

27

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO



UNIVERSIDAD NACIONAL
AUTÓNOMA DE
MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ESTUDIOS PROFESIONALES
"ACATLÁN"

*"DISEÑO DE UNA HISTORIETA PARA ENSEÑAR
LA ELABORACIÓN DE UNA HISTORIETA
DE CARÁCTER DIDÁCTICO"*

TESIS

QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO
P R E S E N T A :
ERIKA YAZMÍN SÁNCHEZ ZARAGOZA



ASESOR: L.D.G. ALBINO M. RAMÍREZ MÉNDEZ



UNAM
CAMPUS ACATLÁN

SEPTIEMBRE 2001

2021/20



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.

AGRADECIMIENTOS

- ❖ DIOS te doy muchas gracias, por dejarme concluir este proyecto, el cual cierra otro cielo más en mi vida.
- ❖ MAMÁ a ti te dedico este trabajo, esfuerzo en tu y yo, gracias por tu ayuda y tu apoyo en todos los sentidos, por haberme conducido por el sendero del bien, te lo debo todo...
- ❖ A FRANCIS (Q. E. P. D.) donde quiera que estés, por que siempre me animaste para que fuera una profesionista, a mi tía GUILLE y a mi tío CHEGOS, por brindarme su apoyo incondicional.
- ❖ Agradezco la enseñanza de todos mis profesores y una mención especial a mi asesor ALBINO RAMÍREZ, por la constancia, la paciencia y la dedicación que tuvo para con este proyecto; mil gracias por tu ayuda.
- ❖ Agradezco a mi casa de estudios UNIVERSIDAD NACIONAL AUTONOMA DE MÉXICO por la oportunidad que me dio de pertenecer a sus filas, logrando en mi una formación académica firme y con ideas honestas.
- ❖ Gracias a mis amigos del C. C. H. por su amistad y aunque hoy en día todos tomamos caminos distintos, nuestra amistad quedo para la historia hasta siempre: LILIANA, LORENA, ARACELI, PATY, SISI, MARIO, PRISCILA...
- ❖ Gracias a ti YAROS, por estar siempre conmigo, por alentarme a seguir adelante tanto profesional como personalmente, por que ahora estamos más unidos que nunca, esperando ver nacer esa luz que iluminara para siempre nuestras vidas, TE AMO.
- ❖ Agradezco a ese PEQUEÑITO que me motiva y le da sentido a mi vida este proyecto también va por ti...
- ❖ Por último agradezco a: PRINCESA y a SIMBA, fuente de inspiración para realizar mi trabajo, gracias pequeños.



**DISEÑO DE UNA HISTORIETA PARA ENSEÑAR
LA ELABORACIÓN DE UNA HISTORIETA
DE CARÁCTER DIDÁCTICO**



INDICE

OBJETIVO GENERAL.

Explicar el proceso de elaboración de una historieta, los elementos que la componen y su importancia como material didáctico en cualquier nivel de enseñanza, en este caso dirigido a los alumnos de la licenciatura en Diseño Gráfico, a través de la planeación y la realización de una historieta.

I. EDUCACIÓN, PEDAGOGÍA, DIDÁCTICA; NOCIONES ELEMENTALES Y RELACIONES.

OBJETIVO PARTICULAR.– Identificar las relaciones existentes entre los conceptos básicos de educación, pedagogía y didáctica a través del análisis de definiciones aportadas por diversos autores a lo largo de la historia.

1.1. EDUCACION ... 9

1.2. PEDAGOGÍA ... 13

1.3 DIDÁCTICA ... 16

1.3.1 Enseñanza ... 19

1.3.2 Aprendizaje ... 20

1.4 RELACIONES ENTRE CONCEPTOS... 22



II. MATERIAL DIDÁCTICO

OBJETIVO PARTICULAR.- Describir los distintos tipos de material didáctico que existen, ventajas, desventajas y usos recomendables.

2.1. CONCEPTO ... 25

2.2. TIPOS DE MATERIAL DIDACTICO ... 26

2.2.1 Estáticos ... 26

2.2.1.1 Pizarrón ... 26

2.2.1.2 Cuadernos ... 27

2.2.1.3 Impresos ... 28

2.2.2 Dinámicos ... 31

2.2.2.1 Diaporamas ... 31

2.2.2.2 Televisión ... 31

2.2.2.3 Cine ... 34

2.2.2.4 Programas de cómputo ... 36

2.3 USOS, VENTAJAS Y DESVENTAJAS ... 38



III. LA HISTORIETA

OBJETIVO PARTICULAR: Identificar las características que definen la historieta; su origen y desarrollo; sus fines y los elementos que la componen.

3.1 CONCEPTO ... 45

3.1.1 Antecedentes y desarrollo ... 45

3.1.2 Estructura y elementos que componen la historieta ... 47

3.1.2.1 Cartucho ... 51

3.1.2.2 Globos ... 52

3.1.2.3 Movimiento ... 53

3.1.2.4 Secuencia ... 54

3.1.2.5 Viñeta ... 54

3.1.3 Fines de la historieta ... 57

3.1.3.1 Aventura ... 57

3.1.3.2 Ciencia ficción ... 58

3.1.3.3 Infantil ... 59

3.1.3.4 Didáctica ... 60

3.2 PRINCIPALES FIGURAS RETÓRICAS EN LA HISTORIETA ... 60

3.2.1 Retórica ... 60

3.2.1.1 Signo ... 61

3.2.2 Elipsis ... 61



- 3.2.3 Metáfora ... 62
- 3.2.4 Prosopopeya ... 66
- 3.2.5 Hipérbole ... 63
- 3.2.6 Diégesis ... 63

3.3 TIPOS DE ENCUADRE ... 66

- 3.3.1 Panorámica (E.L.S.) ... 63
- 3.3.2 Plano general (B.L.S.) ... 63
- 3.3.3 Toma larga (L.S.) ... 64
- 3.3.4 Toma completa (F.S.) ... 64
- 3.3.5 Plano americano (M.F.S.) ... 64
- 3.3.6 Toma media (M.S.) ... 64
- 3.3.7 Primer plano medio (M.C.U.) ... 64
- 3.3.8 Primer plano (C.U.) ... 64
- 3.3.9 Primerísimo plano (B.C.U.) ... 65
- 3.3.10 Toma cerrada de primer plano (E.C.U.) ... 65
- 3.3.11 Picada y contrapic. (T. shot y C. top shot) ... 65
- 3.3.12 Toma por detrás (Over shoulder) ... 65



IV. REALIZACION DE UNA HISTORIETA PARA LA ELABORACION DE UNA HISTORIETA

OBJETIVO PARTICULAR .- Realizar una historieta didáctica que explique la forma de elaborar una historieta, como medio de apoyo para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje en los alumnos de la licenciatura en Diseño Gráfico.

4.1 PROCESO DE REALIZACION ... 68

4.1.1 Guión ... 68

4.1.1.1 Justificación del personaje ... 68

4.1.1.2.Sinopsis (story line) ... 68

4.1.1.3 Guión literario ... 69

4.1.1.4 Adaptación (story board) ... 72

4.1.2 Bocetaje ... 86

4.1.2.1 Personajes ... 86

4.1.2.2 Reticulado ... 88

4.1.2.3 Viñetas ... 94

4.1.3 Realización ... 96

4.1.3.1 Bocetos de la historieta ... 96

4.1.3.2 La historieta final ... 97

BIBLIOGRAFIA... 110

REFERENCIAS DE LAS IMAGENES... 112

CONCLUSIONES ... 116



INTRODUCCION



A lo largo de la carrera he detectado la necesidad de tener material didáctico tanto para enseñar como para aprender ya sea un tema, un concepto, una idea, etc. De manera más sencilla y práctica; me enfocaré principalmente a la historieta didáctica la cual parte de un proceso específico de enseñanza - aprendizaje.

Los principales problemas que detecté, en cuanto al aprendizaje real para elaborar una historieta, han sido que la información se da a través de investigar las definiciones y los elementos componentes entre otras cosas, con base en ejemplos que supuestamente ayudarán a comprenderlos mejor; sin embargo esta forma de enseñar presenta varias deficiencias:

- Una asimilación muy pobre de los conceptos
- fácil olvido de los mismos
- Y confusión.

¿ Porqué? Porque, la información se da de manera superflua y se quedan dudas en el aire.

Considero que la manera ideal de enseñar todo este conocimiento es la forma gráfica, pues está comprobado que el aprendizaje se da de manera más asimilable si éste llega a todos nuestros sentidos, de manera principal a los sentidos visual (videocasetes) y auditivo (casetes) entre otros materiales didácticos.

Se debe tomar en cuenta el perfil de los alumnos; la mayoría gusta leer este tipo de lectura; sin embargo ni siquiera se imaginan que primero se parte de un guión, el cual es adaptado a viñetas, que conforman a su vez la historieta, la cual es un tema que cumple una función didáctica acorde al programa de la licenciatura en Diseño Gráfico. Por lo que me di a la tarea de realizar una historieta que explique la manera cómo se elabora una historieta, siendo éste el último el nombre común con el que se le conoce. Aparte de ser un material funcional y manejable que tenga la posibilidad de ser consultado por alumnos y profesores tanto de Diseño Gráfico como de otras áreas o carreras.

El aprender algo por medio de una historieta llama la atención, sobre todo en alumnos de la licenciatura en Diseño Gráfico, a quienes les agrada este tipo de lectura.

Dividí mi esquema en cuatro capítulos, dándoles el orden siguiente:

En primer lugar consideré necesarios los conceptos relacionados con educación, ya que el proyecto pretende cumplir una función didáctica. Una vez que estos fundamentos se establezcan, se dará paso al desarrollo del tema en cuestión.

En el capítulo 1, se abordarán de manera muy general los conceptos elementales de didáctica y otros relacionados con la misma, tales como pedagogía, educación, aprendizaje y enseñanza, a través del análisis de definiciones, pensamientos o puntos de vista que con el tiempo han aportado diversos autores.

En el capítulo 2, titulado material didáctico se explicará el concepto y se describirán los distintos tipos de material didáctico que existen, sus ventajas, desventajas y algunas recomendaciones en cuanto a sus usos.

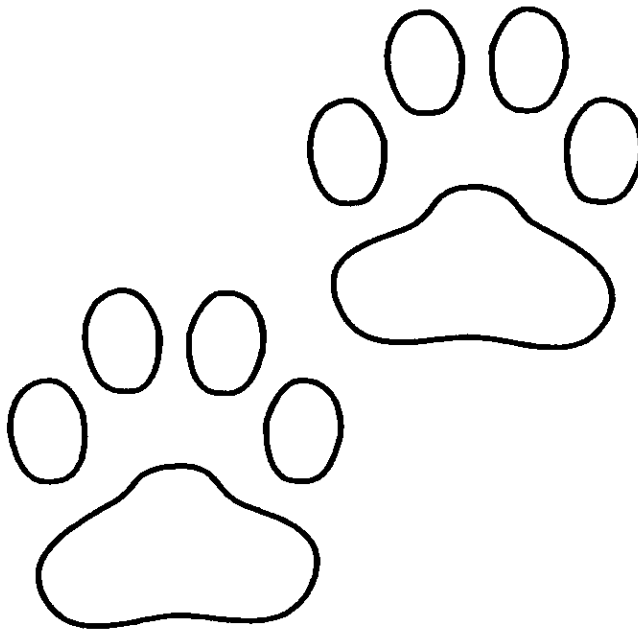


El capítulo 3, se enfocará a la historieta y su definición. En forma breve se expondrán sus antecedentes, desarrollo, estructura y se describirán también elementos componentes: la viñeta, los cartuchos, los globos, etc. Géneros de la historieta, entre los cuales se encuentran: La aventura, la ciencia-ficción, infantil y didáctico.

Se hará énfasis en mencionar las figuras retóricas que con mayor frecuencia observamos en las historietas, como recursos de composición de imagen ya que nos sugieren escenas más atractivas y con las cuales se puede justificar el diseño de la escena o viñeta; y son: Elipsis, metáfora, prosopopeya, hipérbole y diégesis. Por último se tocarán los tipos de encuadre que son parte esencial en la composición de la viñeta.

El capítulo 4, último del trabajo, explicará el procedimiento para elaborar una historieta. Al realizar una historieta es necesaria la creación de personajes con un perfil determinado; se elaboran bocetos para caracterizarlos gráficamente y una vez que se obtienen los diseños de los personajes, se escribe un guión que después será adaptado a viñetas. Posteriormente se inicia un proceso de bocetaje de la historieta; después, el armado de la misma, con lo cual se concluye el trabajo.

Se debe notar que este proyecto pretende ser de gran utilidad para las generaciones futuras de diseñadores gráficos, así como de las personas que pretenden transmitir un mensaje de carácter didáctico mediante el uso de la historieta esperando que les aporte un conocimiento más objetivo acerca de la misma.





CAPITULO 1

EDUCACION

PEDAGOGIA

DIDACTICA

NOCIONES
ELEMENTALES

RELACIONES
ENTRE CONCEPTOS



EDUCACION****

A través del tiempo, diversos autores han intentado definir la palabra Educación, pero nada es tan difícil como lograr un acuerdo entre ellos. Tanto pedagógos como psicólogos, dependiendo del pensamiento o la corriente con la que comulgan, conceptualizan esta palabra, le remiten significados diversos; y cómo no si el concepto educación genera ambigüedad, se aplica de diferentes maneras y busca un sinnúmero de objetivos.

En toda sociedad la educación es un proceso social para el desarrollo de los pueblos, la transmisión de la cultura, las costumbres y las tradiciones; son factores que en conjunto moldean el motor de una nación para posiblemente generar individuos aptos para un desarrollo educativo en todos los ámbitos, logrando conseguir las metas que se propongan; sin embargo es indispensable

mencionar que la educación no sólo es transmisora de los bienes culturales, puesto que abarca un campo extenso, en donde entran en juego los valores, las actitudes, las aptitudes y toda una serie de conductas que van forjando al individuo.

Apoyando lo anterior, es de vital importancia consultar autores relacionados con el tema en cuestión por ende vamos a conocer el pensamiento o el análisis que ellos proponen.

Primeramente consultaremos a *Durkheim*, el considera a la educación como acción continua, como un hecho social. La educación común cambia, dependiendo la sociedad en la que se encuentra, por lo que cada comunidad recibe una educación totalmente distinta a las demás, la cual tiene un valor similar al de su organización moral, política y religiosa, una definición de *Durkheim* es:

“ La educación es la acción ejercida por las generaciones adultas, sobre las que todavía no están maduras para la vida social ” 1

El concepto de educación desde este punto de vista lo considero limitado pues no es solamente una herencia que pasa de generación en generación es una actualización constante, es decir se encuentra en permanente evolución y las generaciones jóvenes la transforman de acuerdo al momento histórico que les toca vivir.

Van surgiendo problemas, acontecimientos y realidades, imposibles de solucionar con métodos que aparecieron hace 70 años o más, la educación aparte de transmitir cultura, tradiciones, etc., genera en el individuo, valores, conocimientos y actitudes en forma implícita. Sin embargo esta definición tiene cierta razón ya que las actuales generaciones no podríamos hacer, ni mejorar nada, no sin antes tener bases de donde partir para comenzar la evolución. *Durkheim*, considera que la sociedad aterriza la educación en el niño, el cual es un ser eminentemente social aun cuando el no lo sabe, es un pedazo de barro a moldear en función de un proceso de socialización llamado educación, considero que este autor erróneamente cree que la educación es



exclusivamente de los niños, su concepto se genera quizás por la época que le tocó vivir, sin embargo hemos de considerar que cualquier persona tenga la edad que tenga, es materia dispuesta para recibir cualquier tipo de educación.

Se observa que la educación gira en torno a un proceso de socialización; es decir la capacidad de adaptación y la forma de relacionarse del individuo con otros; dista de ser individualista y este es uno de los más importantes aciertos que puede aportar en su obra este autor.

Después de haber consultado a Durkheim a, tengamos la oportunidad de revisar brevemente a otro autor, dejemos que *Paulo Freire* nos exponga su forma de ver la educación.

" Paulo Freire describe la educación, como el llegar a ser críticamente consciente de la realidad personal, de tal forma que se logre actuar eficazmente sobre ella y sobre el mundo ". 2



1. FRAGMENTO DE UNA SOCIEDAD

De acuerdo a lo anterior *Fréire* propone una educación de lucha, de conciencia; no permitir que se siga manteniendo un conformismo con respecto a la realidad social de cada pueblo, siendo su ideal por excelencia la alfabetización; yo la llamaría una educación con carácter de superación, obviamente esquivando las condiciones de explotación que en el capitalismo se hacen notar indiscutiblemente, principalmente en la relación obrero-patronal y en donde la premisa que mayor peso tiene es la de

modificar la realidad social; dejando atrás la opresión con que se vive.

Llama mi atención un punto en particular, es marcada la división entre el trabajo intelectual y el manual, presentando más dignidad el primero, sin embargo en casi todos los países latinoamericanos, la mayor parte de la población obtiene sus entradas económicas por medio del trabajo manual, tal vez sea por las piedras que va colocando el sistema dentro de la educación, pues es preferible gente sumisa a gente que exiga una vida más digna.

En base a la experiencia propia, aún cuando se considera a México un país con tesoro artesanal, sobra decir que entre más pasa el tiempo, es mayor el número de Individuos graduados, que la cantidad de oportunidades de conseguir trabajo, una triste realidad pero cierta.

Fréire, habla de educación y comunicación como dos elementos que se conjugan para transmitir conocimientos en forma precisa, compaginando a la perfección ambas



visiones, la influencia de este autor puedo observarla en una tercer autora, *Ana Meléndez Crespo*, comunicóloga, quien analiza los dos puntos anteriores retomando ideas de *Paulo Fréire*.

Pues bien, *Ana Meléndez Crespo* deja ver un panorama muy rico en contenido, consultar su artículo en el que ella escribe y opina, nos abre las puertas hacia un concepto poco analizado y muy practicado en nuestra sociedad, el fenómeno al que me refiero es la comunicación educativa, pues si bien es cierto cuando escuchamos educación, enseguida pensamos en salones, bancas, pizarrón, gises, etc.

No es menos cierto que al hablar del concepto comunicación, imaginamos todos los medios de comunicación masiva, sin meditar siquiera si puede existir una conexión entre ambos. La educación se concreta en un proceso comunicativo, en donde los medios masivos de comunicación entre otros, aparte de informar se encargan de formar una condición socialmente premeditada en el individuo. La introducción

de estos medios masivos en las sociedades fomentó la inculcación del sistema capitalista, propagado y adoptado por las masas, esto motivó la formación de profesionales en el área comunicativa.

Retomando el punto de vista de *Olac Fuentes*, citado por la autora, algo que se deja ver claramente en nuestro país, es el sentido que toma la educación para perpetuar la reproducción de clases sociales, obviamente la clase de escasos recursos no tendrá la oportunidad de estudiar, marcándose aún más la división social; difundiéndose una ideología con carácter conformista en donde juegan un papel importante las relaciones de poder y como *Ana Meléndez* dice, detrás de la educación, están presentes intereses políticos que por nada del mundo, soltaran la mano de los intereses capitalistas.

Según *Ana Meléndez Crespo* la educación en México reviste tres modalidades:

EDUCACION FORMAL:

Aprendizaje que se transmite en las aulas, es un sistema educacional conformado de manera estructurada, graduado cronológicamente abarca desde el nivel preescolar hasta el superior; de manera implícita, en esta modalidad se transmiten normas, valores, actitudes y prácticas a través de los maestros.

Tomando en cuenta que el factor que ayuda a esto es la asistencia obligatoria, horas y años en los que se está en la escuela. Por ejemplo: la carrera profesional de Diseño Gráfico

EDUCACION NO FORMAL:

Está organizada fuera del marco de la escuela formal, dentro de esta modalidad se incluyen los cursos que no requieren de validez oficial, así como los estudios de educación abierta en los cuales los medios de comunicación brindan apoyo de cobertura, pues las clases son tomadas desde el hogar a través del televisor. Por ejemplo: Los oficios de plomero, electricista, auxiliar contable, etc.



EDUCACION INFORMAL:

Es un aprendizaje que adquiere el individuo a lo largo de su vida de manera asistemática y desorganizada, aportando una gran cantidad de conocimientos prácticos, mediante ésta modalidad el individuo adquiere actitudes, valores, habilidades, etc. De forma empírica a través de la familia, amigos, escuela, grupos políticos, instituciones religiosas, etcétera. Además de la influencia del ambiente y medios de comunicación colectiva. Por ejemplo: aprender a lavarse los dientes, tocar guitarra, etc.

Concluyendo, las tres modalidades se unen en direcciones coincidentes y se autorrefuerzan. Como menciona *Daniel Prieto* citado en este material por *Ana Meléndez*, nos encontramos ante una educación intencional, donde se pueden observar procesos de comunicación publicitaria, educativa, etc. En este aspecto, estoy de acuerdo con él; la historieta didáctica que planteo, conlleva una intención planeada buscando un fin

educativo; existen circunstancias en las que se requiere emplear este tipo de comunicación y creo que encauzándolo correctamente es muy válido. Mientras que *Ana Meléndez* nos dice:

"La educación es un fenómeno social que implica relaciones de enseñanza-aprendizaje, inscritas en el marco de las funciones que cumple la educación en un sistema socioeconómico". 3

La concepción de la autora, en realidad es una síntesis de lo que se ha venido analizando. La educación en México se relaciona de manera particular con intereses políticos en donde la división de clases, hija de un sistema capitalista obviamente no permitirá, que la clase dominada tome la sartén por el mango; se ha planeado una educación por demás conformista para la mayoría de la población; alimentándola con esperanzas que posteriormente frenarán los deseos de superación a causa del factor económico principalmente o distrayéndola con prototipos o modelos que se nutren especialmente por los estatutos sociales los

cuales se manejan por medio de una psicología manipuladora.

Planteando la modalidad en la que entra la historieta didáctica que planteo, sin duda se ubica en la educación formal, pues sigue los lineamientos expuestos en el marco de un plan de estudios, sin embargo, se puede utilizar también en la educación no formal, ya que es un material accesible, que puede ser consultado en cursos o talleres que no se basan en un plan de estudios.

En conclusión de todo lo que se ha expuesto, considero que no existe una definición concreta del concepto en cuestión; cada autor la define de acuerdo al momento histórico que le toca vivir, según su manera de concebir al mundo, su naturaleza específica y su formación académica. Sin embargo yo considero que la educación nos sugiere un proceso en constante evolución que determina las aptitudes de los individuos inmersos en un contexto socio-cultural, que permite desarrollar una serie de conocimientos prácticos, con una aplicación futura.



PEDAGOGIA ****

Entramos a otro mundo, igual de confuso que el anterior, pues hasta nuestros días sigue la polémica de considerar o no a la Pedagogía como una ciencia; esto me

recuerda de igual manera la situación de la Psicología ambas pueden considerarse ciencias sociales, que estudian los fenómenos propios del hombre. La pedagogía es la disciplina encargada de estudiar la educación; sin embargo existen

autores que opinan que no la estudia específicamente a ella, sino lo que debe hacerse en esa actividad, por lo cual tomaría el nombre de teoría práctica; pero veamos a continuación el punto de vista de algunas personalidades del mundo de la educación y la pedagogía. *Emilio Durkheim*, menciona que la pedagogía no trata de acciones sino de teorías donde la educación es su objeto de estudio; por lo que se puede observar niega la posibilidad que ésta sea una ciencia, pues no cumple con los requisitos necesarios para obtener ese nivel. De igual manera, descarta que la pedagogía sea arte, pues se sabe que esta palabra se refiere a actividades prácticas, donde no es indispensable la teoría. *"Durkheim ha redactado el artículo "pedagogía". La considera del siguiente modo:*

"Para él consiste no en acciones, sino en teorías; en formas de concebir la educación, no de practicarla. No estudia científicamente los sistemas de educación, pero reflexiona sobre ellos con el fin de proporcionar a la actividad del educador unas ideas que lo dirijan. La pedagogía es una teoría práctica de la educación." 4



2. LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA EDUCACION



Tomando en cuenta la forma de ver la educación en esa época, *Durkheim* observa que no es posible esperar el desarrollo de una ciencia en la educación, por lo tanto, reconoce la importancia de la pedagogía en complicidad con la enseñanza para solucionar problemas planteados en el área del conocimiento.

El segundo autor al que nos referiremos es *Dewey*, analicemos su pedagogía y conozcamos de cerca su pensamiento: En principio, la escuela activa tiene su origen en las ideas de *Dewey*; no por nada ha influenciado a personalidades como *Kerchensteiner* (escuela de trabajo), *Claparede* (pedagogía funcional), *Ferrière* (escuela Activa), etc. *Dewey* es uno de los más altos exponentes de la pedagogía contemporánea; se le considera el progenitor de la *Educación Nueva* y de la *Escuela Activa*. La pedagogía de *Dewey* es genética, funcional y social. *¿Por qué es genética?* Por considerar la educación como un desarrollo de dentro hacia fuera, no como imposición externa. *¿Por qué funcional?* Se propone desarrollar los procesos mentales, tomando en cuenta la significancia biológica,

por que considera los procesos y las actividades psíquicas como instrumentos a proveer al mantenimiento de la vida. *¿Por qué social?* Por que siendo el individuo miembro de la sociedad, se le tiene que preparar para ser una función útil del organismo al que pertenece, aunque para ello el medio ideal es colocarle en condiciones de ambiente que apelen sus instintos sociales. Para *Dewey* la base fundamental de la educación se encuentra dentro del niño, lo que él pueda expresar de acuerdo al modelo educativo con el que se le forma; al niño se le debe capacitar para efectuar aquellas actividades que le sean requeridas por su sociedad. Otra de las características de la pedagogía de *Dewey*, es su tendencia a alinear la escuela con la vida; leamos lo siguiente:

“La gran cosa a conservar en la mente respecto a la introducción en la escuela de las diferentes formas de ocupación activa es que mediante ellas se renueva todo el espíritu de la escuela. Es decir que la escuela se convierta en el escenario propicio para que el niño aprenda lecciones que le sirvan

en el futuro, para lograr una mejor vida en el porvenir. *Dewey* así concibe la escuela:

“Tiene la escuela así una oportunidad de ser una miniature community, una embryonic society.” 5

Podemos considerar a partir de este concepto, que el embrión de cada sociedad parte de la educación, que forma a los individuos de acuerdo a sus intereses, como él dice, la escuela es una comunidad en miniatura, a donde se puede llevar a la práctica los conocimientos y después desarrollarlos en la sociedad de cada comunidad. Igual que con *Durkheim*, deseo comentar la dirección hacia donde se enfoca el pensamiento de *Dewey*, él considera la educación como una actividad exclusiva del niño, en la actualidad sería incongruente, pues se sabe que los seres humanos jamás terminan de aprender y así se tengan 70 años o más, considero que siempre se está en condiciones de adquirir conocimiento ya sea de manera formal, informal o no formal. Pues bien, toca el turno del tercer y último autor que se relaciona con el tema en



cuestión, *Celestin Freinet*; al leer a esta autora, nos damos cuenta de la postura en la que se encuentra, considera los métodos de la escuela tradicional pasados de moda, en donde al individuo se le quiere enseñar técnicas o métodos que aparecieron muchísimo tiempo atrás de su nacimiento. Habla de una pedagogía en donde al niño se le deben dar las herramientas necesarias para su educación; de acuerdo al momento histórico en el que vive, de nada le serviría estudiar con métodos anticuados que obviamente presentarían deficiencias en su era actual. La pedagogía de *Freinet* es motivadora, se percibe la adquisición de conocimientos en el niño a través de la acción con tendencia natural de que es dueño, dejar que se exprese y exteriorice permitirá un desarrollo mejor. Por lo visto, *Freinet* considera a la escuela tradicional de manera negativa, al niño se le proporcionan demasiadas cosas, que difícilmente asimilará, y lo que es peor lo predispone para que en un futuro aborrezca los caminos que conducen al aprendizaje. La escuela conlleva a aprender, recurriendo a la experiencia ajena; así de esta forma el niño es

enclaustrado impidiendo, un desarrollo intelectual propio, pues como comúnmente se dice, cada cual habla como le va en la feria, y sería imposible desear que todos los individuos reaccionaran de igual forma, aún cuando se les presenten las mismas circunstancias; todo lo anterior se resume en la siguiente cita. *Freinet* lo expresa con un estilo inconfundible:

"El feudalismo tuvo su escuela feudal, la iglesia mantuvo una educación a su servicio; el capitalismo ha engendrado una escuela bastarda, con su verborrea humanista que disfraza su timidez social y su inmovilidad técnica cuando el pueblo acceda al poder y tendrá su escuela y su pedagogía, su acceso ya ha comenzado. No esperemos más para adaptar nuestra educación al mundo nuevo que va a nacer" 6



3. E.E.U.U. LA IMAGEN CONSUMISTA POR EXCELENCIA

Sin la menor duda, me doy cuenta que cada época mantiene una característica peculiar tanto en el factor económico, como en el religioso y también en el ámbito educativo, como se ha venido observando la educación y la pedagogía son conceptos que van ligados y deben ser incorporados a cualquier sociedad que pretenda mantener un buen nivel educativo, en Latinoamérica hace falta encender motores para desarrollar una pedagogía que por ende nos dé una educación digna para todos, aun cuando es casi imposible quitarnos de encima el sistema económico con el que vivimos o mejor dicho sobrevivimos, que a la larga de una o de otra manera nos va afectar, por ejemplo, desde el comienzo de la Revolución Industrial las máquinas reemplazaron la mano de obra humana, antes se tenía esclavos, hoy en día se les nombra obreros la ecología ha sido devastada y no les importa seguir exterminándola, etc. pues para todo se habla mucho y no se hace nada, estamos en un ambiente netamente consumista donde el factor que predomina es la compra y venta, es el precio que se debe pagar por estar en un mundo capitalista que día con día va



facilitando las cosas con supuestas comodidades.

