestionario sobre los probables usos de la televisión en el aula, aplicados a los profesores de primaria del Colegio Federick Herbart.



Los 6 profesores (4 mujeres, 2 hombres) respondieron que están convencidos de que sus alumnos aprenden de la televisión.

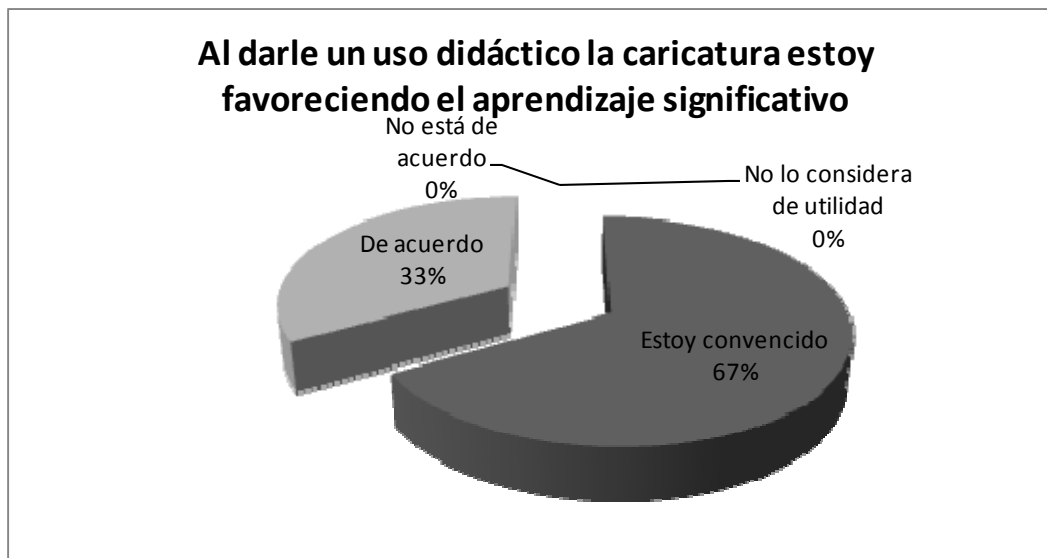
Otro punto relevante es conocer si la imagen en movimiento, las caricaturas, ayudarían al desarrollo del lenguaje oral y escrito.



**Fuente:** Cuestionario sobre los probables usos de la televisión en el aula, aplicados a los profesores de primaria del Colegio Frederick Herbart.

Los profesores respondieron 3 (2 profesoras, 1 profesor) contestaron estar de acuerdo en el uso de imágenes en el aula para favorecer el desarrollo del lenguaje oral y escrito. 2 (1 profesora, 1 profesor) están convencidos de utilizar la imagen para favorecer el lenguaje oral y escrito, una profesora no tiene una opinión definida sobre el tema.

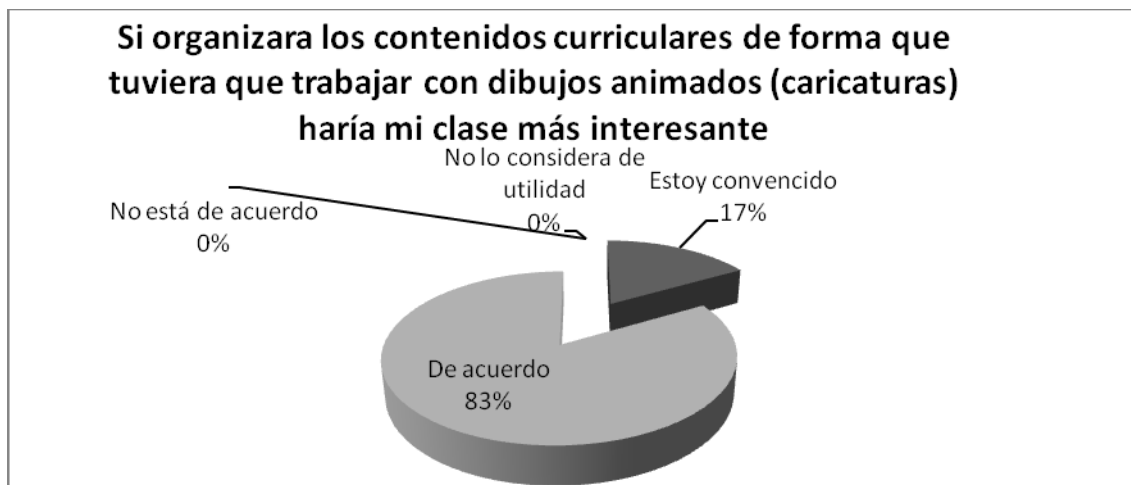
La interrogación siguiente se refiere al dar un uso didáctico a la caricatura se favorecería el aprendizaje significativo.



**Fuente:** Cuestionario sobre los probables usos de la televisión en el aula, aplicados a los profesores de primaria del Colegio Federick Herbart.

Los profesores afirmaron, 4 (3 profesoras, 1 profesor) estar convencidos de que el uso de la caricatura en le salón de clases favorecería el aprendizaje significativo mientras otros 2 (1 profesor, 1 profesora) respondieron estar de acuerdo.

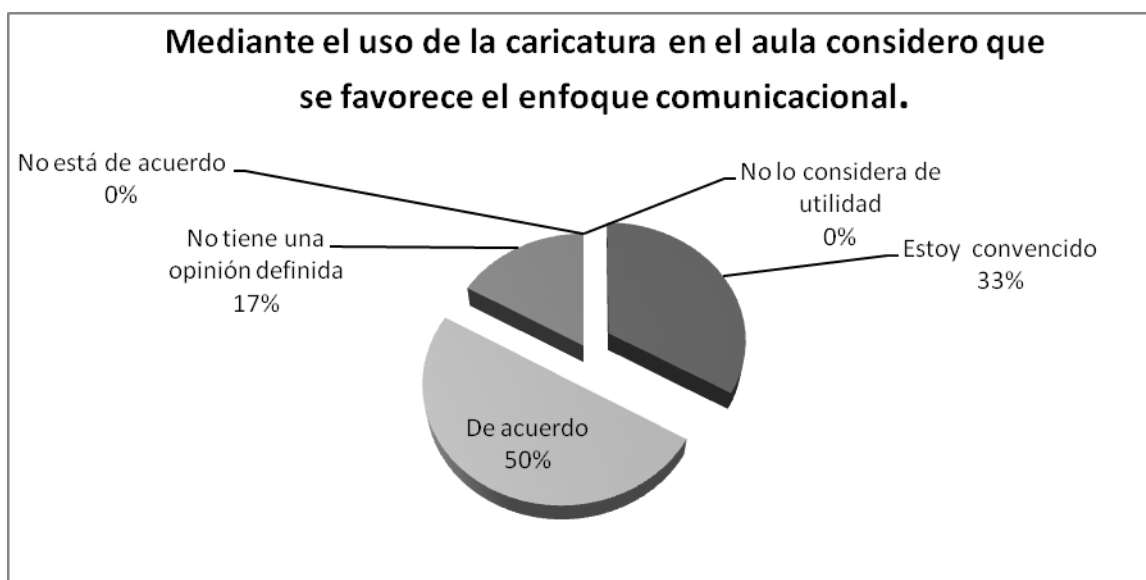
En cuanto a la interrogación de organizar los contenidos curriculares de tal forma que se tuvieran que trabajar con dibujos animados (caricaturas) haría una clase más interesante, indicaron lo siguiente:



**Fuente:** Cuestionario sobre los probables usos de la televisión en el aula, aplicados a los profesores de primaria del Colegio Federick Herbart.

Un profesor manifestó estar de acuerdo mientras que 5 (4 profesoras, 1 profesor) están de acuerdo en organizar los contenidos curriculares para la utilización de la caricatura y hacer una clase más dinámica.

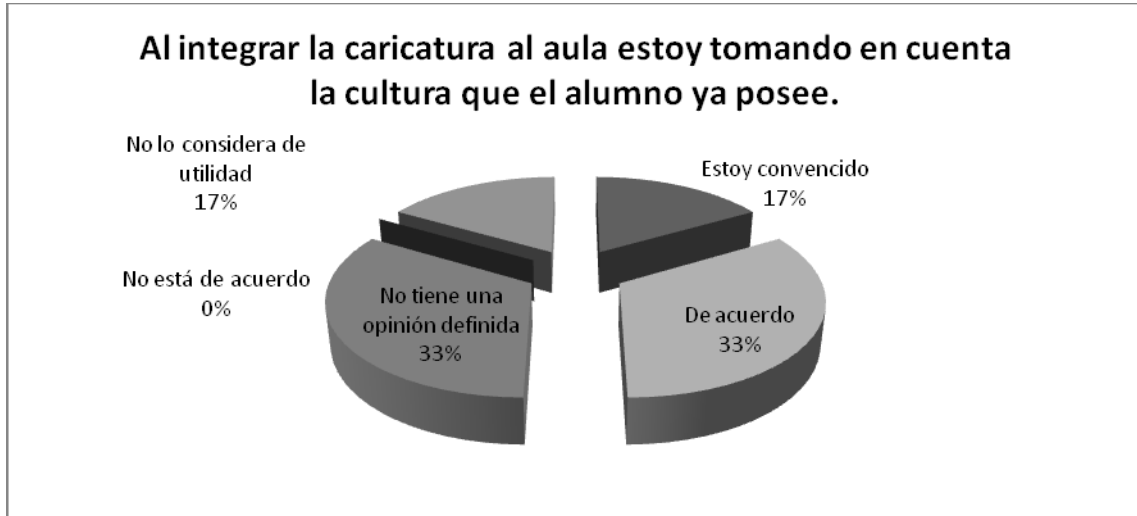
Con respecto a favorecer el enfoque comunicacional en el aula hubo diferentes respuestas. Estas se pueden ver en la siguiente grafica.



