



UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

ESCUELA NACIONAL DE ARTES PLÁSTICAS

“La historieta como material de apoyo educativo”

Planteamiento en apoyo de la materia de matemáticas para niños de primer grado de primaria

Tesis

Que para obtener el título de:
Licenciada en Diseño y Comunicación Visual

Presenta

Aida Djamileht Ramírez Vargas

Director de Tesis: Licenciado Mario Iván Silva Díaz

México, D. F., 2010



DEPTO. DE TITULACIÓN
ESCUELA NACIONAL
DE ARTES PLÁSTICAS



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.

ÍNDICE

Justificación	I
Prefacio	III
Introducción	IV
Objetivo General	V
Objetivo Particular	V
Hipótesis	V
Agradecimientos	VI
CAPÍTULO I	
Para entender las historietas	
Acercamientos a una definición	1
Características generales	2
Lenguajes de la historieta	3
Elementos discursivos de la imagen	7
Clasificaciones	14
CAPÍTULO 2	
Llámenme de apoyo	
La historieta como material de apoyo educativo	17
Antecedentes históricos	22
CAPÍTULO 3	
Enséñame a enseñar	
Antecedentes	31
Educación y la educación en México	32
Educación básica en México	36
Enseñanza de la materia de matemáticas	37
Enseñanza de la materia de matemáticas en México para primer grado	40
Escuela primaria colaboradora del proyecto	42



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

CAPÍTULO 4

Nace el personaje

Método conceptual de Gui Bonsiepe	45
Investigación para el desarrollo del personaje de la historieta	46
Animal en el que se basa el personaje	46
Estudio anatómico de la tortuga	49
Creación del diseño del personaje	50
Justificación del color en aplicación al personaje	67
Creación del perfil psicológico	68
Tuga Carapacho	72

CAPÍTULO 5

Y así se hizo

El papel del Diseñador y Comunicador Visual en la creación de historietas	73
Proceso de creación de una historieta	74
Guión	77
Guión literario –argumental-	78
Guión argumental	81
Guión secuencial	82
Guión secuencial desglosado	83
Storyboard	90
Diagramación	90
Técnicas de representación gráfica	91
Materiales	92
Dummy	92
La reproducción	92
Producción	92

CONCLUSIONES

93

BIBLIOGRAFÍA

96

LA HISTORIETA COMO MATERIAL DE APOYO EDUCATIVO

Planteamiento en apoyo de la materia de matemáticas para niños de primer grado de primaria

JUSTIFICACIÓN

La historieta fue una gran educadora de México en los años treinta, fue capaz de reducir los márgenes del analfabetismo en números que hoy soy demasiado lejanos. A mí me enseñaron a leer con estos cuentos, por eso no resulta increíble que el desarrollo de este tema lo haga no sólo por afecto, sino por remembranza histórica.

La historieta me enseñó a llegar a mundos lejanos, a comprender más de dos cosas, incluso me ha llevado a viajes en el tiempo, todo por ser un potencializador a la lectura. Gracias a ella poco a poco fui entendiendo también otros conceptos más complejos al dejar de lado ya las ilustraciones.

Sin embargo reencontrarla en escritos como los de Rius, te recuerdan que fácil es aprender cuando hay “monitos” de por medio. Pues como lo demostrará la investigación el dibujo es un facilitador de la memoria. La historieta me enseñó mucho más de lo que yo pudiera hacer por ella, es por eso que en cierta manera es más como un

homenaje y un intento por lograr que otros capten de la misma forma este pensamiento.

Independientemente de las consideraciones personales, la historieta es un medio de comunicación y como tal posee sus especificaciones. Es una plataforma que logra conjuntar en equilibrio el uso de las características visuales con las construcciones formales de la literatura.

Por otro lado también tenemos las matemáticas, en lo personal una materia de suma dificultad considerando el nivel de abstracción que se maneja. En niveles algebraicos o de fórmulas que llevan una nomenclatura de más de 5 dígitos y 4 letras, se vuelve inasequible para mi entendimiento. Sin embargo las matemáticas están entre nosotros todos los días: cambios de moneda, cantidades de gramos, números de visitas en una página web... los números están en todos lados, al igual que sus procesos matemáticos que los generan.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central

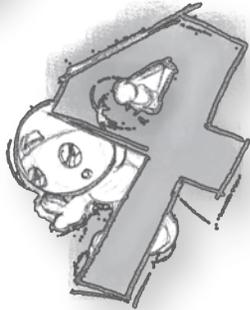


UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

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.



Las matemáticas son quizá una de las más importantes materias a nivel mundial, son las que poseen un lenguaje internacionalmente conocido y necesarias para la existencia en general. Su aprendizaje correcto es vital y los niños aprenden mucho más fácil que los adultos, dentro de las especificaciones de esas necesidades educativas, observamos que se le dedica casi la cuarta parte del tiempo al estudio de éstas.

Pero también queda claro que muchas veces en los planes de estudio son más que repetitivos, debido a que al momento de efectuar pruebas los resultados no son favorables en las expectativas de los aplicadores. ¿Qué sucede entonces con eso? Se busca constantemente que el alumno pueda aprender para mejorar esas estadísticas y al final se termina por obligar a memorizar en lugar de comprender y sí los números cambian... pero sólo eso.

Para que el correcto entendimiento y desarrollo de una materia se lleve a efecto se necesita que se comprenda, de ahí la búsqueda por querer hacer algo que pudiera vincular ambas cuestiones expuestas de mi parte en unas sola: enfrentar la situación de que una materia que a mí me resulta de difícil aprendizaje y mezclarla con una de mis gustos más enraizados.

La idea originalmente parecía difícil, luego se tornó complicado y cada vez vería con mayor lejanía el plantear correctamente un trabajo como este. Sin embargo, la capacidad

versátil de la historieta permitió que fuera más amable el proyecto y que poco a poco mis planteamientos iniciales fueran fluyendo hasta este que se presenta éste con variaciones notables y con (espero) resultados más efectivos.

Las premisas planteadas son muy simples y a la vez ambiciosas: Si la historieta en los años treinta alfabetizaron a más de la mitad de la población de ese entonces, hoy podemos tratar de alfabetizar matemáticamente a nuestros niños.



PREFACIO

El presente trabajo es la búsqueda no sólo de la culminación del mismo en una cuestión práctica, sino busca también añadirle su justificación teórica, muchas veces dejada de lado en la cuestión de producción; de esta manera al estar utilizando el lenguaje y código adecuado, se busca generar de manera más concreta y por tanto seria, con un sustento sólido en el desarrollo del proyecto.

El contenido nos lleva de la generalidad a la particularidad, de forma tal que dentro del Capítulo 1 *Para leer la historieta*, se abordan las definiciones y sus formas de lenguaje; características y sus mecanismos de comprensión, para poder leer adecuadamente una historieta y de las especificidades que como medio de comunicación han logrado permearse en la memoria de la gente, arraigándose a la misma cultura y sociedad. Hecho que se aprecia sobre todo en el análisis de los géneros y formatos específicos de México.

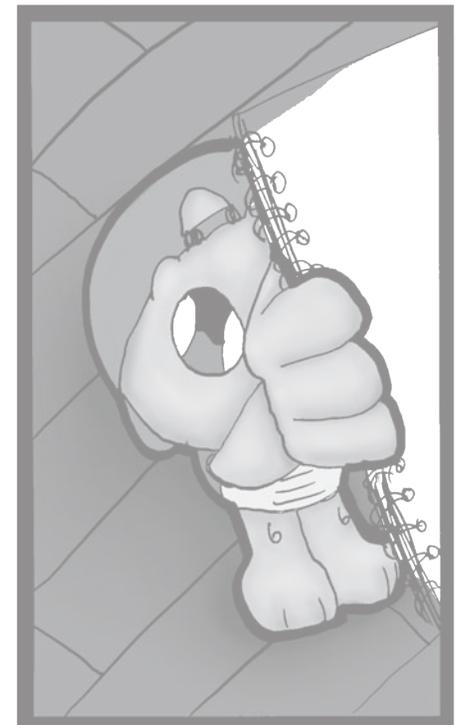
Dentro del Capítulo 2 *Llámenme de apoyo*, encontramos como potenciar los códigos expuestos, para el uso de la historieta como material de apoyo educativo y así lograr situarlo en un carácter práctico; además se le dedica un apartado de investigación específicamente a la historia historieta educativa en México; así como se exponen los puntos que enfatizan a la historieta como material de apoyo educativo y el enfoque necesario para llegar a nuestro público meta.

Esto nos sirve como preámbulo para entrar al Capítulo 3 *Enséñame a enseñar*. El cual trata sobre la educación, la educación en México, incluyendo un breviario de los planes de estudio, específicamente del grado y la materia; al igual de una breve semblanza de la escuela que estaba apoyando el proyecto.

Una vez con estos parámetros bien definidos se logra tener ya una idea mucho más concreta para generar el Capítulo 4 *Nace el personaje*. En el cual observamos el desarrollo de la investigación bajo una metodología especializada en diseño; que fue utilizada para la creación del personaje principal de la historieta, utilizando diversos grados de información y la evolución de los mismos, cuestiones que permitieron llegar al resultado físico del proyecto.

Finalmente en el Capítulo 5 *Y así se hizo*; se desglosa la creación de la historieta. Donde se especifican los últimos conceptos necesarios para la creación del proyecto, junto con ejemplos de otros trabajos y el proceso completo de la producción del trabajo final.

Espero que el presente documento sea lo suficientemente claro y logre ofrecer un panorama de entendimiento sobre el proceso creativo, así como sus posibilidades de uso como un efectivo medio de comunicación y por tanto como una plataforma versátil de gran adaptación a materiales de apoyo educativo.





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

INTRODUCCIÓN

La historieta desde hace años es considerada como un soporte impreso meramente de puro entretenimiento, sin embargo se ha olvidado que como medio de comunicación impreso es capaz de llevar un mensaje (o varios) a un público o sector determinado. En México se ha intentado a través de la historia llegar a públicos tan diversos en gustos, ayudando a informar y educar; sobretodo sobresalen como los intentos más representativos aquellos que ha realizado la Secretaría de Educación Pública al emplear la historieta, pero que por desgracia no han sido más que proyectos efímeros.

En una época en la que poca gente sabía leer, las ilustraciones eran valiosos auxiliares para la comprensión del texto; tomando en cuenta estas bases, entendemos entonces que la historieta es una forma derivada de la ilustración y por ello un excelente medio de comunicación. Esto debido a que sus características compositivas, su uso de técnicas, materiales y elementos de diagramación, logran al final un entendimiento de su lenguaje, a través de códigos específicos, pero que resulta ser un lenguaje ágil, sencillo y ameno, que permite acercarse a los educandos con mayor facilidad.

Hablando sobre los elementos que lo componen aunque son prestados de otras artes y objetos de estudio, se debe considerar que la historieta logra generar su len-

guaje propio, evolucionando y madurando a través del tiempo, dándole lugar a un amplio espectro de posibilidades. De esta manera y por las características, se demostró su capacidad de adaptación y efectividad; ya que, ha sido utilizado como material de apoyo para la educación en diversos sectores en otros países con buenos resultados en los educandos.

Tomado esto de base, se busca generar un proyecto con características únicas que le permitan innovar en el ramo; para ello se utiliza la metodología para la generación de proyecto de diseño de Gui Bonsiepe.

La historieta es un proceso que requiere de mucha concentración, perseverancia, memoria, poseer un archivo visual vasto y sobre todo practicar, practicar y seguir practicando. Pues es el dibujo la base de la construcción de una ilustración, la cual es a su vez la base de la historieta que en un principio es individual al presentarla como viñeta aislada pero que a la vez se enlaza con las siguientes dando una secuencia temporal y que al seguir el guión crea la historia.

Todo para llegar a un sólo fin: que el mensaje de la historieta llegue a sus lectores. Fin al que personalmente deseo llegar con la presentación, investigación y producción de una historieta que no sólo funja como entretenimiento, sino a su vez como un apoyo en la enseñanza.





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Objetivo General

Crear un proyecto ilustrativo con base en la historieta, utilizándolo como medio de comunicación, soporte gráfico y material de apoyo educativo; basada en el plan de estudios de la SEP sobre la materia de matemáticas y especialmente enfocada para niños del primer grado de primaria.

Objetivos particulares

- Realizar una investigación histórica para identificar trabajos semejantes realizados en México
- Realizar un análisis sobre los elementos compositivos y de lectura para la comprensión y creación de la historieta
- Generar un personaje para la historieta, que se adapte a los gustos del infante de 6 a 8 años y que a la vez cree identificación con él
- Identificar las necesidades del plan de estudios de la materia de matemáticas para generar el guión
- Crear una historieta en base a las investigaciones efectuadas de composición, personaje y plan de estudios de la SEP

Hipótesis

Si la historieta es un recurso viable y eficaz como soporte ilustrativo al ofrecer una amplia gama de posibilidades; ya que va desde las técnicas y los materiales, junto con la información y gracias a su posibilidad de narrar una historia.

Entonces y considerando que tanto la psicología infantil como la pedagogía se apoyan fuertemente en elementos visuales para permear las enseñanzas y que de esta manera el infante aprenda y aprehenda; no podemos dejar de considerar a la ilustración y por lo tanto a la historieta como un material de apoyo educativo.

Es por lo tanto capaz de ayudar a enseñar los conceptos abstractos de las matemáticas con ejemplos de uso cotidiano, utilizados para el mejor entendimiento de los conceptos denominados como “problemas”. Estos son planteamientos en los que a través de situaciones se plantea la aplicación de lo aprendido solicitando un resultado y con la petición del desarrollo de las operaciones necesarias para ello.