DIDACTICA *****

Una vez que hemos analizado los conceptos de *Educación y Pedagogía* continuamos con el tercero, siendo este una rama de la Pedagogía cumpliendo una misión: la de abarcar en un sentido global, la dualidad que comprende la dinámica de la que se vale la educación para la transmisión y recepción de los conocimientos; me refiero a la *didáctica*, en la cual implícitamente observamos el proceso *enseñanza - aprendizaje*, del que hablaremos también.

Por conocimiento adquirido a través de haber cursado la materia de didáctica, sé que es una disciplina instrumental que aporta respuestas técnicas para la conducción del aprendizaje.

La enseñanza no puede separarse del proceso educativo; pues una vez que haya cumplido con su objetivo, necesita ser verificado con

la realimentación, la cual nos podrá proporcionar el resultado final del conocimiento y notar si este fue recibido correctamente.

En los conceptos anteriores, recordemos que se hizo uso del material de *Ana Meléndez Crespo*, en donde se describió cómo el proceso de comunicación está ligado al proceso educativo, es decir que los medios de comunicación no son exclusivos de la transmisión de programas grabados, telenovelas, musicales, etc.; ellos son un factor determinante, si es que de verdad nos interesa que el hecho social, como lo llama *Durkheim*, tenga éxito, llegando a todos los sentidos, y sea captado eficazmente.

Ahondaremos en todo lo anterior después de que hayamos consultado algunas definiciones de Didáctica; para ello se toma en cuenta la opinión de algunos autores: El primero y el más importante personaje del ámbito didáctico fue sin duda *Juan Amos Komenski*, nacido en 1592 y muerto en 1670, considerado el *padre de la didáctica*, gracias

a la reforma pedagógica plasmada en el ensayo importante que realizó en *la Gran didáctica o Didáctica magna*; para él, los estudios deben ser regulados en la escuela elemental, así que si el individuo la abandona, deberá poseer una educación general que le permitirá ir más lejos; desde los primeros años adquirirá nociones elementales de las ciencias que estudiará en el futuro, practicando una reflexión de todo lo que lo rodea; hace la referencia de preparar al niño de 6 a 12 años en la escuela elemental, una de las tantas frases con mayor acierto:

"No debe, pues, excluirse a nadie de los beneficios de la educación y la instrucción"
7

Me parece justa y necesaria la manera de pensar de *Comenius*, no por nada se le considera el padre de la didáctica. Ahora bien si queremos sintetizar la obra de *Comenius* quedaría así:

❖ Su obra no sólo es didáctica, sino un tratado de educación.



- ❖ La educación como un arte: no siendo otra cosa que la imitación de la propia naturaleza
- ❖ La enseñanza debe ser cíclica e integral
- ❖ Su ideal de << Todo a todos >> forma una enseñanza integral, sin distinción de clases ni ventajas económicas
- ❖ Integración del aprendizaje, enseñar los principios generales de las ciencias, para luego ir investigando cosas particulares
- ❖ Comenius implanta el aprendizaje intuitivo de lectura – escritura: antes de enseñar el signo al niño, se le debe enseñar la cosa que está representada por el signo
- ❖ Impone una instrucción utilitaria y aboga por enseñar al alumno todo lo que le sea útil en la vida.

De acuerdo a la época de *Joan Amos Comenius*, sorprende su manera de concebir la educación y la didáctica implícitamente; realmente aportó una obra revolucionaria; es decir dio la pauta para la organización educativa de hoy; a lo largo del tiempo, sufriendo modificaciones, sin embargo la idea principal aún latente. Consultando a Renzo Titone, se hace presente esta cita:

“(Para Durkheim), la actividad didáctica surge de la construcción exterior que la realidad ejerce sobre cada individuo” 8

Es decir los factores externos influyen en el individuo; la sociedad ofrece un aprendizaje que se construye en ella misma; la enseñanza la recibe el individuo de acuerdo con las necesidades que presenta su misma sociedad, por lo tanto, este enfoque abarca más allá de lo que otros autores pensarían de la didáctica; no sólo está enfatizada hacia el aula escolar, se aplica en muchas más cosas, esta definición a mi parecer tiene mucho de cierto, pues es aplicable en la vida diaria, un ejemplo concreto sería el ir al cine, se estaría

aplicando la didáctica pues aparte de tener como objetivo un fin distractor, la película nos mostraría y enseñaría la vida actual a través de un medio audiovisual. Después de hacer notar lo anterior, puedo incluir además que la didáctica trata de investigar, como disciplina que forma parte de la pedagogía, un campo vasto de ésta, la manera específica del proceso de instruir y educar en la escuela, aunque de acuerdo al autor y mi opinión, el caso de la didáctica es el fenómeno educativo a tratar que se perfila desde el sistema educativo, en donde la enseñanza se obtiene por medio de la modalidad formal, tratar las formas más idóneas de que se transmitan los conocimientos, apoyándose de material perceptible para el cerebro, logrando que el individuo asimile la enseñanza de forma gratificante. Aún así, la didáctica no es exclusiva de utilizarse en el aula de clases; ella puede ser aplicada en el hogar, por ejemplo, si un padre de familia desea orientar a sus hijos para que no caigan en las drogas, platicar con ellos sería una forma de encaminarlos, pero si su plática la apoya con un video el cual es un material de apoyo o



materias didácticas, el mensaje llegaría al intelecto en forma aún más asimilable; sin ser un salón de clases. La didáctica se hace presente, de igual forma puedo decir que la didáctica es utilizada en las modalidades de enseñanza *no formal e informal*; en la primera la transmisión de programas de planificación familiar así como los folletos de prevención del SIDA, los programas de cómputo, por ejemplo, son otra forma de observar la didáctica.

En la educación la didáctica se hace presente cuando por ejemplo, vamos al cine, al ir a un hospital donde proyectan videos referentes a todo lo que la misma palabra hospital nos dice implícitamente, por lo que a la didáctica la encontramos en nuestra vida diaria, pues cada día damos o recibimos enseñanzas y aprendizajes en la interacción con otras personas.

De acuerdo con Dewey :

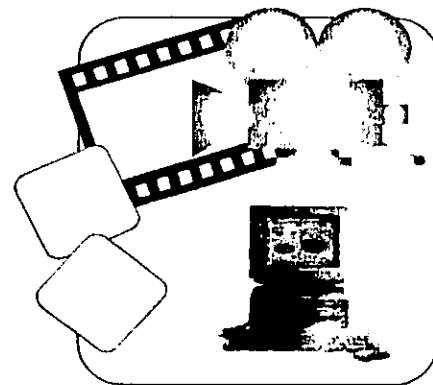
" La didáctica, en cuanto a conjunto de métodos que resultan válidos a la prueba de la experiencia y de la reflexión intelectual, se centra en el concepto de experiencia

interactiva que surge de la fuerza de los intereses típicamente sociales" 9

El enfoque de esta definición checa con la de *Durkheim*, ambos alinean la didáctica de acuerdo a las necesidades sociales; se maneja el concepto *experiencia interactiva*, posiblemente se refiera a que no se debe tomar la didáctica como si fuera ciencia, sino valoración crítica de una actividad que constantemente se renueva, es decir, la didáctica no solamente enseña, sino más bien se vive, se comprende y se juzga, de acuerdo a una constante experiencia en la que se observa el proceso educativo en plena interacción; hay que hacer notar que como en otras tantas definiciones, la didáctica se hace ver como un conjunto de métodos o pasos a seguir; sin embargo, la didáctica puede ser tan dinámica que no se debe regir necesariamente a un conjunto de métodos; por ejemplo:

Un profesor puede improvisar un juego en el que se practiquen los conocimientos dados, o tal vez puede aplicar una dinámica que por experiencia se que los pedagogos gustan de utilizar; para reforzar el aprendizaje;

entonces la didáctica dista de ser rígida y monótona, más bien es dinámica y activa.



3. HERRAMIENTAS DE LA DIDACTICA

Por lo que puedo observar, la manera de enseñar y aprender forma parte indiscutiblemente de la didáctica, tanto para *Durkheim* como para *Dewey*; una forma de transmitir la educación, con el fin de obtener la experiencia necesaria para el futuro social de los individuos, por último *Luiz Alves de Mattos*, nos da las siguientes definiciones:



"La didáctica es la disciplina pedagógica de carácter práctico y normativo que tiene por objeto específico la técnica de la enseñanza, esto es la técnica de incentivar y orientar eficazmente a los alumnos en su aprendizaje" 10

"La didáctica es el conjunto sistemático de principios, normas, recursos y procedimientos específicos que todo profesor debe conocer y saber aplicar para orientar con seguridad a sus alumnos en el aprendizaje de las materias de los programas teniendo en vista sus objetivos educativos" 11

La primera definición sirve para diferenciar a la didáctica de las demás disciplinas que componen el cuadro de la pedagogía moderna, mientras que la segunda es descriptiva y sirve para caracterizar su contenido específico, esencialmente normativo, por lo que la técnica de enseñar en todos sus aspectos prácticos y operativos.



5. EMPLEAR LA DIDACTICA PARA UNA MEJOR EDUCACION

De acuerdo a las definiciones anteriores, ampliaremos el panorama en el que se encuentran implícitamente inmersas, por lo que haremos notar que la didáctica se apoya de la filosofía de la educación, utiliza las conclusiones de las ciencias educativas al igual que la experimentación y las prácticas eficaces; por lo tanto, la enseñanza y el aprendizaje son modalidades típicas del trabajo intelectual que deben obtener productos educativos definidos. Así el autor, llega a la conclusión de que la didáctica no es una disciplina aislada independiente, sino que se vincula con las otras ramas de la pedagogía.

Toda la pedagogía converge hacia la didáctica y se completa en ella. De acuerdo a ambas definiciones y relacionándolas entre sí, sabemos ya que entra en juego un proceso, conocido por la mayoría, como *enseñanza – aprendizaje*, que por nada del mundo se puede desligar del concepto de didáctica: por lo tanto, es necesario que hablemos de ese proceso.

ENSEÑANZA

Así de pronto podríamos decir que se trata de instruir, una forma de mostrar algo, con el fin de provocar una reacción de acuerdo a alguna necesidad, por ejemplo: un sacerdote enseña oraciones a los feligreses, con el fin de que ellos hagan lo mismo para obtener algo a cambio. De la enseñanza podemos decir que es un grupo de experiencias concretas, que exigen ser reflexivas, donde principalmente es promover en los individuos la oportunidad de manejar la disciplina, organizando experiencias con carácter meditatorio, con lo cual se deduce que enseñar es motivar y disponer con técnicas apropiadas al proceso de



aprendizaje de los individuos, dirigiéndolos hacia el hábito del aprendizaje real, su acompañante a través de la vida, que le permitirá enfrentar la realidad y los problemas en la sociedad.

Igualmente podemos definir al hombre como un ser que aprende continuamente, tal vez de manera no premeditada, pues las experiencias que da la vida provocan ese aprendizaje.

La educación recibida en la escuela, es la que determina el comportamiento de manera consciente e intencional, ya que toda su acción tiende a obtener modificaciones de ese comportamiento de acuerdo a ideales, actitudes, hábitos, habilidades y conocimientos dados por el medio social.

La enseñanza tiene como meta el logro de ciertos objetivos mediatos e inmediatos.

Los mediatos son los fines de la educación, mientras que los inmediatos los clasificamos en tres grupos:

- ❖ Informativos (datos, conocimientos y noticias)
- ❖ Automatización (hábitos, habilidades específicas y destrezas)
- ❖ Formativos (actitudes, ideales, y preferencias)

La dirección del aprendizaje y de la enseñanza enfoca un mismo fenómeno desde diferentes ángulos. Ahora bien, si hablamos de la enseñanza que adquirimos en la escuela, la definición que encajaría, nos diría que la enseñanza de acuerdo a *Luis Alves de Mattos*:

“Enseñar es incentivar y orientar con técnicas apropiadas el proceso de aprendizaje de los alumnos en la asignatura” 12

De acuerdo a esta definición notamos que, invariablemente para enseñar es necesaria la aplicación de la didáctica, pues si se quiere una enseñanza eficaz, se debe echar mano de

los famosos materiales didácticos de los que hablaremos en el capítulo 2.

Aprendizaje

Podemos decir que la enseñanza es la acción que conduce el aprendizaje. Para enseñar bien necesariamente tenemos que conocer lo que se desea aprender y enseñar, ya que entre ambos hay una relación directa y práctica. Está dicho ya que, anteriormente, la forma de aprender era memorizar, hasta llegar a la repetición de lo memorizado; en la actualidad, podemos observar o quizás tenemos referencia, que aún existen profesores que utilizan ese método.

Con *Comenio* primeramente, se pretendía la comprensión reflexiva, después, la memorización de lo comprendido; en nuestra época actual, la sola explicación del profesor no es indispensable, más bien sirve para iniciar el aprendizaje. El proceso del aprendizaje trata la asimilación lenta, gradual y compleja, en la que la actividad del individuo es de suma importancia.



El objetivo esencial del aprendizaje consiste en la actividad mental intensa, por parte del individuo, procurando asimilar contenidos y significados, ajustándolos en esquemas mentales específicos. Al igual que de enseñanza, hemos venido hablando del aprendizaje, la forma de recibir un conocimiento por medio de el intelecto, lo que *Luis Alves de Mattos* define así:

"El aprendizaje definitivo de un conjunto sistemático de contenidos implícitos en una asignatura, en un proceso de asimilación, en el cual la actividad del alumno constituye un factor de importancia decisiva" 13

Esta definición la hemos visto aplicada en la vida real, miles de veces; el individuo asimila los conocimientos de acuerdo a un conjunto organizado dado en todas y cada una de las asignaturas o áreas, llámese Biología, Matemáticas, Psicología, etc. Es de suponerse que el aprendizaje de cada materia va de acuerdo a la actividad que el individuo realizará en el futuro, es decir que para estudiar medicina se necesitará aprender Química, Anatomía, Genética, etc., un



6. LA EDUCACION FORMAL



7. LA EDUCACION INFORMAL



conjunto de materias organizadas para cumplir un fin. Retomando los dos conceptos anteriores, puedo decir que se incluyen en las tres modalidades educativas. Se enseña y se aprende tanto en la escuela como en los programas de educación abierta o con fines sociales, como en la experiencia que da la vida diaria. Por lo visto, no podemos desligar los medios de comunicación que, a final de cuentas, son materiales didácticos, para utilizarlos en el proceso educativo. Los medios de apoyo que refuerzan en gran medida el conocimiento que se percibe en nuestro entorno.

Al haber analizado los conceptos anteriores, solo faltaría relacionar a todos y notar como parten desde un mismo origen y van hacia el mismo lugar, de ello hablaremos en el siguiente apartado.

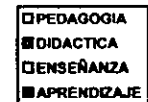
RELACIONES ENTRE CONCEPTOS*****

La educación es vista desde diferentes enfoques. Para algunos autores es la

transmisión de los bienes culturales heredados de generaciones adultas a las nuevas generaciones, de manera casi mecánica, es decir no cabe la posibilidad de que el entorno o la sociedad sean susceptibles de cambio alguno. Otros opinan que la educación se debe dar con el objetivo de transformar a los individuos, concientizar de tal forma que abandonen los pensamientos conformistas y se liberen de la opresión con la que viven, por lo que vemos dos polos totalmente opuestos; sin embargo, aún cuando *Durkheim* considera a la educación como el *estimulo – respuesta*, en donde las condiciones sociales están ya dadas y el Individuo es incapaz de cambiar esa sociedad, se le da la razón cuando dice que la educación es un proceso social, es decir un *hecho social* que da origen a que el individuo obtenga conocimientos, adquiera valores, actitudes, etcétera. Es decir una serie de pensamientos que conformarán su carácter y su forma de ver la vida.

La educación se transmite generalmente de manera formal, no formal e informal, las cuales ya han sido comentadas anteriormente.

La educación es un fenómeno estudiado por la disciplina llamada Pedagogía, una ciencia considerada social, contenedora de la teoría de la que se vale la educación, la cual lleva a la práctica dicha teoría; Pero para lograrlo se apoya de una rama de la Pedagogía, conocida con el nombre de Didáctica, la cual estudia el proceso de *enseñanza – aprendizaje*, el cual invariablemente va de la mano del *proceso de comunicación* en el que implícitamente encontramos los auxiliares o recursos didácticos, que son el medio de apoyo para llevar a cabo el proceso educativo; por lo cual llamaremos a esos medios de apoyo, *materiales* didácticos, y hablaremos detalladamente de ellos en el capítulo siguiente.



8. PEDAGOGIA 50%, DIDACTICA 25%, (Enseñanza 12.5%, Aprendizaje 12.5%), CONFORMAN LA EDUCACION 100 %.



CITAS TEXTUALES

1. **EMILE DURKHEIM, EDUCACION Y SOCIOLOGIA**, Pag. 154
2. **REYNALDO SUAREZ DIAZ, LA EDUCACION**, Pag. 89
3. **ANA MELÉNDEZ CRESPO, REVISTA PERFILES EDUCATIVOS**, Pag. 10
4. **RENÉ HUBERT, TRATADOS DE PEDAGOGIA GENERAL**, Pag. 98
5. **JHON DEWEY, EL NIÑO Y EL PROGRAMA ESCOLAR**, Pag. 168
6. **JESUS PALACIOS, LA CUESTION ESCOLAR**, Pag. 226
7. **ADALBERTO FERRANDEZ, LA EDUCACION**, Pag. 147
8. **RENZO TITONE, METODOLOGIA DIDACTICA**, Pag. 24
9. **Op. Cit.** Pag. 28
10. **L. ALVES DE M., COMPENDIO DE DIDACTICA GENERAL**, Pag. 56
11. **Op. Cit.** Pag. 59
12. **Ibidem**, Pag. 65
13. **Ibidem**, Pag. 66





CAPITULO 2

MATERIAL DIDACTICO

TIPOS DE MATERIAL
DIDACTICO

USOS



MATERIAL DIDACTICO

Los materiales didácticos no son un sustituto de la enseñanza; son medios complementarios que auxilian al profesor en el proceso de la comunicación. Los maestros se valen tanto de la palabra escrita como de la verbal, es decir de un método de comunicación empleado miles de veces y en varias partes; sin embargo, en muchas ocasiones eso no es suficiente, y se tiene que echar mano de los *materiales didácticos o materiales audiovisuales*, que pueden proporcionar a los individuos experiencias más cercanas la realidad, desarrollando una mejor comprensión y reforzando la reflexión.

“A medida que se reconoce mejor el valor de los medios audiovisuales, se incrementan y proporcionan mayores facilidades para su uso, se hace evidente la necesidad de varios de estos medios para alcanzar muchas metas educativas; ya no pueden usarse los medios audiovisuales simplemente como un enriquecimiento didáctico accidental que se

emplea cuando el tiempo y las circunstancias lo permiten, sino cómo parte integrante y cuidadosamente planeada del proceso enseñanza – aprendizaje” 14

Realmente no se ha reconocido la importancia que tienen los medios audiovisuales como medios de apoyo, a los que se recurre con el fin de transmitir un conocimiento más objetivo dentro de un contexto real. Si se emplearan con mayor frecuencia, los resultados educativos serían renovados, pues no es lo mismo la explicación verbal del sistema solar, por ejemplo, a la experiencia más cercana a la que se tendría alcance, al observarlo mediante el empleo de algún material didáctico. Los materiales didácticos han sido considerados por años como elementos de segunda categoría ante el verbalismo empleado por los profesores, los libros de texto, el pizarrón y las bibliotecas; muchas veces son utilizados sólo para llenar el tiempo vacío de una clase. Los materiales didácticos han permanecido como auxiliares de la enseñanza, no han alcanzado el rango de amplia aceptación y cuidadosa

integración en el proceso didáctico actual. En palabras de Heinich:

“ Los materiales audiovisuales han sido frecuentemente, ideas tardías con relación a la planificación de los programas que resultan del proceso de la planificación de dichos programas, generalmente los materiales audiovisuales entran en el proceso educativo en el momento de la aplicación en el aula, cuando el maestro está agobiado buscando materiales que puedan “ayudar” a la información o cuando el encargado de servicios audiovisuales decreta una revisión de los catálogos para proveerse de materiales” 15

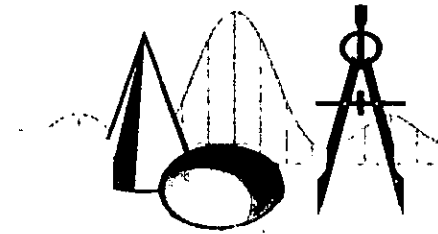
Es triste reconocer que la mayoría de los maestros deciden emplear estos medios de apoyo sólo si sobra tiempo, como refuerzo final después de haber dado su clase oral y de haber utilizado los libros de texto; cuando sin problema alguno podrían coordinar los materiales didácticos con la exposición de clase, no pensar en ellos como último recurso para dar la clase; ahora bien, algo que se debe tomar en cuenta, es el lugar



o medio en el que se empleará el material didáctico, ya que si no cumple con los requisitos indispensables para su utilización, de igual manera el asunto fracasará.

Las condiciones físicas que rodean las aplicaciones de medios afectan en grado significativo los resultados. Otro factor que se debe tomar en cuenta es la forma como se utiliza el material, ya que puede ser un material didáctico muy sofisticado, ultramoderno; pero si no se usa de manera adecuada, el resultado será un rotundo fracaso, por ejemplo, cuando el espacio no es el adecuado, la luz no es suficiente, cuando no checa, con el público al que se dirige, etc. Por último, creo conveniente decir que los materiales didácticos frecuentemente son elaborados por maestros y alumnos de acuerdo a un objetivo; sin embargo, creo que los materiales didácticos deben ser elaborados por persona que tienen conocimientos adecuados para su elaboración, así como del criterio para sintetizar contenidos y formas de expresar dichos contenidos de manera que los receptores asimilen el conocimiento de

manera fácil y sencilla; es decir, el maestro puede expresar las necesidades que tenga de acuerdo a un tema; y el diseñador escoge el tipo de material que considera el más idóneo, de acuerdo a las circunstancias y los recursos económicos; tanto maestro como diseñador, deben llegar a un acuerdo para obtener un mejor resultado que satisfaga a ambos y sobre todo al proceso *enseñanza – aprendizaje*, pues así como existe un individuo que se dedica a administrar empresas y otro a realizar cirugías, el diseñador gráfico es el indicado para resolver la necesidad de materiales didácticos que tiene el proceso educativo de enseñar y aprender.



9. EL MATERIAL DIDACTICO TRABAJO ELABORADO ENTRE PROFESORES Y DISEÑADORES

TIPOS DE MATERIAL DIDACTICO,

ESTATICOS

Pizarrón

El pizarrón es un tablero plano de poco espesor, en donde los profesores construyen su explicación, sólo mediante el uso de palabras, resulta difícil de entender; en el pizarrón se realizan símbolos, mapas, cuadros sinópticos, gráficos, etc. Es un material que está presente en toda escuela, y pocos son los maestros que no hacen uso de él, un soporte en el que se pueden pasar proyecciones, pegar dibujos resolver problemas de aritmética, etc. La letra que se dibuja en él deber ser clara y legible, con tamaño de 5 ó 6 cm aproximadamente, con un color contrastante, cuidando los espacios entre letras, tratando de escribir en línea recta y la iluminación es otro factor que determina la atención que proporcionará el receptor. El pizarrón estándar, por lo regular, es de color verde o negro; existen los llamados pizarrones magnéticos, en los



cuales con ayuda de imanes se pueden sostener láminas explicativas con alusión al tema en cuestión. Existen otros, que presentan una superficie de color blanco, gracias a la cual se puede escribir o dibujar con plumones especiales, que para su borrado se necesita aplicar alcohol, mientras que en los pizarrones estándar sólo se necesita un gis o una tiza para escribir, el cual desaparece al deslizar un borrador, objeto pequeño de 8 x 15 cms aprox. el cual se compone por una placa de madera y otra de tela especial para ese borrador. Un equivalente al pizarrón es el llamado *franelógrafo*, una especie de cuadro de franela en el cual prenden por adherencia, grabados, letras, frases, figuras, etc., con cintas de lija colocadas al reverso, a fin de realizar la adherencia en la franela; ahora

bien, si el material de confección del cuadro se elabora con fieltro, recibirá el nombre de fieltrografo.

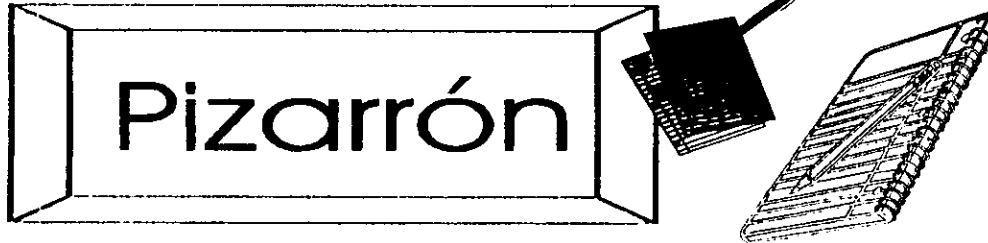
Cuadernos

El cuaderno es el medio más económico y cómodo por excelencia. Los cuadernos empleados en el aula escolar, son utilizados para la ejecución de ejercicios propuestos por los profesores, en ellos se realizan dictados, resúmenes, operaciones algebraicas, dibujos, gráficas, símbolos, transcripciones, etc. El cuaderno, aparte de ser un material económico, se consigue con facilidad en cualquier parte; es más, se puede, elaborar a partir de las hojas sobrantes de cuadernos que ya fueron empleados. Al cuaderno podemos llamarlo un guardador o almacenador de temas vistos

en clase, exposiciones vistas en museos, etc. Se acompaña de lápices, plumas, colores, sacapuntas y goma de borrar; con estos elementos, esté tipo de material didáctico es muy funcional.

Los antecedentes del cuaderno se remontan a la prehistoria. En las paredes de las cuevas, se realizaron pinturas llamadas pictografías; después, los Sumerios dibujaban en tablas de arcilla, una escritura llamada cuneiforme; mientras que en la antigüedad se escribía sobre la piel de algunos animales o sobre ciertos vegetales, como el papiro; la tinta se obtenía de plantas o de algunas especies marinas, como el pulpo y el calamar.