**Fuente:** Cuestionario sobre los probables usos de la televisión en el aula, aplicados a los profesores de primaria del Colegio Federick Herbart.

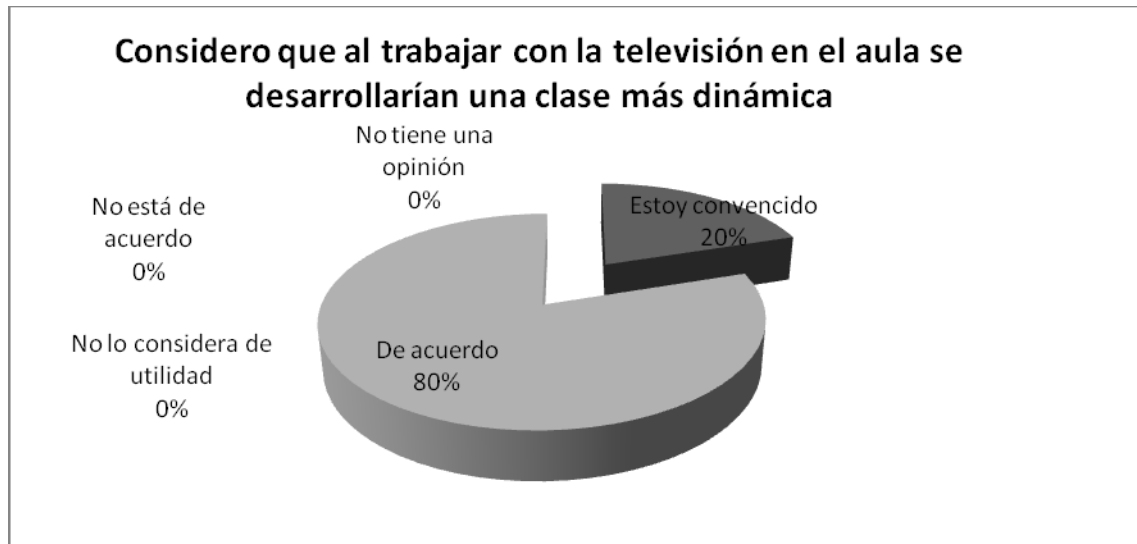
Manifestaron 3 (2 profesoras, 1 maestro) estar convencidos de que el uso de la caricatura favorecería el enfoque comunicacional, 2 (1 profesor, 1 profesora) están convencidos, 1 profesora menciona no tener una opinión definida al respecto.

Otro punto relevante para conocer es si los profesores al utilizar la caricatura toman en cuenta la cultura que el alumno ya posee. A lo que respondieron; 2 (1 profesor, 1 profesora), indicaron estar de acuerdo, 2 profesoras revelaron que no tienen una opinión definida, 1 profesor está convencido, 1 profesora no lo considera de utilidad. Esto puede verse ilustrado en la gráfica siguiente:



**Fuente:** Cuestionario sobre los probables usos de la televisión en el aula, aplicados a los profesores de primaria del Colegio Federick Herbart.

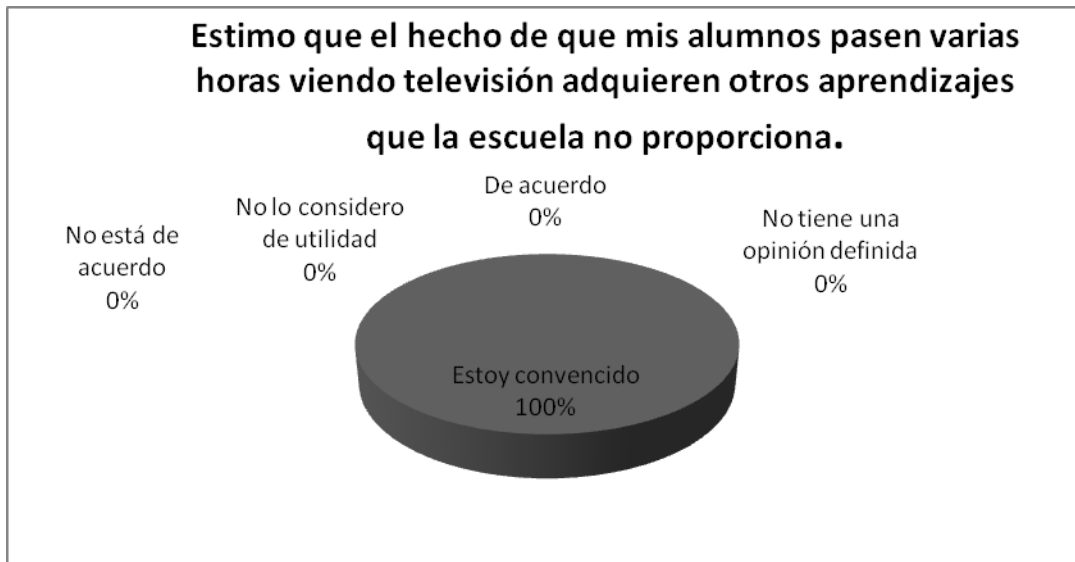
La pregunta siguiente del cuestionario se refiere al uso de la televisión en el aula para hacer una clase más dinámica. Las respuestas obtenidas se graficaron de la siguiente manera:



**Fuente:** Cuestionario sobre los probables usos de la televisión en el aula, aplicados a los profesores de primaria del Colegio Federick Herbart.

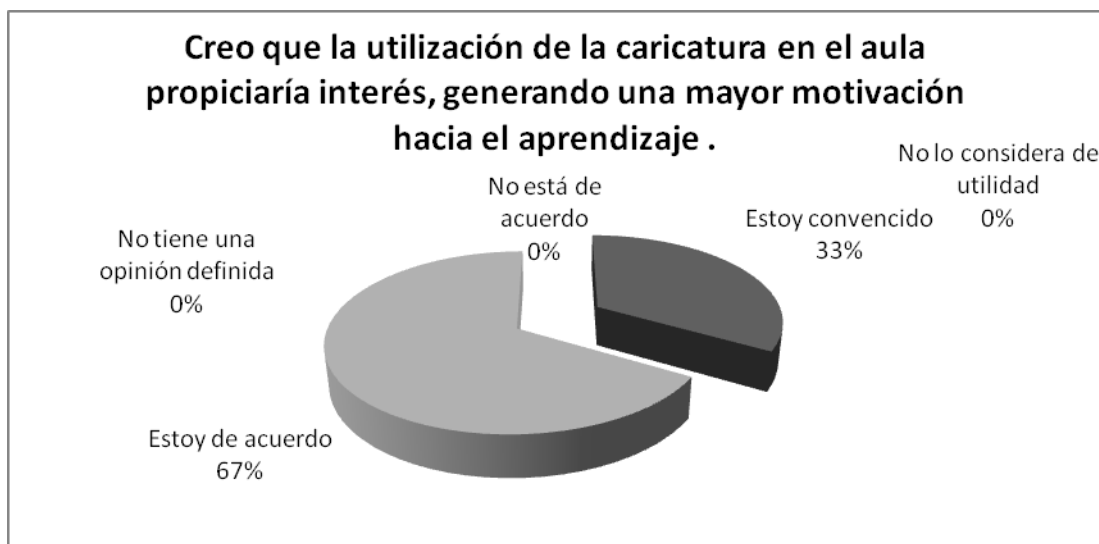
De acuerdo a la grafica 4(3 profesoras, 1 profesor) respondieron estar de acuerdo de trabajar con la televisión para hacer una clase más dinámica, 2 (1 profesor, 1 profesora) manifiestan estar convencidos.

En la siguiente grafica se muestra la convicción de que los alumnos adquieren otros aprendizajes viendo televisión. A lo que 6 (4 profesoras, 2 profesores) respondieron estar convencidos que los alumnos aprenden al estar varias horas frente al televisor.



**Fuente:** Cuestionario sobre los probables usos de la televisión en el aula, aplicados a los profesores de primaria del Colegio Federick Herbart.

Finalmente se les cuestiono si la caricatura propiciaría interés en el niño y generar una motivación hacia la adquisición de aprendizajes. A lo que señalaron 4 profesoras que están de acuerdo y 2 profesores están convencidos de que la caricatura podría generar interés y motivación para que el niño adquiriera nuevos aprendizajes. Como lo demuestra La siguiente gráfica.



**Fuente:** Cuestionario sobre los probables usos de la televisión en el aula, aplicados a los profesores de primaria del Colegio Federick Herbart.

Es relevante conocer la opinión de los profesores acerca del uso de la caricatura en el aula, de acuerdo a los resultados están conscientes de que los niños tienen otros aprendizajes que los adquieren afuera de la escuela y que es la televisión la que les enseña. Además de que consideran que el uso de la caricatura favorecería el desarrollo de la comunicación tanto oral como escrita.

### **III.5. Interpretación de datos.**

Con base en los resultados obtenidos tras la aplicación de los cuestionarios, es posible deducir las siguientes aportaciones.

De acuerdo a los resultados obtenidos los niños habitualmente ven televisión porque es entretenida, sobre todo las caricaturas. Lo hacen todos los días, con un horario de una a dos horas.

Los niños generalmente ven televisión acompañados de su familia o a veces con sus hermanos o uno de los padres, otros indicaron que lo hacen solos ya que muchos de los padres trabajan y no pueden estar al pendiente de lo que ven sus hijos. Es decir la mediación niños-televisión es ejecutada por diferentes miembros de la familia en donde la edad resulta un factor clave para decidir qué se ve en televisión.