De tal manera que observamos continuamente a los libros de texto de matemáticas que utilizan la ilustración para ejemplificar estos ejercicios. Ahora bien considerando estas premisas tenemos que se busca generar un personaje, capaz de anclarse con los estudiantes para que dentro de la historie-

ta se planteen las mismas premisas de los problemas, pero siendo el personaje el que resuelve la situación.

Planteando de este modo una historia en la cual se identifique el problema, la búsqueda de soluciones o en este caso las operaciones (caso en el que se ilustran todas ellas con los pasos que realiza el personaje) y finalmente el resultado. Aunándolo con los datos del tema a complementar y permitiendo “ver” la resolución de un problema, sin necesidad que ellos “intervengan”, con la posibilidad de revisarlo continuamente hasta que los problemas planteados sean entendidos y brinden la posibilidad de que el niño pueda resolver ya situaciones semejantes planteadas ya de manera abstracta.

Es decir, se busca traducir los problemas matemáticos en una historieta con las ilustraciones producidas, esto en base al plan de estudios oficial y así lograr que los conceptos sean correctamente aprendidos y de manera más ágil.



AGRADECIMIENTOS

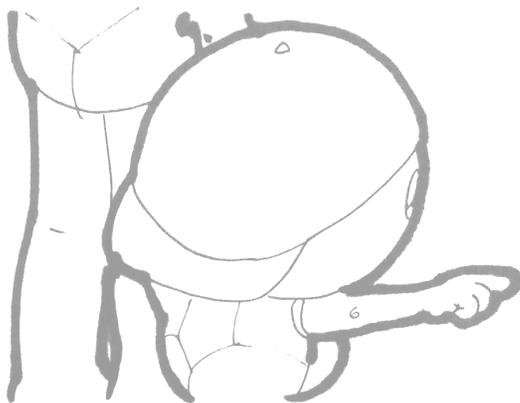
En realidad no tengo palabras para poder expresar en un solo papel todo lo bueno que me pasó gracias a esta tesis. Si bien el trabajo, esfuerzo y tiempo fue mucho, aparecieron en mi camino las personas que me apoyaron y la maravilla de saber que hubo quienes cambiaron mi vida un poco gracias a esas apariciones. Trataré de no olvidar a nadie, pero si así lo hago una disculpa.

En orden de aparición: gracias madre, por todo; a mi familia querida: mano, padre, niña y mini (que algún día esto te sirva), a mi niño hermoso Isaac (que siempre has estado), a Jorge y Sandra, Ana (que si no los hubiera encontrado no hubiera arrancado esto), a Víctor (fuiste el primero en abordar el barco), David... móndrigo, a Adolfo (tu apoyo sirvió de mucho), a la familia Mineros (en especial a la mamá), a Vero (pieza clave para muchas cosas), José Miguel, Jorge T. y Everardo (de verdad grax), a Tazz, Lola, Lobo y Rebegato (que hubiera hecho sin su asistencia), a la familia Quintero (quienes me dieron el último empujoncito), la maestra Edith, el maestro Armando y Alberto (por terminar de acomodarme ideas) estas personas que de manera muy personal cambiaron mi vida, aunque algunos llegaron brevemente o ni siquiera conozco en vivo.

También en orden pero en el medio gracias por sus consejos y correcciones: Mark, Tony y Paul, y sobretodo al organizador de la ANG; Augusto, Uriel (sobretodo a ti peque); BEF, Josefina, Paco, Raúl, Thelma, al Maestro Lara; Mario (...hombre si no apareces tu no hay impreso) y todos los que me inspiraron directa o indirectamente para esto.

A Dios por haberlos puesto en mi camino y haberme permitido este fin de un ciclo más de vida.

Finalmente (más no por último) a quien toma en sus manos y se da un tiempcito para leer esto, (osease tu, aunque seas de los que están ahí arriba también) mil mil gracias.



Se ha mencionado que la historieta posee ciertos elementos claves que propician la mayor atención de los alumnos antes los mensajes expuestos en la misma; en este caso enunciamos los cuatro primordiales que facilitarán el entendimiento del desarrollo del proyecto.

El primer elemento es la motivación, ya que a diferencia de otras lecturas la cualidad gráfica que presentan la hace más agradable. La segunda característica es la visual, pues se ha demostrado que a comparación con el texto los alumnos incrementan su aprendizaje gracias a ésta. La tercera es la permanencia: pues la historieta tiene su duración marcada por el mismo lector, generando una ésta de manera visual al redundar explícitamente lo escrito con lo gráfico. La cuarta característica es que sirve como intermediario de conceptos difíciles o materias abstractas, además de que ayuda a formar disciplina en la lectura y superar el miedo de no entender lo leído.

Acercamientos a una definición

La historieta desde su nacimiento hasta la actualidad se ha desarrollado como medio de expresión de ideas, como lenguaje narrativo y como producto cultural, histórico o personal. Actualmente se le considera como el noveno arte; sin embargo “los componentes de este 9° arte han recibido un trato académico por

separado y la combinación de todos ellos (dibujo, escritura, etc.) no acaban de obtener el tratamiento documental e industrial que se merecen” (ARTACHO, 2002).

Algunos teóricos especializados para este medio, consideran que una historieta sólo lo es en tanto que es reproducida y difundida por medios mecánicos de forma masiva. Otros, en cambio, no exigen que una historieta sea difundida así, ni tampoco de una calidad de impresión determinada para considerarla como tal; para su mayor entendimiento mencionaremos algunos ejemplos que servirán para generar nuestra definición.

A la historieta se le identifica como “una fábula, o narración breve y ahora la más común es la de una sucesión de dibujos con breves leyendas” (VASTUS, 1960). “Estas fábulas y/o cuentos se encuentran relatadas con una serie de dibujos que crean un relato cómico, dramático, fantástico, policiaco, de aventuras, etcétera, ya sea con texto o sin él. Puede ser una simple tira en la prensa, una página completa o un libro” (RAE, 2008); al mismo tiempo se le llama historieta al libro o revista que la contiene y su origen también se remonta del diminutivo de Historia.

La definición de mayor popularidad actualmente la de SCOTT MCCLOUD (1995): “Ilustraciones yuxtapuestas y otras imágenes en secuencia deliberada con el propósito de transmitir información y obtener una respuesta estética del lector”. Para ANNE RUBENSTEIN (2004) “el mismo término “có-

CAPÍTULO I

Para entender las Historietas

Historieta es la palabra de origen castellano que se aplica a este arte en toda latinoamérica, aunque hay otras formas de denominarla: tebeo (España), monitos (México y Chile), muñequitos (Cuba), bande dessinée (Francia), comic (inglés), fumetti (italiano), manga (japonés), vineitas ó quadrinhos (portugués de Brasil), bildgeschichte o streifen Geschichte (alemán), patufet (catalán).





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.

La Ilustración es como la mamá de la historieta o si no por lo menos una hermana muy cercana; pues si consideramos que las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras, las cuales sirven como complemento narrativo en libros y manuscritos y en algunos casos, se vuelven mucho más importante que las palabras (en el caso de manuales o catálogos). La historieta resulta el medio idóneo de desarrollo para el área considerando que el concepto básico es la de la ilustración es: "imágenes que tienen un propósito" (MAGNUS, 1982)



mic” nos hace reír, y la palabra ‘historietas’ (literalmente ‘pequeñas historias’) casi se disculpa por el género que representa”.

“La historieta desde su nacimiento hasta la actualidad se ha desarrollado como medio de expresión de ideas, como lenguaje narrativo y como producto cultural, histórico o personal” (ARTACHO, 2002). Actualmente se le considera como el noveno arte, sin embargo “sus componentes han recibido un trato académico por separado y la combinación de todos ellos (dibujo, escritura, etc.) no acaban de obtener el tratamiento documental e industrial que se merecen” (ARTACHO, 2002).

Las historietas se identifican usualmente de manera impresa; aunque gracias a los avances de la tecnología actual, también se encuentran en forma digital ya sea como e-comic, webcomics, motioncomic y comics interactivos. Debido a esta capacidad de adaptación se siguen localizando en el gusto general del público, a pesar de ello sobre este desarrollo sólo se hace esta breve mención pues el proyecto que presenta esta tesis es primordialmente sobre el efecto del trabajo impreso.

Así pues considerando como base todo lo anterior, se puede decir entonces que la historieta es una narración realizada mediante una sucesión de imágenes; éstas pueden variar en los usos de la técnica y materiales utilizados, ya sea sobre un soporte plano y estático, el cual es normalmente

papel; aunque, gracias al avance tecnológico también puede variar a la presentación digital. Además de que la integración de textos no es necesaria.

Sin embargo lo que si es indispensable acotar, es que en su contenido se narra una historia; ubicada bajo una línea de temporalidad que se enmarca bajo sus propias características; poseyendo elementos discursivos de la imagen, elementos de composición y que la conjunción de todos estos elementos permitan entender el mensaje de esa historia que se narra.

Esta transmisión de información, aunque parezca de poca importancia en un estudio, siempre han sido el reflejo de la sociedad y la cultura que se vive en ese momento y que queda asentado como un registro de los sentimientos, ideas y creencias de la época. De ahí que también se le considere un buen documento de estudio socio-cultural e incluso antropológico, recordando que uno de sus orígenes etimológicos lo debe al diminutivo de Historia (VASTUS, 1960).

Características generales

Uno de los rasgos más frecuentemente señalados es el relativo al carácter narrativo de la historieta, lo que presupone un soporte temporal; la secuencia temporal es claramente dominante en la historieta; esto se da al momento de leer una viñeta, pues de esa manera donde se posa la vista es el presente, la anterior se convierte en pasado y la posterior se intuye como futuro.

Esta línea que marca esta progresión temporal, viene además señalada por el seguimiento de lectura correspondiente a cada cultura: de izquierda-derecha, en occidente y de derecha-izquierda en oriente, coordinado con la lectura de arriba abajo como complementario. A esto se le llama vector de lectura¹.

Genera además que el proceso de lectura sea una tarea visual-espacial, lo que hace que las dos partes del cerebro se activen y trabajen simultáneamente: “uno de los hemisferios se utiliza para reconocer las diversas letras y palabras, las formas y los fondos; el otro hemisferio, para referir las relaciones entre las letras de una misma palabra, la unidad dentro de los colores y el dibujo; finalmente la relación de ambas partes para comprender el contexto general del mensaje de la historieta. A veces se simplifica de mayor manera al identificar que en la mitad derecha se regulan principalmente los procesos visuales del espacio y en la mitad izquierda principalmente los procesos de lenguaje” (LOWENFELD, 1977). Debido a esto y como el hemisferio derecho es tan dominante, se explica el que algunas personas tengan dificultad de la lectura total de la historieta y por ello no les guste.

Además utiliza como característica la interacción de lo verbal y lo icónico, a través de la utilización de códigos específicos²; ya que eso varía del contexto socio-cultural e incluso temporal en que fue presentado, te-

niendo una carga en el mensaje diferente en la época actual de lo que significaba en un principio. También emplea la utilización de una serie bien definida; esto es, que genera un personaje o historia que puede ser dada a un seguimiento de varios “capítulos” en el que se desarrolle; pues contiene todos los elementos discursivos que le permiten lograrlo.

Es necesario a su vez especificar como se da este proceso de comunicación, ante lo cual se refiere como primer punto, que “es un medio masivo de comunicación cuyo proceso se da a partir de una organización compleja que produce y transmite mensajes públicos –fuente-, dirigido a un público heterogéneo; [recordando que] su codificación siempre es un proceso de varias etapas, en este caso los canales se caracterizan por requerir al menos una forma de vehículo” (ARRIETA, 1991); ya que, el trabajo ilustrativo es uno el visual, el literario con el texto y el icónico con las onomatopeyas o metáforas dibujadas.

En este caso se envía el mismo mensaje a todos los receptores, que a su vez conlleva varios procesos de decodificación antes de que el mensaje sea final recibido y aunque lleva diversos vehículos de comunicación usualmente va en una sola dirección. Utiliza un sistema de significación con un código propio y específico que utiliza una forma narrativa cuya estructura consta de una combinación de lenguaje e imagen, al que denominamos contexto.



Aunque a pesar de la expansión del campo de actividades y de la sofisticación tecnológica de materiales y de los procesos de reproducción, el papel del ilustrador no ha cambiado sustancialmente. Aún sigue trabajando al servicio de un cliente o patrón comercial y de los medios de comunicación

¹ Vid. Curso de dibujo Manga
² Vid. Zorrilla. Tesis

El cómic, indirectamente, lo que hace es emular artísticamente las antiguas cartillas de lectura. Las imágenes, como si se tratara de una película, cuentan la historia, pero es necesario leer el texto para entender la totalidad. Esta interacción es pedagógicamente muy beneficiosa para todos los alumnos y también para los adultos con poco hábito de lectura, ya que se trata de un entrenamiento perfecto para que no se oxide la capacidad de descodificación que representa la lectura y que, a base de no ejercerla, termina por atrofiarse.



Interior de imágenes © Juanele

Posee además “una semiótica connotativa en la que se presentan las correspondientes a un sistema fonético-onomatopéyas y a otro icónico-metáforas; además de que crea ventajas derivadas para la realización de diversas tareas visuales, fisiológicas y cognitivas” (GUBERN, 1984). Siendo así que esta pregnancia es mejor con la redundancia cíclica de estos elementos y a su vez corrige los errores producidos por eventuales ruidos o factores externos, ya que tiene la ventaja de poder ser revisado nuevamente y en cualquier momento.