Los chinos hacían el papel con fibras de bambú y otros vegetales. Mezclando la fibra con agua formaban una pasta que luego extendían y ponían a secar, logrando hojas finas y lisas. La tinta era un compuesto de hollín, resinas y goma. El hollín, que obtenían de sus lámparas de aceite, daba a la mezcla su color negro; las resinas le daban el cuerpo y la goma la adherencia definición que resume todo lo anterior:



“Cuaderno m. Conjunto o agregado de algunos pliegos de papel, doblados y cosidos en forma de libro // libro pequeño en que se lleva la cuenta y razón o en que se escriben algunas noticias, ordenanzas o instrucciones” 16

Impresos

En las culturas antiguas el libro fue considerado fuente de la sabiduría, especialmente en ese tiempo el “ Libro Sagrado”.

Con la invención de la imprenta, el libro pasó a ser de uso común y corriente. Un ejemplo tradicional de texto impreso didáctico es el manual o libro de texto, planeado sistemáticamente para el aprendizaje de los contenidos de una determinada materia. Hoy en día, el libro de texto es suplantado por los libros de consulta, en conjunto con otros tipos de material, específicamente el audiovisual. Quizás no sólo ha variado la presentación del libro de texto en la enseñanza, sino su

funcionalidad y estructura didáctica, cómo los textos programados, fichas individualizadas, audio - libros, etc., en los que también observamos un autodidactismo.

Sin embargo, los textos impresos como material de enseñanza son la principal fuente de información, tanto para el profesor como para los alumnos; además, el empleo de los libros fomenta el interés hacia las fuentes de información impresa.

En los libros, las ilustraciones cumplen dos funciones: la primera, la de ejemplificar lo que con palabras se está diciendo, una forma de acercar al individuo al aprendizaje objetivo; y la segunda, la de llamar la atención del receptor; un libro que contiene ilustraciones agradables, con colores contrastantes en los que aparecen de vez en cuando personajes armando pequeñas historias, buscando que el mensaje sea decodificado de manera más sencilla; inculca en el individuo, un hábito de consumir ése tipo de material, de acuerdo a un fin didáctico.

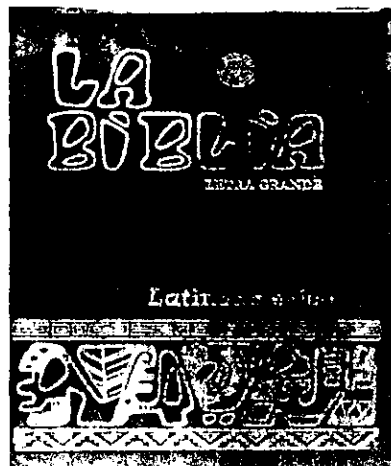
Aparte de contar con los libros de texto, existen los complementarios, que son obras que se usan para enriquecer el aprendizaje; los libros complementarios constituyen un magnífico recurso para elevar el interés de la clase por el tema que se estudia, y para satisfacer las necesidades individuales de alumnos, cuando trabajan solos, en grupos o en comisiones pequeñas para realizar proyectos cooperativos.

Los libros tridimensionales, aparte de ser didácticos, motivan el encuentro entre la enseñanza y el aprendizaje; son pocos los que no se interesan por estos materiales; es muy agradable abrir este tipo de libro, con figuras realzadas; sin embargo, el único pero, es el costo, pues por el hecho de ser elaborados manualmente, tienden a ser caros.

Las enciclopedias, son otro recurso muy solicitado para consultar información, pues contienen medios visuales excelentes, cuadros, mapas, diagramas e ilustraciones, muchas de las cuales son a colores y con buena calidad de impresión. Son materiales confiables, de los que se puede echar mano



para resolver casi cualquier duda, ya que ahí se encuentran desde definiciones y conceptos, hasta la historia de los pueblos o una determinada cultura. Sin embargo, no está de más contrastar la información contenida en enciclopedias con la de los libros de texto, los libros de consulta, o cualquier otro material que este a nuestro alcance.



11. MATERIAL IMPRESO (ESTATICO)

Periódicos y Revistas.

Son muchos los periódicos y revistas que llegan a nuestras manos, proporcionándonos una información actual, útil, de lecturas especializadas y con un análisis crítico en muchas ocasiones, sobre diversos temas.

En lo que a las escuelas se refiere, las revistas y lo periódicos pueden ser de dos tipos generales:

Dirigidas al público en general y Publicaciones dirigidas a los lectores escolares en particular.

Los periódicos y las revistas contribuyen de diversas maneras a mejorar el aprendizaje en el aula.

Los usos característicos son los siguientes:

- ❖ Estudios y análisis de sucesos recientes
- ❖ Estudios generales sobre problemas importantes en el ámbito local, nacional, o mundial

- ❖ Práctica de aptitudes de lectura y discusión
- ❖ Análisis de propaganda
- ❖ Estudios de redacción y análisis editorial
- ❖ Materiales con carácter práctico al ser utilizados para realizar traducciones de idiomas.



12. MATERIAL IMPRESO (ESTATICO)



DINAMICOS

Diaporamas

El montaje audiovisual es la disposición de una serie de diapositivas cuya proyección se acompaña de palabras, música o ambas. El montaje audiovisual se define como una serie de diapositivas, acompañada de una banda sonora. Aquí se conjugan dos técnicas, la del proyector de diapositivas y la del magnetófono o grabadora de audio.

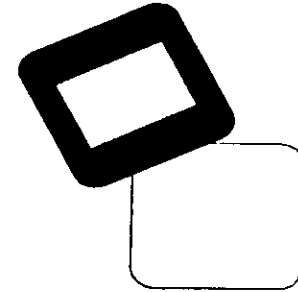
Para realizar un diaporama, primero se elabora un guión literario, es decir una pequeña historia que narra un suceso, una anécdota, una fábula, una moraleja, etc.

Una vez que el guión ilustrado queda listo, se procede a realizar las tomas fotográficas, es decir se toman las diapositivas. Cuando se tienen las diapositivas listas, se da paso a la sincronización; el sonido es complementario de la secuencia visual, para un funcionamiento sincronizado de la grabadora y del proyector, un sincronizador de diapositivas asegura el paso automático de

las fotos en el momento deseado. Una de las cabezas de la grabadora envía una señal eléctrica sobre la cinta magnética; en la lectura esta señal es captada por el proyector de diapositivas, que se acciona completamente sola.

Este tipo de material se proyecta tanto en escuelas como en hospitales, empresas, etc.

Podría ser considerado como una especie de cine rudimentario, por el hecho de presentar imágenes con cierta sensación de movimiento el cual se da con base en las tomas realizadas. Su costo es más económico, que el de un filme aunque no por ello es de menor calidad. Por ejemplo, para relatar un cuento o una canción, es un método eficaz, pues es de corta duración y la imagen fija permite que el receptor la capte en su totalidad; es necesario tomar en cuenta el lugar de proyección, ya que se requiere de un espacio amplio, en donde el sonido no se disperse, donde se opere en completa obscuridad. Este material didáctico, es enfocado principalmente hacia el público infantil, pero no exclusivo de él.



14. DIAPOSITIVAS

Televisión

La televisión puede ser aprovechada en la enseñanza, sobre la base de “circuitos cerrados”, quizás con transmisiones de programas hechos por la misma escuela, aunque pueden ser aprovechados los programas comerciales adecuados, o los programas educacionales con patrocinio comercial o gubernamental. Muchos buenos programas de televisión relacionados con ciertas áreas o disciplinas, pueden ser aprovechados por la escuela, pidiendo que



los alumnos entreguen resúmenes, críticas, reseñas, etc. Un programa de televisión captado en clase, puede hacer las veces de motivación, ilustración o desenvolvimiento de alguna disciplina. Ciertos programas comerciales y de interés escolar pueden ser grabados para reproducirlos en futuras clases.

Da gusto ver que se comienza a utilizar la televisión en la escuela, también, para grabar en vídeo, clases, conferencias, operaciones quirúrgicas, etc., que sirven de material de estudio o para documentación de hechos para la posteridad.

Este material, proyectado con fin de estudio, puede presentarse para un mejor análisis.

En el caso de las clases en vídeo, será un fuerte motivo para la mejoría del nivel de las mismas, ya que al quedar grabadas, se repetirán cuantas veces sea necesario.

De un modo más general, la televisión puede ser aplicada como fuente de ampliación y motivación del aprendizaje, formación e instrucción.

La metodología que utiliza la televisión con mayor frecuencia se concreta en: Exposición – demostración, entrevista, panel, dramatización y grabaciones documentales.

La televisión, empleando el vídeo, podría proporcionar mejor enseñanza a mayor número de personas por medio de clases o programas realizados con los maestros, utilizando todos los recursos tecnológicos y audiovisuales disponibles.

La televisión, como extraordinario medio de comunicación, podría prestarse para elevar el nivel cultural de las comunidades, en lugar de proyectar programas que no contienen ningún mensaje de provecho, que abordan situaciones cien por ciento amarillistas o que nos muestran problemáticas ridículas de índole superficial, (el *"Show de Cristina"*, *"Hasta en las mejores familias"*, *barra de telenovelas*, etc., por mencionar algunos ejemplos) los cuales son solo programas que sirven al morbo y a intereses comerciales.

Podría en efecto, ser colocada al servicio de la auténtica intención educativa de informar y formar mejor al hombre.

La efectividad que la televisión puede tener en la educación depende de la calidad de los programas y la habilidad para usarlos. Una de las tantas responsabilidades del profesor consiste en ayudar a los alumnos a que aprendan a evaluar y analizar críticamente los programas de T.V., que ven en sus casas y aprovechar los que se relacionan con sus actividades escolares. Son pocos los programas culturales y educativos que podemos observar hoy en día, (diálogos en confianza, cine cultural, zona O) haciendo una comparación con la mayoría de programas mediocres sin ningún valor educativo; en realidad, a la sociedad mexicana se le ha bombardeado con este tipo de programas pues desde pequeños y conforme vamos creciendo los programas televisivos que se proyectan en nuestros hogares, nos van creando una mentalidad muy pobre, intelectualmente hablando. Creo que se debería purificar la costumbre, y ver programas útiles en donde se traten



situaciones que sirvan para analizar un hecho educativo, dando paso a la posibilidad de entretenernos a la vez de ir aprendiendo cosas de provecho para un mejor futuro, los televidentes tienen derecho a exigir que se les proporcionen programas culturales y educativos; aún cuando no sería del agrado de las clases explotadoras, ya que sus fines son totalmente lucrativos es decir comerciales.

El principio de la transmisión por televisión se compone en tres aspectos:

- ❖ Captación de la imagen
- ❖ Transmisión por radio y,
- ❖ Recepción sobre una pantalla.

Los programas del estudio a la casa:

Todo se inicia con la toma de imágenes y sonidos por parte de varias cámaras y micrófonos, lámparas que iluminan la escena de acuerdo a normas dispuestas previamente y un libreto o pautas de programas seguidos al pie de la letra. El camarógrafo recibe instrucciones por medio de audífonos sobre cómo mover la cámara. Las imágenes (vídeo) son controladas y seleccionadas en el

panel de control de imagen donde el director de cámaras tiene frente a sí varios monitores que muestran las tomas de las varias cámaras que registran la escena. El director escoge la imagen más adecuada y “abre” la compuerta que la deja salir. Un ingeniero de sonidos regula tono, volumen e intensidad del audio, permitiendo que tal o cual micrófono registre el sonido; en determinado tipo de programas, un locutor en frío es decir la persona que relata las imágenes.

La publicidad juega un papel importante, las campañas publicitarias intercaladas entre bloque y bloque de programa, se basan en comerciales filmados o placas con avisos que se transmiten desde otro sector del estudio, aunque también la publicidad puede estar a cargo de un locutor – promotor frente a la cámara, que destaca el producto anunciado.

La sala de sonidos suministra los efectos especiales como cortinas musicales, ruidos, sonidos previamente grabados y cuenta con varios equipos de grabación y reproducción de sonidos manejados por técnicos.

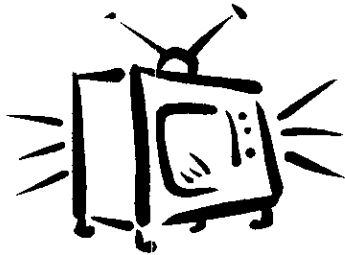
El papel que la televisión desempeña en la educación es fundamental. Las clases ante un elevado número de alumnos se transforman en lecciones privadas para el alumno ante una pantalla. El empleo de satélites de comunicaciones posibilita la extensión de la educación a vastos sectores del planeta, con sólo un maestro que dé sus lecciones ante la cámara. La televisión, es un medio de comunicación de masas, por lo tanto, está dirigido a la mayor cantidad posible de personas. Esta característica hace que la televisión, se transforme en un fenómeno social político, y económico, y trascienda la maravillosa técnica que lo hizo posible.

La sociología moderna tiene en la televisión un campo excelente para sus investigaciones. Los políticos poseen con ella una poderosa herramienta de propaganda, convicción y comunicación directa con los pueblos, que llega a la intimidad de los hogares.

La televisión, a diferencia de la radio, los diarios y las revistas, necesita del empleo de dos sentidos por parte del espectador, con lo



cual multiplica el poder de captación o de manipulación de las masas.



15. LA TELEVISION

Cine

Los filmes pueden ser sonoros o mudos; unos y otros pueden utilizarse según las circunstancias y conveniencias. Si el filme fuese mudo, se hacen necesarios discretos comentarios, rápidos e incisivos por parte del profesor. Es necesaria la preparación de textos breves para acompañar esos filmes, a

fin de que su aprovechamiento sea mayor. Todo indica que el filme sonoro es superior al mudo, ya que es más sugestivo y da la impresión de una mayor autenticidad y vitalidad, dado el aporte de comentarios en el momento preciso y el lenguaje más adecuado. El filme sonoro, si se prepara adecuadamente, constituye una verdadera clase.

Los profesores utilizan las películas de muchas maneras distintas y para objetivos diferentes:

comunicar información, cambiar o fortalecer actitudes, desarrollar habilidades, crear interés, plantear problemas, evocar estados de ánimo, dar emoción al aprendizaje, etc.

A veces, usan películas para examinar la capacidad de sus alumnos para aplicar principios a situaciones problemáticas.

A veces, exhiben partes seleccionadas de películas, sin usar más que los fragmentos que se relacionan con los temas particulares de estudio.

El uso que hacen del cine es similar al de materiales impresos de consulta o las partes de tareas asignadas del programa.

En algunas circunstancias, la actividad de ver películas puede considerarse adecuadamente como actividad de “ tiempo completo “ o “ recreativa “ cuya naturaleza se asemeja a la de lecturas libres. La utilización de las películas en las escuelas se sigue incrementando. Su crecimiento da énfasis al valor del cine como medio de enseñar y aprender. El profesor tiene responsabilidades al seleccionar, solicitar y utilizar películas, y las debe ejecutar con cuidado y discernimiento. Es grato y sorprendente a la vez, observar el perfil hacia el que se encamina nuestra sociedad; el gusto por ver películas artísticas, culturales, etc. nos deja ver un panorama amplio, del criterio que se está formando en torno al mexicano; cada día son más los adeptos que consumen cine cultural y con matices provechosos para la educación. Quizás no estemos muy de acuerdo con el cine que sirve sólo para fines comerciales; sin embargo, hay que hacer notar, que a veces funciona para realizar análisis propios



del proceso educativo; todo depende del enfoque que se le dé.

El cine como tal es un instrumento valioso, pero costoso; de una muy buena película, se puede realizar un análisis crítico sustancioso donde el alumno ponga en práctica situaciones o problemáticas reales, con la posibilidad de darles solución, sin que le afecte, como lo haría un problema real.

La diferencia fundamental entre una cámara cinematográfica y una fotográfica es que la primera ha sido construida para fotografiar tomas secuenciales de las cuales se conformara una historia. Todos sabemos que si al sacar una fotografía el sujeto fotográfico o el fotógrafo se mueven, la imagen que se obtiene es borrosa, "movida", a menos que la exposición sea breve. Por esta razón, la cámara cinematográfica no puede arrastrar continuamente la película.

El movimiento debe detenerse para impresionar cada fotograma y luego avanzar para volver a detenerse en el siguiente. Y así sucesivamente. Ese ritmo discontinuo fue un

problema suficientemente arduo como para demorar la invención del cine.

La filmadora contiene dos carretes de película, uno con la película virgen (no expuesta) y otro donde se va enrollando luego de pasar frente a la ventanilla (expuesta).

Una película es, ante todo una historia, por lo general, un escritor cinematográfico hace primero una síntesis de su historia; luego, va desmenuzándola y ampliando la información sobre personajes, situaciones, ambientes, diálogos, etc. Finalmente redactará el guión, que incluye las imágenes en que se desdobra la acción, dividiéndola en planos y escenas que constituyen la propia narración cinematográfica. En el caso de estilos muy minuciosos, el guión indica hasta los movimientos de cámara y el enlace entre una toma y la siguiente. La pantalla puede reproducir una escena de gran conjunto, que comprende un inmenso paisaje y centenares o miles de personas; pero también puede acercarse a centímetros de un rostro y fotografiar el mínimo gesto, en un gran

primer plano. Por otra parte, la cámara puede estar fija durante la toma, o desplazarse para seguir al personaje mientras camina o sube una escalera, o a un vehículo que marcha velozmente. Cuanto más profundamente conozca el escritor cinematográfico (guionista), los recursos expresivos de la pantalla, más posibilidades tendrán su guión de convertirse en una buena película. Hacer una película implica toda una organización técnica e industrial, aunque en la actualidad todo aficionado puede realizar sus filmes, en 8mm en forma individual, pero ese es un mundo distinto, por ahora las obras que vemos habitualmente en los cines son producto del trabajo de muchas personas, técnicos y artistas, financiados por grandes capitales. Lo común es que el productor elija un argumento y luego contrate al director y a los intérpretes. Una vez decidida la producción del filme, se inicia el rodaje. Cada escena se puede filmar en un estudio o en escenarios naturales, ensayada previamente por los actores. Es habitual que no se filme en orden cronológico; por conveniencias de producción, la realización de un film puede comenzar con la escena



final, o alguna intermedia; un ayudante lleva anotado por escrito cada escena o toma que se hace; de ahí se extrae el informe diario de rodaje y uno de fotografía, que informa al laboratorio cómo ordenar el material a procesar. El material producido en cada día de trabajo se envía al laboratorio para ser revelado y tirar una copia positiva del trabajo; una vez terminado el rodaje, se procede a *armar* el filme por medio de la compaginación o *montaje*. En el sentido más directo y técnico, el montaje consiste en pegar, uno a continuación de otro, los trozos de película elegidos por el director, siguiendo las indicaciones del guión. Se crea la secuencia, que descomponía la escena o cuadro en una serie de planos fotográficos desde diferentes ángulos y distancias. Asimismo, de acuerdo al orden numerado de las tomas, se acoplan las bandas correspondientes a la imagen y el sonido. Una vez ordenada esta etapa, comienza la operación verdaderamente creativa, dar a cada escena y a cada relación entre imágenes el ritmo justo y el orden deseado. Una vez puestas a punto las bandas de imagen y sonido, se establece la copia definitiva,

donde ambas cosas están sincronizadas en la misma película.



16. FRAGMENTO DE UNA CINTA CINEMATOGRAFICA

Programas de cómputo

La educación ha presenciado tanto avances como expectativas no cumplidas que reflejan de alguna manera la inquietud del sistema por incorporar técnicas e ideas nuevas. Existen varias razones para suponer que la computadora es una herramienta valiosa para la educación. Una de ellas es su capacidad para crear escenarios capaces de despertar la imaginación y el interés de niños y jóvenes.

El estudiante se integra como el personaje central al tener acceso a ella, él toma decisiones y las comunica a la computadora, simulando las acciones que él llevaría a cabo en la realidad y de inmediato observa sus efectos. El realismo que se logra permite que los jóvenes realicen experimentos. Los efectos suelen ser impresionantes: los estudiantes se poseionan de su papel, descubren otro mundo digno de explorar, pues a todos nos gusta jugar a ser ingenieros, maestros, etc.

La computadora nos permite jugar, actuar, y al mismo tiempo aprender. En los trabajos sobre el desarrollo de metodologías educativas sustentadas en el uso de las computadoras, una de las ideas que se aprecian como más interesantes radica en la utilización de las computadoras como herramienta de apoyo al estudiante de sus procesos de síntesis.

La computadora se convierte en una receptora de datos, pero su papel es importante porque sistematiza el trabajo de los estudiantes, les lleva de la mano y les permite disfrutar la experiencia de observar



cómo su acervo de datos se incrementa día tras día, logrando obtener resultados que superan la calidad de los esfuerzos realizados por profesionales.

El uso de las computadoras en la educación apenas comienza; la tecnología de que hoy disponemos es maravillosa, pero trivial e insignificante comparada con la que seguramente contaremos en un futuro no muy lejano. A medida que se incrementa nuestra experiencia en el desarrollo de metodologías educativas sustentadas en la computación, más clara es para nosotros la relación entre libros y programas que operan en la computadora, hasta decir que los programas de cómputo están dando lugar a nuevo tipo de libro del futuro: el libro electrónico. Esto hace pensar en la posibilidad de que la computadora, como el libro en su tiempo, producirá una profunda revolución educativa. Existen razones para pensar de esa manera, ya que con esta nueva metodología educativa es posible presentar no sólo imágenes en movimiento en lugar de los diagramas estáticos de los libros, sino también permitir al estudiante interactuar en

los programas. Sin embargo, surge una interrogante, ¿Será posible que las máquinas lleguen a gobernar al hombre y su entorno?. Poco a poco hemos sido testigos del avance que ha tenido la computación a través de poco tiempo; así, surge un temor colectivo a observar día con día el avance de la tecnología, la cual desplaza al hombre de sus actividades. Pasando a otra perspectiva, los principales servicios que ofrece una red de computadoras son: la conexión remota de un equipo a otro, la comunicación por correo electrónico y la transferencia de archivos. Desde el punto de vista educativo, todos estos servicios son la base de actividades más poderosas como las teleconferencias y otros sistemas computarizados que apoyan actividades educativas a distancia. Las nuevas tecnologías de comunicación, unidas a las tecnologías computarizadas tienen ya, de hecho un impacto sobre la transmisión cultural, que es uno de los ejes principales de la educación; ello hace necesario que la institución educativa valore, conceptualice, y plantee formas de uso útiles en la educación. En las bibliotecas y los centros de

recursos para el aprendizaje, estos últimos son instalaciones equipadas con dispositivos para el uso (proyectores, grabadoras, videocassetas y computadoras) que permiten el acceso libre de estudiantes. En estas condiciones, los estudiantes hacen uso de las computadoras y los programas como lo harían, por ejemplo, con un libro o una videocasete. Las computadoras basan su funcionamiento en dos componentes que, a su vez forman uno solo, el equipo (*hardware*) y los programas (*software*), ambos requieren uno del otro. El *hardware* (parte dura), está compuesto por los elementos físicos de la computadora, es decir:

El monitor, el teclado, C.P.U., Mouse, etc. Mientras que el *software* (parte blanda), contiene los programas, en los que se crean ambientes gráficos, escritos generales, operaciones numéricas, base de datos, etc.

El procesador es el alma de la computadora, pues se realizan en él las funciones de compilación, ensamblaje y traducción a un lenguaje específico de programación.





17. EL MUNDO CIBERNETICO

USOS, VENTAJAS Y DESVENTAJAS

Pizarrón.

Usos. Formando parte del material educativo, ya es tradicional encontrarlo en el aula de clases, clasificándolo como un elemento antiguo, aunque no por ello se le resta menos valor didáctico.

Al tener acceso a este tipo de material sólo se necesita de un gis, borrador y del docente que realice, explique, dibuje, etc. , su clase o cualquier tema de interés.

Ventajas. Funcionalidad, en cuanto a que está al alcance del maestro y los alumnos, es importante en todo nivel y materia. Economía, pues su costo de instalación y mantenimiento es muy bajo, es ejemplificador, permite tanto mostrar contenidos, como demostrarlos, clasificarlos, representarlos, etc. Permite ser utilizado tanto por alumnos como por profesores. Se emplea con gran éxito para exponer conceptos abstractos.

Desventajas. Cuando no se le da el mantenimiento adecuado, con el tiempo va perdiendo la capacidad de adherencia del gis. La iluminación que sobre él recae es importante, pues lo escrito en él debe estar bien iluminado, de lo contrario los alumnos forzarán mucho la vista, se les cansará y perderán interés en la clase.

El ser un material cotidiano, estático y visto por largo tiempo, produce sensación de fastidio y aburrimiento por parte de los receptores, que ansían una explicación mediante un material más llamativo, que los despierte. Sin embargo para dar clases de aritmética, química, física entre otras más, es el material ideal, ¿ Pero que sucede con materias como: historia, arte, psicología, etc. ? Son materias en las cuales el exceso de información produce hastío, sueño, cansancio, distracción, etc. Por lo que podríamos decir que se necesita emplear otro tipo de material didáctico más dinámico, para inyectarle interés al estudio de dichas materias por lo que no creo que sea material más indicado para estas cuestiones.



Es ahí donde se recomiendan otros materiales didácticos.

Cuadernos.

Usos. Este material no tiene mayor ciencia en su uso, en él se resumen clases que da el profesor, se realizan tareas, ejercicios, se hacen trazos, se iluminan dibujos, se hacen transcripciones, etc., es un material de anotaciones muy individual que resguarda información que servirá en un determinado momento.

Ventajas. Su costo es económico si se le da buen uso, dura largo tiempo se puede transportar a cualquier lado es fácil de conseguir se puede guardar por mucho tiempo y las anotaciones seguirán ahí intactas, siempre y cuando se hayan hecho con pluma.

Desventajas. Si se utiliza lápiz para escribir en él, con el tiempo se va borrando al transportarlo de un lado a otro sin el mínimo cuidado, puede sufrir averías como, doblarse, romperse, deshojarse o extraviarse.

Impresos.

Usos. Son materiales de consulta que para manejarlos y no maltratarlos, se debe pasar de página en página de manera cuidadosa, evitando definitivamente mojar el dedo para despegar las hojas.

En la escuela, el uso de este tipo de material invariablemente es obligatorio, pues los libros de texto están acordes a los planes de estudio, los profesores se valen de ellos para explicar su clase, piden a los alumnos que realicen los ejercicios que contienen; es decir en cierta forma sustituyen al profesor; ahora bien, si hablamos de los libros de consulta, observamos cotidianamente que sirven de apoyo a los alumnos, ya que pueden ser consultados en las bibliotecas, o ser conseguidos en las librerías, o ser prestados por amigos.

Un material impreso siempre será de gran utilidad y no solamente sacará provecho de él una sola persona; lo excelente de éstos material es que de ellos se beneficia a muchísima gente.

Ventajas. Permite adecuar a cada individuo su ritmo de lectura, para que lleve a cabo el aprendizaje en cualquier tiempo o lugar. El lector puede revisar o repetir las unidades cuantas veces sea necesario facilita la toma de notas y da pie a la habilidad de síntesis, asegura la uniformidad del lenguaje los libros de texto se pueden usar una y otra vez; por lo tanto, su costo efectivo por alumno es muy bajo. El mejoramiento de la enseñanza, pues se piensa que los libros de texto ayudan al desarrollo de las habilidades del maestro y le sugieren, maneras de resolver problemas de enseñanza.

Desventajas. El alumno tienen acceso a la información a través de la palabra impresa, por lo que el éxito depende de la habilidad para la lectura y comprensión del estudiante. El alumno con deficiencias en ésta habilidad muestra mayor dificultad en la comprensión del contenido abstracto, por lo que se propicia más el desarrollo de habilidades como la memorización o mecanización del texto y la toma de notas propician el verbalismo y el sueño como se presentan los materiales en forma lógica y ordenada, el



alumno ya no tiene que pensar mucho, evitando un análisis más profundo de los textos.

Diaporamas.

Usos. Las diapositivas son un material transparente de proyección de cuadros o imágenes aisladas, al paso que la filmina, es un filme montado sobre la base de una sucesión o secuencia de imágenes o cuadros, encadenados lógicamente, presentados de acuerdo con el ritmo que el profesor considere conveniente.