Los programas favoritos de los niños son las caricaturas y es que los niños son animistas atribuyen vida y cualidades humanas a los animales y objetos. Ello explica la preferencia por los dibujos animados. Estas características atribuidas se convierten en signos claves para proponer la elaboración de un manual para el uso de la caricatura. Como en todo proceso de aprendizaje, se accede mejor al conocimiento yendo de lo conocido a lo desconocido y las caricaturas son parte del contexto en que se desarrolla el niño, son algo que ya conoce, facilitando el aprendizaje.

A los niños les agradan los dibujos animados porque tienen mucho movimiento y son divertidas. Como todo aprendizaje, necesita de experiencias, de afectos, de motivaciones, de reiteración de hechos, de personas que contagien el entusiasmo... de productos de calidad, entretenidos, lúdicos. El aprendizaje de las caricaturas, necesita de esquemas de comportamiento que contenga sentido, diversión y serenidad para aprenderlo.

En cuanto a los resultados emanados de los cuestionarios aplicados a los profesores consideran que la introducción de la caricatura al aula, ayudaría a hacer una clase más dinámica generando aprendizajes significativos además de tomar en cuenta los aprendizajes previos del alumno. Sin dejar a un lado el desarrollo sociocultural del niño.

Los niños y las niñas manifiesta que aprenden de las caricaturas, como nombres de países, temas sobre dinosaurios, el cuidado de la naturaleza, a ser compartido y ayudar a sus compañeros, nuevas palabras, a pintar entre otras cosas. Por todo lo anterior la hipótesis: *Es factible la utilización de la caricatura como herramienta didáctica para el desarrollo del enfoque comunicacional en la materia del español*; sirvió de guía a la presente investigación y se comprobó por las siguientes razones:

1. Los niños habitualmente ven televisión porque es entretenida, sobre todo las caricaturas.
2. Los programas favoritos de los niños son las caricaturas y es que los niños son animistas atribuyen vida y cualidades humanas a los animales y objetos.
3. A los niños les agradan los dibujos animados porque tienen mucho movimiento y son divertidas.
4. Los niños y las niñas manifiesta que aprenden de las caricaturas. nuevas palabras.
5. Los docentes consideran que utilizar los dibujos animados la clase sería más dinámica generando aprendizajes significativos además de tomar en cuenta los aprendizajes previos del alumno

Los resultados de esta investigación servirán de base para diseñar una propuesta de intervención pedagógica que será a través de un manual que guíe al maestro en el uso de la caricatura y pueda ser aplicada en el salón de clases para generar un aprendizaje vivencial y dinámico.



**Cuestionario: sobre alumnos (as)**

<b>INSTRUCCIONES: Elige una respuesta y tacha la que consideres que responde a la pregunta.</b>		
<b>Niño</b>	<b>Niña</b>	<b>Edad</b>

<b>N</b>	<b>Ítems</b>
<b>1</b>	¿Por qué ves televisión? a) Por gusto    b) Por las caricaturas que son entretenidas    c) Para no aburrirme d) Porque me enseña
<b>2</b>	¿Cuándo te gusta ver más la televisión? a) De lunes a viernes    b) Todos los días    c) En la mañana d) En la tarde    e) De noche.
<b>3</b>	¿Cuántas horas al día ves televisión? a) De una a dos horas    b) De a tres a cinco horas    c) Más.
<b>4</b>	¿Generalmente con quién ves televisión? a) Mamá    b) Papá    c) Hermanos    d) Juntos en familia    e) Amigos f) Solo
<b>5</b>	¿Generalmente quién escoge los programas que ves? a) Papá    b) Mamá    c) yo    d) Otros.
<b>6</b>	¿Cuál es tu programa favorito? a) Telenovelas    b) Caricatura    c) Programas de naturaleza    d) Otros
<b>7</b>	¿Por qué te gusta tanto? a) Hay acción    b) Tienen poderes    c) Son divertidas d) Me enseñan    e) Aprendo cosas nuevas
<b>8</b>	¿Aprendes de los programas de televisión? a) Sí    b) No
<b>9</b>	¿Qué aprendes de la televisión? a) Nuevas palabras    b) Ser violento    c) Ser compartido y ayudar a los demás d) A conservar nuestro planeta
<b>10</b>	¿Cuál es tu caricatura favorita?

## Cuestionario sobre docentes

<b>Sexo</b>	<b>Hombre( )</b> <b>Mujer ( )</b>	Elija del 1 al 5, sabiendo que: El 1 significa estar convencido El 2 de acuerdo El 3 no tiene una opinión definida respecto al contenido de la frase. El 4 no está de acuerdo. El 5 no lo considera de utilidad. <b>Rodee con un círculo la puntuación elegida. Gracias</b>
<b>Edad</b>		
<b>Nivel de docencia</b>		

<b>N</b>	<b>Ítems</b>	<b>Puntuación</b>
1	Considero que el uso de la televisión en el aula favorecería la comunicación maestro-alumno, alumno-alumno.	1 2 3 4 5
2	Estoy convencido que mis alumnos aprenden de la televisión.	1 2 3 4 5
3	Al utilizar la imagen (caricaturas) ayudaría al desarrollo del lenguaje oral y escrito	1 2 3 4 5
4	Al darle un uso didáctico la caricatura estoy favoreciendo el aprendizaje significativo.	1 2 3 4 5
5	Si organizara los contenidos curriculares de forma que tuviera que trabajar con dibujos animados (caricaturas) haría mi clase más interesante	1 2 3 4 5
6	Mediante el uso de la caricatura en el aula considero que se favorece el enfoque comunicacional.	1 2 3 4 5
7	Al integrar la caricatura al aula estoy tomando en cuenta la cultura que el alumno ya posee.	1 2 3 4 5
8	Considero que al trabajar con la televisión en el aula se desarrollaría una clase más dinámica.	1 2 3 4 5
9	Estimo que el hecho de que mis alumnos pasen varias horas viendo televisión adquieren otros aprendizajes que la escuela no proporciona.	1 2 3 4 5
10	Creo que la utilización de la caricatura en el aula propiciaría interés, generando una mayor motivación hacia el aprendizaje.	1 2 3 4 5

## **IV Propuesta de intervención pedagógica**

### **IV 1 Justificación de la propuesta**

Para un mejor manejo de la caricatura en el aula es necesario elaborar un manual en donde el docente encuentre alternativas didácticas para la enseñanza de contenidos de la materia de español y logre aprendizajes significativos. De esta manera se puede contrarrestar la desventaja que tiene el maestro ante el televisor porque éste compite con el despliegue de colores, sonidos e imágenes de la programación televisiva. Tras una hora de caricaturas hay un equipo de profesionales creativos, actores y técnicos cuyo único objetivo es captar la atención de la audiencia infantil.

Los alumnos aprenden con la televisión, pero para que el objetivo de la enseñanza a través de la pantalla sea óptimo; los profesores deberán tener un nivel superior de creatividad, capacidades que corresponden a sistemas sociales desarrollados, sin embargo es importante innovar con tecnologías avanzadas para hacer del aprendizaje un quehacer placentero y útil para la vida de los educandos.

Una renovación educativa de la enseñanza primaria deberá incluir el uso de la televisión para transformar el contexto del niño en aliado de la educación primaria. De tal manera el maestro deberá contar con un manual cuyos contenidos despierten el interés y motiven la participación activa del educando para que construyan el conocimiento a través de aprendizajes significativos.

La intención del manual es apoyar al profesor en la enseñanza de contenidos curriculares e involucrarlo para que pongan en práctica actividades diferentes en sus clases. De igual manera se pretende gestar cambios en la comunicación y vulnerar el modelo tradicional: emisor (maestro), mensaje (contenido), receptor (alumno). La enseñanza unidireccional crea actitudes pasivas en alumno.

El mensaje que el profesor transfiere al alumno se puede convertir en información que se deberá transformar en el habla y la escritura de los educandos. La caricatura podría ser el inicio del circuito del habla y tema de la forma escrita del lenguaje.