El lector de revistas de historieta, desarrolla una capacidad sinóptica extraordinaria: lo primero que ve en el cuadro, en su parte superior, es el texto –si lo hay– que lo ubica y lo motiva. Después, halla explicación figurativa en la ilustración, que trata de interpretar y descifrar de un solo “vistazo”; esto ya sea revisando viñeta por viñeta e incluso leer la página completa e inmediatamente después sentir el clímax de la escena al leer los parlamentos. Toda esta mecánica de captación visual es casi simultánea, pues de no ser así no podría entender el mensaje; así da una corroboración pasando al siguiente cuadro, que es el que se halla a la derecha y la continuación de lo que se “dice”. Por ello también se dan los casos de personas que lo leen más de tres veces para entender correctamente el mensaje, pues incluso las interpretaciones aisladas de cada elemento pueden aportar una lectura más completa al unificar todas las partes.

Por ello su proceso comunicativo a pesar de seguir siendo unidireccional descendente³; pero aún así, resalta más dinámico que el de un libro; pues, permite la interacción directa del receptor en el desarrollo de las historias, al ser un producto que se revisa en “tiempo real”. Con lo cual también se puede dirigir adecuadamente el mensaje sin la posibilidad de que se pierda, desvirtúe o confunda.

Lenguajes de la historieta

El lenguaje de la historieta se descompone en múltiples lenguajes estructurales que coordinados entre sí forman la estructura total⁴.

§ Literario. Son los recursos expresivos en la composición de la imagen y que pueden o no ser apoyados con la misma imagen y/o texto:

- De la lengua. Estas formas son aquellas que se basan en la manera de expresarse a través de un estilo y modo de hablar y escribir, con un vocabulario y gramática propios y característicos de una época, de un escritor, de un grupo social y de cada persona en particular; ya sea ficticio o real dentro de la historieta.

- o Personificación.



³ Cfr. Arrieta

⁴ Toda la división de análisis de esos lenguajes proviene del libro de: Vázquez

o Metonimia



o Metáfora.



o Hipérbole.



o Sinécdoque.



• Del pensamiento. Estas formas brindan expresiones más refinadas y artísticas tanto en la comunicación visual como en la escrita; pues se basan en la supresión de elementos para insertarle otros de mayor contenido o riqueza. Es decir van a estimular el pensamiento para que se identifique esa supresión.

o Descripción.



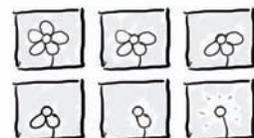
o Gradación.



o Dubitación.



o Suspensión.



o Comparación.

o Perífrasis.



o Eufemismo.



o Conminación.

o Sarcasmo.

o Reticencia.



• De la figura de construcción. Son denominadas de esta manera porque logran enriquecer la expresión dramática, de una idea que apenas se comienza a formar a partir de lo que se ve y se lee. Es decir van a construir toda la idea en conjunto.

o Hipérbaton. Consiste en trasponer o invertir, el orden regular de las palabras en las oraciones.

o Elipsis. A través de ésta se logra suprimir o excluir palabras que no son verdaderamente imprescindibles.

o Pleonasma. Equivale a una redundancia, una repetición de palabras cuyo uso brinda mayor claridad a lo dicho.

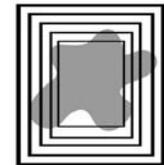
o Traslación. Se utiliza para que una forma verbal se emplee con la significación de otra.

§ **Morfosignificantes.** Son los códigos visuales que logran dar un significado a la forma y con ella generar una secuencia de ideas que, asociados con ese significado,

constituyen el mensaje en sí; dentro de estos códigos también consideramos a los signos, símbolos e íconos.

• Pictórico.

o Espacial.



o Escenográfico.



o Lumínico.



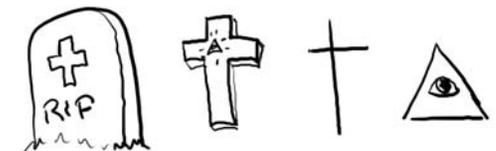
o Simbólico.



o Gráfico.

o De Relación.

• Icónicos Secuenciales.



Existen mensajes que poseen una pluralidad de significados de una palabra o de un mensaje, en el caso de los monosémicos significan exactamente lo que representan y nada más; pero usualmente sólo admite un significado. Es polisémico el que permite que se le atribuya varios significados y el pansémico es el que permite que se le atribuya cualquier significado o diversas interpretaciones



§ Iconopictográfico. Es aquella que logra generar una representación objetiva, directa por cualquier medio de imágenes como concepto descriptivo y sus propiedades concretas. En este caso se presentan como cinco perspectivas de variantes diversas, siendo esos conceptos los extremos de una línea que permitirá identificar las imágenes a partir de las definiciones:

- Iconicidad-Abstracción.
- Sencillez-Complejidad.
- Denotación-Connotación.
- Monosemia-Polisemia-Pansemia.
- Estereotipo-Originalidad.

§ Simbolideográfico. Éste lograr representar por medios gráficos una situación de relación o bien de semejanza entre cosas distintas que desempeñan igual función o tienen entre sí alguna coincidencia significativa. En algunas ocasiones se crean nuevas formas o modifican las existentes, a semejanza de otras basadas en la existencia de los atributos del objeto, animal o persona (en este caso se incluyen también las onomatopeyas):

- Funciones fundamentales de la comunicación por imágenes:
 - o La informativa. Es aquella que logra enterar de lo que sucede en el momento que se presenta. Se subdivide en tres⁵:

– Vicarial. Ésta es la que sustituye una realidad concreta.

– Informativa. Simplemente presenta una categoría de objetos tal cual son.

– Explicativa. Supone la presentación de relaciones temporales o de causa-efecto entre los objetos presentados.

– De Facilitación Redundante. La imagen no es más que la trascodificación del lenguaje verbal que la acompaña.

o La recreativa. En esta se logran crear o producir de nuevo una idea ya sea para divertir o deleitar.

o La sugestiva o persuasiva. Es aquella que propone o aconseja algo; evoca o sugiere y a la vez que resulta atrayente suscita emoción.

§ Estructural. Resulta la unificación de todos los elementos anteriores como un complejo comunicativo; capaz de desglosarse, distribuirse y ordenarse en partes. Puesto que, como se ha demostrado, todos estos elementos se pueden estudiar por separado pero deben llevar una conexión, entre sí; ya que si no se pierde unidad y con ello también el sentido del mensaje que se desea transmitir.

⁵ Vid. Esta clasificación es tomada de Rodríguez

Elementos discursivos de la imagen

- Elementos verbales e icónicos. También conocidos como *mimelocugráficos*. Se refiere directamente a aquellos que sirven como continente para el texto, la tipografía y elementos que en base a su nivel de iconicidad son reconocibles como lenguaje.

- o Cartuchos. Estos son los recuadros en donde vienen las indicaciones de hora, fecha, el lugar en el que se localiza, los conectores de tiempo o de saltos de viñetas e incluso contiene “la voz del narrador”.

EJEMPLOS

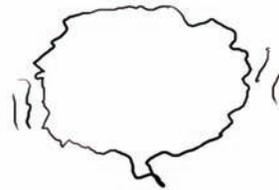


- o Didascalias. Es un recurso altamente utilizado en México, aunque existen autores extranjeros que también ocupan las didascalias; son el recurso de la narración como texto, es decir hace una redundancia entre lo visto y lo leído ya que explica lo que se hace en ese momento de la historieta. Suele confundirse con la “voz del narrador” pues se escribe en tercera persona.

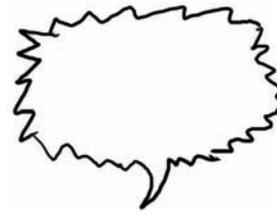
- o Globos. Son aquellos que señalan lo que el personaje dice y cómo lo expresa. Se compone de dos partes: la silueta o contorno y el rabillo o delta; la primera sirve para mostrar cómo se dice y el segundo para identificar quien lo dice⁶.

6 Mérida y Alvarado

- Temblorosos. Este contorno se delinea con líneas temblorosas –de ahí el origen de su nombre–, significa y expresa debilidad, temor o frío.



- Serruchado. Se le llama de esta manera ya que su línea de contorno parece la de un serrucho y expresa un grito, irritación o estallido.



- Silueta rasgada. Este tipo de globo se utiliza para indicar una interacción directa de lo dicho con un ejemplo visual que reafirme la idea señalada. Las formas pueden ser muy variables.



- Goteante. Su línea se da tanto para dar la idea de agua en el caso de tristeza extrema o gelidez debido a su interpretación sumamente parecida a la de estalactitas y estalagmitas.



- Forma de rayo. Este contorno se utiliza para hacer la mediación de otras formas de comunicación como el televisor, radio o vía telefónica (sólo de la delta), debido a su uso de corriente eléctrica.



- Entrelazado. Se le identifica como una interrupción o continuidad del diálogo con otro personaje, identificándose al verse desfasado un globo del otro.



- Nube. Su línea se dibuja como la abstracción clásica de la nube, siendo su significado que es el pensamiento de un personaje; es decir lo leemos pero en la historieta no se sabe que piensa o bien no se escucha eso.



- Estrangulamiento por en medio. Sirve este espacio para dar pausas entre una frase y darle mayor énfasis y sentido.



– Con cenefa floreada. Se utiliza para denotar enamoramiento, felicidad extrema o ideales, en la gran mayoría de las veces se presenta estereotipadamente en personajes femeninos.



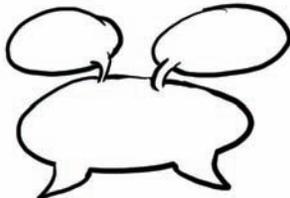
– Entrecortada. O también conocido como líneas discontinuas, indican que los personajes hablan entre susurros, que se hacen confidencias u otros similares.



– Secuencial. Presentan, tal cual su nombre refiere, una secuencia de diálogo del mismo personaje, Dando la idea de varias frases o bien la separación de diversas entonaciones para su mejor entendimiento.



– Interconectados. Se da cuando se utiliza un globo entrelazado para un diálogo entre dos o más personajes y que a mitad del mismo comparten o bien coinciden en una misma frase, expresión o idea.



– Rabo compartido. Esto indica que varios personajes dicen lo mismo al mismo tiempo, se utiliza primordialmente como expresiones de gusto, sorpresa, alegría o negación.



– Estrangulado y serruchado de rabo. Se identifica como el cambio de frase, comentario o locución hecha, pues ese serruchado se usa como el delta de forma de rayo alusivo a los medios anteriormente referidos.



– Voz en off. Este globo aparece con la delta señalando hacia fuera de la viñeta, haciendo la alusión de que el personaje se encuentra lejos del encuadre, pero que visualmente no se encuentra dentro de la toma.



o Onomatopeyas. Son los efectos sonoros “vistos” y que debido a su uso continuo en las historietas son fácilmente identificables. Estos elementos generan indicadores de acción de un objeto, de un movimiento o de un personaje, lo que per-

mite una mejor comprensión de la viñeta o de la situación presentada⁷.

- Lenguaje visual. Son los elementos y



características que posee la historieta para su reconocimiento como tal. Considerando que es un medio de comunicación que se basa en la vista, todas las cualidades de estas partes se identifican como tal; así cada uno de ellos conforman el conjunto en estilo y composición, siendo capaz de desfragmentarse y por tanto de ser analizables individualmente.

o Viñeta. Es la forma de expresión mínima de la historieta; pues, es la que demarca el espacio en el que se desarrolla la acción señalada, dándole un tiempo y un espacio⁸. Puede entonces tener diversas formas y tamaños. El espacio que existe entre ellas –cuando lo hay- se le denomina canal o calle y al efecto de paso de una viñeta a otra se

⁷ Imágenes © Trotter, Stuart
⁸ Vid. Galán. Tesis

le denomina transición. Los elementos que componen a la viñeta son:

– Continente. Línea que delimita el espacio del contenido, que puede ser o no implícita, en ocasiones se juega con su ausencia, siendo utilizada también como efecto visual complementario.



– Contenido. Es aquello que se encuentra dentro del continente. En este caso puede ser la expresión gráfica, el texto o bien las funciones morfosignificantes, simbolideo-gráficas, mimelocuográficas y estructurales.

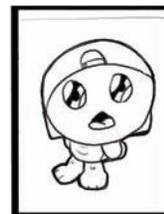
o Encuadre. Es el espacio en el que se desarrolla la acción de cada viñeta, tomando la idea como si fuese el objetivo de una cámara fotográfica o cinematográfica⁹. En la medida que se pasa de un tipo de encuadre a otro varía no sólo el espacio a representar, sino también sus valores expresivos de cada plano.

– Ángulos. Es la posición de la “cámara” relativa al plano horizontal del personaje u objetivo, tomando en cuenta la dirección, hacia donde se toma y desde donde se toma.

* Visión normal o nivel de la vista. Es la cámara a la altura de la vista en posición horizontal sin ángulo de inclinación visible, con un ángulo paralelo al suelo.



* En picada. Es la posición de la cámara de donde se encuentra la vista objeto hacia abajo.



* Contrapicada. Es la posición de donde se encuentra la vista objeto hacia arriba. Esta vista se utiliza normalmente al estar el origen en el suelo.



* Picado absoluto. Es la vista que se da en posición contra cenital del objeto en línea recta de forma altamente exagerada, dando la sensación de una caída vertiginosa.



* Contrapicado absoluto. Es la vista que se da en línea recta del cenit hacia abajo generando una sensación de ascenso a altas velocidades.



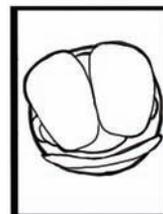
* Inclinado. Es la posición de la vista de objeto que se mueve de su posición perpendicular hasta la virar a la línea horizonte sin girar.



* Ángulo cenital. Vista dirigida en línea recta hacia arriba exactamente de donde se encuentra la vista de objeto (de forma perpendicular).



* Ángulo contracenital. Vista dirigida en línea recta exactamente hacia debajo de donde se encuentra la vista de objeto.



– Planos abiertos. Los planos son la distancia aparente de la toma hasta el objetivo, nos permiten acentuar detalles sobre los personajes o establecer lugares donde se desarrollan las escenas. Se denominan abiertos porque se encargan de hacer los encuadres desde el exterior, es decir tomando no sólo al personaje sino también su entorno.