Los diaporamas son utilizados como material didáctico para enseñar, explicar, mostrar, etc. pequeños conocimientos en el sentido de la duración del diaporama como podrían ser fábulas, anécdotas, cuentos, canciones, etc. Un sin número de cosas se pueden aprender a través de un diaporama; por ejemplo la arquitectura barroca, la escultura neoclásica, la pintura expresionista, cubista, moderna, etc.

Ventajas Posibilita la realización de ejercicios de observación colectiva de documentos, muestras, panoramas, etc. Da pie a la presentación, por fases significativas, de documentos que aseguren un proceso dinámico en evolución posibilita la realización de ejercicios de fijación, integración y control de aprendizaje Las proyecciones fijas pueden sustituir con ventaja a los cuadros murales, los monumentos, lugares lejanos, etc.

Desventajas. Si la manipulación de las diapositivas no se realiza con cuidado, pueden sufrir daños y se tendría que suprimir la diapositiva cuando éstas tienen muchos años, sufren deterioro, y se tienen que reemplazar; el problema se da cuando se tienen que fotografiar las mismas tomas y, por diversos motivos es casi imposible. El equipo que se necesita para la proyección del diaporama, requiere de ser pedido con anticipación; después, si los enchufes no se encuentran en buenas condiciones, se tendrá que pedir una extensión para poder conectar desde otro salón o cambiarse del mismo;

todo esto provoca pérdidas de tiempo, muchas veces irre recuperables.

Televisión y cine

Para indicar los *usos, ventajas y desventajas* de la T.V. y el cine, podemos permitirnos hacer los comentarios necesarios, uniendo a ambos medios, pues cumplen casi la misma función por ser muy parecidos.

Usos. Estos medios de comunicación, constituyen otra alternativa para el estudiante con bajo nivel de lectura; los programas televisivos pueden ser de circuito abierto o cerrado; ambos llevados al alumno a través de la escuela o en su propio hogar; en cuanto a las películas, pueden ser observadas en la tradicional sala de cine o también en el hogar, por medio de un vídeo.

Ventajas. Estos recursos poseen efectos motivantes, que aumentan el interés y la atención, porque dan al espectador la impresión de participar, de ocupar una primera fila en numerosas experiencias que facilitan la comprensión del contenido, ya que



lo hacen menos abstracto, más lúcido y más cercano.

La televisión y el cine ofrecen la posibilidad de observar fenómenos en movimiento que se presentan con una continuidad de acción igual a como suceden en la vida real se suscitan demostraciones de procesos peligrosos, microprocesos no observables a simple vista, escenas y sonidos muy remotos, acontecimientos antiguos o quizás presentes, los cuales son de gran valor cuando se desea enseñar a muchas personas.

Desventajas. El mensaje de estos medios de comunicación es fugaz, inflexible, autoritario y suprime la participación activa del alumno no garantiza que el mensaje sea recibido no es posible controlar la reacción del espectador, el empleo de estos medios es costoso, sobre todo las instalaciones y el equipo de T.V.

Programas de cómputo

Usos. Las máquinas de enseñar son utilizadas hoy en día en la escuela como un

medio didáctico más, en donde se pueden realizar un sin fin de posibilidades educativas. Se capturan datos, se realizan dibujos, planos arquitectónicos y de construcción, se puede conseguir información a través del Internet, etc. Existen escuelas especialmente enfocadas a la enseñanza del uso de las computadoras, así como de los programas diversos que existen en el mercado.

“El desarrollo de cualquier uso específico de la computadora en la enseñanza es un proceso que requiere conocimiento, esfuerzos, recursos y tiempo. Por esta razón, antes de tomar la decisión de realizar la inversión, es indispensable valorar si se va a revertir en beneficios y para quienes serán”
18

Hoy en día, cuando la tecnología ha avanzado tanto, sabemos de sobra que el tener una computadora es de gran utilidad y sirve para un sin número de tareas, tal vez lo ideal sería tener una computadora por cada alumno; sin embargo obviamente eso es imposible; en las escuelas existe un número

raras veces mayor de alumnos al de las computadoras y éstas con dificultad, cubren las necesidades que se tienen de ellas.

Ventajas. Atiende a las diferencias individuales, dado que permite responder al medio que mejor se adapten a las condiciones y habilidades de cada persona las máquinas de enseñanza permiten controlar el aprendizaje mediante el uso de principios de enseñanza programada.

La Internet permite consultar información de todo el mundo; esta es una gran ventaja, pues ya no es necesario viajar para conocer la cultura de cada país Existe la tecnología para conectar computadoras entre sí, en forma tal que se integren en red local o amplia, lo cual es una ventaja para la enseñanza. La red permite compartir recursos por usuarios múltiples, como aplicaciones, archivos e impresoras.

Desventajas. Los virus son programas autorreproductibles, creados para perturbar intencionalmente el funcionamiento de la computadora; la resultante es que pueden



acarrear pérdidas importantes de información. Los riesgos de robo pueden ser mayores o menores; los primeros, deben ser previstos mediante mecanismos de fijación de la computadora y sus periféricos a estructuras inamovibles, mientras que los segundos, pueden ser robos de objetos como los *mouses*, papel, disquetes, etc.

El incendio es un riesgo constante; muchas veces por falta de estimación de los requerimientos eléctricos, pues al aumentar éste, las líneas se sobrecalientan, ocasionando cortocircuitos que pueden ser el disparador de un incendio. Día con día aparecen computadoras superiores a las que salieron tal vez ayer, por lo que se tienen que adicionar nuevos elementos, algo que es muy costoso para personas o instituciones con pocos recursos económicos. Cuando se daña el disco duro, cuesta trabajo, tiempo y dinero repararlo, gastos extras, no previstos, etc.



14. **JERROLD E. KEMP.** PLANIFICACION Y PRODUCCION DE MATERIALES AUDIOVISUALES Pag. 137
15. **Op. Cit.** Pag. 140
16. DICCIONARIO ENCICLOPEDICO UNIVERSAL, Pag. 177
17. **JAMES W. BROWN / RICHARD B. LEWIS,** INSTRUCCIÓN AUDIOVISUAL, Pag. 99
18. **JOSE M. ALVAREZ / ANA MA. BAÑUELOS,** USOS EDUCATIVOS DE LA COMPUTADORA Pag. 108

CITAS TEXTUALES





CAPITULO 3

LA HISTORIETA

FIGURAS
RETORICAS

TIPOS DE ENCUADRE



LA HISTORIETA **

CONCEPTO

"El cómic, arte popular por excelencia, es una historia en imágenes secuenciales, ligadas o ancladas por un texto (en forma de diálogos, de onomatopeyas, de comentarios, de ruidos ...) que aparecen en la prensa como episodios o como historias completas"
19

Esta definición se acerca más al concepto que tenemos en mente; aún cuando suena autolimitada dicha definición, pues sabemos el cómic abarca varias áreas (no solo los diarios) en donde su aplicación genera un proceso de aprendizaje y comprensión mayor.

Ahora bien, todas las definiciones, tienen en común algo:
"La historia en imágenes secuenciales"; podemos afirmar que la historieta o cómic, es un tipo de lectura que contiene una

estructura elaborada, manejada sobre la base de criterios solventados por los propios autores, utilizándose la mayoría de veces un lenguaje sencillo, entendible para el receptor, en donde el emisor, historieta o mensaje y receptor, logran el círculo de la realimentación de manera favorable y por tal la historieta sigue generando controversias, beneficios, adeptos y un sinfín de puntos de vista o enfoques.

ANTECEDENTES Y DESARROLLO

Todo comienza en Suiza hacia 1827, Rodolphe Topffer promovió la literatura en estampas. Los amores del señor Vieux - Bois, presentando así las características más básicas que comprende la historieta; sesenta años más tarde, el francés Christopher (Georges Colomb), admirador de Topffer; publicó en 1889 la primera historieta francesa: La familia Fenouillard, pero serán los americanos quienes propongan a la historieta con palabras, por medio de los bocadillos o globos. Nacimiento de la historieta.- En la última década del siglo pasado dos grandes de la prensa americana

Joseph Pulitzer y W.R. Hearst, piden a los mejores caricaturistas que amenicen los suplementos dominicales. En 1895, Richard Felton Outcault comienza a publicar The Yellow Kid en periódico de Pulitzer viendo el éxito rotundo, Hearst le arrebató a Pulitzer su dibujante, y hace que en 1897, Rudolph Dirks publique en su periódico la serie The Katzenjammer Kids El éxito de éstas series se incrementó, por lo cual los lectores exigieron que las series pasaran a ser cotidianas en lugar de dominical. La primera, Mutt and Jeff de Bud Fisher, aparece en 1907 en el San. Francisco Chronicle. En Francia, en 1905 inicia la publicación de la pequeña sirvienta bretona de la señora de Grand Air, la célebre Bécassine de Pinchon y Caumery. Tres años después el dibujante Furton muestra la revista L'Epatant con Les Pieds Nickelés: La historia de tres pilluelos, medio anarquistas, medio estafadores. Mientras tanto en España, las revistas infantiles Charlot 1916, TBO 1917 y pulgarcito 1923 empiezan a publicar los primeros cómics; lo mismo sucede con otras publicaciones para niños en Inglaterra, Italia y Finlandia.



En cuanto a los adultos, los primeros cómics son: La family Strip (o tira familiar) y la girl strip (o tira protagonista femenina). Del primero sobresalen Bringing up father 1913 de George Mananus , sátira de unos nuevos ricos . y blondie 1930 de Chic Young , la cual fue la historieta más leída del mundo , mientras que en el segundo destaca Betty Boop 1931 de Max Fleischer. Entre la crisis económica de 1929 y la Segunda guerra mundial surgen cambios en la historieta, naciendo tres nuevos géneros:

- ❖ La aventura exótica
- ❖ La aventura policial
- ❖ La fantacientífica

La primera se inicia en 1929 con Tarzán de Harold Foster , después en 1934 aparece Terry y los piratas , y en 1936 con Phanton de Lee Falk y Ray Moore.

La policial comienza con Dick Tracy de Chester Gould en 1931, continuando en 1934 con el agente secreto X-9 de Dashiell Hammet y dibujos de Alex Raymond y;

La aventura fantacientífica se da con Buck Rogers de Dick Calkins, 1929 y en exploradores del espacio como Flash Gordon de Alex Raymond 1934 , seguidos del mago Mandrake de Lee Falk y Phil Davisen 1934. Supermán de Jerry Siegel y Joe Shuster 1938 , Captain Marvel de los hermanos Binder y del dibujante C.C. Beck, 1938, Batman de Bob Kane, 1939, etc. Aún cuando la influencia estadounidense es grande en otros países, ellos tienen sus propias historietas, el belga Hergé empieza a publicar en 1929 las aventuras de Tintín y de su inseparable Fox Terrier.

En 1932 aparece en Inglaterra, la popular Jane de Norman Pett, girl strip protagonizada por una dulce rubia a quien no costaba mucho perder sus ropas. En Francia, André Daix crea en 1934 el profesor Nimbus y René Pellos lanza en 1937 futurópolis, aventura de ciencia ficción.

En 1938 en Italia surge Dick Fulmine de Carlo Cossio y por último en Argentina se publican las historietas del tímido Don Fulgencio de Lino Palacio, 1936 y de Mu - Fa, un detective oriental del uruguayo

Alberto Breccia, 1939.

En el periodo de crisis derivado de la segunda guerra mundial (1939 - 1948), la historieta se presta como instrumento de propaganda bélica, teniendo como cometido el instruir; se publican álbumes sobre la Biblia, la historia Francesa, La Revolución Rusa y El Quijote. De esta manera los héroes igualmente han evolucionado, Barullera 1962 de Juan -Laude Forest; Yoko Tsuno y Natacha, heroínas de la revista Spirou; Modesty Blaise 1962, de Peter O' Donnel y Jim Holdaway; Jodelle 1966, de Bartier y Peellaert.

En América surge Spiderman; los Peanuts ideados por Charles M. Schulz admirados en todo el mundo; de la escuela belga, el que mayor éxito tuvo fue Asterix de Goscin y Uderzo. En Italia la revista Linus dio gran auge al género haciendolo más culto e intelectual.

En cuanto a Hispanoamérica podemos hablar del Argentino Quino (Joaquín Salvador Lavado) que en 1904 editó a Mafalda. En España destacan los personajes de los semanarios TBO (Familia Alises) y Pulgarcito (Carpanta, El Reportero Tribulete





18. HISTORIA DE LA HISTORIETA

.Zipi y Zape , Los Hermanos Gilda , etc.). El Guerrero del Antifaz 1944, El Capitán Trueno 1950 de Ambrós y Víctor Mora. Hoy en día la historieta es el género literario que muestra los sueños del hombre, en donde pelea la eterna dualidad del bien y el mal, juventud e inmortalidad, fraternidad universal.

ESTRUCTURA Y ELEMENTOS QUE LA COMPONEN

La historieta está estructurada de la manera siguiente de acuerdo con *Georgina Guerra*

- ❖ Macrounidades significativas
- ❖ Unidades significativas
- ❖ Microunidades significativas

Las macrounidades significativas abarcan la estructura general de la historieta; contienen tamaño, forma, presentación, portada, color, al igual que el estilo y grafismo del dibujante.

Las unidades significativas abarcan las viñetas, su montaje y su continuidad; estas

unidades forman una cadena de yuxtaposición y combinación, según el tiempo convencional empleado así, una sucesión de viñetas pequeñas, conformadas por un número reducido, de signos icónicos y poco texto, requerirá de un ritmo de lectura más rápido que el que se emplearía en pictogramas de mayor dimensión y con una mezcla multitudinal de colores.

La cadena que permite la coordinación y la unión en los cómics se caracteriza, al igual que otros elementos de este medio, por un convencionalismo, si se considera que el montaje de las unidades en las historietas es muy semejante al realizado en el cine. Para la progresión del relato pueden emplearse en el montaje:

- ❖ La narración lineal (progresión cronológica en unidades de acción)



19. MAFALDA



- ❖ La narración paralela (alternación de dos o más acciones) que ocurren en lugares distintos y que se suponen simultáneas.



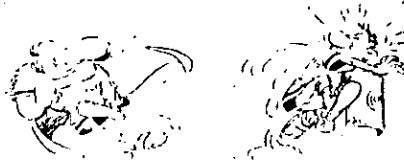
20. BETI Y VERONICA

- ❖ La conexión de las viñetas puede realizarse en forma lógica o en forma arbitraria; en la primera suceden los espacios contiguos, las fusiones, las apoyaturas, los cartuchos y el llamado texto en off.



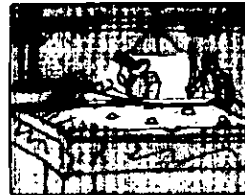
21. SNOOPY

- ❖ Los espacios, enlazan dos viñetas vecinas y reproducidas desde el mismo punto de vista.



22. ASTERIX

- ❖ Las fusiones son una alteración progresiva de los valores tonales de la imagen en viñetas sucesivas.



23. ENGAÑO EN LA NOCHE DEL SABADO

- ❖ La apoyatura es la inclusión de un texto integrado a la viñeta, el cual explica su contenido.



24. KALIMAN



- ❖ El cartucho es una variante de la apoyatura, ubicada entre viñetas consecutivas.



25. TOPOGIGIO

- ❖ El texto en off es un enlace acústico que representa en una viñeta, sonidos provenientes de un lugar no mostrado en la misma, pero que se supone próximo.



26. BETI Y VERONICA

- ❖ Las formas arbitrarias se dan con base en estructuras temporales y psicológicas. Las estructuras temporales se definen como unas estructuras de montaje, los cuales crean en el lector la ilusión de que la narración, transcurre en un tiempo irreal; mediante el uso del flash back (evocación del pasado) y el flash forwad (anticipación del futuro).

PROBABLEMENTE, EN EL SIGLO XXI HAYA MUCHAS MÁS OPORTUNIDADES...



27. BETI

- ❖ Las estructuras psicológicas de las viñetas se refieren a los sueños y a las alucinaciones, las cuales se representan a través de viñetas que contrastan con otras que reproducen la realidad física.



28. ARCHIE

Las microunidades significativas comprenden los elementos que componen la viñeta y son: el encuadre, que abarca: composición, decorados, vestuario de personajes, tipología, las adjetivaciones angulaciones e iluminación.



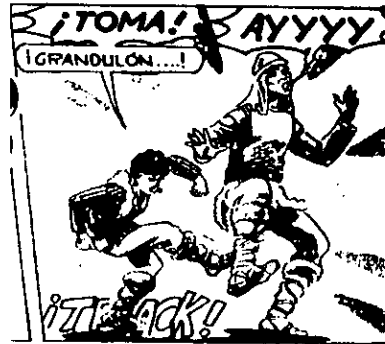
Las convenciones específicas de las historietas: Globo, sonidos inarticulados onomatopéyas, signos cinéticos, metáforas visuales. El encuadre abarca los planos que veremos y explicaremos con detenimiento más adelante, al igual que las angulaciones, los globos y la viñeta.

- ❖ La iluminación, se logra con la combinación del negro con el blanco, para crear efectos de contraluz, claroscuro, sombras, etc.; cuando son historietas a color, se utilizan líneas rectas que convergen en el objeto iluminado.



29. EDUCACION

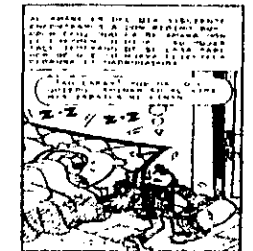
- ❖ Sonidos inarticulados; . La burbuja puede contener sonidos inarticulados como: brr, sniff, ejem., Uf, ay, bah, etc., cuyo significado se acerca al de la onomatopeya; sin embargo, los primeros son orales y los segundos provienen de animales u objetos.



30. KALIMAN

- ❖ Onomatopéyas; son fonemas con valor gráfico que dan la sensación de oír ruidos de un animal o una acción producida por un objeto. Y se presentan

con características gráficas que dan dimensiones al ruido (por el tamaño, color y la forma en que aparecen, la mayoría proviene de verbos en inglés que en su infinitivo se pronuncian de manera parecida al ruido realizado por ejemplo: crash, click, zoom, boom, etc.



31. LA FAMILIA BURRON



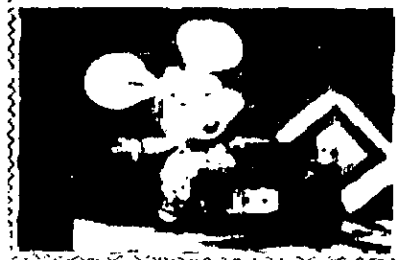
“Signos cinéticos, son formas que se utilizan para expresar un movimiento. Rodríguez Diéguez clasifica así los códigos cinéticos: 1. - Trayectoria lineal; (simple o por vaciado de color), expresa con una o más líneas cual fue el recorrido del objeto en movimiento. 2. - Oscilación; que denota un movimiento vibratorio o un vaivén, con líneas de uno y otro lado del personaje u objeto. 3. - Impacto; que se visualiza como una pequeña explosión en el lugar donde se encuentra o se encontraba el personaje u objeto que recibe el impacto. 4. - Nubes de polvo; que tienen su origen en el polvo que levanta un personaje al desplazarse por un camino de tierra; sin embargo las nubes de polvo aparecen y pueden usadas en circunstancias ajenas a la tierra, simplemente acompañando a la trayectoria. 5. - Deformación cinética; de mucho uso sobre todo en los dibujos animados, consiste en deformar la aparente deformación que experimenta un objeto al someterse a una determinada fuerza o movimiento. 6. - Descomposición del movimiento, como aquella en la que el personaje aparece

varias veces en el mismo dibujo marcando varios estadios de su trayectoria (como por efecto de un estroboscopia) y otras formas según el estilo del autor, como los movimientos circulares de ruedas o hélices, que se extienden también de las piernas del personaje dando la idea de una gran aceleración” 20

CARTUCHO. Llamado también Apoyatura o Cartela, por lo regular es un rectángulo alargado, incluido en ciertos cuadros, que sirve para explicar el contenido en cuestión, para narrar algún hecho o situación o para facilitar la continuidad, explicando la relación existente entre esa viñeta y la que le antecede, o un clima de suspenso con respecto a lo que continuará, en las historietas chinas el cartucho sustituye al globo. También ha sido aprovechada para incluir explicaciones científicas respecto a algún término, como en las enciclopedias; sin embargo, el cartucho difiere de la apoyatura por cuestión de espacio, ocupando éste todo el cuadro. El cartucho puede llegar a contener una cara, o alguna otra imagen,

para esclarecer quien es el narrador o para amenizar de alguna manera el texto verbal. Dicho de otra forma, cumple la función de dar explicaciones y aclaraciones fuera de diálogo, utilizando un recuadro rectangular, que generalmente, se sitúa dentro o fuera de la viñeta.

GIGIO: Mira, me han mandado un regalo. Dicen que es una cámara fotográfica que saca y revela las fotos por sí sola. ¡ Pareco que me quieren hacer una broma!



Todo ocurre dentro de la cámara y el secreto está en la película que utilizan. Esta tiene varias capas: una con emulsiones que captan los colores y otra con activadores químicos que revelan y fijan. Inmediatamente de tomada la foto, ésta pasa por unos rodillos y luego es expulsada por una ranura. Unos segundos más y mientras la venes en la mano se van apareciendo los colores.

32. TOPOGIGIO



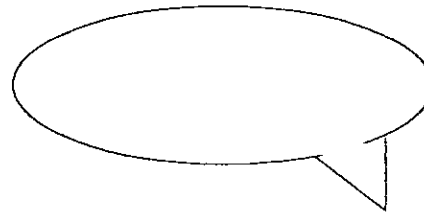
GLOBO: Algunos autores manejan el término bocadillo; en inglés, balloon y en italiano fumetto; sin embargo, todos llevan al mismo significado, cómo lo cita Rodríguez Diéguez en el libro de Comunicación Humor e Imagen de Luis Ernesto Medina.

"El globo o bocadillo es el instrumento del que se sirve casi siempre el dibujante para indicar al lector lo que dice un personaje. Consta de tres partes (Rodríguez, 1977): un contenido, que suele ser verbal, una silueta (o continente del anterior) y el delta, apéndice que señala de qué personaje procede lo expresado. La representación del globo varía de acuerdo con el estilo y las necesidades del autor". 21

El globo, imagen en que el ícono reemplaza al texto, es cada vez más corriente en el cómic. Además de ser un medio económico de comunicación en el sentido lingüístico del término, permite manifestar el futuro o el pasado. Es capaz igualmente de evocar el deseo, el sueño despertado, la meditación en la que el héroe proyecta sus ambiciones o

sus recuerdos a través del tiempo. El globo puede tener contenido verbal o no verbal. El globo de contenido verbal presenta por escrito lo que dice un personaje, lo que grita, lo que transmite por un medio electrónico, lo que canta y lo que piensa en palabras. Esos globos ovalados o cuadrados, con cantos redondeados, con rabo y llenos de texto que flotan por las viñetas, son llamados también bocadillos; los más usados son:

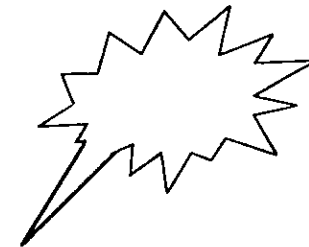
- ❖ **Globo normal.**- Casi siempre son ovalados o cuadrados, con los cantos romos. Si en una viñeta hay varios de ellos, deben distribuirse siguiendo el orden del diálogo: de izquierda a derecha y de arriba a abajo.



- ❖ **Globo cruzado.**- A veces se da el caso de que la disposición de los personajes no coincide con el orden del diálogo; para esta situación se utiliza este tipo de globo.



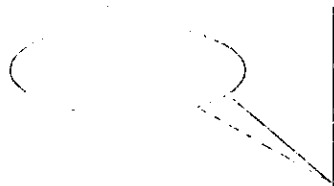
- ❖ **Globo electrónico.**- Y para estos tiempos de robots, computadoras, radios, televisores y otros tipos de máquinas parlantes; tenemos el globo electrónico, que es como uno normal pero con picos o líneas quebradas alrededor.



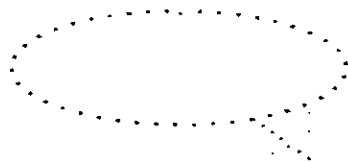
- ❖ **Globo burbuja.**- Para dar entender que el personaje está pensando se utiliza este tipo de bocadillo, en el que se sustituye el rabo por una serie de círculos.



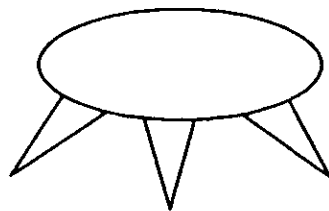
- ❖ **Globo en off.**- Para las voces que vienen de fuera de la viñeta se usa este bocadillo, que tiene el rabo hacia fuera del recuadro.



- ❖ **Globo punteado.**- Para diálogos o monólogos en voz baja.



- ❖ **Globos con varios rabos.**- Se utilizan cuando están hablando varios personajes al mismo tiempo.

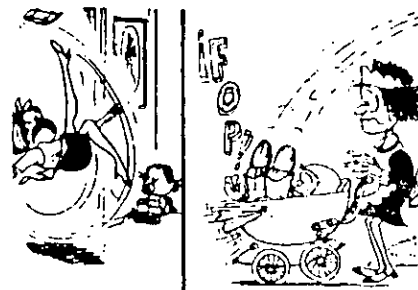


- ❖ **Globo con línea temblorosa.**- Cuando el personaje expresa un grito o cuando está temblando de frío o de miedo. Para no confundirnos, es necesario aclarar que el globo que encierra el diálogo del personaje

mientras que el delta viene a ser el rabito complementario del globo



MOVIMIENTO. El movimiento que observamos en las historietas, se da a través del cambio de posición, lugar, color, acciones, gestos y movimientos del personaje, o también por el tiempo secuencial que la misma historia va narrando en cada viñeta.



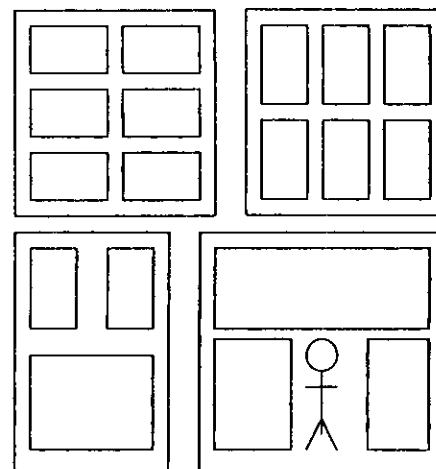
33. MAFALDA



SECUENCIA. La mayoría de los cómics para niños se presentan bajo la forma de series de imágenes secuenciales; es decir, de imágenes que se suceden en el plano horizontal. El sentido de lectura de las series de imágenes, calca el de la lectura; por ejemplo, arrastra el ojo de izquierda a derecha y de arriba a abajo en los occidentales, pero de derecha a izquierda y de abajo a arriba en los países árabes. Sin embargo, éstas normas no excluyen las excepciones; por ejemplo, viñetas dispuestas en hélice, en diagonal, etc. Las imágenes colocadas unas al lado de las otras atraen al ojo globalmente por sus colores, sus formas, los adornos, la composición. Un objeto, un detalle, un episodio, incitan a conocer el contexto. El lector asciende entonces al comienzo del relato. Se procede a una lectura menos cursiva, más metódica, en donde se completan los mensajes transmitidos por las imágenes y el texto. Durante esta operación se advierte con mayor frecuencia que los niños tienden a adelantar la lectura de la imagen a la del texto; esto sucede como si hubiese dos desciframientos, uno que precede al otro en

el paso de una viñeta a la siguiente. La interpretación icónica se ve a menudo completada por el texto y no a la inversa. El texto no es el único que puede reducir la multitud de sentidos posibles, la polisemia; también puede lograrlo la serie de imágenes. Así, una imagen número 1 que de partida puede contener una decena de sentidos posibles, ve reducida su polisemia a una o a dos posibilidades en presencia de la imagen número 2, situada a su derecha y quizás a una sola (monosemia) gracias a las imágenes 3 y 4, etc.