## IV.2 Manual del uso didáctico de la caricatura en el salón de clases

M

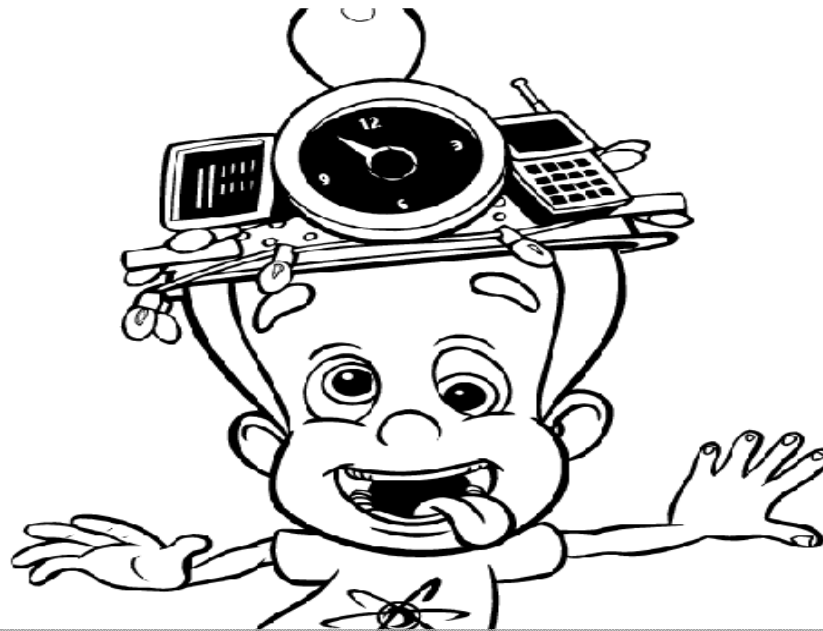
A

N

U

A

L

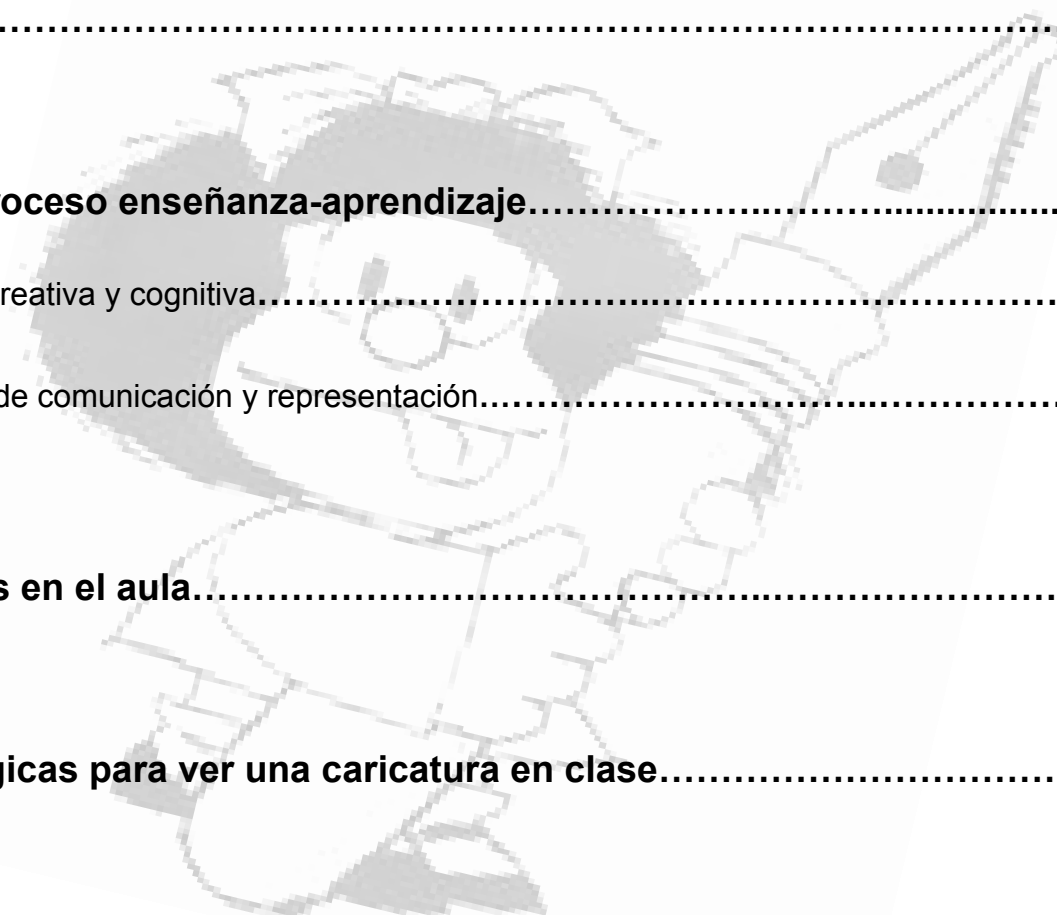


FACULTAD DE  
ESTUDIOS  
SUPERIORES  
ACATLÁN

MANUAL DEL USO DIDÁCTICO DE LA CARICATURA EN EL SALÓN DE  
CLASES

# Índice

<b>Introducción.....</b>	<b>76</b>
Objetivos.....	78
<b>I. Las caricaturas en el proceso enseñanza-aprendizaje.....</b>	<b>79</b>
I.1.Desarrollo de la capacidad creativa y cognitiva.....	79
I.2. Desarrollo de la capacidad de comunicación y representación.....	81
<b>II. Usos de las caricaturas en el aula.....</b>	<b>82</b>
<b>III. Estrategias metodológicas para ver una caricatura en clase.....</b>	<b>85</b>
<b>IV. Actividades para el uso de la caricatura en el salón de clases.....</b>	<b>90</b>



## **I. Introducción.**

Los niños nacen inmersos en el lenguaje icónico de la televisión. Con las caricaturas se introduce al mundo vertiginoso de imágenes y símbolos de los que ya no se van a desprender mientras vivan. La imagen en movimiento dirigida a los pequeños es el medio a través del cual reciben la composición del medio social, valores y elementos que, de ser bien utilizados pueden llegar a ser un excelente material didáctico para el proceso de su formación.

En la educación primaria es importante la construcción del conocimiento y la interpretación de la realidad a través de elementos icónicos que los medios de comunicación transmiten: la pintura, el dibujo, las dramatizaciones e imágenes como la fotografía, la televisión y el vídeo. En este universo las caricaturas constituirían un código de acercamiento a la visión del niño para transformarlas en modelo educativo.

Es necesario plantear la educación primaria desde la perspectiva de la imagen para que tras el proceso de la interpretación sea vehículo de comunicación en el aula.

Este manual fue elaborado con el fin de apoyar a maestros, pedagogos, educadoras y directivos. Contiene actividades que guiarán en el uso de la caricatura como material didáctico. Fue organizado para que su consulta sea ágil y rápida.



Este trabajo pretende que el educador tenga en cuenta el entorno sociocultural del niño y pueda actualizar sus mecanismos de enseñanza, haga uso de la tecnología televisiva y enriquezca cualitativamente su clase para propiciar favorablemente el aprendizaje significativo.

La propuesta es transformar el quehacer docente, aplicar la imagen pedagógicamente para la construcción del aprendizaje a través de la caricatura.

## **Objetivos:**

Utilizar la caricatura como apoyo didáctico para propiciar el desarrollo del enfoque comunicativo en la materia de español.

Apoyar el desarrollo de los contenidos curriculares en la materia de español a través de la caricatura como estrategia didáctica para lograr una mejor comunicación oral y escrita en el aula.

## I. La caricatura en el proceso enseñanza-aprendizaje

En Primaria, todas las áreas deben promover los procesos autónomos de exploración activa, de expresión personal, creación, búsqueda de estrategias propias a la resolución de problemas. **La creatividad** contribuye a ello de manera específica.

### I.1. Desarrollo de la capacidad creativa y cognoscitiva.

La cantidad, variedad y calidad de las imágenes en movimiento, la abundancia de contenidos y temas, la variación en los estímulos; produce inmejorables ocasiones de acrecentar la creatividad para la asociación de ideas mediatas, las reflexiones, el recuerdo y la memorización de datos que incrementan el bagaje cognoscitivo y por lo tanto crea nuevas formas de pensamiento.

Para su subsistencia el ser humano necesita de la capacidad creativa; es necesaria para hacer posible la integración del pensamiento, no sólo en las actividades o conocimientos artísticos, sino también en las ciencias experimentales y en los métodos y técnicas necesarias de una didáctica eficaz y actualizada.



La caricatura procura temas, nombres, situaciones, argumentos, dramas, contenidos, diversión, filosofías, tendencias, ideas, datos históricos, vestuarios, locaciones y paisajes que aumentan las capacidades cognitivas. El alumno ante la imagen en movimiento transformada en material didáctico, incrementa y vuelve totales sus conocimientos.

El proceso de descubrir lo nuevo es para el alumno un aprendizaje de condición indispensable para lograr sus capacidades de investigación. Máxime en la

etapa que se persigue que los educandos construyan, desde sus propias percepciones, vivencias y representaciones para que su conocimiento de realidad se vuelva progresivamente más compartido, más racional y más objetivo. El desarrollo de esta capacidad facilita el aprendizaje significativo permitiendo la aplicación de lo aprendido de manera creativa, a través de su propia práctica y ello, sin duda, puede hacerse con la caricatura.

---

---

**Vigotski consideraba que el medio social es crucial para el aprendizaje, pensaba que lo produce la integración de los factores sociales y personales.**

---

---



## I.2. Desarrollo de la capacidad de comunicación y representación

El lenguaje verbal es una forma universal de expresión, relación e información. Facilita la comunicación entre las personas, permite que éstas representen el mundo que les rodea y les relaciona socialmente. En la educación primaria hay que tener en cuenta que la representación del mundo se realiza con elementos no lingüísticos o no verbales. Es de suma importancia considerar el proceso de adquisición del lenguaje y el dominio de las destrezas básicas: escuchar, hablar, leer y escribir. La caricatura, como medio de comunicación, beneficia el desarrollo de la competencia comunicativa requerida en la etapa educativa inicial. Motiva y enriquece la enseñanza pues

La interacción que se ha de producir entre los elementos verbales y no verbales, tan importante en estas primeras edades de relación y comunicación, se

da a conocer cómo el lenguaje contribuye a la construcción del conocimiento y permite que la lengua se trabaje desde una concepción funcional y desde el discurso del alumno, atendiendo a la variedad y diversidad de comunicación existente en el ámbito televisivo.

---

---

**Las ideas de Vigotski acerca de las condiciones culturales del niño son importantes en su desarrollo para la adquisición del lenguaje y conocimientos. Para él, los portadores de la cultura son los maestros o sus compañeros de mayor edad.**

---

---

hace efectiva en la utilización de las caricaturas, creada con la intención de que sea recurso didáctico, contenido curricular o medio para la producción de mensajes.