* Acercamiento sólo con lente. En este tipo de encuadre la toma no se mueve en sí, pues la perspectiva no cambia, sólo el tamaño de los personajes en cuestión de acercamientos. Es conocido como zoom en lenguaje cinematográfico¹⁰.

* Alejamiento sólo con lente. Al

¹⁰ Vid. Todo hasta la siguiente indicación es de Hernández. Revista Dibujarte



igual que el anterior en este tipo de encuadre la toma no se mueve no cambia, sólo el tamaño de los personajes u objetos en cuestión de alejamientos con respecto al mismo. Es conocido como long shot en lenguaje cinematográfico.

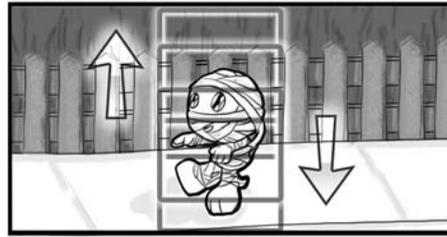
* Acercamiento con cámara. Este movimiento se realiza sobre su mismo eje y por lo tanto no cambia de ángulo o posición ya que es como si se moviera con todo y soporte. Se le conoce como dolly-in.

* Alejamiento con cámara. En este caso



se efectúa de la misma manera que el caso anterior sólo que hacia afuera del objeto o parte de la escena que se desea enfatizar a este se le conoce también como dolly-out.

* Inclinación hacia arriba. Se realiza un encuadre desde un punto fijo, tomando el movimiento de manera vertical que va hacia arriba de manera descriptiva (tilt-up).



* Inclinación hacia abajo. En este caso de igual manera que el anterior, el encuadre va desde un punto fijo hacia abajo de manera vertical mostrando un detalle significativo o importante para el desarrollo de la secuencia (tilt-down).

* Deslizamiento horizontal. Aquí se utiliza el encuadre de manera descriptiva, ya que “corre” de derecha a izquierda o viceversa pero a una misma altura; permitiendo así, observar el detalle de lo que hay “detrás” del objetivo (travelling)¹¹.



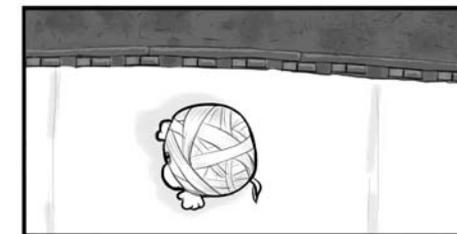
* Paneo. Este encuadre es un movimiento constante a través de la escena desde un punto fijo, siguiendo una trayectoria de lado a lado sin cambiar de punto de apoyo y sin perder ese punto que en la mayoría de los casos es el personaje.



* De grúa. Este tipo de tomas permiten observar y hacer movimientos en vertical, horizontal e incluso en medios círculos sin perder el ángulo paralelo al suelo, pero en terreno más elevado que permite apreciar detalles de la escena que desde vista normal no se podrían ver.



* Aéreos. A este ángulo también se le conoce como bird's eyes-view. Es decir la toma se enfoca en un plano de tercera persona visto desde la parte superior como si se volara encima de la escena.



¹¹ Vid. Díaz. Monografías

– Planos cerrados. Los planos son la distancia aparente de la toma hasta el objetivo, nos permiten acentuar detalles sobre los personajes o establecer lugares donde se desarrollan las escenas. Se les denomina cerrados ya que estos primordialmente se enfocan en el personaje o en el objeto a señalar, no importando tanto el entorno .

* Panorámica. Nos muestra el lugar completo donde se desarrolla la acción. Por tanto se observan las cosas más no a detalle, ya que sirven para describir un lugar o ambiente.



* Gran plano general. Es un encuadre muy amplio en el que los objetos aparecen muy alejados, pero se aprecian con mayor detalle, pues sirve para mostrar la ubicación del personaje u objeto.



* Plano general. Es una visión también amplia, pero ya detallada, tomada a una distancia en que los personajes y objetos toman forma apreciándose sus características.



* Plano americano. También conocido como plano general medio, nos muestra al personaje de medio cuerpo; específicamente de rodillas para arriba, dando énfasis a las expresiones. Usualmente se confunde con el plano medio.



* Plano de talle. Nos muestra un acercamiento más del personaje u objeto avistado, se toma usualmente del talle o bien la cintura hacia arriba ignorando ya detalles externos y centrándose en la figura.



* Plano medio. También conocido como de busto, como su nombre lo expresa es el encuadre que se efectúa a partir de esa área para enfocar más al personaje u objeto, apreciándose más detalles del mismo.



* Primer plano. Se destacan las cabezas de los personajes llegando hasta los hombros, se ven rasgos faciales y se distinguen claramente las expresiones. O bien ya un acercamiento para observar detalles de los objetos.



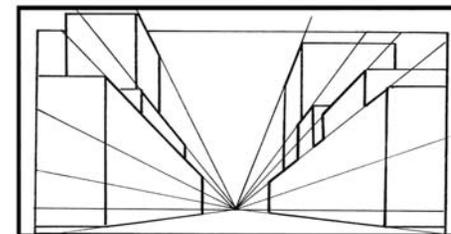
* Primer primerísimo plano. Es el plano más detallado, pues amplifica hasta un punto en específico que se desea enfatizar.



§ **Perspectiva.** Es el hecho de crear la ilusión de representar en una superficie bidimensional -la cual es generalmente plana-, la tercera dimensión, presente en el espacio real cotidiano.

En otras palabras se refiere a la “profundidad” de los espacios y/u objetos. Este recurso nos permite poder dibujar los entornos, donde se moverán los personajes que hayamos creado y los objetos mismos.¹²

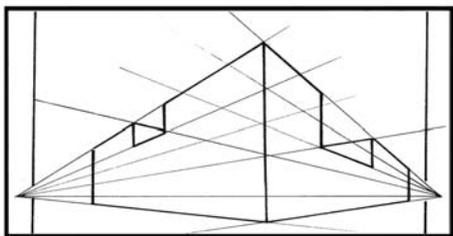
o Un punto de fuga. También llamada paralela o de frente. Esta visión se da cuando a partir del punto de vista del observador la imagen se funde con el horizonte en un mismo punto¹³.



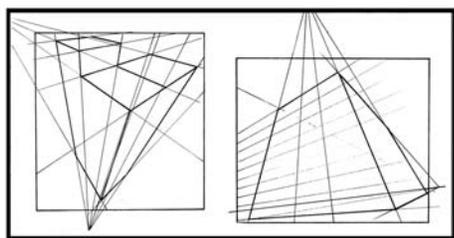
o Dos puntos de fuga. Conocida también como oblicua. Esta vista se da con los objetos como en un escorzo¹⁴ a partir de

¹² Edmuns. Fascículos
¹³ Imágenes © Trotter, Stuart
¹⁴ Es el término usado para referirnos a un cuerpo en posición oblicua o perpendicular a nuestro nivel visual.

la vista del observador, pero que si se alargan hasta el horizonte, convergen a dos puntos de manera equidistante y el lugar donde se encuentran es donde se representa el objeto.



o Tres puntos de fuga. Es la conjunción de los dos anteriores pero de manera perpendicular uno del otro; es decir a vista del espectador o en línea de horizonte se encuentra a dos puntos de fuga y el tercer punto va a cénit o contracénit del objeto representado.



§ Color. Es la sensación producida por los rayos luminosos que impresionan los órganos visuales y que depende de la longitud de onda; permitiéndonos de esta manera distinguir un objeto de otro, así como su entorno, permitiendo al cerebro interpretar de esta forma el color¹⁵.

§ Metáfora visual. Recordando que la metáfora es una cosa que representa o significa otra diferente, se debe considerar que en la historieta al carecer de tantos elementos escritos se debe tomar la representación de una palabra o de una expresión a un objeto o a un concepto, al cual no denota literalmente, con el fin de sugerir una comparación con otro objeto o concepto y facilitar su comprensión. Es decir ideas preconcebidas bajo interpretación social representadas a través de dibujos fácilmente identificables. Son conocidos como sensogramas.

- Líneas cinéticas. Éstas se utilizan cuando se quiere mostrar un objeto en movimiento o con señalizaciones que indican movimientos del cuerpo, por mínimas que sean. Contribuyen a la ambientación final de la escena explicando cosas que suceden de manera visual¹⁶. Se identifican como movigramas.

- o Líneas rectas, curvas o continuas. Es un conjunto de signos gráficos dispuestos unos junto a los otros para formar una fila de tipo rectilíneo que es direccional y posee longitud, y que al darle una forma dada, se utiliza de diversas formas¹⁷:

- Punteada de trayectoria. Esta muestra el seguimiento de la trayectoria de viaje de un objeto desde su



origen hasta donde se encuentra la representación del mismo.

- Cinéticas verticales. Indican un seguimiento de descenso y dependiendo de su grosor y repetición es la velocidad e intensidad de esa caída.



- Paralelas. Muestra la aceleración de un objeto desde su origen hasta el punto en el que se encuentra a través de líneas que dependiendo de su grosor muestran la velocidad y van de manera paralela al suelo.



- Circulares. Estas indican movimientos circulares de manera continua o consecutiva. No indican propiamente la dirección, pero sí las repeticiones.



- Quebradas. Dependiendo de la forma en la que sean colocadas señalan dolor, enojo o frustración. En objetos es como indicador de electricidad o vibración.



- Espirales. Estas líneas se presentan sobre la expresión del rostro de un personaje señalando mareo o confusión y sólo sobre objetos cuando son antropomorfizados.



¹⁵ Fundación Polar. *Texto electrónico*

¹⁶ Zorrilla. Tesis

¹⁷ Defin. Wong y Thurnbull

– Onduladas. Muestra sobre el objeto representado un temblor ya sea por cuestiones fuera de sí, por sacudidas internas, miedo en el caso de seres vivos o señalando un aroma que surge de un objeto.



– Irradiación lineal. Estas señalan el objeto del cual se generan ciertas reacciones: al ser circulares ya sean abiertas o cerradas muestran el crecimiento, el alcance de la reacción y de donde se originan; al ser rectas, hacen alusión a hacer notar el objeto en específico; líneas quebradas cerradas alrededor de el objeto muestran un interés particular o una iridiscencia que hace alusión a lo divino.



o Nubes de polvo. Esta indicación especifica cuando se levanta el polvo de una caída o por algún movimiento abrupto sobre el suelo.



– Pausadas. Estas señalan el movimiento del objeto de manera que va cambiando de dirección o los cambios de velocidades a ras de suelo.



o Nubes de humo. Las alusiones pictóricas que efectúa es como señalizador del calor emitido por algunos objetos, exhalaciones, metáfora de ira, alivio y bochornos –en el caso de personajes–.



– Pausadas. Indican una secuencia de calor exhalado continuamente por un objeto.



o Movimiento secuencial en el mismo plano. Basándose en la idea de movimiento de la corriente del futurismo, la historieta genera la sensación de movimiento a partir de dibujar secuencialmente en mismo cuadro en distintas posiciones un objeto o parte de algún personaje.



o Remolinos. Estas líneas circulares surgen de un punto y se dirigen en cualquier dirección a partir de ese centro, creciendo o reduciendo



do su tamaño; mostrando que el objeto gira sobre un eje, pero impelido por una fuerza externa.

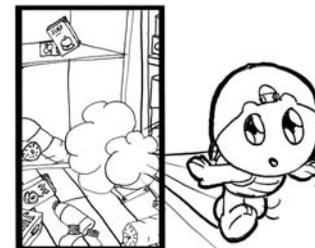
o Torbellino. Son la continuación de una misma línea circular, la cual crece de manera concéntrica mostrando giros continuos sin pausas hechas en un mismo eje, por tanto sólo puede ir en una dirección.



o Estrellas circundantes. Estas indicaciones señalan cuando un personaje está mareado –de una manera muy fuerte–, hace indicación de ilusión, a causa de un golpe o dolor muy intenso.



o Fuga en off. Es una combinación de líneas cinéticas del tipo paralelo –en su gran mayoría– junto con la nube de polvo, que indica la salida del personaje de manera rápida y fuera de cuadro.



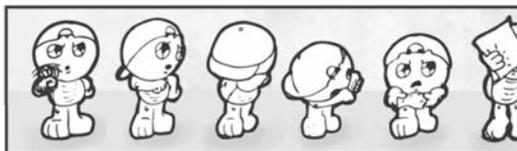
Dentro de la clasificación por su origen nos referimos a las características específicas bajo las cuales se produce:

- Fanzine
- Independiente
- De autor
- Patrocinado
- Industrial

Históricamente debido a su material y forma de distribución:

- Pulp
- Underground

o Desplazamiento sincrónico. Esta es una representación de movimiento, señalando la secuencia que genera al moverse un objeto o personaje; que se encuentra dibujado en distintas posiciones, las cuales pueden estar en el mismo cuadro, en la misma o varias viñetas o ser una macroviñeta exclusiva para ese movilgrama.



Clasificaciones

La historieta posee diversas formas en las cuales se puede organizar sus registros. A continuación se mencionan algunos de ellos; sin embargo, al ser muy basta la información se determina especificar la clasificación de formatos existentes sólo en México, siendo éste el objeto de estudio pertinente para identificar el tamaño del objetivo al que deseamos llegar.