Todo ello por que dos o varias figuraciones, colocadas una al lado de la otra, puede ser percibidas como diégesis; ésta reduce de inmediato los posibles sentidos. El montaje secuencial se inscribe, pues, en el campo de la denotación y en el de la connotación. La secuencialidad se puede componer con un conjunto de imágenes, teniendo en cuenta principios compositivos de las imágenes fijas aisladas como el movimiento, la tensión y el ritmo, lo que trae consigo que cada cuadro aumente su significación, o en el encadenamiento sintáctico de las imágenes secuenciales.



VIÑETA: La viñeta es el principal elemento del cómic. Por sí sola es una simple ilustración, pero la sucesión de viñetas nos permite narrar una historieta. En la viñeta, como ocurre en el cine, existe lo que se llama plano. El plano define el grado de acercamiento o alejamiento aparente de los elementos que tiene la viñeta. Por lo general, los elementos verbales se integran en la unidad pictográfica que es la viñeta o



cuadro, que está en relación con todas las demás de la historieta o la tira cómica a la que pertenece. Al leer una historieta se puede comprobar que:

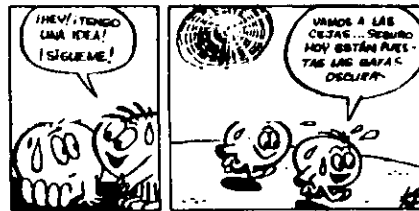
“El contenido de una viñeta sigue en el tiempo a la inmediatamente anterior y precede a la siguiente” 22

La ilusión de temporalidad de imágenes fijas en cada viñeta se da precisamente cuando el lector recorre la página, y encuentra acciones y diálogos con una duración imaginada por él mismo. En todo esto colaboran los códigos cinéticos, la cámara imaginaria, los globos y otras convenciones. Las viñetas son, en muchos casos, dibujos encerrados en un rectángulo; sin embargo, la libertad expresiva permite prescindir de esa forma y las líneas que dividen a una viñeta de las que le siguen pueden ser traspasadas por un personaje o un objeto, para dar efecto de acción. También llega a suceder por simple oposición a los convencionalismos.

Dentro de la viñeta podemos encontrar a la composición como elemento significativo;

ella consiste en establecer relaciones interesantes entre los elementos que conforman la estructura que representa el dibujo, para hacerlo agradable a la vista como totalidad. Después de consultar a varios autores, podemos decir que debemos respetar algunas reglas básicas:

- ❖ Simplificar.- suspender todos los detalles innecesarios que vuelven al dibujo desordenado y confuso, pero solo hasta el punto en que no se sienta un hueco en la imagen.



34. PLOJOS

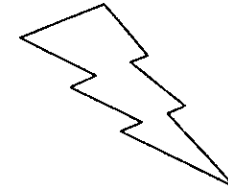
- ❖ Exagerar.- la exageración puede servir para destacar alguna cualidad visual cuando se varía en tamaño o forma más allá de lo que en la realidad sería lo

normal. La cualidad de la línea - su grosor, su precisión, su tensión, la relación con otras líneas - debe estar examinada, evaluada y controlada en el dibujo. Y de ello podemos distinguir:

- ❖ Las líneas más pesadas atraen nuestra atención



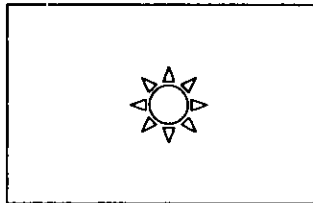
- ❖ Las líneas angulares sugieren un sentimiento de tensión



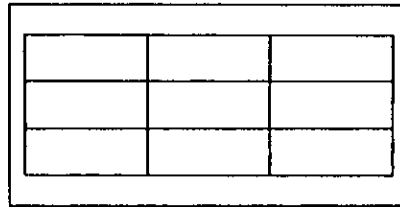
- ❖ Las líneas consistentes y libres crean un sentimiento de paz y felicidad. Los cuerpos dibujados experimentan lo mismo que las líneas. Una figura cerrada es tensa o enojada, Con gesto o posición de apertura es amigable o relajada.



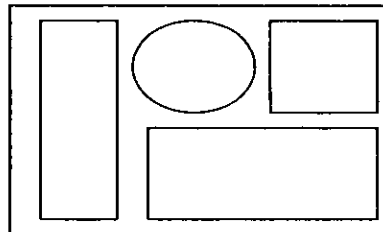
- ❖ Evitar el centro del cuadro. Situar algo a la mitad de la lámina crea un sentimiento totalmente estático.



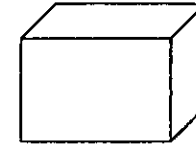
- ❖ Tampoco realizar una división del cuadro en partes iguales o una composición demasiado balanceada, a menos que se busque precisamente una impresión de inquietud.



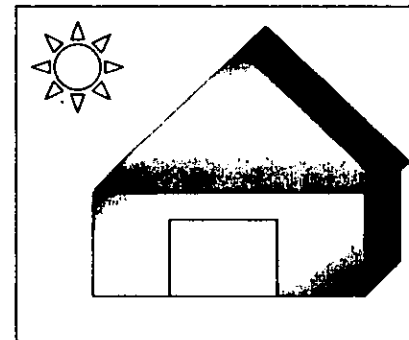
- ❖ Componer en forma asimétrica agrupar y suponer a los cuerpos en planos sucesivos.



- ❖ Realzar el volumen dibujando los cuerpos en posición “tres cuartos”, vistos de frente, desde arriba, hacia abajo, etc.



- ❖ Un equilibrio entre masas negras y blancas o tonos claros y oscuros.



- ❖ El personaje central debe mostrar su cara.



- ❖ Escoger el encuadre de mayor efecto según sea el caso.



Por último la macroviñeta: Es una adaptación de la historieta, que presenta varias situaciones sincrónicamente, con mucha libertad, en cuanto al orden que el lector sigue para enterarse del contenido.



36. MACROVIÑETA

FINES DE LA HISTORIETA

Historieta de aventura. - En la historieta de aventura, se relatan sucesos surrealistas por una parte, los famosos superhéroes son gente común y corriente; sin embargo, paralelamente poseen una personalidad doble que los distingue de los demás, nos hacen pensar en la dualidad que en ellos existe: Seres humanos y seres poderosos, que tienen dones sobrenaturales y en conjunto al ser diferentes al resto de la gente, permiten que se generen historias matizadas fuera de lo común y una especie de prototipo a alcanzar.

“El cómic de aventura fue evolucionando con el paso del tiempo; los cómics realistas de la prensa, asiduos aún al naturalismo urbano, se evadían raramente hacia las aventuras, sin embargo, eran excepciones (por el tipo de historieta tratada). Dan Flagg (1963) de Don Sherwood, sobre un comandante de la infantería de Marina, y Captain Kate (1967), de Jerry y Kate Shelley, ceñida a una lejana época histórica.” 23



La historieta de aventura generalmente proyecta acción, suspenso y momentos de angustia, por el hecho de generar situaciones dramáticas, pues el fin es resolver problemas suscitados ya sea por el momento histórico dado, por los antagonistas que curiosamente son siempre malos, etc. Una historieta de aventura por lo regular cuenta con un héroe ya sea real o fantástico, podemos mencionar al Zorro, al Santo, a Kalimán, quienes son personajes con rasgos más humanos, los cuales emplean para luchar más su inteligencia y su fuerza humana a diferencia de: El capitán América, El Dios Thor, Hulk, Superman, El hombre Araña, etc. Son héroes muy prefabricados, más caricaturescos con poderes menos creíbles. Sin embargo este género es muy socorrido, siempre y cuando el personaje central aporte las características más apegadas a los ideales de las personas. Por lo tanto puedo afirmar que el fin que persigue la historieta de aventura, es el de atraer a la gente por medio de un personaje idealizado, el cual imaginariamente, salvará al mundo de los peligros, resolviendo todos los problemas que a la sociedad acongojan, viéndolo como un ser perfecto.



36.HOMBRE ARAÑA

Historieta de Ciencia Ficción.- La historieta de ciencia ficción es un género que desde su inicio ha captado a muchos lectores, esto se debe a que a la mayoría les

gusta leer relatos en los que se imprima una imaginación que vaya más allá de lo usual, que rompa con las ideas reales; en las que prevalecen situaciones llenas de misterio, suspenso y que nos llenan de sorpresas, pues la realidad la sabemos, pero por que no imaginar por breves instantes que la historia fantástica que se está leyendo, pudiese ser cierta. Habitualmente, los cómics de ciencia ficción se han desviado más al terreno de las historias fantásticas que al campo científico; sin embargo, se conserva aquella denominación para adjetivarlos, al igual que sucede con novelas y filmes escasamente rigurosos en el tratamiento del tema. Tenemos que reconocer que un cómic llamado de ciencia ficción puede ser considerado una obra de arte aun cuando se den connotaciones que rebasen lo extraordinario y sean solamente subjetivos. Es necesario decir que no existen dos categorías diferentes, la científica y la fantástica, sino una escala de grados desde la primera hasta la segunda. Algunos de los más prestigiados cómics europeos, inscritos en los peldaños de esta escalera, gracias a su estética son los británicos: Garth, es el que



menos acude a los conocimientos tecnológicos; su protagonista un superhombre creado el 24 de julio de 1943 por Steve Dowling. Dan Dare en 1950, realizado por Hamson en un intento por restituir al realismo cotidiano, las fantasías paracientíficas, sin embargo el objetivo de autenticidad lo planteó más rigidamente Sydney Jordán con Jeff Hawke, creada el 15 de febrero de 1954, donde se plantearon las relaciones de los terrestres con seres de otros planetas. Hoy en día la ciencia ficción es sorprendente, en cuanto al estilo de relato como en forma de expresión. No se puede negar que Japón y E.U., son los principales productores de este género por citar algunos:

Spawn, héroe que mientras estuvo vivo se dedicó a ser un matón a sueldo, y una vez traicionado y eliminado por su jefe, se dedica a luchar contra el infierno, donde el que manda lo quiere como líder, para dirigir su ejército de muertos.

Dragon Ball.- Personaje que lucha eternamente por conseguir unas esferas que le concederán deseos; la forma del relato va

por distintas etapas: Dragon Ball, Dragon Ball Z y Dragon Ball GT.

Sailor Moon.- Una heroína que lucha por conseguir la paz, primero de Tokio, luego de la tierra y por último del universo, en esta historieta se puede observar cierto paralelismo con la ideología cristiana, es decir, las escenas que en ella se muestran son un disfraz de los relatos bíblicos, como la destrucción del mundo, el anticristo, la salvación gracias a un redentor, etc.

El objetivo de este género es hacer que la imaginación vuele con historias increíbles, y sobre todo persuadir al lector para crear una adición a este tipo de historietas, con un fin meramente comercial o lucrativo.



37. SAILOR MOON

Historieta infantil.- El cómic infantil, es un género muy noble en cuanto a contenido, sucesos relatados en forma graciosa, divertida, con humor blanco, que entretiene tanto a chicos como adultos. Entre las historietas infantiles más conocidas podemos mencionar las siguientes:

Mickey Mouse, un ratoncito que se sumerge en diversas aventuras de la vida cotidiana, acompañado de su novia Minnie, su perro Pluto y sus amigos, Donald, Tribilín y Clarabella entre otros. Candy, Candy (cómic japonés de gran éxito, llevado a la T.V.) Lorenzo y Pepita, Archie, El Pájaro Loco, La Pantera Rosa, La Pequeña Lulú, entre otros cómics, son una muestra de lectura dirigida principalmente al público infantil, sin querer decir que el cómic es exclusivo de ese público.

Y si hablamos de historietas infantiles mexicanas, podemos nombrar a: Las Aventuras de Capulina, Zor y los invencibles; historietas que llamaron grandemente la atención en los años 80's principalmente, siendo historietas de corte familiar pero enfocadas particularmente a los niños. También he de mencionar a la



familia Burrón y a Memín Pinguín con corte familiar. Por lo que podemos decir que cumple con el fin de entretener primordialmente, y podrían utilizarla como un recurso didáctico, los libros de texto gratuito y como los de editoriales privadas.



38. CANDY CANDY

Historieta didáctica.- En el proceso Enseñanza - Aprendizaje, utilizar este recurso mejoraría la comprensión de diversos temas, que de ser sólo lecturas aburridas pasarían a ser narraciones interesantes que cumplirían la función de enseñar. El cómic didáctico suele ser poco recurrido en la enseñanza, sin embargo cuando se emplea en él podemos observar un contenido directo y suficiente para comprender el tema que la historieta proyecta. Por ejemplo: El libro de Sexto de primaria de la SEP, muestra una historieta donde se narra la gestación, el desarrollo y el nacimiento del ser humano, de una manera inteligente, sin caer en la vulgaridad y ofreciendo plena información que el niño a esa edad entiende y comprende perfectamente, con lo cual se comprueba que la herramienta didáctica de la historieta serviría como apoyo, para explicar las clases y que éstas no se vuelvan tediosas o aburridas. La historieta en sí expresa un determinado mensaje, y cumple con el objetivo trazado de enseñar un conocimiento. Por lo que para materias tan complicadas como las matemáticas, el

empleo de una historieta didáctica ahorraría muchos dolores de cabeza. Por lo que puedo afirmar que el objetivo principal de este género, es el enseñar un conocimiento dado de manera fácil de entender, obteniendo como respuesta el interés del lector para su entero provecho.

PRINCIPALES FIGURAS RETÓRICAS

Para entrar en materia de figuras retóricas, primero debemos aclarar lo que significa el concepto retórica y después el signo.

RETORICA

Es el arte de persuadir verbal e icónicamente, un posible conocimiento hacia el receptor. Es decir manejar un lenguaje en sentido figurado, disfrazando de manera estudiada una imagen o una frase. Mientras que el concepto de signo es difícil de establecer de un modo total, pues una de las dificultades es la ausencia de una terminología general, sin embargo puedo decir que entiendo por signo, la entidad compuesta por dos partes:



- ❖ **Significante.**- La representación o la imagen representada por un objeto, símbolo o señal, por ejemplo:



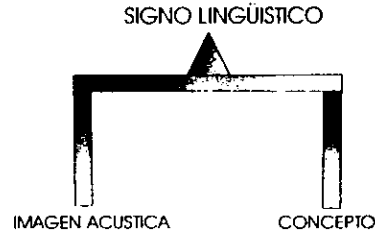
- ❖ **Significado.**- Lo que nos quiere decir, o dicho de otra manera el concepto o la palabra que distingue a un objeto de otro.

VACA

Del ejemplo anterior sería: La imagen de una vaca y la palabra VACA. Pero de acuerdo con Saussure, iniciador de la lingüística moderna estructural en Europa, nos dice que debe distinguirse entre el significante y el significado:

"El signo lingüístico es, en realidad, la relación entre ambos; el significante esta

constituido por una imagen acústica y el significado por el concepto" 24



Esta idea es semejante con lo dicho anteriormente, pues para darle vida a un signo necesitaremos siempre del objeto y su concepto. A continuación describiré brevemente las principales figuras retóricas, que promueven el interés en la historieta.

ELIPSIS

La elipsis es un caso típico de *retinencia*, es decir, cuando se suprime una parte del concepto y lo demás se deja a la

imaginación. Exige un máximo de respuesta por parte del receptor ante la presencia de elementos disminuidos, en un caso parecido al de la *sinécdoque*, figura retórica, la cual consiste en la designación del todo a través de una de sus partes, ejemplo: Una mano pidiendo limosna, mientras que la elipsis únicamente suprime una fracción del mensaje, dejando adivinar el resto al receptor. Por lo que hay autores que le llaman *retinencia* pues retiene parte de la información. Se trata de una figura contraria a todo aquello que represente exageración, pues la elipsis es la figura de la discreción y el disimulo.



39. SINECDOQUE



METAFORA

La metáfora, obtiene su nombre del concepto de traslación del griego, y consiste, precisamente en el acto de trasladar el significado de un sema (unidad mínima significativa) a otro, a condición de que tanto el sema original como el que le sustituye tengan rasgos comunes para poder subsistir uno en lugar de otro. Un ejemplo es primavera y juventud; al decir que la juventud es la primavera de la vida, juventud es sustituida por primavera, debido a que ambas tienen significados muy parecidos, tales como, lozanía, frescura, florecimiento, alegría, esperanza, etc. Hay analogía entre ambos términos, y la sustitución, la traslación, se realiza sin dificultad. El código de la metáfora exige el sacrificio del primer significante, haciéndolo desaparecer para ser sustituido por otro que, además de ciertas evocaciones similares a las del primero, obtiene un significado cargado de connotaciones. Ejemplos obvios son: la flor de la vida, la primavera de su existencia entre otros que han sufrido un proceso de traslación con el término de

juventud al cual, además de sustituirlo, le dan connotaciones. La metáfora exalta uno o algunos de los valores del objeto representado, y una vez decidido cual de los valores será exaltado, se cambia de significante por aquel que es portador de los valores seleccionados. Este proceso siempre se dará a través del cambio de conceptos llenos de significados comunes o parecidos; es por ello que los retóricos hablan de figuras de traslación.



40.METAFORA

PROSOPOPEYA

Esta figura, tiene como objetivo la "antropomorfización" (con apariencia o

forma humana), de los objetivos que carecen de inteligencia y de formas de comunicarse. A través de esta figura, estos objetos y estos seres son dotados de palabra. Los animales, las plantas y los objetos en general, son capaces de apoderarse del discurso, y el receptor se ve cautivado por el mensaje ante esos elementos "personificados". Ciertos signos del mensaje, que consideramos inertes en la cotidianidad, o aun los animales y las plantas adquieren apariencia humana al ser capaces de dialogar con nosotros. El objeto se vuelve cercano al receptor a través del lenguaje; es decir, se obtiene un cambio de identidad a través de una substitución.



41.PROSOPOPEYA



HIPERBOLE

La hipérbole consiste en la exageración de los términos. Esta figura se encarga de llevar más allá de los límites de la medida al significado de una imagen. Es una figura cuyo principal valor sería la audacia al hacer llegar los significados hasta la exageración y el exceso. La hipérbole conduce lo verosímil del mensaje hasta sus últimas consecuencias. Intensifica el significado al máximo a través del incremento (o la disminución) exagerados del valor o de la fuerza de los objetos presentados. Lo insólito de la presentación se origina en un proceso de sustitución de identidades, que se traduce, lógicamente, en la motivación del receptor. "Pies de plomo" o "alas en los pies" son figuras hiperbólicas, como "con el mundo a cuestas".

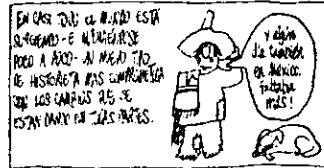


42.HIPERBOLE

DIEGESIS

Una figura retórica muy utilizada en las historietas; es aquella donde una imagen nos cuenta una historia.

La imagen o personaje puede aparecer sólo en los textos de dialogo; sin embargo, en algunas historietas podemos observar al personaje incluirse en la viñeta, teniendo pequeñas intervenciones.



43.DIEGESIS

TIPOS DE ENCUADRE

ENCUADRE

Es la composición con equilibrio y armonía que poseen los elementos que se encuentran dentro de un cuadro o toma fotográfica.

PANORÁMICA (E.L.S.) Es aquella toma extremadamente abierta



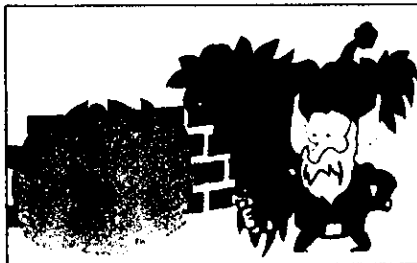
PLANO GENERAL (B.L.S.) Esta toma es menos abierta que la anterior; sin embargo, los detalles aún son difusos.



TOMA LARGA (L.S.) Es un entorno más cercano para ubicarnos dónde se va a desarrollar la escena.



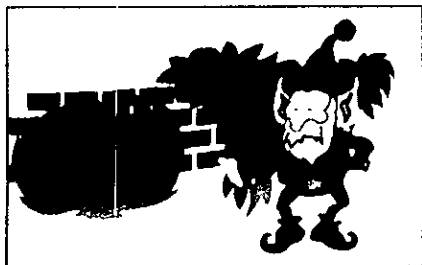
PLANO AMERICANO (M.F.S.) El personaje se corta hasta las rodillas.



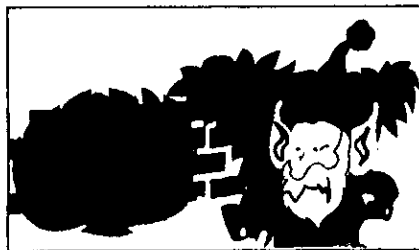
PRIMER PLANO MEDIO (M.C.U.) Se corta el personaje hasta el pecho.



TOMA COMPLETA (F.S.) Se ve el cuerpo completo.



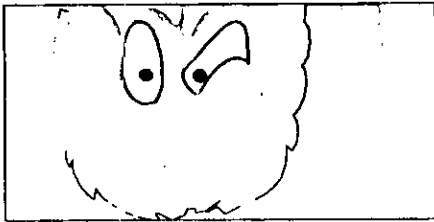
TOMA MEDIA (M.S.) Se da prioridad a la expresión de las manos y se corta a la cintura.



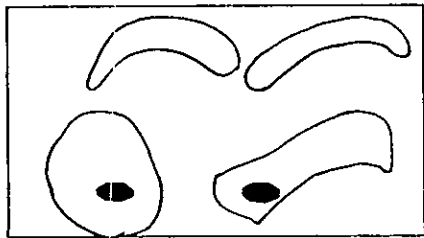
PRIMER PLANO (C.U.) Se corta parte del cuello y se deja un poco de aire en la cabeza.



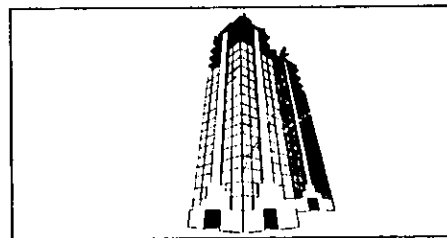
PRIMERISIMO PLANO.- (B.C.U.) Corta parte de la barbilla y de la frente.



CERRADA DE PRIMER PLANO (E.C.U.)
Esta toma enfoca un detalle de la persona u objeto al máximo.



PICADA Y CONTRAPICADA (TOP SHOT Y CONTRA TOP SHOT) La primera toma que va a significar empobrecimiento y disminución del objetivo y la segunda, engrandecimiento, elocuencia, grandiosidad, aumento de personalidad.



TOMA POR DETRAS (OVER SHOULDER)
Toma sobre el hombro o detrás del hombro.



CITAS TEXTUALES

19. MICHEL MARTIN SEMIOLOGIA DE LA IMAGEN Y PEDAGOGIA Pag. 52
20. ERNESTO MEDINA COMUNICACIÓN HUMOR E IMAGEN. Pag. 137
21. Op. Cit. Pag. 139
22. GEORGINA GUERRA, EL COMIC O LA HISTORIETA EN LA ENSEÑANZA. Pag. 85
23. JAVIER COMA, DEL GATO FELIX AL GATO FRITZ. Pag. 126
24. ROMAN GUBERN, EL LENGUAJE DE LOS COMICS Pag. 75





CAPITULO 4

PROCESO DE
REALIZACION

GUION

BOCETAJE

REALIZACION



PROCESO DE REALIZACION

GUIÓN

Hemos llegado a la realización del proyecto que se viene formando desde el primer capítulo, y entretejiéndose con los demás. Para llevar a cabo una historieta, se deben cubrir una serie de etapas para que ésta cumpla la función deseada; primeramente determinaremos el Story Line, es decir describir con el mínimo de Palabras posibles, el conflicto matriz de una historia.

“ Tomando en cuenta a tres perros como personajes principales, éstos nos narrarán los pasos que hay que seguir para realizar una historieta, explicando cada una de sus partes y cómo esta puede cumplir un objetivo didáctico.”

JUSTIFICACIÓN DEL PERSONAJE

Perfil de los personajes

Nombre: Bonita

Fisonomía: Complexión media, algo regordeta, orejas largas, pelaje negro con blanco en el pecho, ojos pequeños, pestañas largas, hocico chato.

Vestuario: Dos moños en su cabeza

Personalidad: Inteligente, astuta, alegre, y muy observadora

Emociones: Sensible y Tierna

Creencias: Cree en la amistad sincera y en la sabiduría de los adultos

El rol que juega dentro de la historieta: Es el personaje central que enlaza la historia y va relacionando a los otros dos personajes, sirviendo como conectivo.

2.Nombre: Simba

Fisonomía: Complexión delgada, orejas muy largas, pelaje lacio color miel, ojos grandes, hocico alargado

Vestuario: un collar

Personalidad: distraído, inquieto, aventurero y simpático

Emociones: reactivo, objetivo, sociable

Creencias: es muy crédulo

El rol que juega dentro de la historieta: Personaje Principal, quien inicia la historia y gracias al cual se desarrolla la misma.

3.Nombre: Abuelo

Fisonomía: Complexión media, hocico alargado, ojos grandes, orejas largas, pelaje algo rizado negro completamente

Vestuario: Chaleco grueso color verde,



boina azul, y anteojos

Personalidad: un perro sumamente sabio, que gusta de la lectura, aunque por la edad a veces se le olvida de lo que esta hablando

Emociones: carácter fuerte, sensato y muy alegre

Creencias: cree en la paz del mundo, así como en la amistad y lealtad entre seres humanos y animales

El rol que juega dentro de la historia: Es el narrador, ya que hace mancuerna perfecta con Simba, y es el que explica la elaboración de la historieta.

GUIÓN LITERARIO

Aparece un parque en donde gente deportista corre y se ejercita, de entre unos botes de basura sale muy campante y dando tremendos bostezos

SIMBA (un cocker de espíritu aventurero) al comenzar a sacudirse de pronto observa una

hoja, que de entre la basura sobresale por tener mucho colorido y unos interesantes dibujos; se pregunta que significará tal hojita, la toma con el hocico y se la lleva a su amiga BONITA (una cocker inteligente, y observadora).

Bonita: ¡ Hola como has estado Simba ¡

Simba: Bien, que bueno que te encuentro

Simba: ¿ Tú sabes lo que significa esta hojita?

Bonita: No lo sé con seguridad, pero creo que se trata de una hoja Suelta de eso que los humanos llaman libros

ONOMATOPEYA: Signos de Interrogación y Admiración

Bonita: No te preocupes Simba, para salir de duda, será mejor que consultemos con el abuelo, Simba y Bonita, se van caminando

Bonita: Aquí vive el abuelo

Simba: ¡ Órale, que lugar tan padre ¡

Bonita: ¡ Guau ¡ ¡ Guau ¡ abuelo, soy yo, Bonita

Abuelo: Acércate Hija

Abuelo: ¿Cómo has estado Bonita? Me da mucho gusto verte

Bonita: Muy bien abuelo, a mí también me alegra verte; mira te presento a mi amigo Simba, él vive en el parque azul

Abuelo: Mucho gusto en conocerte, Simba

Simba: El gusto es mío, abuelo

Simba: Perdón por la confianza prematura, abue pero necesito que me quites la duda, ¿ Tu sabes lo que significa esta hojita?

Abuelo: A ver, a ver ¡ Oh ¡ ya entiendo, esta hoja es ni más ni menos que una hoja suelta de historieta

ONOMATOPEYA: Signos de Interrogación



y Admiración

Bonita: ¿Ves te lo dije, Simba?, forma parte de un libro

Abuelo: Bueno, bueno, no precisamente, ya que no todas las Hojas impresas forman parte de un libro, pues algunas son parte de revistas, periódicos, boletines, etc.

Simba: Abuelo, por favor no me perroconfundas, aún más, mejor Dime que es eso de hist..., histote..., historo..., ¡ Bueno ¡ eso, tu Sabes

Abuelo: Por supuesto simba con gusto les explicaré, todo lo Referente a las historietas

Abuelo: Primeramente necesitaremos saber el significado de la palabra *HISTORIETA*

Abuelo: veamos lo que dice este diccionario

“ Es la narración de una historia o anécdota en por lo menos 2 cuadros que contienen dibujos con o sin texto, por lo tanto es un

género que requiere de lenguaje escrito y verbal “

Bonita: Cómo la hoja que encontraste ¿ verdad Simba?