## II Usos de la caricatura en el aula.

**Como en todo proceso de aprendizaje, se accede mejor al conocimiento yendo de lo conocido a lo desconocido. Las aventuras y la fantasía están más cerca del niño.**

A los niños las caricaturas en color con sus efectos de sonido, reiteración de hechos, música y una historia de acción y aventuras les cautivan. Como aprendizaje les proporcionan vivencias narrativas, motivación e interacción con personajes que lo identifican, le infunden entusiasmo e imaginación para el juego. El aprendizaje de las caricaturas, como todo proceso de enseñanza, necesita de esquemas de comportamiento con sentido, diversión y serenidad para aprender. A los niños después de los 7 u 8 años de edad, la diversión e interés que proporcionan los dibujos animados se agranda por intereses relacionados con la aventura, movimiento, música, entretenimiento y diversión

No obstante, los maestros deben tener en cuenta que es difícil descubrir un sólo tema o núcleo de contenidos que no sea tratado por las caricaturas. **Siempre es posible encontrar caricaturas o películas que aporten vida, contenidos o entretenimiento en las aulas.** Es conveniente estar al día, revisar la programación, conocer los gustos de los alumnos para saber cual es la caricatura favorita o en boga. Considerando la edad evolutiva del alumnado de Primaria; las pautas que rigen su aprendizaje, su manera de comunicarse y relacionarse, la caricatura en una didáctica de la **transversalidad**,

como cualquier otro medio de comunicación, puede ayudar a aglutinar elementos de difícil cohesión en otras situaciones y circunstancias para responder a una educación que garantice una respuesta a la sociedad y cultura de nuestro tiempo.

**La caricatura es un medio que beneficia la asimilación de los valores sociales, de la cultura, es diversión, fantasía y realidad;** es cantera inagotable de relatos y temas creativos. Su utilización e integración en el currículum supera la limitación de éste porque aporta conceptos y conocimientos que permiten el estímulo de todas las capacidades en una visión más amplia de la educación.

Es de relativa facilidad su utilización como elemento **transversal** del aprendizaje, además de que su uso facilita el desarrollo de las capacidades de comunicación, pensamiento lógico y conocimiento del entorno social y natural del alumnado, finalidad y pretensión de la Educación Primaria.

---

---

**La caricatura integra todos los conocimientos**

---

---

Lo que se puede realizar con la caricatura en el aula es la consolidación de cada grupo de alumnos con sus capacidades y su desarrollo evolutivo. Es conveniente integrar la imagen en movimiento a las actividades de clase. No es sólo un juego, ni entretenimiento; es el contexto sociocultural del niño y puede utilizarse en las aulas de los tres primeros ciclos de educación primaria.





### III Estrategias metodológicas para ver una caricatura en clase.

Es necesario programar cronológicamente las actividades que se van a realizar con una caricatura, sin dar pie a la improvisación. En el contexto de la Educación Primaria, se debe partir de objetivos y centros de interés del planteamiento general y de atención a los temas transversales. Esto debe conducir a los contenidos y a las actividades que llevarán a cabo los maestros y los alumnos. Sería muy útil diseñar una guía de estudio y trabajo que permita el acercamiento a la caricatura.

Los maestros deben analizar la caricatura antes de presentarla a sus alumnos. La guía y el material del alumno permitirán el orden, la reflexión, sistematización del trabajo y la motivación del alumnado para analizar los distintos componentes de la imagen.

El siguiente cuestionario puede ser una guía para seleccionar la caricatura.

Cuestionario sobre el mensaje de la caricatura:

- Deberá tener en cuenta el nivel cognitivo de sus alumnos, el contenido del programa y las necesidades del momento.

- ¿Qué tema principal se recibe de la caricatura?

- ¿Cuáles son los elementos que –preferentemente– hay que analizar en la caricatura?

¿Qué es lo que más me ha gustado de la caricatura?

¿Qué es lo que menos me ha gustado de la imagen en

movimiento?

¿Cuáles son los conceptos claves de la caricatura?

¿Qué relación tiene la caricatura con la asignatura que imparto, la actualidad, la sociedad y con la idea central?

¿Qué elemento debo destacar del lenguaje empleado en la caricatura?

### **Serie de estrategias para utilizar la caricatura en el aula.**

Las estrategias permitirán evaluar el efecto de la caricatura y los resultados del aprendizaje.

Las actividades programadas deben, temáticamente, correlacionarse con las caricaturas que los niños verán.

#### **a) Estrategias previas**

- Presentación de la caricatura

**Para enfocar la atención – tan necesaria en los dos primeros ciclos de educación primaria –, se debe introducir la caricatura con una breve explicación de los aspectos importantes que se analizarán**

- Relatar brevemente la caricatura

**No es conveniente desglosar el argumento de las caricaturas. Los niños deben verlas con su enfoque personal. El trabajo y análisis es posterior a la exposición. Dependiendo del ciclo escolar de los educandos debe ser el diálogo. El confeccionar una hoja con distintas columnas –sobre lo que han observado–, facilita el trabajo. Se anotará la información (en el pizarrón o en unas hojas) de: lo que sé, lo que quiero saber y lo que aprendí**

- Hacer una breve introducción de los aspectos que deben observarse

Es esencial que la caricatura sea de su interés y mantenga su atención. Conviene no apagar las luces para propiciar explicaciones, sugerencias, escuchar



caricatura

sus comentarios y precisarles en que deben fijar su atención.

#### **b) Estrategias posteriores a la exhibición de la caricatura**

- Comentario de la

Después de ver la caricatura completa, el primer paso es preguntar al alumnado, a través de un esquema argumental, las primeras impresiones recibidas,

comentar el relato, descubrir la línea narrativa, los personajes principales y saber qué papel juegan, etc. Es conveniente hacer un gráfico o mapa conceptual de la narración. Se puede comentar a partir de preguntas como:

¿Qué es lo que más te gustó y por qué?

¿Qué es lo que te disgustó y por qué?

¿Qué momento de la caricatura te llamó más la atención y por qué?

Compara la caricatura con otras que hayas visto y explica las diferencias.

¿Qué cambiarías de la caricatura?

¿Qué final le darías a la caricatura?

Los alumnos pueden escribir individualmente o en grupo lo aprendido de la caricatura, expresar dudas o comentarios, contestar a preguntas, en una sencilla guía, sobre argumento, personajes, etc. Descubrir el mensaje e idea central para realizar una valoración.

**Los profesores tendrán que facilitar acciones para promover la interacción de profesores y alumnos en torno a los aspectos informativos y formales, la integración de los socio-afectivos que pudieran surgir y la comunicación informal que se genere en el grupo. Así, el diálogo, el debate y la confrontación de ideas e hipótesis deberán constituir, en cada caso, los ejes de cualquier planteamiento metodológico que se realice.**

### **c) La consideración de las ideas y concepciones**

La metodología se basará en los conocimientos experiencias, intereses y necesidades de los alumnos relacionados con la nueva información y su peculiar forma de ver el mundo para descubrir la finalidad y utilidad de la aplicación de los nuevos aprendizajes.

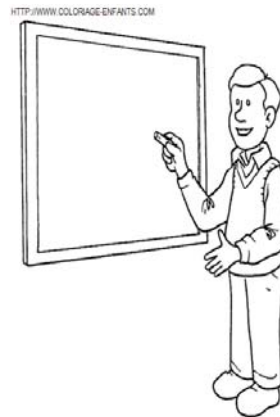
### **d) El asegurar un nivel adecuado de motivación.**

Este se conseguirá cuando las intenciones y las capacidades que se persigan se enuncien de manera clara y sean compartidas por el alumnado, promuevan el desarrollo conceptual, procedimental y actitudinal.

**e) La atención a los diversos niveles de formulación del conocimiento escolar.**

Es fundamental adoptar planteamientos adecuados al conocimiento, a los distintos niveles y contextos relacionados con lo anteriormente expuesto. Los

docentes son facilitadores del aprendizaje, mediadores del desarrollo de las capacidades del alumnado que actúa desde la reflexión e investigación en su propia práctica.



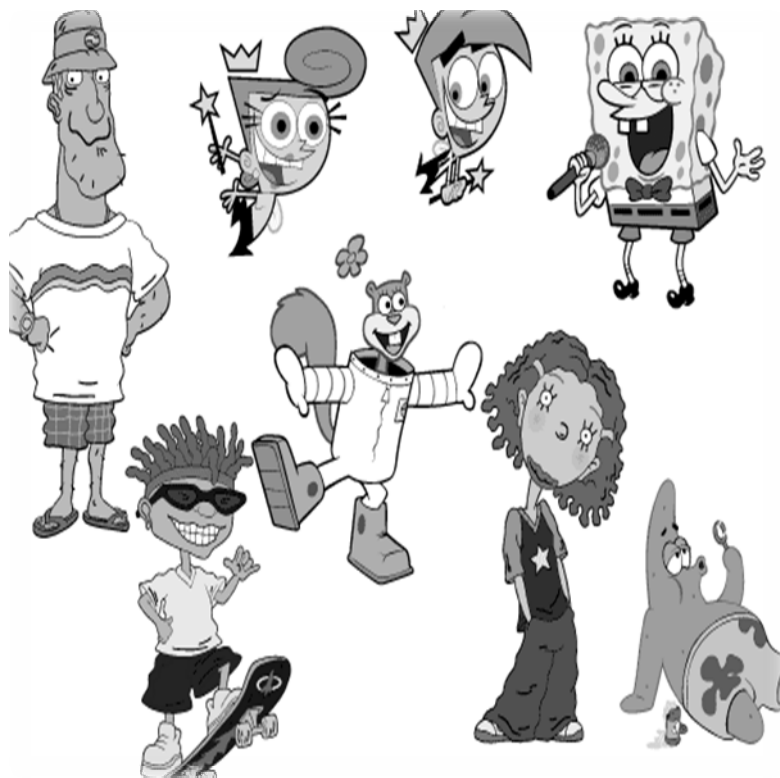
#### **IV Actividades para el uso de la caricatura en el salón de clases.**

Para guiar al docente en el proceso enseñanza-aprendizaje se han elaborado diferentes actividades para integrar la caricatura en el salón de clases. Ellas se han diseñado para desarrollar la comunicación oral y escrita de forma sistemática y organizada. Estas situaciones se pueden presentar de distintas formas: realizando una entrevista, haciendo una exposición, elaborando una historieta. Las actividades pretenden ser materiales didácticos para propiciar el enfoque comunicacional en relación al entorno del niño.