- Por origen
- Por género
- Por formato
- Por periodicidad
- Por función social
 - o Objetivo
 - o Didáctico
 - o Promocional
 - o Publicitario

- o Recreativo
 - Terapéutico
 - Didáctico
 - Lúdico

• Formatos existentes sólo en México¹⁸

o Colibrí. 14 x 9.8cms (3 3/4" x 5 1/2" pulgadas o bien cuarto de carta)

o Águila. 19.7 X 13.8cms (5 1/2" x 7 3/4" pulgadas muy parecido a una media carta)

o Avestruz. 25.5 X 16.5cms (6 1/2" x 9 3/4" pulgadas y que eran ligeramente menores al tamaño Current Americano mejor conocido como tamaño comic)

o Extraordinarios. 13 x 17cms (compilaciones, ediciones especiales o números únicos, usualmente de un mayor grueso que oscilaba entre las 50 y 64 páginas)

o Minis. 7.2 x 11.5cms (nombre derivado del título de publicaciones similares por tamaño y de diversos temas. Su grosor sin embargo se caracteriza por la entrega de por lo menos 40 páginas)¹⁹

¹⁸ Esta división de formatos es en base a los más estandarizados y cuya repetición de reproducción se hacía no sólo en un título, sino también en otras compañías editoriales; pero respetando el nombre con el que se le conocía por ser el primero que aparecía con esas medidas.

¹⁹ Los anteriormente mencionados, fueron diversas presentaciones de series, que se imprimieron a lo largo de varios años a cargo de Novaro editores actualmente VID

o Pepín chico. Cuarto de tabloide: 21.6 x 14cms (aparición inicial de tipo semanal que luego se derivó a entregas diarias y con diversas variantes en tamaño, debido a sus contenidos o público meta)

o Pepín grande. Medio tabloide: 28 x 21.6cms (salían al inicio cada quince días)²⁰

o Libros. 13.8 x 13cms (nombre derivado del título de varias publicaciones que compartían el tamaño, de la misma casa editorial y con variantes)²¹

o Sensacionales. 13.9 x 12.5cms (nombre derivado del título general de varias publicaciones de la misma editorial y de diversas variantes)

o Alargado. 8.4 x 17.3cms (esta presentación posee la particularidad de presentarse en vertical y con las mismas medidas en horizontal)²²

o Tiki. 13 x 32.2cms (nombre derivado de la editorial que los producía)

²⁰ En los años treinta cuando aparecieron estas grandes industrias impresoras, las historietas adquirieron su nombre a partir de los apodos del dueño; siendo éste, el nombre que predominó en el dominio popular debido a su difusión y gusto en el público, aunque los tamaños de las otras editoriales eran los mismos.

²¹ La UNESCO lo define a un libro como todo impreso que sin ser periódico, reúna en un solo volumen cuarenta y nueve o más páginas; ya que al ser una historia de gran extensión, se encuentra encuadrada. La gran mayoría de estos trabajos son Novelas gráficas, mangas o TP's, también conocidas como Monster Editions.

²² Este nombre se le dio en base a la forma de presentación. Al ser de una editorial pequeña e independiente no destacó en su presencia, sin embargo otras editoriales más tarde retomarían este mismo tamaño.

o Formato extendido. 23 x 32cms (ediciones especiales)

o Gran formato extendido. 25.5 x 34.2cms (ediciones especiales, números únicos o de aniversario)

Además de estos formatos se han hecho de muchos más. Siendo aquí en México en donde existe la más amplia variedad de tamaños; sin embargo, para efectos de uso de esta clasificación, se han tomado los que se establecieron durante algún tiempo o que resultaron de mayor repetición que otros, en comparación de producción y distribución.

De esta manera podemos observar que las características que posee la historieta son muy completas: tanto en la cuestión de los elementos que le componen, su forma de lectura, así como también con sus formas de clasificación.

Razón por la cual podemos seguir afirmando el amplio espectro de trabajo que genera para desarrollo de la ilustración y como material de apoyo educativo.

La historia de la historieta en México ha sufrido cambios, evolucionado cada vez para ser en cada época un elemento que retoma de la cultura de esos momentos los elementos necesarios para su construcción y con ello se convierte en parte de la vida cotidiana



En el siguiente capítulo se expondrá un breve análisis de lo que lectura y su importancia, para reafirmar los recursos de la historieta con los que refuerza a la misma; así como la tendencia histórica de la historieta como material de apoyo educativo en México y con diez ejemplos desglosados, que fueron utilizados como base o comparativo del trabajo gráfico.

La historieta como material de apoyo educativo

La lectura es una gran herramienta para la educación formal, se vuelve indispensable al ser a través de ella como se explican y enseñan las bases de todas las materias. En la lectura “una palabra tiene que evocar una representación de cosas que de momento no se perciben; por eso, los libros con ilustraciones son tan importantes para niños pequeños. Éstas constituyen un puente tendido a la facultad de formarse representaciones abstractas, sin la cual no es posible la lectura; sin embargo los niños tienen que poder concentrar su atención en una cosa, pues un texto escrito está sometido a leyes rigurosas” (KELLOGG, 1979) que los niños no pueden cambiar o alterar como en el juego, resultando pesados en ocasiones.

Cuando los alumnos están aprendiendo a leer siguen la historia a través de las ilustra-

ciones y en específico esos dibujos tienen un valor fundamental como soporte, cuestión que ayuda el hilo conductor de la historieta; también mientras se divierten, desarrollan la inventiva, aprenden a expresarse y a tener una mayor capacidad de atención al mirar los detalles de cada viñeta y a interpretar esas imágenes. “A través de esa experiencia el infante al reparar en que también existe texto se despierta el interés de saber que les ocurre a los personajes, conociendo lo que se cuenta realmente en la historieta; ese resulta ser un momento crucial para la intervención del adulto como agente dinamizador de la lectura” (GONZÁLEZ, 2007).

La imagen provee anclajes sensoriales inolvidables. “La constitución de la narrativa en lo temporal permite inflexiones y puntos de decisión que generan constelaciones dramáticas susceptibles de asociación e impacto” (GONZÁLEZ, 2007). Pues recordemos que para que el mensaje sea eficaz y eficiente ante el lector, el canal ha de ser el adecuado para el mismo y a su vez debe motivar, informar y expresar emociones.

Por ello la historieta ha sido un medio de comunicación y un material altamente utilizado dentro de los apoyos a la educación; consideremos simplemente las cantidades de ventajas que posee confrontada con los argumentos anteriores; su primer punto es que es un medio de comunicación masivo. Que como forma artística y literaria “es indiscutible la forma de expresión que ha alcanzado o tiene su sitio en la cultura popular de este

CAPÍTULO 2

Llámenme de apoyo





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.



siglo” (ARTACHO, 2002); siendo ello lo que asegura su penetración en la labor de acercarse al educando.

A continuación se refieren a manera de listado los beneficios y ventajas que se tienen de aplicación dentro de su uso para apoyo en la educación¹:

- Es fácilmente manipulable
- Es poco costoso
- Apasiona a los chicos
- Puede prestarse al recortado de viñetas (utilizándose como ilustraciones aisladas)
- Motiva al infante porque sale de lo tradicional
- Fomenta la creatividad
- Se adquieren códigos que van a acompañar al niño a lo largo de toda su vida
- Crea hábitos de lectura
- Enriquece las posibilidades comunicativas
- Es vehículo de ejercicios que estimulan los métodos de análisis y síntesis
- Estimula el desarrollo del pensamiento lógico del alumno
- Se puede desarrollar en cualquier nivel y con cualquier tema
- Es un instrumento eficaz para la superación de dificultades lecto-escritoras
- Es un camino corto y seguro hacia el libro



Imágenes © de las respectivas editoriales

- Puede convertirse en un medio movilizador para la organización de debates, coloquios, etc.

- Lo breve del discurso es menos fastidioso para el aprendizaje²

- Necesita una doble lectura, así examina y descifra el conjunto

- Crea repetición, porque en esa doble lectura a veces le exige regresar a partes ya leídas

- Alumno y profesor pueden intercambiar comentarios y críticas sobre el texto, la imagen o sobre ambos

- Facilita la expresión libre de ideas

- Son excelentes herramientas para niños y adultos con pobre desarrollo en lectura³

- Conectan con el aprendizaje visual

- Desarrollan capacidades potenciales en el lenguaje artístico y sus diferentes tendencias

- Facilita la alfabetización en el lenguaje icónico

- Despierta a los lectores dormidos y desmotivados

- Enganchan también a lectores adultos

- Son un balcón al mundo

- Sensibiliza y estimula el interés de los estudiantes al producir impactos emocionales⁴

- Facilita la comprensión de la información al extraerla de sus formas abstractas

¹ Tomado hasta la siguiente marca de Galán. Tesis.

² A partir de aquí se toma de Velasco

³ A partir de aquí Artacho

⁴ Tomado del texto *La Imagen*

- Muestra fenómenos que no pueden ser vistos a simple vista
- Sintetiza varias ideas en pocas representaciones gráficas
- No sólo se consumen, pueden hacerse

Además “estimula la creatividad, favorece el aprendizaje, perfecciona la lectura, enriquece el vocabulario, desarrolla la capacidad de síntesis, desarrollando la expresión y ayudando a retener palabras complejas por asociación. Coadyuva a las comprensión del relato y por lo tanto fija la atención, adaptándose al propio ritmo de lectura del alumno (no así los medio audiovisuales) siendo por eso su uso ideal para el aprendizaje de idiomas y facilita la alfabetización en el lenguaje icónico” (DÍAZ, 1990)

CENCILLO (1973) establece que, al utilizar historias como base de su desarrollo, la historieta entrega un estímulo que va más allá de la mera información cognoscitiva, pues representa:

- Una estimulación muy fuerte de la imaginación interna del lector; cada lector construye la imagen con que vive la historia, con elementos del texto y con aportes de su propio repertorio de imágenes internas
- Una movilización emocional consciente e inconsciente que pone en juego los diversos componentes de la vida afectiva: atracción, repulsión, identificación

- Una efectiva apelación consciente e inconsciente hacia actitudes, valores e ideales
- Una estimulación hacia respuestas globales práxicas, fundamentalmente de tipo imitativo
- Una atribución de significación a los diversos elementos en juego, que en este caso es preferentemente de carácter moral
- Inclusión de lo percibido en paradigmas categoriales; de hecho las historietas sirve, para tipificar comportamientos

JOFRE (1986) demuestra que las historietas realizadas con plena autoconsciencia por parte de sus productores, pueden ser eficaces y positivos medios de comunicación. Y a su vez se puede deducir que son puestas al servicio de propósitos elevados siempre que:

- Presenten personajes con los cuales los lectores se puedan identificar positivamente
- Mantengan adecuado equilibrio entre la realidad y la fantasía
- Consigan entretener a través de la acción y del humor
- Utilicen dibujos de buena calidad y manejen adecuadamente los colores .

Aunado a estas características destacables de la historieta encontramos que los niveles de lectura en se participa son: “la lectura de la imagen; la conversión de la es-



Pero además ha quedado demostrado que las historietas tienen un atractivo especial para los estudiantes más capacitados, ya que varios estudios demuestran que la fantasía y la ciencia-ficción son los géneros de lectura de ocio favoritos para los chicos más listos, pasando la mayoría de ellos a intentar por su cuenta escribir y dibujar sus propias historietas.



critura de los textos en mensaje fonético; la integración global de los mensajes fonético e icónico para obtener la comprensión global del pictograma; y el enlace lógico con el pictograma siguiente mediante una recreación de los procesos en conjunto y su plástica en los escenarios, personajes, vestuarios y accesorios; el manejo de textos, es mucho más fácil que el estudiante se interne en el contexto del cual profesor le está hablando” (RODRÍGUEZ, 1988).

Con todos estos argumentos podemos decir que el miedo a la historieta es infundado, pues son una magnífica herramienta para el fomento de la lectura, que favorece el aprendizaje y resulta ser un gran entretenimiento. “Simplemente observemos la tendencia que muchos novelistas, guionistas, ilustradores, dibujantes, autores y otros talentos creativos admiten ser ávidos lectores de cómic desde su juventud y un sorprendente número de ellos continúan leyéndolos de adultos”⁵.

Tomando todo esto en consideración se ofrecen unas formas de utilización, que toman como base lo anteriormente expuesto para obtener un mayor aprovechamiento de la historieta como material de apoyo educativo; cabe destacar que sin embargo es necesario que el educador tenga las siguientes consideraciones para poder utilizar este material apropiadamente:

1. Comprender que es un medio a tra-

vés del cual se puede ligar al niño, pues al pertenecer los cómics a nuestra cultura, prescindir de ellos no es bueno, dado que transmiten valores.

2. Crear conciencia de que se pueden utilizar lenguajes plásticos a la par que literarios para narrar y para comprender la naturaleza y la sociedad.

3. Convencerse de que el esquema elemental de lectura de las historietas ayudan a fijar el esquema de lateralidad y de la lectoescritura; ayuda a adquirir un sentido de la ordenación espacio temporal de los documentos.

4. Valorar que genera un reconocimiento iconopictográfico y por lo tanto de interpretación, lectura y entendimiento del uso del lenguaje visual.

5. Intentar crear un espíritu crítico: saber que se cuenta, si se entiende, si tiene interés, como se cuenta, hallar elementos emotivos y humorísticos, analizar personajes y sus relaciones, saber si hay mensajes ocultos, valores subyacentes, coherencia del dibujo, atractivo en la página, si es fácil de leer, si se entiende la distribución temporal, si se entiende el cambio de lugares, que elementos se usan para dar saltos en el tiempo, si son correctos los encuadres, y los fondos, si los grises y el color ayudan o entorpecen, si los textos son suficientes, integrados o cargados.

5 Vid. Artacho

6. Y, necesariamente, ha de haber un acercamiento del educador hacia el medio, adquiriendo conceptos básicos del lenguaje de los cómics y sus componentes icónicos literarios y narrativos. De manera que pueda entender e interpretar lo que se dice para poder tener un buen diálogo con los alumnos.

De esta manera cito ejemplos de uso, sobre las consideraciones bajo las cuales se clasifican los puntos positivos con sugerencias de aplicación en el aula y las denominaciones específicas que se plantean como material de apoyo educativo.