Simba: Parece ser que así es, Bonita

Abuelo: Bueno niños continuemos, para realizar una historieta, necesitaremos tener una idea de lo que se quiere decir

Abuelo: Después se escribe un guión literario, el cual es la historia narrada, en forma de cuento, por ejemplo: Había una vez en un país lejano un niño que se llamaba...etc.

Abuelo: Una vez que tenemos listo el guión procedemos a crear los personajes

Abuelo: alto, delgado, gordo, chaparro

Abuelo: Pero antes se define la forma de la cara: ovalada, redonda, cuadrada, elíptica, etc.

Abuelo: Una vez establecido el físico del

personaje, se le viste procurando que el dibujo final sea sencillo, pues de esa forma no costará trabajo repetirlo

Simba: Yo podría ser un personaje muy guapo e inteligente¿ verdad, Abue?

Abuelo: Posiblemente Simba, posiblemente

Bonita: Simba, tu sueñas demasiado alto, mejor deja que el abuelo continúe

Abuelo: En que nos quedamos mmm... ¡ ah ¡ sí, como les iba diciendo una vez establecido el físico del personaje, se da paso a determinar el perfil psicológico e ideológico, es decir la manera de hablar y de pensar de un personaje: psicológicamente un personaje puede ser astuto, vengativo, esquizofrénico, etc.

Simba: ¿ Que es esquizofrénico?

Abuelo: Son aquellas personas que sufren de doble personalidad

Abuelo: En cuanto a su ideología pueden ser sumamente religiosos con ideas liberales, a



lo mejor cree en la reencarnación, o lucha por la paz del mundo etc. De esta forma se les da vida a los personajes

Abuelo: debo hacerles notar que no todas las historietas contienen texto, algunas son basadas en puras imágenes

Abuelo: Es importante decirles que el uso del lenguaje no puede ser igual en un albañil que en un ingeniero, pues cada uno tiene su propio lenguaje que los distingue

Abuelo: El nombre que se le da a un personaje nos puede revelar la clase social, el carácter, o la tipología, es decir: los rasgos que los caracterizan

Abuelo: ¿ De acuerdo niños?

Simba y Bonita: ¡ De acuerdo, abue!

Abuelo: Una vez realizado todo lo anterior, se procede a elaborar la historieta en cuadros, es decir viñeta por viñeta para finalmente completar la historia

Abuelo: Una vez lista la historieta, se trazan

los diálogos en globos si es que los contiene

Simba: ¿ En globos? Esos que vende mi amigo rolando el globero

Abuelo: No Simba, así se les dice a las figuras contenedoras de diálogos

Abuelo: Continuemos, listo todo lo anterior se entintan los trazos, los dibujos y a iluminarlos si es que van a color

Abuelo: Debo hacerles notar que son más atractivas aquellas historietas en donde la proporción de cuadros varía, de esta forma se obtiene una historieta.

Abuelo: Y esta hoja Simba, forma parte de una historieta, ¿ me entendieron cachorros?

Bonita: Por supuesto abuelo, tu siempre explicas las cosas sencillamente

Simba: Bonita tiene razón, yo también entendí muy bien

Abuelo: Me alegro hijos, es reconfortante

saber que este viejo aún sirve de algo

Bonita: No digas eso abue, tal vez estés viejo, pero todo lo que tienes de viejo, lo tienes de sabio y ¿ sabes abue ? ¡ Estoy orgullosa de ti ¡

Bonita: ¡ Gracias por todo abue, y hasta pronto ¡

Simba: Sí, muchas gracias por todo abuelo, y hasta luego


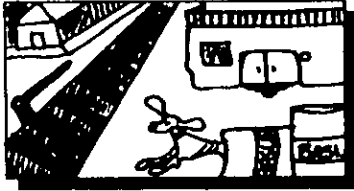


Abuelo: ¿ Que dirían ellos, si supieran que formamos parte de una historieta?

FIN



ADAPTACION


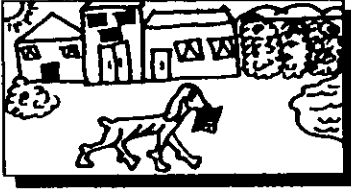


(STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
1	IMAGEN DE UNA AVENIDA EN DONDE SE OBSERVA GENTE, EDIFICIOS, Y ARBOLES		SIN TEXTO
2	SIMBA SALIENDO DE UNOS BOTES DE BASURA, FONDO : CASAS Y UNAS VIAS DE TREN		SIN TEXTO
3	SIMBA SACUDIENDOSE EL BOTE DE BASURA EN MOVIMIENTO, LA BASURA VOLANDO		ONOMATOPEYA DE BOSTEZO I AAAUUUUUMMMM!
4	HOJA SUELTA DE UNA HISTORIETA REAL ENTRE LA BASURA		SIN TEXTO



ADAPTACION

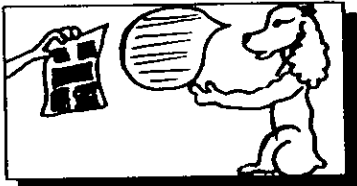



(STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
5	SIMBA OBSERVA LA HOJA DE HISTORIETA, EL FONDO AZUL TAPIZADO DE SIGNOS DE INTERROGACION		SIMBA: ¡CIELOS!, QUE HOJITA TAN CHISTOSITA ¿QUE SIGNIFICARA?
6	SIMBA CAMINA CON LA HOJA ENTRE EL HOCIGO, FONDO: ARBUSTOS Y CASAS		SIN TEXTO
7	SIMBA SE ENCUENTRA CON BONITA Y LA SALUDA		BONITA: ¡HOLA!, COMO HAS ESTADO SIMBA SIMBA: BIEN, QUE BUENO QUE TE ENCUENTRO
8	SIMBA MOSTRANDO LA HOJA DE HISTORIETA A BONITA FONDO: UN ARCOIRIS Y ARBUSTOS		SIMBA: ¿TU SABES LO QUE SIGNIFICA ESTA HOJITA?



ADAPTACION

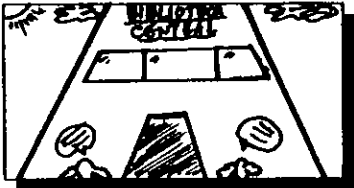

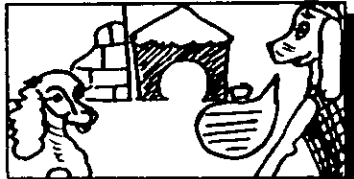
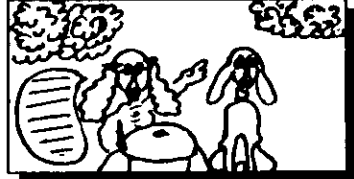
(STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
9	BONITA OBSERVA DETENIDAMENTE LA HOJA DE HISTORIETA		<p>BONITA: NO LO SE CON SEGURIDAD, PERO CREO QUE SE TRATA DE UNA HOJA SUELTA DE ESO QUE LOS HUMANOS LLAMAN LIBROS</p>
10	SIMBA Y EL SOL CON CARA DE DUDA DE FONDO SIGNOS DE INTERROGACION		<p>SIGNOS DE INTERROGACION Y ADMIRACION</p>
11	SIMBA Y BONITA CHARLANDO, DE FONDO EDIFICIOS Y GENTE		<p>BONITA: NO TE PREOCUPES SIMBA, PARA SALIR DE DUDAS, SERÁ MEJOR QUE CONSULTEMOS CON EL ABUELO</p>
12	SIMBA Y BONITA CAMINANDO CON LA VISTA FIJA HACIA ADELANTE		<p>SIN TEXTO</p>






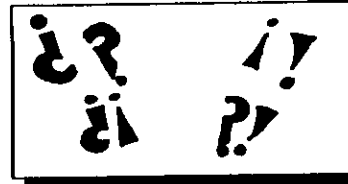
ADAPTACION

(STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
13	IMAGEN DE UNA BIBLIOTECA SOBRESALE EL NOMBRE DE BIBLIOTECA CENTRAL		<p>BONITA: AQUÍ VIVE EL ABUELO SIMBA: ORALE QUE LUGAR TAN PADRE</p>
14	SE VE LA CASA DEL ABUELO, ÉL AL VERLOS FELIZ MUEVE LA COLA SIMBA Y BONITA LADRAN		<p>BONITA: IGUAUI IGUAUI, ABUELO SOY YO BONITA ABUELO: IGUAUI IGUAUI, ACERCATE HIJA,</p>
15	EL ABUELO SE DIRIGE A BONITA Y LA SALUDA, SE OBSERVA CON MAS DETALLE LA CASA DE EL ABUELO Y UNA PARTE DE LA BIBLIOTECA		<p>ABUELO: ¿COMO HAS ESTADO BONITA?, ME DA MUCHO GUSTO VERTE</p>
16	BONITA PRESENTA AL ABUELO Y A SIMBA		<p>BONITA: MUY BIEN ABUELO, A MI TAMBIEN ME ALEGRA VERTE MIRA, TE PRESENTO A MI AMIGO SIMBA, EL VIVE EN EL PARQUE AZUL</p>







ADAPTACION (STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
17	SIMBA Y EL ABUELO SE MIRAN Y SE SALUDAN, FONDO COLOR AZUL PASA UN GATO CAMINANDO MUY ELEGANTEMENTE		<p>ABUELO: MUCHO GUSTO EN CONOCERTE, SIMBA SIMBA: EL GUSTO ES MIO ABUELO</p>
18	SIMBA SE DIRIGE AL ABUELO DE FONDO EL SOL CON LENTES, NUBES Y UN ANGEL DORMIDO EN UNA DE ellas		<p>SIMBA: PERDÓN POR LA CONFIANZA PREMATURA ABUE, PERO NECESITO QUE QUITES LA DUDA, ¿TU SABES LO QUE SIGNIFICA ESTA HOJITA?</p>
19	EL ABUELO SE PONE SUS ANTEOJOS, DE FONDO ARBUSTOS, PASA EL MISMO GATO PERSIGUIENDO A UN RATON		<p>ABUELO: A VER, A VER; IOHI, YA ENTIENDO, ESTA HOJA ES NI MAS NI MENOS QUE UNA HOJA SUELTA DE HISTORIETA</p>
20	SIGNOS DE INTERROGACION Y ADMIRACION		<p>ONOMATOPEYA DE SIGNOS DE INTERROGACION Y ADMIRACION</p>







ADAPTACION (STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
21	BONITA TOMA LA HOJA Y SE DIRIGE A SIMBA DE FONDO SE VEN VARIAS PERSONAS		BONITA: ¿VES TE LO DIJE, SIMBA?, FORMA PARTE DE UN LIBRO
22	EL ABUELO EXPLICANDO EJEMPLOS DE IMPRESOS		ABUELO: BUENO, BUENO, NO PRECISAMENTE, YA QUE NO TODAS LAS HOJAS IMPRESAS FORMAN PARTE DE UN LIBRO, PUES ALGUNAS SON PARTE DE REVISTAS, PERIODICOS, BOLETINES, ETC.
23	SIMBA ABRIENDO LOS OJOS, PREOCUPADO; EN EL FONDO SE VEN ARBUSTOS Y EL GATO PERSEGUIDO POR EL RATON QUIEN TRAE UN MAZO		SIMBA: ABUELO, POR FAVOR NO ME PERROCONFUNDAS AÚN MÁS, MEJOR DIME QUE ES ESO DE HIST..., HISTOTE..., HISTORO..., ¡BUENO!, ESO, TU SABES
24	ABUELO DIRIGIENDOSE A LOS GACHORROS DE FONDO EL SOL DORMIDO, Y 2 GATOS COQUETEANDOSE		ABUELO: POR SUPUESTO SIMBA, CON GUSTO LES EXPLICARE, TODO LO REFERENTE A LAS HISTORIETAS



ADAPTACION




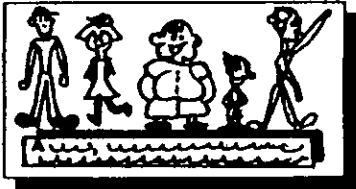
(STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
25	ABUELO RODEADO DE VARIOS LIBROS, RATONCILLOS CORRIENDO		<p>ABUELO: PRIMERAMENTE NECESITAREMOS SABER EL SIGNIFICADO DE LA PALABRA "HISTORIETA"</p>
26	ABUELO LEYENDO UN DICCIONARIO DE SU TAMAÑO		<p>ABUELO: VEAMOS LO QUE DICE ESTE DICCIONARIO " ES LA NARRACION DE UNA HISTORIA O ANECDOTA EN POR LO MENOS 2 CUADROS QUE CONTIENEN DIBUJOS CON O SIN TEXTO, POR LO TANTO ES UN GENERO QUE REQUIERE DE LENGUAJE ESCRITO Y VERBAL"</p>
27	BONITA RODEADA DE ARBUSTOS		<p>BONITA: COMO LA HOJA QUE ENCONTRASTE ¿VERDAD, SIMBA?</p>
28	SIMBA RODEADO DE LIBROS		<p>SIMBA: PARECE SER QUE ASI ES, BONITA</p>



ADAPTACION

(STORY BOARD)

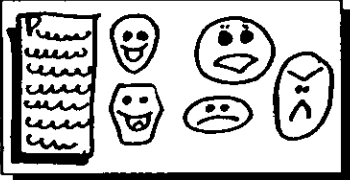

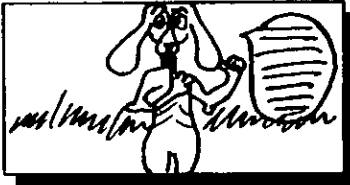

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
29	EL ABUELO RODEADO DE HISTORIETAS, Y ENCIMA DE EL UN FOGO PRENDIDO		<p>ABUELO: BUENO NIÑOS, CONTINUEMOS; PARA REALIZAR UNA HISTORIETA, NECESITAREMOS TENER UNA IDEA DE LO QUE SE QUIERE DECIR</p>
30	EL ABUELO IMAGINANDOSE UNA ESCENA DE CUENTO		<p>ABUELO: DESPUES , SE ESCRIBE UN GUION LITERARIO, EL CUAL ES LA HISTORIA NARRADA, EN FORMA DE CUENTO, POR EJEMPLO: HABIA UNA VEZ, EN UN PAIS LEJANO UN NIÑITO QUE SE LLAMABA...ETC.</p>
31	TEXTO EN CARTUCHO IMAGEN DE UN GUION		<p>UNA VEZ QUE TENEMOS LISTO EL GUION.PROCEDEMOS A CREAR LOS PERSONAJES</p>
32	TEXTO EN CARTUCHO IMAGENES DE PERSONAJES DIVERSOS		<p>ABUELO:ALTO, DELGADO,GORDO, CHAPARRO</p>

ESTA TESIS NO SALE DE LA BIBLIOTECA







ADAPTACION

(STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
33	TEXTO EN CARTUCHO IMÁGENES DE CARAS		PERO ANTES SE DEFINE LA FORMA DE LA CARA: OVALADA. REDONDA. CUADRADA, ELIPTICA, ETC.
34	TEXTO EN CARTUCHO IMAGENES CON DIFERENTES VESTIMENTAS		UNA VEZ ESTABLECIDO EL FISICO DEL PERSONAJE, SE LE VISTE PROCURANDO QUE EL DIBUJO FINAL SEA SENCILLO, PUES DE ESA FORMA, NO COSTARA TRABAJO REPETIRLO
35	SIMBA EN POSE VANIDOSA, ATRAS 2 GATOS BESANDOSE		SIMBA: YO PODRIA SER UN PERSONAJE MUY GUAPO E INTELIGENTE ¿VERDAD ABUE?!
36	ABUELO VIENDO HACIA ARRIBA, MOVIENDO LA CABEZA DE FONDO PERSONAS CAMINANDO		ABUELO: POSIBLEMENTE SIMBA, POSIBLEMENTE







ADAPTACION (STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
37	BONITA, OPINANDO		<p>BONITA: SUEÑAS DEMASIADO ALTO SIMBA, MEJOR DEJEMOS QUE EL ABUELO CONTINUE SU EXPLICACION</p>
38	ABUELO EXPLICANDO, DE FONDO ARBUSTOS Y UN NIÑO CONDUCIENDO UN PAPALOTE		<p>ABUELO: EN QUE NOS QUEDAMOS, IAHI SI, COMO LES ESTABA DICRIENDO, UNA VEZ ESTABLECIDO EL FISICO DEL PERSONAJE SE DETERMINA SU PSICOLOGIA E IDEOLOGIA, ES DECIR SU FORMA DE PENSAR Y DE ACTUAR</p>
39	IMAGENES DE ROSTROS CON GESTOSO Y ACTITUDES DIVERSAS		<p>PSICOLOGICAMENTE, UN PERSONAJE PUEDE SER ASTUTO, VENGATIVO, ESQUIZOFRENICO, ETC</p>
40	SIMBA Y EL ABUELO DE PERFIL, DE FONDO ARBOLES		<p>SIMBA: ¿QUE ES ESQUIZOFRENICO, ABUE? ABUELO: SON AQUELLAS PERSONAS QUE SUFREN DE DOBLE PERSONALIDAD</p>



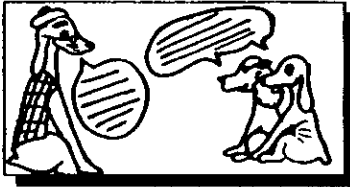

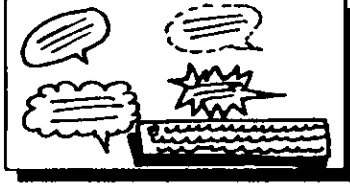

ADAPTACION

(STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
41	TEXTO EN CARTUCHO, IMAGENES DE PERSONAJES ESPECIFICOS		<p>ABUELO: Y EN CUANTO A SU IDEOLOGIA, PUEDE SER SUMAMENTE RELIGIOSO, CON IDEAS LIBERALES, A LO MEJOR CREE EN LA REEENCARNACION, O LUCHA POR LA PAZ DEL MUNDO, ETC. DE ESTA FORMA SE LES DA VIDA A LOS PERSONAJES</p>
42	TEXTO EN CARTUCHO EJEMPLOS DE VIÑETAS DE HISTORIETAS SIN TEXTO		<p>ABUELO: DEBO HACERLES NOTAR QUE NO TODAS LAS HISTORIETAS CONTIENEN TEXTO, ALGUNAS SON BASADAS EN PURAS IMAGENES</p>
43	DOS IMAGENES CONTRAPUESTAS PARA EJEMPLIFICAR, UN ALBAÑIL Y UN INGENIERO		<p>ABUELO: ES IMPORTANTE DECIRLES QUE EL USO DEL LENGUAJE NO PUEDE SER IGUAL EN UN ALBAÑIL QUE EN UN INGENIERO, PUES CADA UNO TIENE SU PROPIO LENGUAJE QUE LOS DISTINGUE</p>
44	IMAGENES DE PERSONAJES CON NOMBRES INDICANDO RELACION ENTRE AMBOS		<p>EL NOMBRE QUE SE LE DA A UN PERSONAJE NOS PUEDE REVELAR LA CLASE SOCIAL, EL CARACTER, O LA TIPOLOGIA, ES DECIR LOS RASGOS QUE LOS CARACTERIZAN</p>







ADAPTACION (STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
45	ABUELO DIRIGIENDOSE A LOS CACHORROS, VISTA DE PERFIL		<p>ABUELO: ¿DE ACUERDO NIÑOS? SIMBA Y BONITA: ¡DE ACUERDO ABUE!</p>
46	EL ABUELO MOSTRANDO UN STORY BOARD		<p>ABUELO: UNA VEZ REALIZADO TODO LO ANTERIOR SE PROCEDE A ELABORAR LA HISTORIETA EN CUADROS, ES DECIR VIÑETA POR VIÑETA PARA FINALMENTE COMPLETAR LA HISTORIA</p>
47	IMAGENES DE GLOBOS PRESENTADOS EN DIVERSAS FORMAS		<p>UNA VEZ LISTA LA HISTORIETA SE TRAZAN LOS DIALOGOS EN GLOBOS SI ES QUE LOS CONTIENE</p>
48	SIMBA, IMAGINANDOSE A SU AMIGO EL GLOBERO		<p>SIMBA: ¿EN GLOBOS? ESOS QUE VENDE MI AMIGO ROLANDO EL GLOBERO ABUELO: NO SIMBA, ASI SE LES DICE A LAS FIGURAS CONTENEDORAS DE DIALOGOS</p>






ADAPTACION

(STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
49	<p>TEXTO EN CARTUCHO EJEMPLOS DE DIBUJOS ENTINTADOS DE HISTORIETAS REALES</p>		<p>ABUELO: CONTINUEMOS, LISTO TODO LO ANTERIOR SE ENTINTAN LOS TRAZOS , LOS DIBUJOS Y A ILUMINARLOS SI ES QUE VAN A COLOR</p>
50	<p>ABUELO Y ALREDEDOR DE EL, EJEMPLOS DE FORMACION DE HISTORIETAS</p>		<p>ABUELO: DEBO HACERLES NOTAR QUE SON MAS ATRACTIVAS AQUELLAS HISTORIETAS EN DONDE LA PROPORCION DE CUADROS VARIA. DE ESTA FORMA SE OBTIENE UNA HISTORIETA</p>
51	<p>ABUELO DIRIGIENDOSE A SIMBA SOSTENIENDO LA HOJA DE LA HISTORIETA ENCONTRADA</p>		<p>ABUELO: Y ESTA HOJA , SIMBA, FORMA PARTE DE UNA HISTORIETA, ME ENTENDIERON CACHORROS</p>
52	<p>BONITA Y SIMBA DE ESPALDAS, DE FRENTE EL ABUELO</p>		<p>BONITA: POR SUPUESTO ABUELO, TU SIEMPRE EXPLICAS LAS COSAS SENCILLAMENTE SIMBA: BONITA TIENE RAZÓN, YO TAMBIEN ENTENDI MUY BIEN</p>



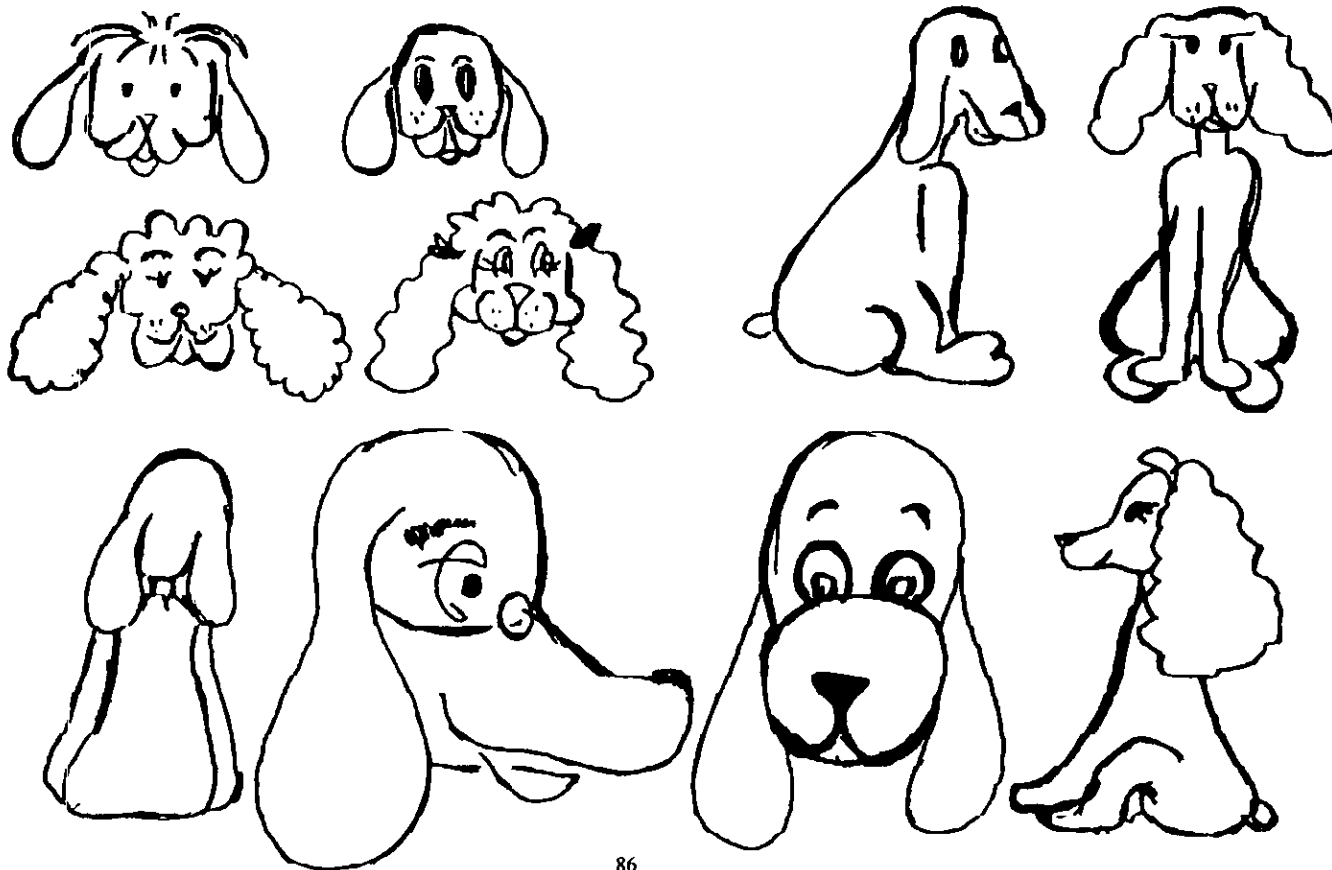
ADAPTACION (STORY BOARD)

VIÑETA	DESCRIPCION DE LA ESCENA	IMAGEN	TEXTO
53	SE VE PARTE DE LA BIBLIOTECA, LA CASA DEL ABUELO, ARBUSTOS, UN BOTE DE BASURA Y EL SOL RELUCIENTE		<p>ABUELO: ME ALEGRO HIJOS, ES RECONFORTANTE SABER QUE ESTE VIEJO AUN SIRVE DE ALGO BONITA: NO DIGAS ESO ABUE, TALVEZ ESTES VIEJO, PERO TODO LO QUE TIENES DE VIEJO, LO TIENES DE SABIO Y ¿SABES ABUE?, ¡ESTOY ORGULLOSA DE TI!</p>
54	BONITA RECARGANDO SUS PATAS EN EL ABUELO, DE FONDO ARBUSTOS Y MARIPOSAS REVOLOTEANDO		<p>BONITA: ¡GRACIAS POR TODO ABUE, Y HASTA PRONTO! SIMBA: SÍ, MUCHAS GRACIAS POR TODO, ABUELO, Y HASTA LUEGO</p>
55	UN HERMOSO PAISAJE, LOS DOS CACHORROS CAMINANDO, Y EL ABUELO SENTADO VIENDOLOS LA PALABRA FIN INTEGRADA		<p>ABUELO: ¿QUE DIRIAN ELLOS, SI SUPIERAN QUE FORMAMOS PARTE DE UNA HISTORIETA? FIN</p>