**La descripción:** consiste en decir cómo son las cosas, las personas, los objetos, los ambientes. Al describir a una persona se deben indicar sus características físicas y su carácter.

## La descripción

### Actividad I



Se escucharán los audios, sin imágenes, de las caricaturas: *Thronberrys* y *Padrinos Mágicos* para localizar sustantivos, verbos y adjetivos.

#### Procedimiento:

1. Se escucha el audio de las caricaturas. (dos veces)
2. Cada alumno, después de escuchar por segunda vez y a medida que vaya oyendo los mensajes, irá llenando la ficha:

Mensaje 1	Mensaje 2
-----------	-----------

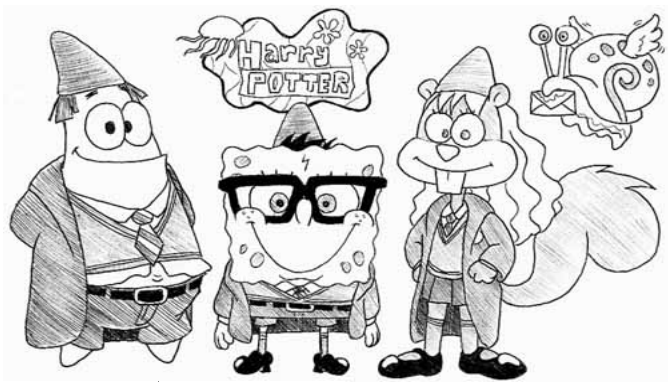
#### Marca con x

Sustantivos						
Adjetivos						
Verbos						

3. Una \_\_\_\_\_ se caracteriza porque destaca la utilización de sustantivos adjetivos.

**Adjetivos:** Son palabras que nos sirven para expresar cómo son las personas, animales, cosas o lugares.

### La imagen de un personaje



### Actividad II

#### Procedimiento:

1. Escoge una de las imágenes.
2. En parejas escribe 10 adjetivos que hagan referencia a los personajes que escogiste.

#### Adjetivos

Manos	Cara	Cabello	Nariz	Cuerpo

3. Sin deshacer las parejas, se forman equipos de cuatro parejas, se confrontan los adjetivos y se seleccionan los que sean más fieles a las imágenes.
4. Finalmente se completa la ficha con los adjetivos seleccionados con descripción detallada del personaje.

Nombre del personaje del personaje (imagen)	Adjetivos seleccionados



## El invento

[HTTP://WWW.COLORIAGE-ENFANTS.COM](http://www.coloriage-enfants.com)



## Actividad III

### Procedimiento:

1. Se deja de tarea que por tres días consecutivos vean la caricatura: *Jimmy Neutrón*.
2. Se hacen grupos de cuatro.
3. Cada integrante del equipo dibuja detalladamente, en una hoja, algún invento visto en la caricatura *Jimmy Neutrón*.
4. Se pide al representante de cada equipo que ocultando la imagen describa características del personaje dibujado.
5. A medida que se hace la descripción, todos irán dibujando.
6. Se compara el dibujo original con los del grupo.
7. Se llenan la siguiente ficha de observación

Escribe sí o no

	Inventos				
	1	2	3	4	5
¿Es ordenada la descripción?					
¿Es precisa la descripción?					
¿Describe con objetividad?					
¿Describe con subjetividad?					
¿Ha sido fácil de identificar?					
Observaciones:					

## La entrevista

**La entrevista:** En los medios de comunicación: radio, televisión y prensa se presentan guiones con preguntas directas a un entrevistado para obtener información acerca de un tema o acontecimiento.

**¡Cuidemos el medio ambiente!**



### Actividad I

**Procedimiento:**

1. Individualmente, o por parejas los alumnos eligen el personaje de una caricatura cuyas actividades sean ecológicas.
2. De tarea se deja que vean una caricatura elegida. Después los alumnos responden a la pregunta ¿Qué hacen los diferentes personajes por el medio ambiente?
3. Se recoge la información y se elabora el guión de la entrevista.
4. Las preguntas de la entrevista tienen que ser:
  - Sencillas y directas
  - Claras y concisas
  - Sugerentes
  - Objetivas
  - Respetuosas
5. Se forman pequeños grupos en función de los personajes escogidos. Los que han preparado la entrevista para un mismo personaje, comparan, y de la confrontación de todos se elaborará el guión definitivo.
6. Se leen los guiones y se valoran para completar la ficha.

**Escribe sí o no**

	entrevista				
	1	2	3	4	5
¿ La entrevista es sencilla y clara?					
¿Clara y concisa?					
¿Sugerente?					
¿Objetiva?					
¿Respetuosa?					

[HTTP://WWW.COLORIAGE-ENFANTS.COM](http://www.coloriage-enfants.com)



## Actividad II

### Entrevistar a un compañero

Entrevistar a un compañero en el salón de clase para conocer qué caricaturas le gustan y por qué.

#### Procedimiento:

#### Fijar el objetivo de la entrevista.

Por ejemplo: el tiempo que dedica a ver televisión, sus aficiones y caricaturas favoritas.

- 1) Se prepara el guión y el material que puede ilustrar la entrevista:
- 2) Se comenta el guión con el entrevistado.
- 3) Se realiza la entrevista ante toda la clase.

#### **El entrevistador** sigue los siguientes pasos:

- Inicia con una breve exposición del tema.
- Presenta al entrevistado.
- Se limita a preguntar e invita a hablar al entrevistado y modifica cuando sea necesario.
- El entrevistador debe ser receptivo y atento a las respuestas del entrevistado para reformular las siguientes preguntas y reformularlas si la respuesta

no ha sido clara. A la vez, debe ser hábil para no limitarse al guión, sino improvisar preguntas de acuerdo con el interés que una respuesta puede suscitar.

- Al finalizar, agradece la participación del entrevistado y el interés del público oyente.

**El entrevistado:**

- Agradece la presentación que le ha hecho el entrevistador.
- Responde a las preguntas con concisión y claridad.
- Formula preguntas relacionadas con el público al que se dirige la entrevista, utiliza el nivel del lenguaje adecuado.
- Procura que su voz sea cálida, es ameno y acentúa las ideas principales, realiza las inflexiones necesarias para dar agilidad a la entrevista.
- Agradece al entrevistador la oportunidad de haberle dado la posibilidad de exponer su punto de vista.

- 4) Una vez realizada la entrevista, se completan las fichas de valoración:

**a) Sobre el entrevistador.**

Escribe sí o no		
¿La presentación ha sido breve y concisa?		
¿El tema de la entrevista fue tratado con profundidad?		
¿Se ha tenido en cuenta el público a quien iba dirigida?		
¿Las preguntas han sido claras y concisas?		
¿Su gesticulación fue espontánea, pero discreta?		



**b) Sobre el entrevistado**

Escribe sí o no		
¿Ha respondido con concisión y claridad?		
¿Ha respondido de forma amena y fluida?		
¿Se ha evadido alguna respuesta?		
¿Ha utilizado el nivel del lenguaje adecuado?		
¿Ha mantenido una actitud tranquila y cordial?		

**Actividad III**

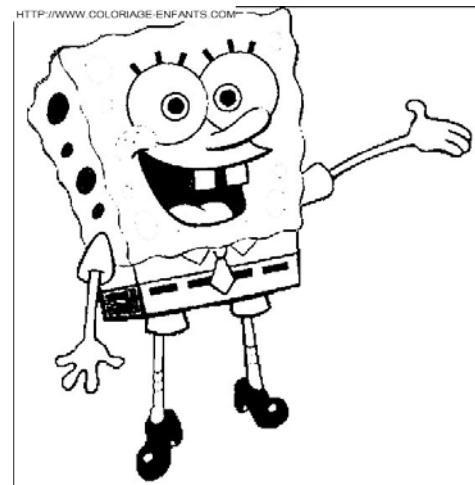
**Una entrevista biográfica**

Realizar una entrevista biográfica simulando ser un personaje conocido e interpretar, con tanta fidelidad como sea posible, su biografía y personalidad.

**Procedimiento:**

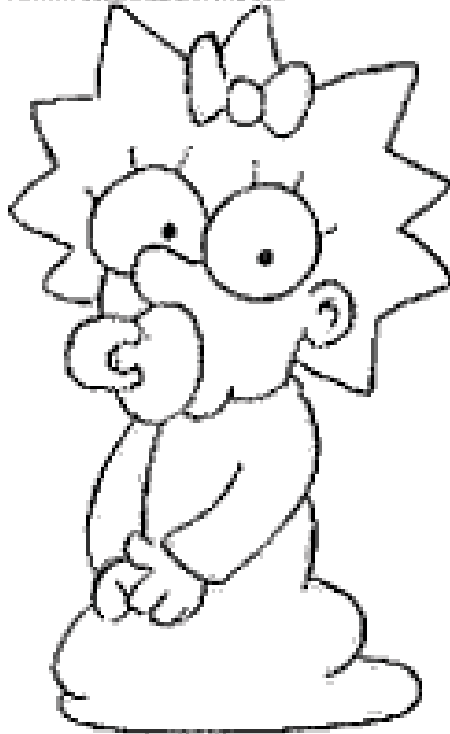
- 1) Se divide la clase en dos grupos: Unos serán los entrevistadores y otros los entrevistados.

- 2) Cada entrevistado escogerá un personaje por el que tenga un interés especial: (enfocar hacia las caricaturas para que escojan un personaje)
- 3) Se hace una lista de los personajes que se quieran representar.
- 4) A los entrevistados se les reparte un personaje de las caricaturas.
- 5) Los entrevistadores tendrán que informarse exhaustivamente sobre la biografía y personalidad del personaje elegido, mientras los entrevistadores prepararán el guión de la entrevista.
- 6) Se realizan las entrevistas y se evalúan.



**La exposición:** forma de expresión oral presente en la vida diaria. Consiste en desarrollar ideas sobre un tema determinado y frente a un público para informarlo o convencerlo.