LA HISTORIETA COMO APOYO Y MOTIVACIÓN

Utilizarla como ejemplo directamente o sólo a sus personajes, contextualizándolos de manera que permita fomentar otras actividades y sobre todo provocar la reflexión

LA HISTORIETA COMO MEDIO PUENTE

Partiendo de una historieta hacer fotovelas, collages y diaporamas (montajes visuales) utilizables para ejemplificar el tema visto.

Usar a su vez los medios digitales existentes (Internet / o escanear, así como utilizar otros programas) para generar otro

tipo de ejemplo o producto final, que pueda ayudar a la facilitación del entendimiento del tema sugerido.

Esto permite usar como pretexto a la historieta para acercar más a los alumnos a usar los medios tecnológicos.

LA HISTORIETA COMO PROCESO CREATIVO

Crear historietas como fin en si mismo es útil para provocar una dinámica de trabajo en equipo que comprenda un tema manejándolo en la historieta.

Leer cómics en voz alta, o representar a los personajes: fomenta la entonación y la dramatización

LA HISTORIETA COMO PROCESO ANALÍTICO

Estudio de elementos icónicos de la historieta: son buenos ejercicios para la percepción.

Identificación de las figuras presentadas: estimula la diferenciación espacial de los objetos y los fondos, al igual que los personajes y sus aditamentos.

Comparación de elementos desconocidos en el dibujo: comparativo temporal en la realidad actual.



Interior de imágenes © Augusto Mora





Columna de Trajano



Libro de los muertos

Localización e identificación de palabras desconocidas en la historieta: sirve para la ortografía

Redacción de cartelitas y sustituir por sinónimos y antónimos: gramática

Rellenado de globos (vacíos previamente, o dibujados por otros): mejora el sentido de la observación, la creatividad, la jocosidad. Búsqueda de títulos para las historias: es un ejercicio de síntesis

Colorear, entintar y/o iluminar: expresión plástica

Ordenar viñetas según su secuencia narrativa (de una página recortada previamente). Añadir o quitar viñetas, finales inacabados a completar: potencia la imaginación.

LA HISTORIETA COMO LIBRO DE TEXTO

Cuando se use como documento complementario, es conveniente usarlo solamente para la interpretación y asimilación de una parte de la lección, no de la asignatura.

Es difícil porque la oferta editorial es muy escasa, sin embargo se ha preparado un breve análisis dentro de los trabajos realizados tanto en el mundo, así como exclusivamente en México para terminar mostrando

algunos ejemplos para su mejor identificación, apreciación y posible utilización como apoyo al material existente.

Estas propuestas son una reflexión personal que se basa en la investigación hecha y con los resultados demostrados de otros proyectos similares. Por tanto estas pueden fungir como una especie de conclusión y a la vez determinación de opciones de prueba como uso de la historieta como material de apoyo educativo.

Antecedentes históricos

EN EL MUNDO

Al hablar de los antecesores de la historieta, es inevitable el querer nombrar a los antiguos egipcios, que representaban muchos de sus mitos en dibujos y jeroglíficos que realizaban sobre hojas de papiro, y también hacían murales en forma de tira, que incluían imagen y texto. Otros ejemplos que se toman a consideración son las cristalerías, el tapiz de Bayeux, las bandas que rodean las columnas romanas conmemorativas (como la Trajana o la de Marco Aurelio), los retablos medievales (con los que, mediante imágenes, se explicaban al pueblo historias, crímenes y sucesos en general), hay quien refiere los dibujos de las civilizaciones precolombinas (como los códices, pintados por los mayas y los aztecas) e incluso las primitivas pinturas rupestres. A estos ejemplos citados se pueden agregar algunas obras pictóricas de

Bosh, Brueghel o Goya, las cuales adquieren un carácter narrativo. Pero quizás los antecedentes más cercanos a las historietas que poseen signos determinados sean las Aucas y Aleluyas⁶, destinadas fundamentalmente a satisfacer las necesidades de instrucción de niños y adolescentes.

Sin embargo, la historia del cómic, en todo el mundo, se relaciona más correctamente con la de la imprenta y la caricatura. La historieta pronto desarrollará su particular lenguaje icónico, y las primitivas viñetas, todas del mismo tamaño y con los textos al pie o tímidamente mezclados en el dibujo, que a poco serán sustituidas por viñetas de diferentes tamaños y situaciones que sobre todo, evolucionarán rápidamente los modos y alcances de los textos. Estos se incluirán, casi desde el principio, en globos; su particular forma, así como el tamaño y dibujo de las letras, constituyen, por sí solos, todo un modo de expresión independiente. El uso de onomatopeyas, escritas con grandes letras, ciertos símbolos ya universalmente aceptados; tienen un alcance comunicativo que difícilmente puede lograr otro medio de expresión e incluso actualmente se utilizan dentro de otros medios de comunicación, ya sea en campañas publicitarias o propagandísticas.

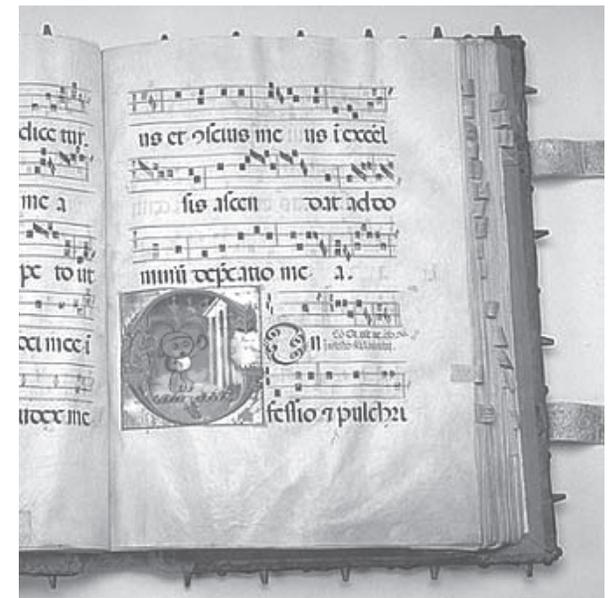
Su evolución se ha dado de diferentes

⁶ Estas publicaciones, que comenzaron a editarse en Francia a partir de 1820, se caracterizaban por narrar pequeños cuentos y aventuras mediante ilustraciones, aunque, a diferencia de la historieta, los textos no se integraban orgánicamente dentro de los dibujos, sino que se adicionaban a modo de explicación complementaria al pie de los grabados.

maneras en cada parte del mundo, cuestión por la cual la explicación siguiente se basa únicamente en nuestro país; consideremos que a lo largo del globo terráqueo las muestras de este tipo de trabajo son variadas tanto en su nacimiento, sus desarrollos, así como en las disciplinas en las que se las ha aplicado, simplemente una mención rápida sería demasiada información. Por tanto y atendiendo a la especificación de que se considera como un arte de primer mundo y por tanto un material de primera como material de apoyo, se hace un análisis histórico en México específico de su uso dentro de la educación.

EN MÉXICO

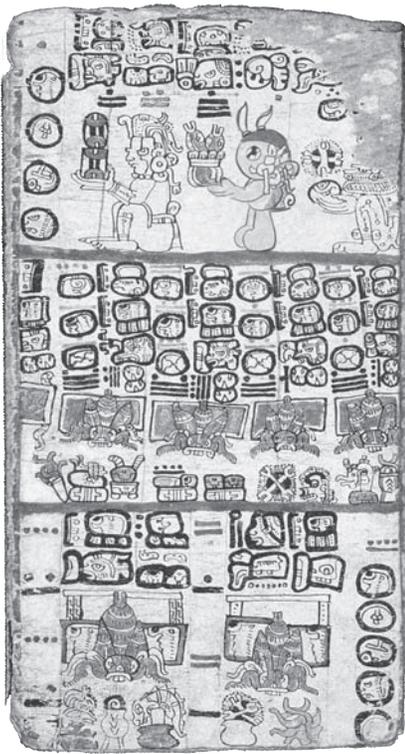
La historia de la historieta en México ha sufrido cambios, evolucionado cada vez para ser en cada época un elemento que retoma de la cultura de esos momentos los elementos necesarios para su construcción y con ello se convierte en parte de la vida cotidiana, para algunos: un aliado, un enemigo o simplemente un distractor. En sus inicios es algo aislado y pasajero, que se pasa de largo sin considerar su importancia y riqueza; su nacimiento surge de esta manera al llegar la imprenta a México y comenzarse a distribuir los folletos o pasquines; aunque, existen algunos autores que refieren los comienzos de nuestra historieta desde los tlaquillos aztecas, quienes eran los encargados de presentar en “dibujos que representan ideas o conceptos” -denominados “pictogramas”-, contando su historia aunada con



Libro de cantos ilustrado



Ejemplo de un aleluya



Códice Maya

acotaciones al pie de página. A pesar de esto no se considera como tal, ya que le faltaba el texto complementario a la narración que se hacía para ser considerados historietas y no fue sino hasta la época de la conquista cuando los frailes, le agregan a los textos a los códices, desarrollando de esta manera una narración distinta a lo usual anexando a esa característica el hecho de que era como un libro ilustrado pero con detalles diferentes. Sin embargo tampoco es considerado como historieta ya que sólo un grupo elitista de personas es el que tenía acceso a estos escritos.

Es así como se demuestra la riqueza visual del pueblo mexicano cuya forma de expresión ha evolucionado constantemente. A pesar de que después de los códices sólo a través de los murales y frescos en las iglesias eran la única forma de comunicación visual, ésta siguió evolucionando hasta que en el siglo XIX influenciados los ánimos y los autores por el furor europeo de la libertad llega a irrumpir la caricatura política y la difusión en masa de ésta misma.

Como hemos visto las historietas son un medio de comunicación de masas muy controvertido; “como transmisoras de gran cantidad de mensajes de tipo ideológico se han convertido en objeto de numerosos trabajos, de carácter sociológico en su mayoría. En México circulan infinidad de títulos de historietas con poco o nulo nivel literario y artístico” (MARTÍNEZ, 1993).

Pero además las historietas mexicanas especialmente dedicadas para niños han tenido un camino largo, azaroso y poco apreciado por todos los lectores, pero de igual manera menos difundido por los adultos para su lectura, difusión y conocimiento de parte de los pequeños. Sin embargo esos intentos se han realizado continuamente e intentado logrado efectos benéficos al utilizar la historieta de manera didáctica y enfática a la educación de ciertos temas. Permitiendo apreciar a través de esta retrospectiva de títulos y fechas.

Comenzamos entonces con *Aladino*, el cual era un semanario dedicado a los niños que incluía numerosas historietas, casi siempre didácticas y cargadas con un alto contenido cultural; sin embargo a partir de 1933, ésta publicará también y casi en su totalidad comics extranjeros. Durante su primer época aparecen en la revista historietas de tema histórico y dibujo realista realizadas por Audiffred y García Castro (AURRECOECHA, 1988).

A su vez aparece de la mano de Leopoldo Zea el título *Micho y Orejita*; en la revista *Paquito*, de Francisco Gabilondo Soler y dibujo de Gallo Sánchez: *Grillito Crí-Crí*. También aparece la revista *Palomilla*, la cual era patrocinada por la SEP, con un personaje de Salvador Pruneda: *Timoteo*, un campesino humilde e imagen agraria. De la misma iniciativa se forja la revista *Piocha*, a cargo de Guerrero Edwards (ROSADO, 2002).



En la tercer década del siglo, los niños y adolescentes urbanos ya manejan con naturalidad el lenguaje de la historieta, como lo prueban los dibujos que sus jóvenes lectores envían a la revista *Pulgarcito* –publicación dedicada especialmente para público masculino- y *Rapunzel* –publicación dedicada especialmente para público femenino-, editada por la SEP en 1925. La publicación, poco atractiva, no contiene sección de historietas, sin embargo, todas las colaboraciones enviadas por niños de 12 y 13 años son pequeños y dinámicos comics modernos con profusión de globos y líneas de fuerza (AURRECOEHEA, 1988).

En los años cuarenta se dio a conocer la historieta *Senda Nueva*, con orientaciones didácticas y pedagógicas, pero sobre todo con tendencias socialistas al hablarle al pueblo mexicano de los derechos sociales, individuales y de lo que es en sí la cultura (ROSADO, 2002). En materia de difusión colectiva observamos que la SEP ha impulsado las historietas de biografías o narraciones históricas como *Episodios mexicanos* y una colaboración en la *Enciclopedia científica Proteo*⁷.

Todos ellos con las características del dibujo realista. De la misma manera Televisa aprovechó al personaje *Cepillín* para explicar en un folleto cómo funciona la televisión y también aparecieron *Rolando* y *Pitocolo*, de Gaspar Bolaños que fueron utilizados por PEMEX para ilustrar temas sobre seguridad industrial (ARRIETA, 1991).

⁷ Colección particular Jorge Ávila

El *Código del ciudadano* se preparó originalmente por la Procuraduría General de Justicia del Distrito Federal (PGJ) y meses después en la revista *Tele-Guía*. Está impreso en una cuatricromía (con predominio de colores cálidos) ilustrado por Vadillo, dibujante profesional cuyos personajes aparecen en la tira cómica *Mundito*.

La *Ley del Seguro Social ilustrada* se edita en el Instituto Mexicano del Seguro Social (IMSS). En la publicación podemos observar es que cada artículo se encuentra ilustrado, tiene una portada impresa en tricromía y en sus interiores está en una bicromía; lo curioso es que cada dibujo en el interior está impreso sobre una plasta de color en tonos cálidos y ocres.