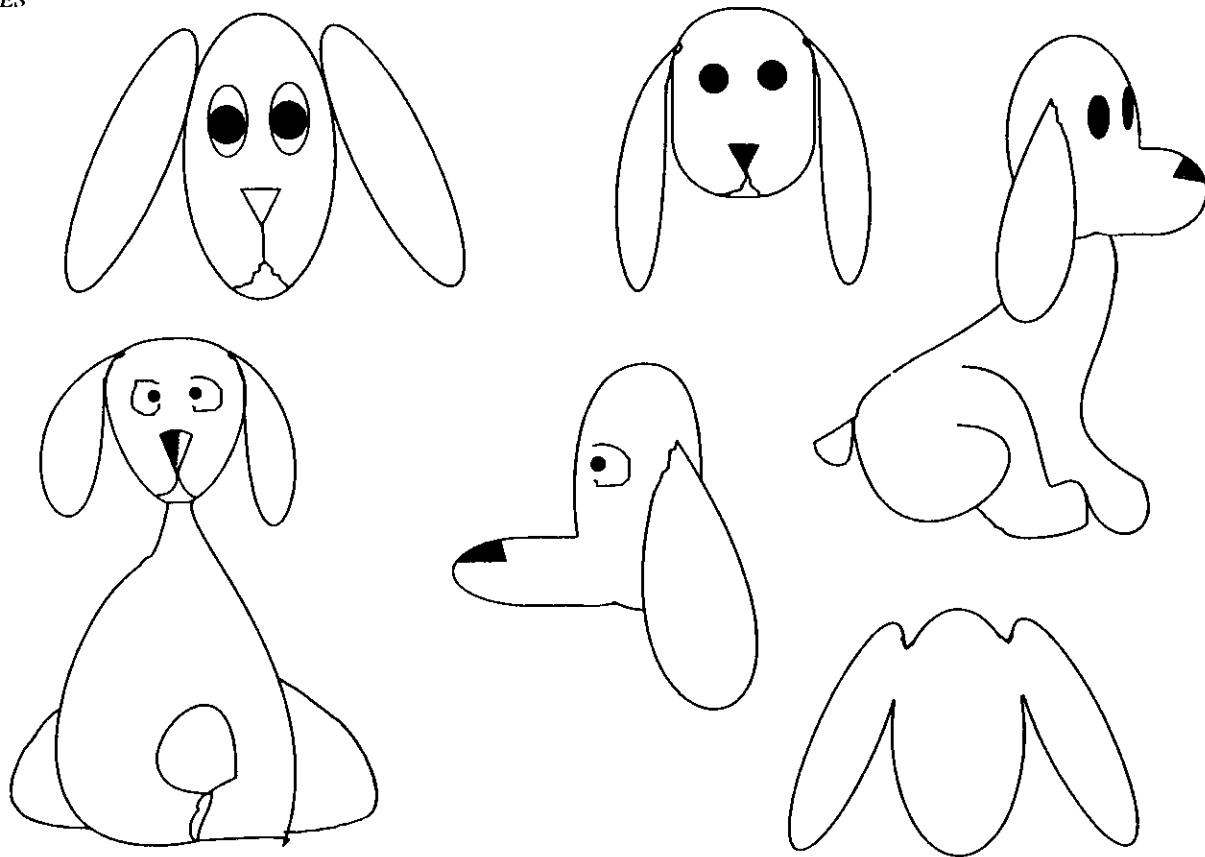


BOCETAJE

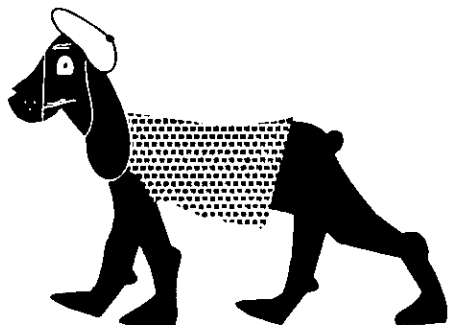
PERSONAJES

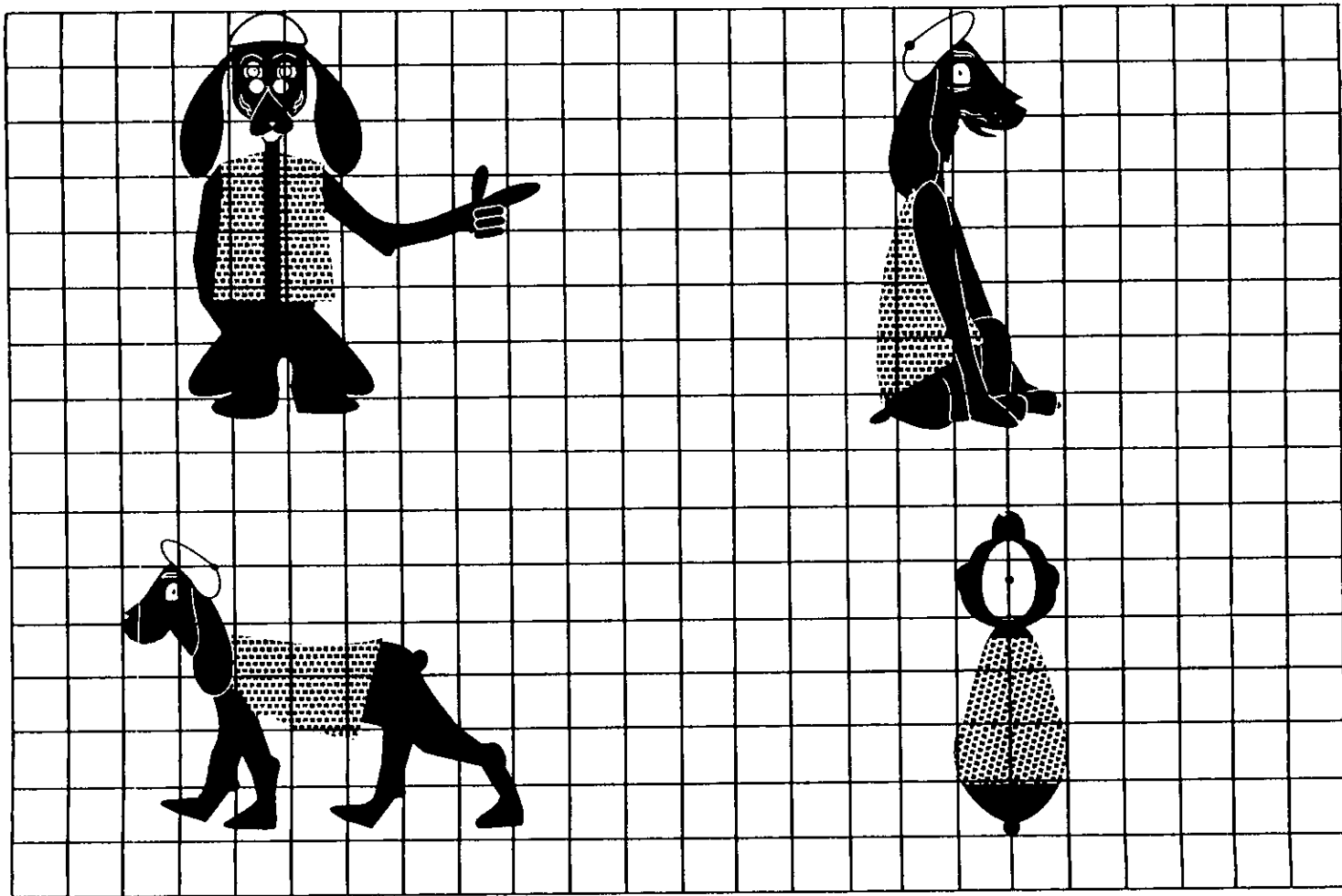


PERSONAJES

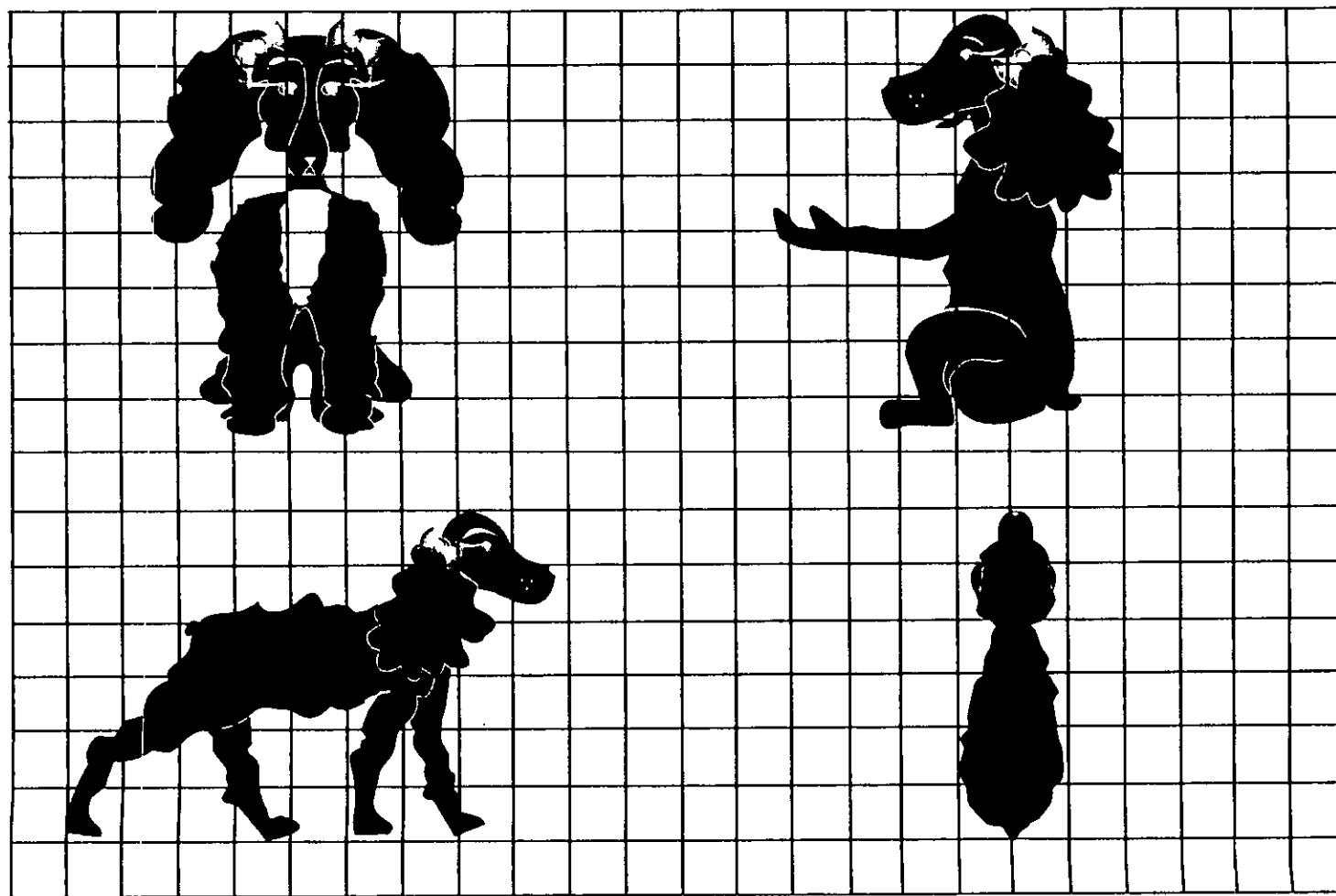


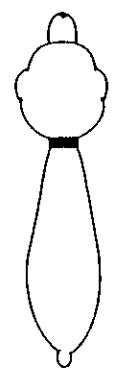
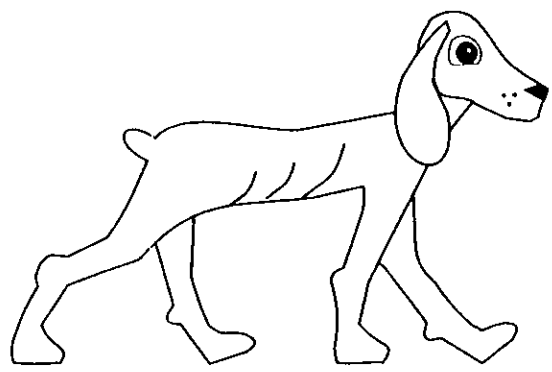
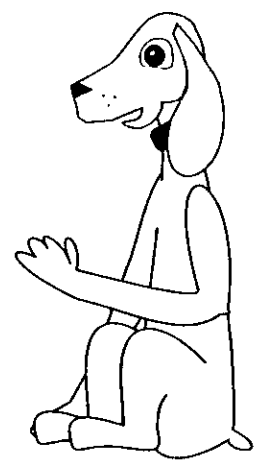
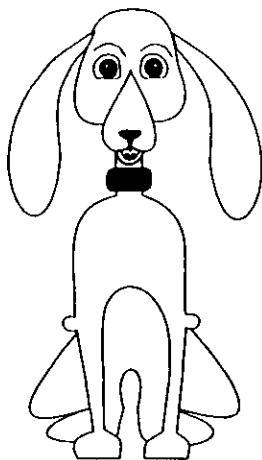
RETICULADO

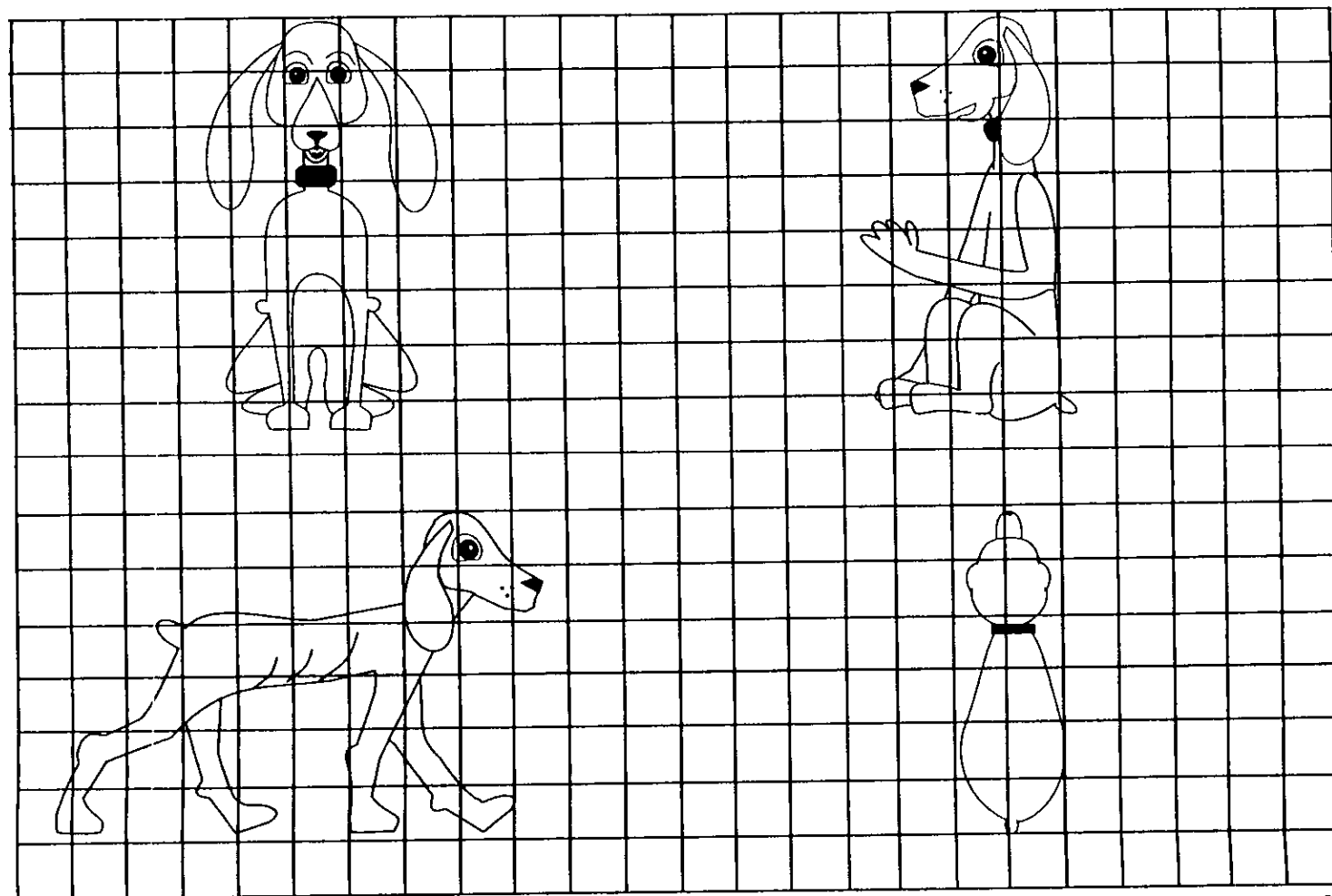






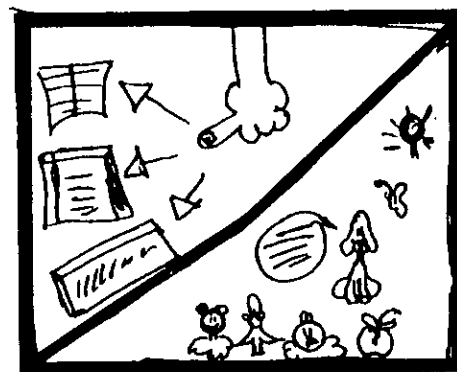
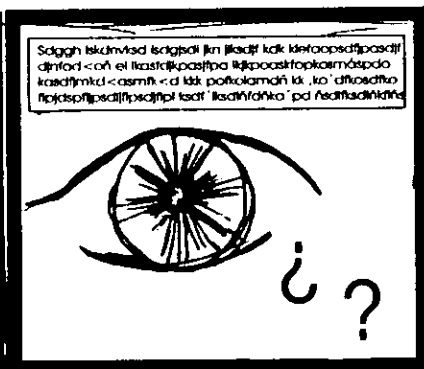
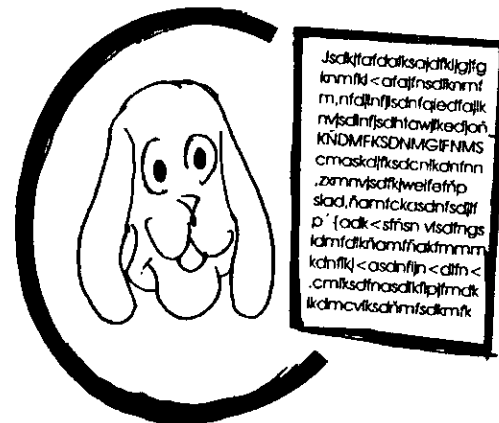
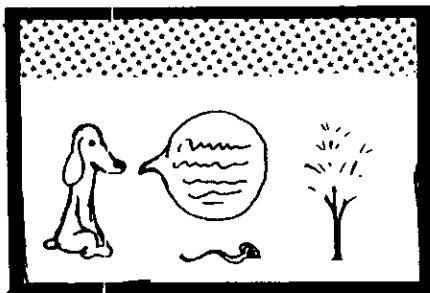




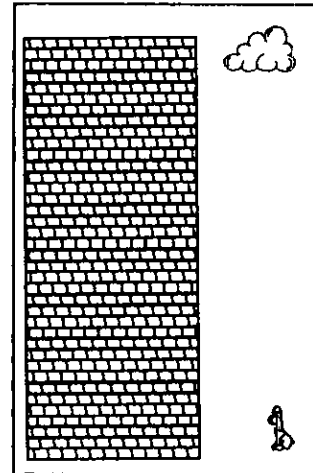
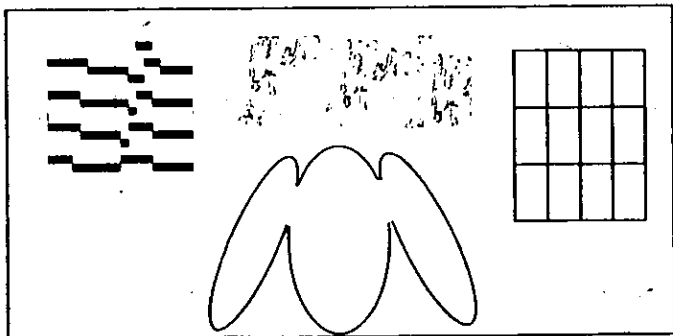
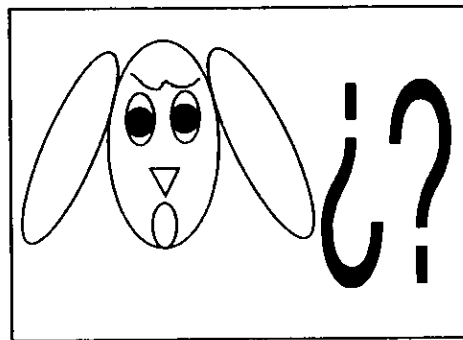
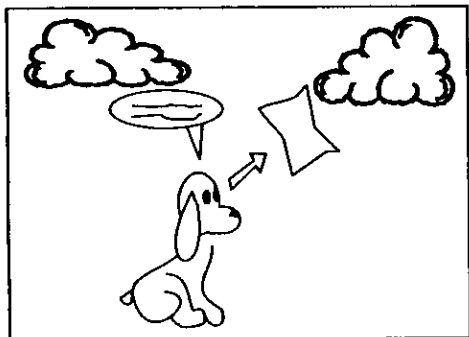


BOCETAJE

VIÑETAS

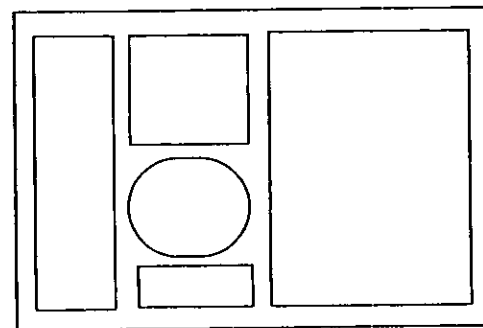
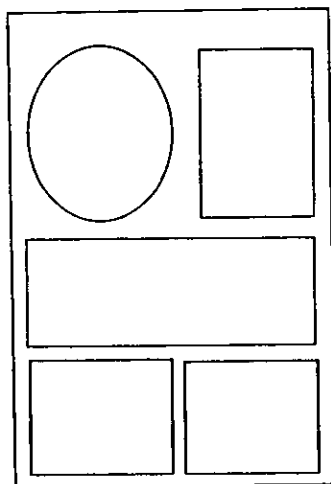
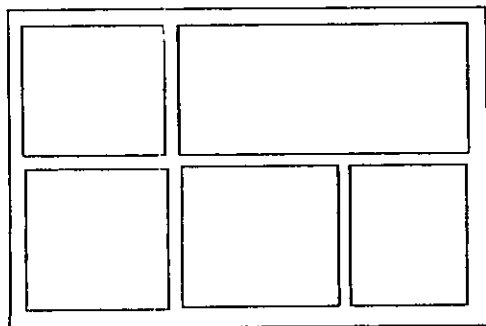
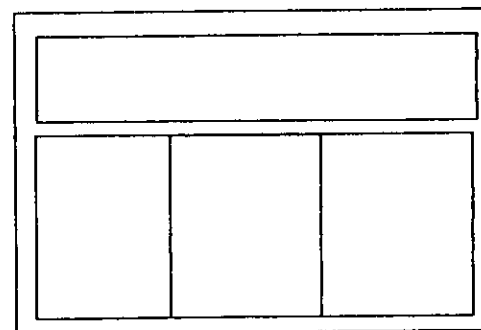
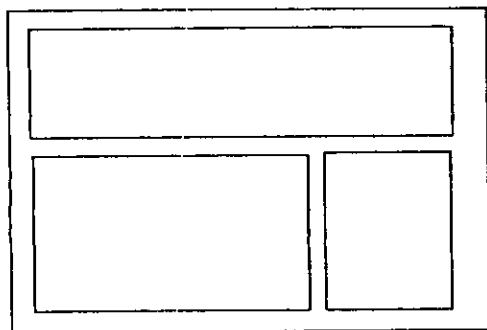


VIÑETAS

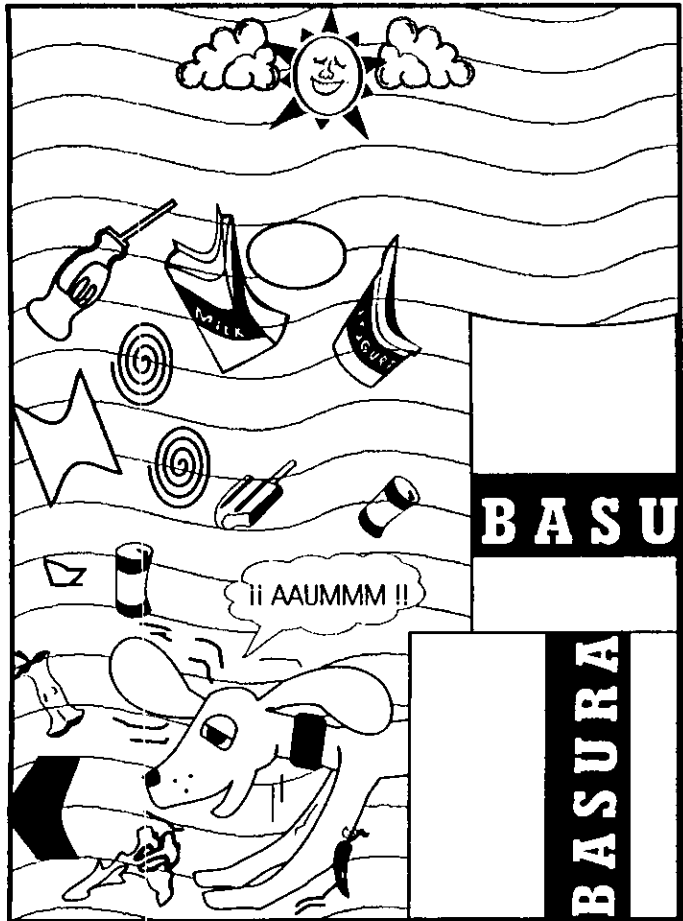


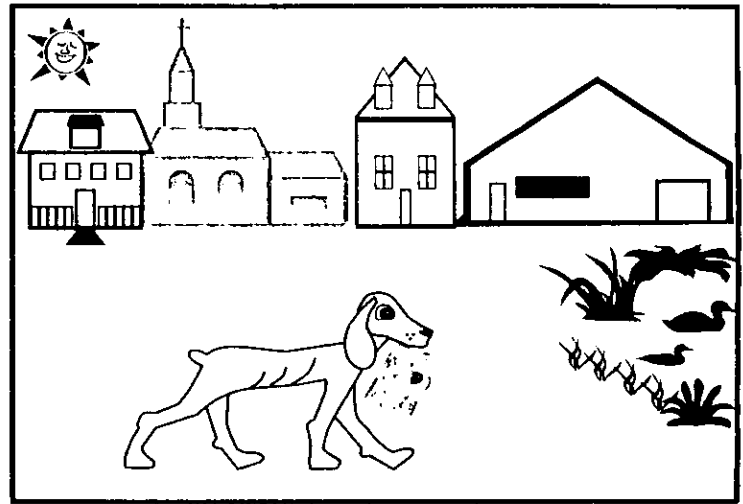
REALIZACION

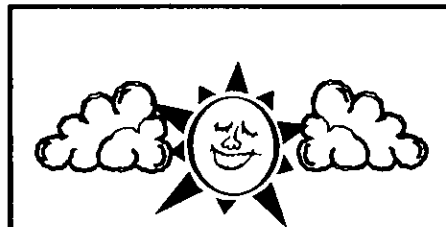
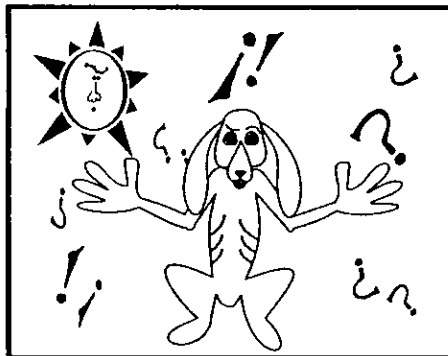
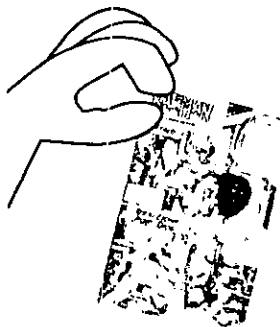
BOCETOS DE LA HISTORIETA







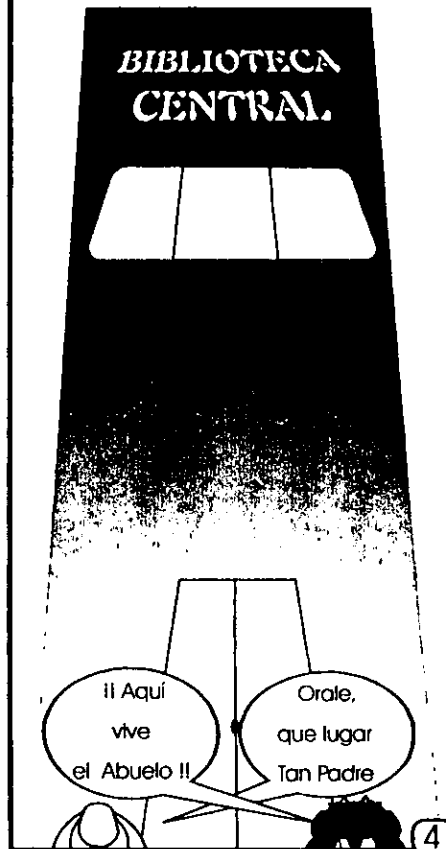
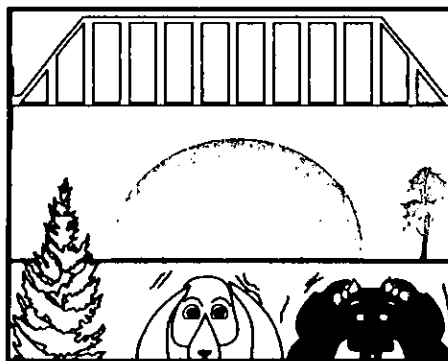




No lo se con seguridad, pero creo que se trata de una hoja suelta de eso que los humanos llaman, "Libros"



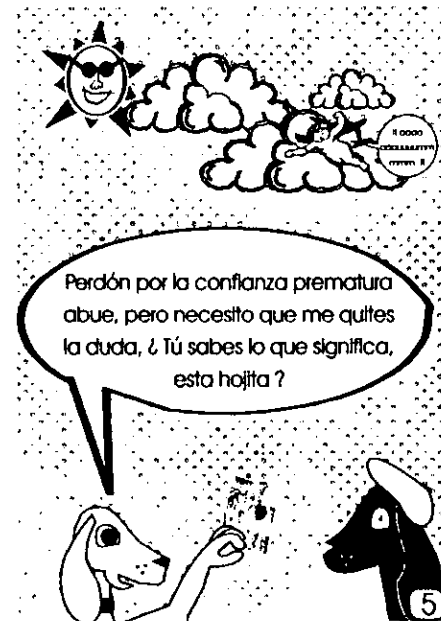
No te preocupes Simba, para salir de dudas, será mejor que consultemos con el abuelo.