[HTTP://WWW.DIBUJOSDECARICATURAS.COM](http://www.dibujosdecaricaturas.com)



## La exposición

### Actividad I

#### Opiniones sobre un programa televisivo

#### Procedimiento:

- *Los Simpson*
  - *Los padrinos mágicos*
  - *31 minutos*
  - *Jimmy Neutrón*
- 1) Seleccione dos programas
  - 2) Se hacen grupos de cuatro. Dos integrantes hablarán del contenido de la caricatura.
  - 3) Se prepara un guión a partir del esquema siguiente.
  - 4) Se rehacen los grupos de cuatro. Dentro de cada grupo, mientras una pareja realiza la exposición, la otra llenará la siguiente ficha de observación:

### 5) ESQUEMA PARA HACER UNA EXPOSICIÓN

Título _____
Tema _____
Lugar _____
Fecha _____
Duración _____
<ol style="list-style-type: none"> <li>1) Introducción</li> <li>2) Desarrollo             <ul style="list-style-type: none"> <li>Idea principal</li> <li>Idea secundaria</li> </ul> </li> <li>3) Documentación</li> <li>4) Conclusión</li> </ol>

#### El Título

Al escoger un tema para exposición debemos procurar que sea breve y atractivo.

#### El tema

Delimitar el tema teniendo en cuenta los conocimientos del auditorio y tiempo del que disponemos.

#### La introducción

Para motivar al auditorio es importante destacar aspectos sobresalientes del personaje (premios, incidentes, número de admiradores, ganancias económicas etc.)

#### El desarrollo

Se ordenan las ideas principales y secundarias.

Una vez ordenadas se comprueba que las ideas secundarias se encadenen con las principales.

Se calcula el tiempo necesario para desarrollar cada idea.

#### La documentación

Se debe de disponer de las fuentes necesarias para poder ampliar la información

La exposición atrapa la atención a través de ilustraciones, mapas mentales, imágenes proyectadas en cañón o diapositivas.

#### La conclusión

Es una síntesis de las ideas importantes y propuesta de alternativas cuando el tema lo admita.

**La historieta** narra un suceso por medio de imágenes que imitan el movimiento y la voz de los personajes. Lo que piensan o dicen los personajes se escribe en globos.

## ¿Qué es una historieta?

### Actividad I

#### Procedimiento:

1. El profesor explicará las partes que componen una historieta en cuantas sesiones sea necesario. Ayudándose de un ejemplar de ésta.
2. Los alumnos leerán y observarán en detalle cada una de las historietas con las que cuenten; el profesor pedirá que pongan atención en la forma que tienen, dónde se ubica el texto, quiénes son los personajes, cómo son.
3. De acuerdo a la información que expuso el profesor, cada uno de los alumnos recortará las partes que componen la historieta, pegando los recortes en su cuaderno, poniéndole el nombre de la parte que se trate.
4. Los alumnos recortarán de 10 a 15 viñetas completas. Recortarán elemento por elemento, con excepción de los diálogos.
5. Se formarán equipos de trabajo y a partir de los recortes anteriores, los alumnos deberán construir una historia nueva e inédita. Para el desarrollo de la misma, deberán dibujar el escenario donde se desarrolle la historia. Los diálogos de los personajes deberán ir

acorde a la historia y éstos podrán ser chistosos o absurdos.

6. Los alumnos deberán crear onomatopeyas y metáforas visuales propias para apoyar su historieta.
7. Se intercambiarán los trabajos entre los equipos para que los lean.



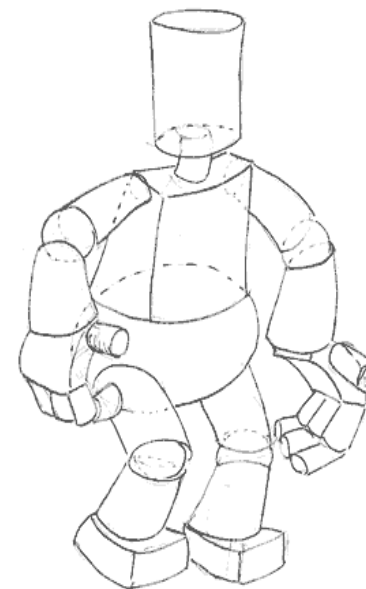


## ¿Cómo se hace una historieta?

### Actividad II

#### Procedimiento:

1. Se invitará a que los alumnos desarrollen el concepto de un personaje, sin que se repare en la caracterización del mismo, simplemente deben dibujar lo que se les venga a la mente. Se dará 15 minutos para que se desarrolle el dibujo.
2. Se pedirá que uno a uno pase a exponer el dibujo que haya realizado. En el momento en que se muestre al grupo, se deberá improvisar una presentación por parte del autor, en la cual se dará un nombre al personaje y una breve historia.
3. Como es de suponerse, algunos dibujos mostrarán trazos precisos y avanzados, en contraposición de aquellos que apenas puedan considerarse como un pequeño boceto: Considerando el uso de las formas básicas para la construcción del cuerpo de nuestros personajes. Podemos utilizar diversas formas interconectándolas y relacionadas adecuadamente para definir las características corporales del personaje. Aquí, la creatividad es la herramienta fundamental que nos permitirá encontrar la diversidad y escapar de las formas estereotipadas. Observa en este ejemplo como se aplican las distintas formas y como se interconectan las mismas...

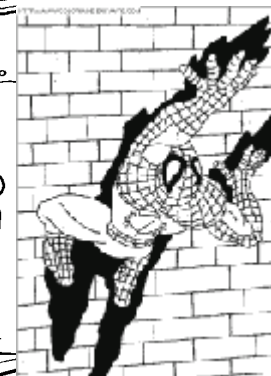
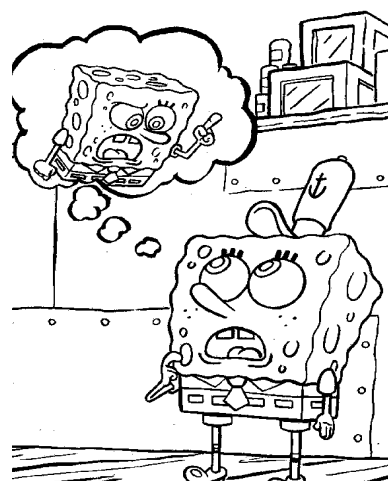


4. Cada alumno deberá ir registrando los dibujos que obtuvo a partir de las figuras anteriores. Se formarán equipos e intercambiarán las figuras que formaron, observarán coincidencias y diferencias.
5. Se reflexionará en torno a la actividad realizada; destacando que la imaginación es el elemento más importante con el que cuenta el ser humano y que constituye cualquier limitación posible, como por ejemplo no saber dibujar.

## ¡Hagamos la historieta!

### Actividad III

1. Después de haber realizado las actividades señaladas, se dividirá al grupo en equipos.
2. A partir de un tema en común confeccionado por todo el grupo, cada equipo elaborará su propia historieta empleando todos los elementos y apoyos de que se vale el mundo de la historieta para narrar una historia: inventar onomatopeyas, viñetas especiales, etc. Se fijará un mínimo de 10 y un máximo de 15 viñetas para el desarrollo de la historieta.
3. Cada viñeta tendrá un tamaño máximo de media hoja carta. Cada una de las viñetas finales se pegará en pliegos de cartulina blanca con objeto de poder ser expuesta posteriormente a todo el grupo.
4. Cada equipo pegará en la pared más cercana a su lugar de trabajo ante los demás. Se observará que no obstante que todos los equipos partieron de la misma idea o tema y que utilizaron los mismos personajes, se presentaron diferencias en cuanto al rumbo que tomó cada historia y reflexionarán en torno a ello.



## Construyamos dibujos animados

**Los dibujos animados** son series o secuencias de dibujos que relatan una historia presentando el mismo personaje en distintas circunstancias. Su origen como consecuencia de dibujos, se encuentran en las tiras humorísticas (comics).

Para hacer un dibujo animado se requiere de dos elementos:

- 1) La **cámara** que graba una serie de dibujos fijos a intervalos de tiempos iguales.
- 2) El **proyector** que hace desfilan la serie de dibujos a una velocidad determinada sobre una pantalla. La velocidad que utiliza el proyector debe ser suficientemente alta para que el ojo no vea dibujos separados, sino con secuencia y movimiento.

Ahora haremos un experimento. Vamos a construir un **cinetoscopio**, un aparato muy sencillo inventado por un señor llamado Edison, hace bastante tiempo.

El **cinetoscopio**, constituye hoy en día, un invento sencillo que progresivamente se ha complicado con el paso del tiempo. Con él aprenderás cómo una serie de dibujos adquieren movimiento, al girar a cierta velocidad.

### Procedimiento:

1. En la página siguiente aparece una cinta negra que se identifica con el nombre de **figura # 1**.
2. Debes recortar esa **figura # 1**, con mucho cuidado, para que no se estropeen los dientes que tiene dibujados.
3. Ahora debes pegar los extremos **A** y **B** de la **figura # 1** con lápiz adhesivo. Al realizar esto obtendrás un cilindro negro.
4. Una vez que dejes secar un poquito el cilindro, dobla los dientes cortos del cilindro. Recorta el **círculo 1** y pégalo encima de los dientes que acabas de doblar.
5. Cuando hayas dejado secar el cilindro nuevamente, dobla el espacio en blanco de los dientes más grandes del cilindro. Recorta el **círculo 2** y pégalo sobre estos dientes.
6. Cuando esté bien seco el cilindro, introduce el **Clavo** por los huequitos de los dos círculos que has pegado. Coloca en la cabeza del clavo un poquito de pegamento y déjalo secar.
7. Recorta la **tira 1**, e introdúcela dentro del **cinetoscopio** de forma que los dibujos se vean por dentro del cilindro.
8. Introduce el clavo del **cinetoscopio** dentro del alambre.