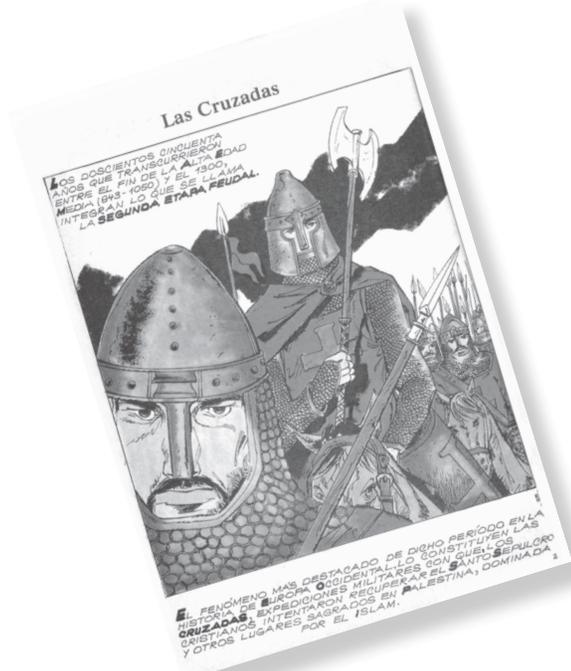
En la publicación de las *Guías para las Comisiones Mixtas de Seguridad e Higiene* de los centros de trabajo se observa una colección de cinco fascículos ilustrados y un libro (interiores blanco y negro, portada a color), destacando los dibujos por su agudeza e ingenio para hacer más entendible las ideas, pero no se menciona el autor de estas gráficas.

Las aventuras de el “*Fideo*” es una historieta de la Secretaría de Hacienda y Crédito Público (SHCP), impresa a todo color de 24 páginas, portada y contraportada y aunque parecía formar parte de una serie sólo se supo de éste número, la historieta se envió por correo al domicilio de algunos contribuyentes, aunque probablemente también a





Imágenes © Editorial Televisa



través de otros medios, sin embargo no se menciona a los dibujantes. La historieta está preparada para que las ideas del impuesto IVA del 10% sobre el precio de la mercancía al consumidor sean observadas desde las bondades del impuesto, convenciendo a la población con argumentos “racionales”.

Don Consumidón se trata de una revista de historietas de circulación bimestral, editada por el Instituto Nacional del Consumidor, la cual al paso del tiempo se convierte en la *Revista del Consumidor*⁸.

A pesar de que los títulos anteriormente mencionados estaban esencialmente dedicados a los adultos, cabe referir que es a través de estos trabajos como se inducía al conocimiento a los niños mostrando un mayor interés ante los temas presentados. Demostrando además que incluso para los adultos la historieta sigue siendo una de las mejores forma de educar, informar y enseñar.

Regresando a la retrospectiva encontramos también la *Enciclopedia animada: el maravilloso mundo de la tecnología* la que fue desarrollada en doce tomos, divididos cada uno de ellos en cuatro fascículos. Cada tomo abarca un tema distinto. Es una edición de la Fundación Cultural Televisa, A.C.; con guión Alberto Cabado e ilustraciones de Lam, impresa en España y a todo color, que da el rehuso de las didascalias aunque no deja la explicación exclusiva a ella sino

⁸ Todos los datos desde aquí hasta donde está marcada la cita textual se toma precisamente de Arrieta.

que se apoya en los recursos de las líneas cinéticas y cartuchos. También de la misma editorial en un compendio especial de pasta dura se encuentra *Historia del Hombre* que eran al principio entregas de tipo quincenal y que como su nombre indica presenta la historia del hombre desde la prehistoria hasta “el mundo hoy” cuando se hizo su difusión a finales la década de los setentas a manos de Alberto Cabado con el guión y Eugenio Zoppi en las ilustraciones⁹.

*Cantinflas Show*¹⁰, una coproducción de Televisa, Moro Filmes Estudios de Madrid, Mario Moreno, Jacques Herman y Carlos Amador; con guiones de Carlos León y voz del original Cantinflas: Mario Moreno. Estos cortos tienen como finalidad divertir e ilustrar, eran de una duración promedio de seis minutos, transmitido en México temprano por la noche en el canal 2 y su red de repetidoras de 1979 a 1982; saliendo simultáneamente su versión impresa dos veces al mes (ARRIETA, 1991).

Mención especial refiere el ejemplo de un intento de competir en el mercado mundial y tomando de sus más sencillos orígenes con *Los Supersabios* de Germán Butze, que por desgracia no tuvo el apoyo necesario a diferencia del caso anterior.

⁹ Colección particular de Salvador Ramírez

¹⁰ Siendo este ejemplo un caso particularmente interesante, ya que recordando la postura de la figura de este personaje de modo popular como un típico lépero de barrio bajo, cuyo nombre original era *Chupamirto*. Después pasa a ser una figura que elabora mensajes didácticos, garantizando que la historieta o el programa lleguen al público infantil con un mejor mensaje que el que se utilizaba anteriormente.

Por otra parte, en las historietas mexicanas son pocos los ejemplos de adaptaciones, como fue el caso de *Clásicos Ilustrados* y *Clásicos Infantiles*. También podemos mencionar el caso especial de dos publicaciones, que fueron: *Novelas Inmortales* (1976), que fue publicada aproximadamente durante 15 años y *Joyas de la Literatura*, que se publicó cerca de 10 años.

“Una constante que se observa ante esto es que la historia es el tema más vasto y abundante en el mundo del cómic; el llamado cómic histórico, está comprendido por historias que recrean aventuras, como *Joyas de la Mitología* y *Vidas Ejemplares de Editorial Novaro*; o *Biografías Selectas de Editorial Vid*; incluso *Historias de Aventureros y Exploradores de Editorial Ejea* en los noventa. El Estado de México, también realizó un esfuerzo similar *Hazañas Mexiquenses* en 1989, de parte del Instituto Mexiquense de Cultura; con historias de los personajes más sobresalientes de la entidad” (ALVA, 2005).

A finales de los ochenta, el “Museo de las Culturas Populares”, ubicado en Coyoacán, ofreció al público seguidor de la historieta una exposición retrospectiva de la Historieta Mexicana, así como de sus creadores. Abarcó desde los orígenes y el desarrollo de la misma en donde se ponía de manifiesto la importancia de la repercusión de la historieta, en lo que respecta a la conformación de la identidad cultural de nuestro pueblo mexicano¹¹. Mostrando de esta manera que podía ser leída y captada por los distintos

¹¹ Vid. Jiménez

estratos sociales sin discriminación alguna, siendo un reflejo sino fidedigno tangible de nuestra cultura.

Existen además ejemplos de estudios direccionados hacia la historieta en el que se comparte un poco la cuestión de la difusión con esas visiones distintas. Una de ellas es la realizada en 1977 Cristina Fernández Diego Sotelo elaboró su tesis *El Cómic y su Influencia Decisiva en la Educación del Niño Mexicano*; en 1979 otro estudio lo hace María Enriqueta Cerro Mata cuyo tema de tesis fue: *La Historieta como un Medio de Educación*. O de parte de Kurt Hermann Philip Kiessling, en su tesis *El Cómic y su Influencia Didáctica en la Educación del Niño*, que es entre los cuales quien muestra una conclusión en la que propone seminarios sobre la historieta, donde se estudie literatura infantil y que la industria editorial, apoye económicamente (ROSADO, 2002). Sin embargo muchos de estos trabajos de concienciar a la población o de llevar estos mensajes de nuevas voces no han sido siempre bien recibido por autoridades del medio en cuestión de publicación o producción.

Señalando un ejemplo más de estudiar un poco la cuestión histórica de las publicaciones infantiles se encontró a manos de Elvira Dayan Harare y María del Carmen García Aja se realizó un estudio llamado *Evaluación de la Revista Infantil Mexicana: Juega y Aprende, desde el punto de vista de su contenido*; donde ubicaron las primeras publicaciones infantiles desde el siglo XIX con



Imágenes © Editorial Televisa



Imágenes © Germán Butze



Imágenes © SEP



Imágenes © Victoriano Salazar

la revista semanal de entretenimiento e instrucción *El Diario de los Niños* (1839-1840) hasta la revista *Colibrí* de la SEP que circuló hasta finales de la década de los ochentas ¹²(ROSADO, 2002).

También tenemos el trabajo de Miguel Ángel Gallo quien mostró como la historieta no está peleada con la enseñanza, en una de sus obras *Las Dos Revoluciones*; en tres números de revista *La Reforma hasta el Porfiriato en Marxismo en Historietas* y en *Teoría de la Historia en Historieta*, o bien, *Historia de México en Historietas*, varios tomos.

Otro estudio a estimar lo consituye *Episodios Mexicanos*, realizado por estudiantes de la Universidad Autónoma Metropolitana, Unidad Xochimilco, para difundir la academia a través de la historieta dirigida a sectores populares. Casi similar aplicación es lo hecho por Héctor Javier Gomina con *La Columna* “El CIAN informa, un periódico de Torreón, Coahuila, en cuyo caso empleó los comics para la comunicación popular de información con tecnología agrícola (1983). Por su parte, Consuelo Aurora Erevis Sosa realiza un *Estudio Comparativo de los Cuentos Tradicionales y los Cómics con la Literatura de José Martí*. Investigación Documental (UPN) o con María de la Luz Lelo de Larrea Robles con su tesis *El niño y los Cómics*.

Luis Ernesto Medina Lamadrid efectuó su tesis *Estrategias de comunicación respec-*

¹² Hay que señalar que aunque no era específica de historieta, poseía altos elementos iconográficos pertenecientes a la misma, recordando la alta capacidad de identificación de los lectores.

to al uso del dibujo humoríostico para fines didácticos, perspectiva semiótica, que pasó a formar parte del libro *Comunicación, humor e imagen, funciones didácticas del dibujo humorístico*. Los investigadores del Instituto Latinoamericano de Comunicación Educativa (ILCE) inquietos por integrar los elementos, los medios y la tecnología dentro del proceso enseñanza-aprendizaje elaborar estudios que los acercaron a esa integración¹³.

También el mismo Instituto Nacional de Antropología e Historia (INAH) en 1998 puso en marcha un proyecto conjunto a la Universidad de Colima. Se trata de un disco compacto en el que aparecerán las primeras y segundas páginas de más de 2000 historietas que, a su vez se clasificarán de acuerdo a los siguientes géneros: aventura, humorísticos, edificantes y pornográficos. El cual tendrá el título de “*Historieta Mexicana del Siglo XX*”. Además contará con una introducción en la cual se explica el contexto de la historieta mexicana del siglo XX y que también contará con una ficha de información sobre el guionista, su o sus dibujante y el formato en el que fue presentado¹⁴.

Como un movimiento de promoción y difusión para el aprovechamiento pedagógico de los medios de comunicación masiva, se llevó a cabo el 7° Coloquio de Comunicación Educativa “*Los medios de comunicación en la formación de valores*”, buscando enfocarse en el desarrollo y formación de los valores culturales en los estudiantes. Éste se

¹³ Hasta aquí la información es tomada de Rosado
¹⁴ Vid. Interfaces

encuentra dirigido a docentes de educación básica, media superior, superior y profesionales de la comunicación y esos maestros participantes podrán participar en talleres como “Materiales impresos y su impacto en el salón de clases”, “Utilización de la historieta en el salón de clases”, “Algo más que cuentos, historieta educativa”. Demostrando que se busca el apoyo de éste medio.

Para el XVII Simposio Internacional de Computación en la Educación (SOMECE 2002) en Zacatecas, se ve a la historieta como un medio muy recurrido no sólo para el estudiante, sino para el docente mismo ya que va desarrollando con su utilización la imaginación y la creatividad. Así al utilizar este recurso didáctico, se les facilita a los alumnos la comprensión de diversos temas que puedan resultar complicados¹⁵.

Y finalmente tenemos proyectos hermanados de la misma Universidad Nacional Autónoma de México que no dejan de utilizar este tipo de recursos como el Proyecto Chimalli de la Facultad de Trabajo Social en los Programas de Prevención de Adicciones y Riesgos Psicosociales que comenzó en enero del 2007 y finalizará en diciembre del 2009. Su labor es llegar a diversas escuelas públicas de nivel básico ofreciendo ayuda a los educandos con diversas problemáticas y a los mismos educadores en su orientación del cómo tratar los temas de sexualidad, violencia intrafamiliar y abuso sexual infantil; para ello la preparación del material es indispensable y se han estado apoyando tanto

¹⁵ La Jornada

en películas como en historieta y juegos de asociación entre ellas, ante la cual destaca *El árbol de Chicoca*, pues es una animación sobre abuso sexual infantil cuyo complemento para la interiorización del niño, se hace con historieta.

Todos estos ejemplos demuestran con creces que la historieta es un excelente material de apoyo y que sirve como complemento directo para el mejor aprendizaje, incluso como un material que puntualiza sobre temas que pueden resultar tediosos o complejos para el alumno o bien que sean temas penosos o delicados para el educador. Además de que se ha demostrado que a través de la historia estos proyectos han sido persistentes, aunque no constantes en México; pero que han hecho notar que a pesar de los muchos prejuicios que todavía se ciernen alrededor de la historieta esta sigue siendo un material de apoyo educativo de gran valía.

Por tanto la consecución de este proyecto busca que a través de todos los proyectos señalados y estudiados, generar estas características apropiadas; para que se forme una conciencia más clara sobre lo que se ha de crear en la cuestión gráfica y así poder llegar con mayor efectividad a un proyecto bien logrado.



Tomando en cuenta la compleja problemática del abuso sexual a menores y del maltrato hacia la gente joven y ante la necesidad de poder disponer de material científico de orientación y prevención que pudiera ser utilizado con menores, Gran Flecha de Luz pensó en la creación de una serie de materiales educativos.