BIBLIOTECA CENTRAL

¡¡ Aquí vive el Abuelo !!

Orale, que lugar Tan Padre





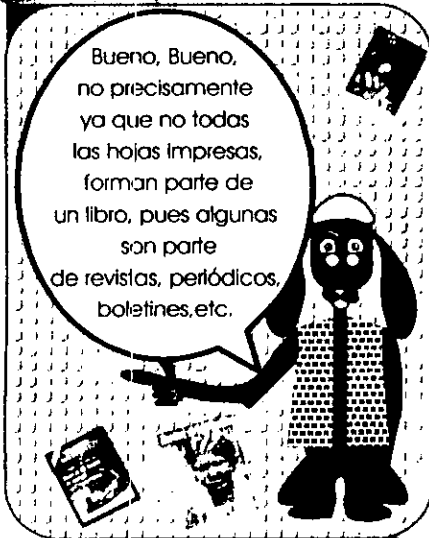
¿ Ves ? Te lo dije Simba forma parte de un libro

Abuelo, por favor no me perroconfundas aún más, mejor dime que es eso de hist... Histote... Historo... ¡ bueno ! Eso, tú sabes

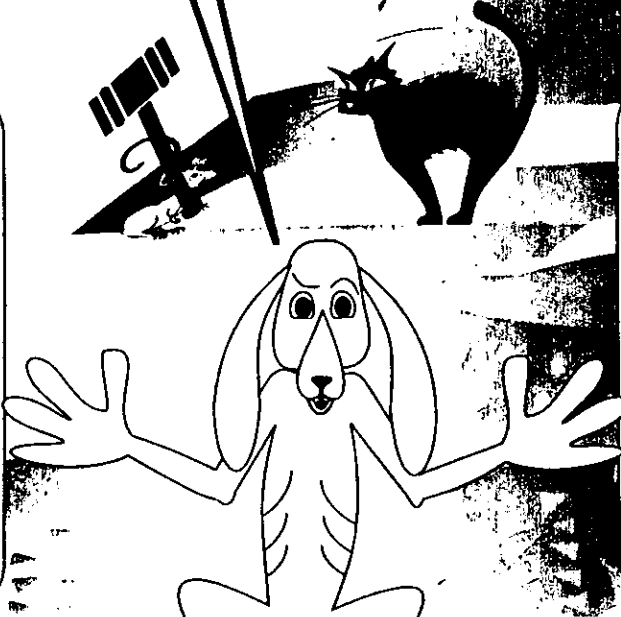


Zzzzzz

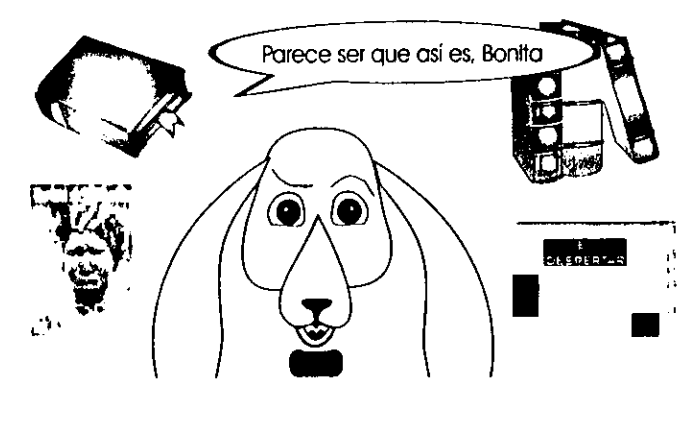
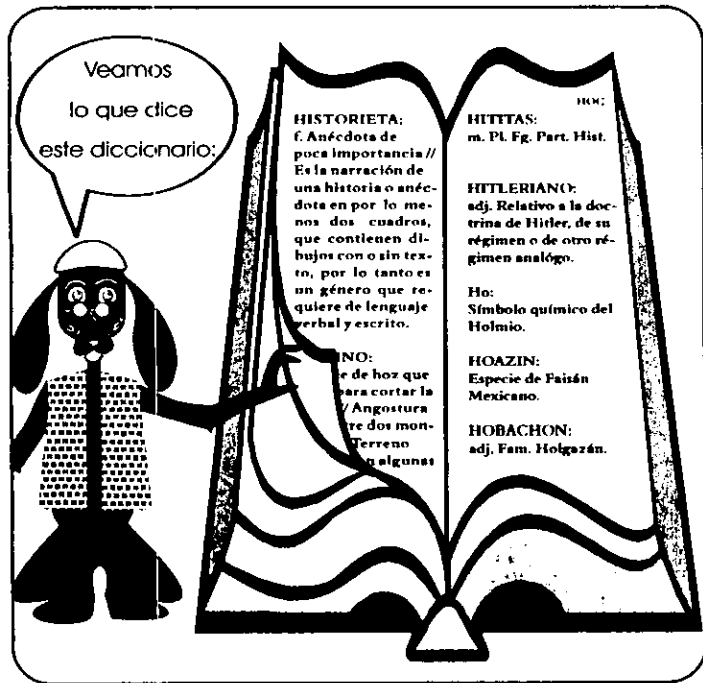
Por supuesto Simba con gusto les explicare, todo lo referente a las historietas

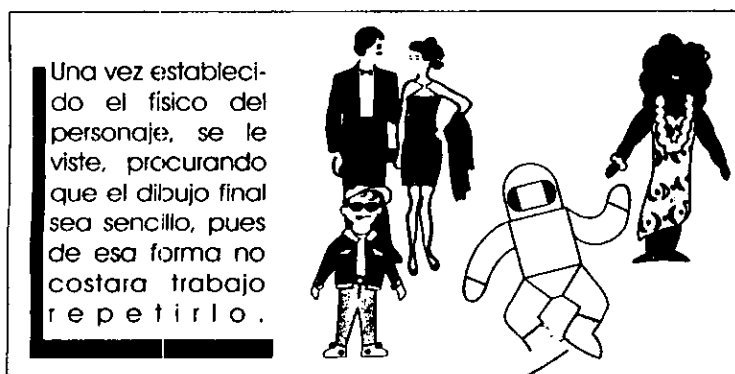
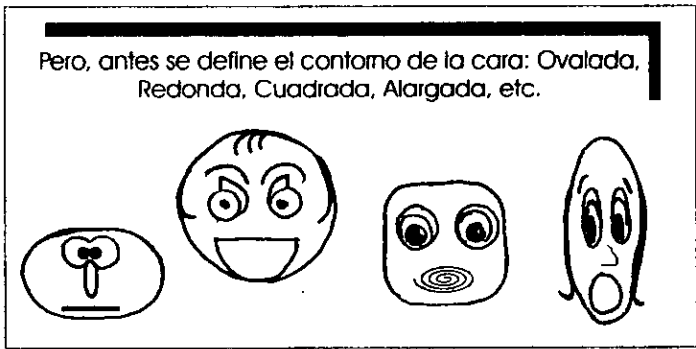
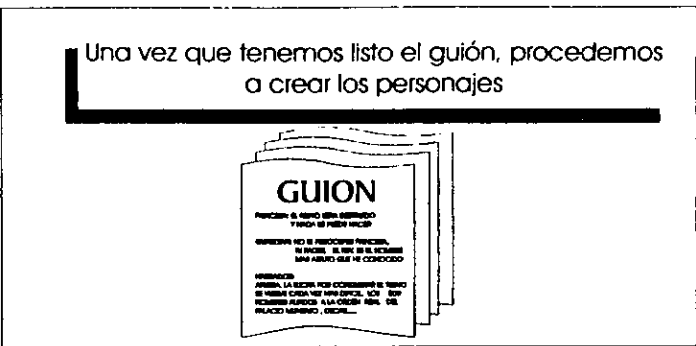
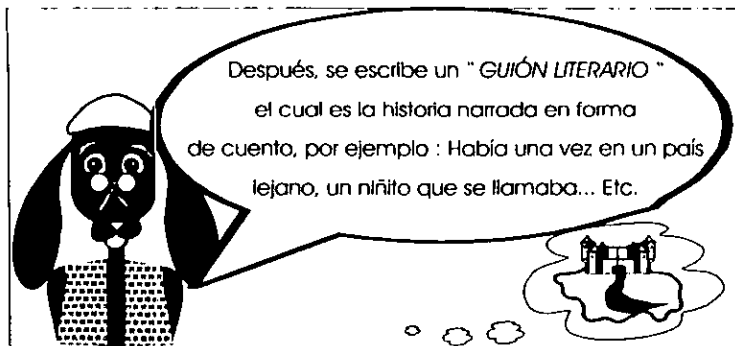


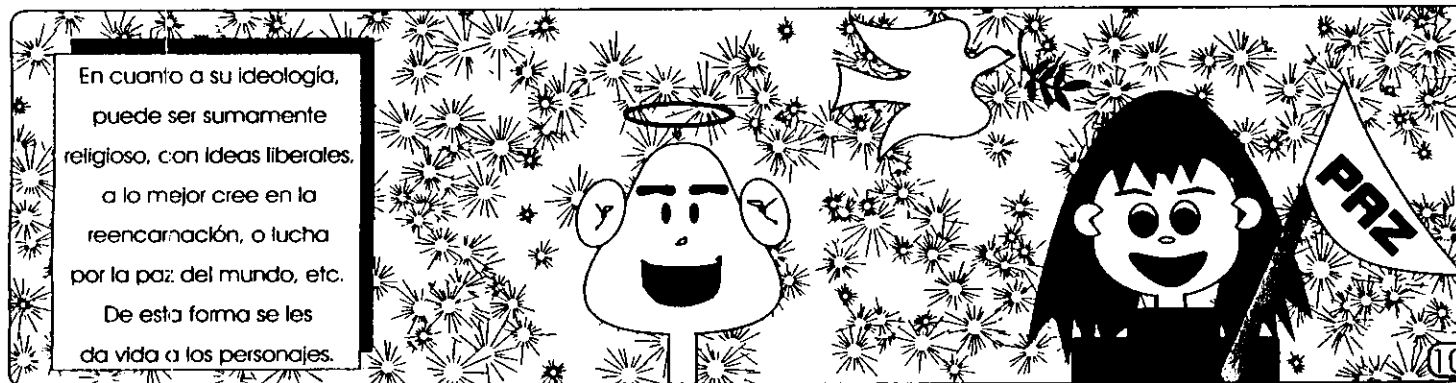
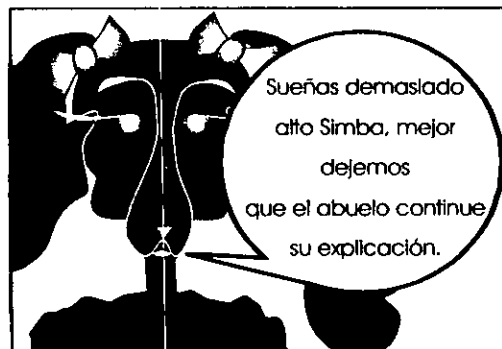
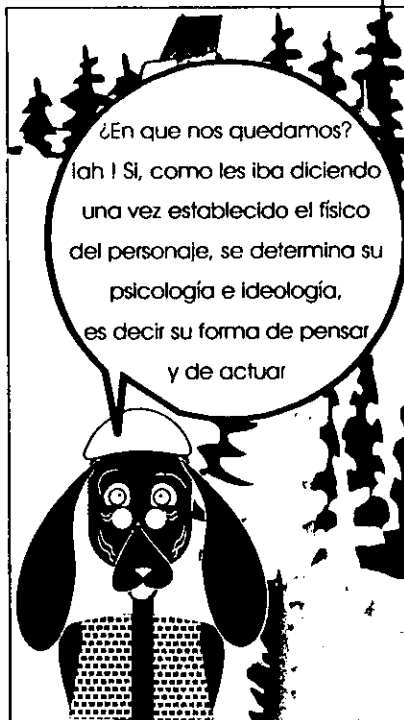
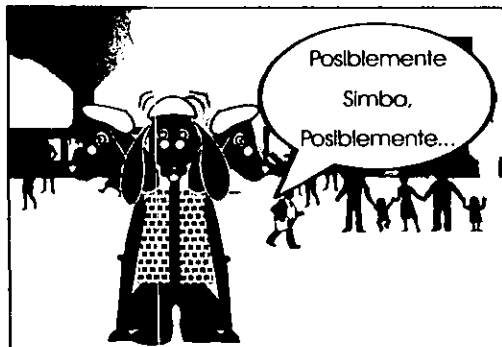
Bueno, Bueno, no precisamente ya que no todas las hojas impresas, forman parte de un libro, pues algunas son parte de revistas, periódicos, boletines, etc.



Primeramente, necesitaremos saber el significado de la palabra " HISTORIETA "







Debo hacertes notar que, no todas las historietas contienen texto, algunas son basadas en puras imagenes.

Es importante decir que el uso del lenguaje no puede ser igual en un albañil que en un Ingeniero, pues cada uno tiene su propio lenguaje que los distingue.

El nombre que se le da a un personaje, nos puede revelar la clase social, el carácter, o la tipología, es decir los rasgos que los caracterizan.

Gretta Sr. Lucas Gordillo

¿De acuerdo niños?

¡De acuerdo, abue!

Una vez realizado todo lo anterior se procede a elaborar la historieta en cuadros, es decir viñeta por viñeta, para finalmente completar la historia

Una vez lista la historieta se trazan los diálogos en globos, si es que los contiene

¿En globos?

Esos que vende mi amigo, Rolando el globero

No Simba, así se les dice a las figuras contenedoras de diálogos

Continuemos, listo todo lo anterior, se entintan los trazos, los dibujos y a iluminarlos, si es que van a color

Debo hacerles notar, que son más atractivas aquellas historietas en donde la proporción de cuadros varía, de esta forma se obtiene una historieta

Y esta hoja, Simba forma parte de una historieta ¿me entendieron cachorros?

Por supuesto abuelo, tú siempre explicas las cosas sencillamente

Bonita tiene razón, yo también entendi muy bien

No digas eso abue, tal vez estes viejo, pero todo lo que tienes de viejo lo tienes de sablo y ¿sabes abue?, le estoy orgullosa de tí!

Me alegro hijos, es reconfortante saber que que este viejo aún sirve de algo

¡ Gracias por todo abue, y hasta pronto!

¡ Sí, muchas gracias por todo abuelo, y hasta pronto!

BIBLIOGRAFIA

1. EMILE DURKHEIM, EDUCACION Y SOCIOLOGIA, ALCAN PARÍS, 1926, 2ª. EDICION
2. REYNALDO SUAREZ DIAZ, LA EDUCACION, ED. TRILLAS, MEXICO, 1992
3. ANA MELÉNDEZ CRESPO, REVISTA PERFILES EDUCATIVOS, ED. NUEVA EPOCA, MEXICO, 1984
4. RENÉ HUBERT, TRATADOS DE PEDAGOGIA GENERAL, ED. EL ATENEO, ARGENTINA, 1980
5. JHON DEWEY, EL NIÑO Y EL PROGRAMA ESCOLAR, ED. KAPELUSZ, ARGENTINA, 2ª. EDICION, 1968
6. JESUS PALACIOS, LA CUESTION ESCOLAR, ED. LAIA, BARCELONA, 3ª. EDICION, 1970
7. ADALBERTO FERRANDEZ, LA EDUCACION, ED. CEAC, BARCELONA, 1979
8. RENZO TITONE, METODOLOGIA DIDACTICA, ED. RIALP, MADRID, 1970
9. LUIZ ALVES DE MATOS, COMPENDIO DE DIDACTICA GENERAL, ED. KAPELUSZ, ARGENTINA, 1974
10. JERROLD E. KEMP, PLANIFICACION Y PRODUCCION DE MATERIALES AUDIOVISUALES, ED. ILCE, MEXICO, 1973
11. ERNESTO MEDINA, COMUNICACIÓN HUMOR E IMAGEN, ED. TRILLAS, MEXICO, 1992
12. GEORGINA GUERRA, EL COMIC O LA HISTORIETA EN LA ENSEÑANZA, ED. GRIJALBO, MEXICO, 1982



BIBLIOGRAFIA

13. EDUARDO DEL RIO, LA VIDA DE CUADRITOS, ED. GRIJALBO, MEXICO, 1984
14. JORDÍ VIVES, DIBUJEMOS COMIC'S, BARCELONA, EDITORIAL LABOR, 1992
15. J.L. RODRIGUEZ DIEGUEZ, EL COMIC Y SU UTILIZACIÓN DIDÁCTICA LOS TEBEOS, MÉXICO. EDITORIAL G.G.,1991
16. ROMÁN GUBERN, EL LENGUAJE DE LOS CÓMIC'S. BARCELONA. EDITORIAL PENÍNSULA, 1972
17. ANNIE BARÓN CARVAIS, LA HISTORIETA, MÉXICO, EDITORIAL FCE,1989
18. ROMAN GUBERN, LA MIRADA OPULENTA, MÉXICO,EDITORIAL G.G.,1987
19. FERNANDO CURIEL, MAL DE OJO, MÉXICO, EDITORIAL U.N.A.M., 1989
20. MICHEL MARTÍN, SEMIOLOGÍA DE LA IMAGEN Y PEDAGOGÍA; MADRID,EDITORIAL NARCEA S.A. DE EDICIONES,1987
21. JAVIER COMA, DEL GATO FELIX AL GATO FRITZ, ED.G.G., BARCELONA, 1979
22. JOAN COSTA, IMAGEN DIDACTICA. ED. CEAC, BARCELONA,1991



REFERENCIA DE LAS IMÁGENES

1. (FRAGMENTO DE UNA SOCIEDAD) REVISTA DE REVISTAS, ED. EXCELSIOR, N° 4224, FEBRERO 1999, MÉXICO, PAG. 42
2. (LOS MEDIOS AUDIOVISUALES EN LA EDUCACIÓN), REVISTA ERES, ED. TELEVISA, JULIO 2000, MÉXICO, PAG. 4
3. (E.E.U.U. LA IMAGEN CONSUMISTA POR EXCELENCIA) REVISTA DE REVISTAS, ED. EXCELSIOR, N° 4220, OCTUBRE 1998
MÉXICO, PAG. 6
4. (HERRAMIENTAS DE LA DIDÁCTICA) IMAGEN DE MICROSOFT CLIP ART GALLERY
5. (EMPLEAR LA DIDÁCTICA PARA UNA MEJOR EDUCACIÓN) REVISTA DE REVISTAS, ED. EXCELSIOR, N° 4219, SEPTIEMBRE
1998, MÉXICO, PAG. 64
6. Y 7. (EDUCACIÓN FORMAL / EDUCACIÓN INFORMAL) IMAGEN DE MICROSOFT CLIP ART GALLERY Y OP. CIT. PAG.38
8. GRAFICA DEL PROGRAMA MICROSOFT EXCEL
9. IMAGEN DE MICROSOFT CLIP ART GALLERY
10. OP. CIT.
11. IMAGEN ESCANEADA DE UNA BIBLIA REAL



REFERENCIA DE LAS IMÁGENES

12. IMAGEN DE MICROSOFT CLIP ART GALLERY

13. (TIRA COMICA) REVISTA SOLO NIÑOS, ED. KENA, AGOSTO 1996, MÉXICO, PAG. 25

14. IMAGEN DE MICROSOFT CLIP ART GALLERY

15. OP. CIT.

16. (FRAGMENTO DE UNA CINTA CINEMATOGRAFICA), ENCICLOPEDIA ANIMADA, ED. SEDMAY, VOL. 6, BARCELONA MADRID,
1976, PAG. 11

17. (EL MUNDO CIBERNÉTICO) REVISTA P.C. , ED. CAD, ABRIL 1995, PAG. 88

18. (HISTORIA DE LA HISTORIETA) AUT. EDUARDO DEL RIO, LA VIDA DE CUADRITOS, ED. GRIJALBO, MÉXICO 1984, PAG. 23

19. (MAFALDA), AUT. GEORGINA G., EL COMIC O LA HISTORIETA EN LA ENSEÑANZA, ED. GRIJALBO, MÉXICO, 1982, PAG. 55

20. (BETI Y VERÓNICA) COMIC ARCHIE, Nº 401, ED. VID, JULIO 1994, PAG. 22

21. (SNOOPY) AUT. GEORGINA G., EL COMIC O LA HISTORIETA EN LA ENSEÑANZA, ED. GRIJALBO, MÉXICO, 1982, PAG. 48



REFERENCIA DE LAS IMÁGENES

22. (**ASTERIX**) AUT. EDUARDO DEL RIO, LA VIDA DE CUADRITOS, ED. GRIJALBO, MÉXICO 1984, PAG. 76
23. (**ENGAÑO EN LA NOCHE DEL SABADO**) OP. CIT. PAG. 76
24. (**KALIMAN**) HISTORIETA DE KALIMAN, ED. VID, MÉXICO 1998, PAG. 14
25. (**TOPOGIGIO**) ENCICLOPEDIA ANIMADA, ED. SEDMAY, VOL. 8, BARCELONA MADRID, 1976, PAG. 52
26. (**BETI Y VERÓNICA**) COMIC ARCHIE, Nº 329, ED. VID, MARZO 1993, PAG. 30
27. (**BETI**) COMIC ARCHIE, Nº 360, ED. VID, OCTUBRE 1993, PAG. 18
28. (**ARCHIE**) NUEVO COMIC ARCHIE, Nº 8, ED. VID, JULIO 1999, PORTADA
29. (**EDUCACIÓN**) AUT. EDUARDO DEL RIO, LA VIDA DE CUADRITOS, ED. GRIJALBO, MÉXICO 1984, PAG. 151
30. (**KALIMAN**) HISTORIETA DE KALIMAN, ED. VID, MÉXICO 1998, PAG. 23
31. (**LA FAMILIA BURRON**) HISTORIETA LA FAMILIA BURRON, Nº 105, ED. G. G., MÉXICO, 1998, PAG. 7
32. (**TOPOGIGIO**) ENCICLOPEDIA ANIMADA, ED. SEDMAY, VOL. 6, BARCELONA MADRID, 1976, PAG. 40
33. (**MAFALDA**), AUT. GEORGINA G., EL COMIC O LA HISTORIETA EN LA ENSEÑANZA, ED. GRIJALBO, MÉXICO, 1982, PAG. 57



REFERENCIA DE LAS IMÁGENES

34. (**PIOJOS**) AUT. EDUARDO DEL RIO, LA VIDA DE CUADRITOS, ED. GRIJALBO, MÉXICO 1984, PAG. 177
35. (**MACROVIÑETA**) AUT. GEORGINA G., EL COMIC O LA HISTORIETA EN LA ENSEÑANZA, ED. GRIJALBO, MÉXICO, 1982, PAG. 73
36. (**HOMBRE ARAÑA**) IMAGEN ESCANEADA DE UNA TARJETA COLECCIONABLE
37. (**SAILOR MOON**) IMAGEN BAJADA DE INTERNET, DIRECCIÓN: www.amandapage.com.mx
38. (**CANDY CANDY**) HISTORIETA CANDY CANDY, ED. BRUGERA, VOL. 4, BARCELONA 1981, PAG. 45
39. (**SINECDOQUE**) REVISTA DIA SIETE, Nº 11, ED. EL DESPERTAR DE MÉXICO, MÉXICO, MAYO 2001
40. (**METÁFORA**) AUT. GEORGINA G., EL COMIC O LA HISTORIETA EN LA ENSEÑANZA, ED. GRIJALBO, MÉXICO, 1982, PAG. 88
41. (**PROSOPOPEYA**) AUT. EDUARDO DEL RIO, LA VIDA DE CUADRITOS, ED. GRIJALBO, MÉXICO 1984, PAG. 58
42. (**HIPERBOLE**) IMAGEN DE MICROSOFT CLIP ART GALLERY
43. (**DIEGESIS**) AUT. EDUARDO DEL RIO, LA VIDA DE CUADRITOS, ED. GRIJALBO, MÉXICO 1984, PAG. 118



En conclusión, después de haber analizado detenidamente el concepto de Educación, puedo determinar que existen tres tipos de educación: formal (aulas), no formal (cursos) e informal (escuela de la vida) y que este concepto se encuentra ligado a materias como pedagogía la cual ayuda a darle secuencia al conocimiento de manera lógica a través de niveles o grados establecidos para no confundir al individuo y la didáctica la cual ayuda a reforzar los conocimientos a través de dinámicas, ya que esta es un punto primordial para lograr un conocimiento eficaz, mediante el proceso educativo, enseñanza – aprendizaje, el cual requiere de herramientas o apoyos didácticos, para facilitar el conocimiento y dejarlo presente para evitar su olvido. Existen diversos materiales didácticos, algunos son estáticos es decir, muy sencillos y fijos, mientras que otros son dinámicos es decir, elaborados y variables, mediante los cuales el profesor puede apoyar sus clases de forma más atractiva y divertida para los alumnos.

La historieta entraría en un término medio ya que no la puedo clasificar como totalmente estática, ni tampoco como dinámica al cien por ciento, es un material didáctico estático por estar plasmado en un soporte fijo, sin embargo cuando se le da lectura: el contenido, las formas, en algunas ocasiones los colores, las posiciones, los dibujos mismos, y la secuencia que se hace presente al momento de ir leyendo, nos dan la sensación de que este material tiene vida o dicho de otra forma tiene movimiento.

Este proyecto, tiene la finalidad de apoyar tanto las materias de diseño gráfico, así como dar la pauta para que los profesores de cualquier profesión o asignatura y de cualquier grado o nivel, utilicen las historietas con un fin didáctico.

Por lo que concluyo que el objetivo de mi trabajo me dejó la enseñanza y la posibilidad de mostrar la utilidad de la historieta, siendo este material didáctico poco recurrido sobre todo en el ámbito

educativo y además mencionar que el material didáctico es un trabajo profesional responsabilidad de el Diseñador Gráfico.

CONCLUSIONES