## V CONCLUSIONES

La tesis: *El uso didáctico de la caricatura para propiciar el desarrollo del enfoque comunicacional en la materia de español*, propone que la caricatura sea un medio didáctico, creativo y significativo en la educación primaria, principalmente en la materia de español. Para sustentar esta tesis se hizo un exhaustiva investigación y se llegó a la conclusión que los dibujos animados (la caricatura), producto trasnacional, puede transformarse en material didáctico para enseñar, el idioma español a los educandos de educación primaria.

El educador debe conocer el contexto cultural del educando, recuperar el lenguaje aprendido de las caricaturas y puesto en práctica en el juego, porque a través de ello se lleva a cabo el circuito del habla. El maestro debe transformar el aprendizaje de los códigos del niño e incorporarlo a los contenidos de estudio para que sean del interés infantil y la enseñanza-aprendizaje sea un procedimiento dinámico y significativo.

Todo símbolo, representación, lenguaje o experiencia social es enseñanza, a partir de ello se debe producir el aprendizaje contextual para que surjan nuevos significados y sean rescatados por los profesores y formen parte de los contenidos para que el alumnado sea participe de su aprendizaje bajo el modelo pedagógico constructivista y significativo.

Los maestros tienen la responsabilidad de estructurar el habla a través de experiencias lúdicas, extraídas del contexto social y familiar del niño, y la interacción con diferentes grupos. Los profesores deben nutrirse de temas infantiles para transmitir a los alumnos conceptos universales y desarrollen habilidades expresivas a partir de la visión del mundo que el profesor les transmite.

Los niños nacen, crecen y se desarrollan frente a imágenes; proceso que viven colateralmente al de la enseñanza, y que bien puede ser utilizado por el maestro en el aula y formar parte del proceso enseñanza-aprendizaje. El uso de las caricaturas como material didáctico incluye la visión del niño en su educación y

propicia un ámbito de confianza que contribuya al desarrollo de habilidades en el niño de 7u 8 años de edad.

La caricatura como un apoyo didáctico en la materia de español, se lograría que los significados de la caricatura se transformen los códigos de comunicación de los pequeños. A través de los programas infantiles, los niños construyen mensajes que pudieran beneficiar el proceso enseñanza-aprendizaje, si se crearan materiales cuyos contenidos fueran la sintaxis del idioma español e incluso otras asignaturas, además de que apoyarían la integración en el aula. Con base a los contenidos programáticos de la materia de español y el contexto sociocultural del niño también se favorecería el lenguaje escrito.

Al termino de está investigación cuantitativa descriptiva y a la interpretación de los datos obtenidos se logro diseñar una propuesta de intervención pedagógica a través de un manual para apoyar y guiar al docente en el uso didáctico de la caricatura en el salón de clases.

La propuesta pretende transformar el quehacer docente, al aplicar la imagen pedagógicamente para la construcción del aprendizaje a través de la caricatura

## VI FUENTES DE INFORMACIÓN

Aguirre, M. (1992). *Manual de didáctica general*. México: ANUIES.

Alves, L. (1998) *Compendio de Didáctica general*. México: Kapelusz.

Ausubel, D. P. (reimp.2006). *Psicología educativa: un punto de vista cognoscitivo*. México: Trillas.

Cabero, J. (2001). *La larga y contradictoria evolución de la tecnología educativa. Sus momentos de desarrollo*. En J. Tecnología Educativa (Eds.), *Papeles de Comunicación* (pp.75-159). Buenos Aires: Paidós.

Castañeda, J. (2003). *Metodología de la Investigación*. México: Mc Graw Hill.

Curiel, F. (1989). *Mal de ojo*. México: UNAM.

Charles, M. (1987). *La televisión: Usos y propuestas educativas*. *Revista Perfiles Educativos*, (36), 3-15.

Charles, M. (1992). *Módulo III Fundamentos del Desarrollo de la Tecnología Educativa II. Comunicación Educativa y Cultural. Unidad 4. Comunicación y Modelos Educativos II Comunicación en el aula*. México: Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa.

Chávez, A. (2004). *Televisión Educativa o televisión para aprender. Razón y palabra* [Revista electrónica]. Disponible en: <http://www.razónypalabra.org.mx>

Dibujos para colorear e imprimir para niños (2007, diciembre). Disponible en: <http://www.colorear.net/>

Dibujos para colorear y fotos para escuelas primarias (2007, diciembre).  
Disponible en: <http://www.educima.com/>

Dibujos para Colorear y Pintar. Infantil y Primaria (2007, diciembre). Disponible en:  
<http://www.dibujosparacolorear.info/>

Dozal, J. (2002). *La televisión educativa en México, en Red Satelital de Televisión Educativa guía de programación*, año 1, núm.3.

Dubrovsky, S. (2000). *Vigotski su proyección en el pensamiento actual Argentina*: Ediciones Novedades Educativas.

El contenido de los mensajes icónicos (2007, noviembre). Disponible en:  
<http://www.lazarillo.com/latina>

Escobar, M. (1995). *Antología: Paulo Freire y la educación liberadora*. México: SEP Cultura.

Estado de México-Chalco (2007, agosto). Disponible en:

[www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/mexico/](http://www.e-local.gob.mx/work/templates/enciclo/mexico/)

Florez, R. (1998). *Hacia una pedagogía del conocimiento*. México: Mc Graw Hill

Fischer, P. (1994). *Bajtín-Freire lo popular: novelización, concientización, alfabetización crítica*. Revista Perfiles Educativos, (66), p.41-50

Galindo, E. (1988). *Hacia una teoría de la imagen*. Revista Perfiles Educativos, 41, 77-88.

García, E. (2005). *Vigotski la construcción histórica de la psique*. México: Trillas.

García, I. (1996). *Expresión Oral*. México: Biblioteca de Recursos Didácticos Alhambra.

Garza, A. (1980). *Manual de Técnicas de investigación para estudiantes de ciencias sociales*. México: Colegio de México.

Gutiérrez, F. y Prieto, D. (1999). *La mediación Pedagógica* (6ta. ed.) Argentina: Ediciones CICCUS

Guissepe, I. (1999) *Hacia una didáctica general dinámica*. Argentina: Kapelusz

Hernández, G. (1992). *Caracterización del paradigma Sociocultural (Vigotski)*. En *J. Módulo III Fundamentos del Desarrollo de la Tecnología Educativa II. Comunicación Educativa y Cultural. Unidad 1 Paradigmas de la Psicología Educativa* (Eds.), Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa (pp.121-131). México: Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa.

Historia de la animación (2008, enero). Disponible en:

<http://www.comunicacion.cybermedios.org>

Jimmy Neutrón, el niño genio (2007, diciembre). Disponible en:

<http://www.es.guide.yahoo.com/fa/9857c.html>

Kathleen, R. (1995). *Aprender con los medios de comunicación*. Madrid: Ediciones de la Torre.

Lameiras, J. (1994). *Medios y Mediaciones*. Michoacán: Colegio de Michoacán

Luna, L. (1999). *Vitgotski, teoría que sustenta el Plan y Programas 93*. Revista Educativa, (8), 5-15.



Mair, H. (1990). *Tres teorías sobre el desarrollo del niño: Erikson, Piaget y Sears*. Buenos Aires: Amorrortu editores.

Marqués, P. (2004). *La investigación en Tecnología Educativa. Tecnología Educativa* [Revista electrónica]. Disponible en:

<mhtml:file://EINVESTIGACIÓN%20EN%20TECNOLOGÍA%20EDUCATIVA.mht>

Méndez, J. (1997). *Dimensiones asociadas con el papel de imagen en material didáctico*. Revista Perfiles Educativos, (75), 54-63.

Medina, A. (2002). *La dimensión sociocultural de la enseñanza. La herencia de Vigotski*. México: ILCE

Moreno, M. (1995). *Didáctica fundamentación y practica*. México: Progreso.

Moreno, R. y López, M. (1992). *La enseñanza Audiovisual*. México: Editorial Patria.

Orozco, G. (1992). *Módulo III Fundamentos del Desarrollo de la Tecnología Educativa II. Comunicación Educativa y Cultural. Unidad 3. Comunicación y Modelos Educativos II Relaciones Teórico Metodológicos de los enfoques Comunicacional y Psicopedagógicos*. México: Instituto Latinoamericano de la Comunicación Educativa.

Palacios, J. (1990). *La cuestión Escolar, Críticas y Alternativas*. Barcelona: Editorial Laia.

Peña, A. (1999). *Educar con los medios*. México: Secretaria de Educación Publica.

Peña, A. (1999) *TV y escuela ¿amigos o enemigos?* México: Secretaria de Educación Publica.

Piaget, J. (1981). *Psicología y pedagogía*. México: SEP/Ariel.

Porlan, R. (1995). *La construcción del conocimiento didáctico, hacia un modelo de enseñanza-aprendizaje basado en la investigación*. España: DIADA.

Prette, M. (2000). *Leer el Arte*. Madrid: Susaeta

SEP. *Plan y Programas de Estudio. Educación básica. Primaria*. (1994) México

SEP. *Programas de estudio de español. De educación Primaria*. (2000, julio). México

Rodríguez, I. (1998). *Educación y comunicación*. En J. L. Vilches (Eds.), *Teoría de la imagen/Pedagogía de la imagen* (pp.182-195). Argentina: Paidós.

Sánchez, E. M.-S. (enero, 2008). *Analizar una película*. Disponible en: <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/analizarpelicula.htm>

Vigotski, L. (reimp.1998). *Pensamiento y lenguaje*. Cuba: Pueblo y educación.

Yuren, C. (2000). *Formación y puesta a distancia su dimensión ética*. México: Paidós.