En este capítulo se abordan las ideas, funciones y necesidades de la educación en general, para que a partir de esas exposiciones; se trabaje de mejor manera las particularidades a desarrollar en la historieta, sobre esta materia en México y al final enunciar las especificaciones necesarias para gestar el material de apoyo educativo. Así también se hace referencia a la escuela que apoyó en parte el proyecto y los planes de estudio en los cuales se basó inicialmente el guión para la creación de la historieta.

Antecedentes

A manera de introducción 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. La dirección del mismo fenómeno se enfoca desde diferentes ángulos. Anteriormente la forma de aprender era memorizar, hasta llegar a la repetición de lo memorizado. 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. La educación se estudia a través de la Pedagogía¹ con una rama específicamente

¹ Del gr. *Paidagogia*, de *país*, *paidos*, niño y *agein*, conducir. Es la ciencia y arte de la educación que tiene por objeto desarrollar las cualidades físicas, intelectuales y morales del niño, y ormar su personalidad con vistas a su adaptación social. *Diccionario de la Psicología*

conocida como Didáctica²; la cual “al estudiar el proceso de enseñanza-aprendizaje se apoya ampliamente en los auxiliares o recursos didácticos” (SÁNCHEZ, 2001), tema referencial del proyecto.

Con ello pasamos a explicar lo que es el aprendizaje: es la adquisición de un nuevo comportamiento, consecutivo a un entrenamiento particular; sin embargo, éste término designa situaciones tan diversas como aprender a andar o a desempeñar un oficio, la adquisición de hábitos de limpieza o alimentos, etcétera. Constituye un cambio adaptativo observado en el comportamiento del organismo que resulta de la interacción de éste con el medio. Las mejores condiciones de aprendizaje se producen cuando los individuos son adultos jóvenes, inteligentes, provistos de una motivación media (si es demasiado fuerte, puede originar ansiedad) y que contribuyen activamente al desarrollo de sus conocimientos. Éstos son facilitados por que refuerzan la motivación y por una amplia distribución de los ensayos en el tiempo, variable según los sujetos y las tareas a aprender³.

De esta manera entendemos que antes que sólo educar, se debe enseñar apropiadamente y para ello los alumnos deben aprender. Por ello en los siguientes párrafos se especifica las necesidades que se observan para la generación del trabajo gráfico a partir de lo investigado.

² Del gr. *διδασκτικός* Pertenciente o relativo al arte de la enseñanza; en búsqueda de lo adecuado para enseñar o instruir.

³ Vid. *Diccionario de la Psicología*

CAPÍTULO 3

Enséñame a enseñar



El aprendizaje no condiciona tan sólo las adquisiciones individuales: contribuye a la elaboración de toda la personalidad, por ello es indispensable dotar de unas buenas herramientas al sistema vigente.



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.



Proviene del latín educatio, -ōnis. Y resulta de la acción y efecto de educar; es decir de dirigir, encaminar, doctrinar, desarrollar o perfeccionar las facultades intelectuales, la inteligencia, la voluntad y la moral del niño o del joven por medio de preceptos, ejercicios, ejemplos, etc.

Educación y la educación en México

“Hacer reflexionar es parte de todo sistema educativo. Pero el afán de impartir conocimientos, poco a poco va siendo abandonado junto con el hábito de hacer que el niño y el joven mediten sobre cosas sencillas para ir haciéndose a la costumbre de raciocinar y poder, al mismo tiempo, resolver en su mente las arduas y complejas situaciones de la vida. Es necesario volver al propósito de hacer que la escuela estimule el desarrollo de las facultades más excelsas del hombre”⁴. Por ello se refiere en específico a ese estímulo de facultades a la escuela debido a que es el mayor organismo dedicado a la educación.

Además hay que referir que la educación “es dada por instrucción y por medio de la acción docente para enseñar los buenos usos de la cortesía y urbanidad”⁵. Resultando ser el “arte de desarrollar las cualidades morales, intelectuales y físicas, que posee el niño en estado potencial, comenzando desde que nace el niño con la educación que brindan los padres; sin embargo la educación formal no pretende modificar la naturaleza del educando, sino ayudarlo a desarrollarse armónicamente en su medio. Requiere el conocimiento de sus necesidades, de las leyes de su crecimiento físico y mental, y depende de la idea que uno se forje del hombre mismo”⁶.

⁴ Fábulas Selectas p. 9

⁵ RAE

⁶ Diccionario de Psicología p. 107-108

La educación autoritaria persistió hasta principios del siglo XX y sólo “gracias a la influencia de los trabajos de los psicólogos contemporáneos (Bidet, Claparède, Dewey), se ha extendido una forma más adecuada de educación. Es por ello que en cierta medida se ha establecido entre las naciones un amplio consenso –no explícito- sobre los contenidos de enseñanza. Ante todo se inicia a los niños en el manejo de los instrumentos de la cultura, la escritura, la lengua materna y el cálculo”⁷. Posteriormente se les dan todos los demás elementos que permiten que crezca y se desarrolle como un individuo preparado para adaptarse a la sociedad.

Ahora bien, existen tres primordiales tipos de educación que se les da a los niños y que se encuentran delimitados por la Ley General de Educación del Sistema Educativo Nacional en México, la cual señala que “se entiende por educación formal aquella que se imparte en establecimientos educativos aprobados, en una secuencia regular de ciclos lectivos, con sujeción a pautas curriculares progresivas, y conducente a grados y títulos. Respecto a la educación no formal es la que se ofrece con el objeto de complementar, actualizar, suplir conocimientos y formar, en aspectos académicos o laborales sin sujeción al sistema de niveles y grados establecidos en el artículo 11 de esta ley.

Por otro lado se considera educación informal todo conocimiento libre y espontáneamente adquirido, proveniente de personas, entidades, medios masivos de co-

⁷ Ibid. p. 50

municación, medios impresos, tradiciones, costumbres, comportamientos sociales y otros no estructurados”⁸.

Considerando entonces que existen esos tres tipos de educación se entiende que la más fuerte tanto por cuestión reglamentada como por cuestión social, es la educación formal, la cual incluso el gobierno debe proveer de manera libre y gratuita⁹, siendo por ello la que requiere mayor atención y dedicación para poder tener una buena estructura que le permita brindar al educando las mejores herramientas de entendimiento y adaptación.

Simplificando al máximo, podría decirse que “la manera de educar y transmitir los conocimientos ha evolucionado de la enseñanza individual a la enseñanza colectiva, pasando por una forma intermedia conocida como enseñanza mutua, cuyo examen no puede evitarse” (GILBERT, 1997); orientando a estos individuos a través de estas formas para ser mejores individuos capaces de lograr una cooperación con su medio y con la suficiente capacidad crítica para desen-

⁸ Ley General de Educación

⁹ Constitución Política de los Estados Unidos Mexicanos. Título Primero. Capítulo I. De Las Garantías Individuales. Artículo 3o.- Todo individuo tiene derecho a recibir educación. El estado -federación, estados, distrito federal y municipios-, impartirá educación preescolar, primaria y secundaria. La educación preescolar, primaria y la secundaria conforman la educación básica obligatoria. (reformado mediante decreto publicado en el diario oficial de la federación el 12 de noviembre del 2002). La educación que imparta el estado tenderá a desarrollar armónicamente todas las facultades del ser humano y fomentará en él, a la vez, el amor a la patria y la conciencia de la solidaridad internacional, en la independencia y en la justicia. (reformado mediante decreto publicado en el diario oficial de la federación el 05 de marzo de 1993)

volverse en ese entorno social colaborando en la mejora del mismo.

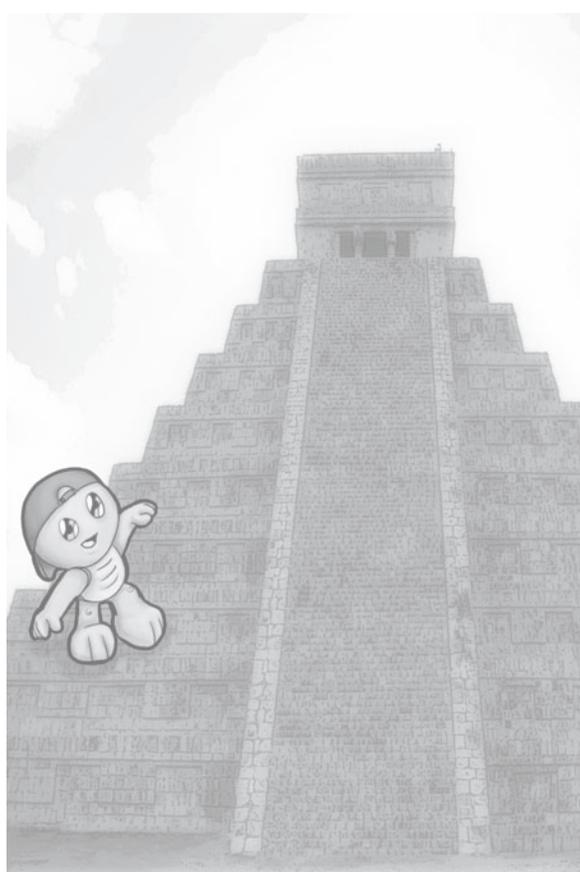
Existe además un detalle significativo que nos ayuda a diferenciar el sólo estudiar a comparación de educar y aprender. Cuando sabemos con perfección una cosa ya sea por estudio o por experiencia entonces aprendemos (adquirimos conocimientos o el conocimiento de cierta cosa). Con lo que aprendimos razonamos ordenando ideas en la mente para llegar a una conclusión. Luego, parece haber un orden en el que deben realizarse las actividades que mentan estas palabras. Además¹⁰:

1. para aprender hay que ir por el camino del estudio o de la experiencia.
2. el razonar no puede aparecer sin estudiar u observar el mundo, entender y aprender.
3. puede ocurrir que se estudie pero que no se aprenda porque no se cumple con la etapa previa de entender.
4. resolver problemas puede ser una forma de estudiar que conduce a entender determinado tipo de situaciones.
5. cuando no se estudió en clase
6. cuando se entiende la explicación del profesor.

Por tanto al no existir una lista de actividades que especifique qué es estudiar, el aprendizaje constituye un cambio adaptativo observado en el comportamiento del

¹⁰ listado tomado de Lanail





Al igual que una pirámide, el sistema educativo se da en diversos niveles. Comienzas con Preescolar, Primaria, Secundaria, Profesional Técnico-Bachillerato, Licenciatura, Normal y Posgrados. Cada uno de diferente duración y con niveles intermedios.

organismo como resultado de la interacción de éste con el medio. Lo que sí queda claro es que estudiar, es un ejercicio del entendimiento (facultad con que se entiende y se razona) y tiene que ver con disciplina. Cuando entendemos nos ayudamos creando imágenes coherentes de los objetos o sucesos de los que se nos habla. Buscando distinguir lo importante de lo no importante, con lo que no podemos jerarquizar ideas ni esquematizarlas para lograr una inteligencia global.

Aquí en México existen diferentes niveles de educación: la básica, media y superior. En este caso el nivel en el cual nos colocamos para el desarrollo de este proyecto es el de Educación Básica; este servicio educativo se ofrece a niñas y niños a partir de los seis años de edad, para que adquieran conocimientos fundamentales. Siendo la Secretaría de Educación Pública (SEP) la institución encargada de administrar los distintos niveles educativos del país para cumplir con la democratización de la administración educativa.

La etapa de Educación Primaria o Básica es el primer período obligatorio de la escolaridad. Traduce la intención social y socializadora de integrar a los alumnos de edades comprendidas entre los 6 y los 12 años a la cultura del grupo al que pertenecen, con la finalidad de, por una parte, evitar que se pierda la experiencia acumulada por él mismo a lo largo de la historia y, por otra parte, de conseguir el progreso personal del

alumno hasta el punto de poder actuar de modo crítico respecto de los saberes culturalmente organizados, y contribuir, en la medida de sus posibilidades, a renovarlos y elaborar otros nuevos.

En la escuela además realiza determinados aprendizajes mediante su participación en actividades específicas donde construye, con ayuda del profesor, el propio conocimiento en relación a los saberes ya constituidos. El alumno elabora nuevos conocimientos sirviéndose de los que ya posee, mostrando un nivel de competencia cognitiva para operar con diferentes elementos de la realidad y una representación tanto del papel social que le toca cumplir en la situación de aprendizaje-enseñanza como del que les toca cumplir a otros, por ejemplo, al maestro.

La ayuda del profesor es siempre necesaria en este proceso; así, aunque encontremos un alumno que posee las mejores condiciones para aprender, el maestro deberá intervenir igualmente concretando de modo diferenciado la ayuda que prestará a dicho alumno (por ejemplo, dejarle planificar de modo autónomo la resolución de un problema) y la que brindará a cada uno de los demás que componen el grupo clase. El profesor es el mediador entre el niño y la cultura, ya que, a la vez, conoce el alumno y la cultura del grupo. Ambos elementos le guían en el momento de elegir o construir los recursos necesarios para ayudarlo en la elaboración personal de los aprendizajes

necesarios para vivir en sociedad, conocerse a sí mismo y a otros. El currículum base o currículum prescriptivo es el instrumento social de que dispone el educador para definir, en un momento histórico dado, la cultura del grupo y utilizarla en la concreción de las actividades educativas en la escuela.

En ese currículum se han seleccionado los conocimientos que se consideran necesarios para que el alumno y la alumna se integren en la cultura de manera crítica y creativa, planificando, como hemos dicho, por este medio, el desarrollo de capacidades; definiendo las intenciones educativas respecto del grupo de alumnos de esta etapa, determinando, en primer lugar y de modo prioritario, las finalidades educativas expresadas en términos de capacidades que se pretenden desarrollar, los contenidos o saberes que han de ser objeto de aprendizaje de los alumnos y el grado y tipos de aprendizajes que se pretenden lograr.

Sin embargo, ello no es todo, dicha concreción de las intenciones educativas se plasma también en la elección de los medios adecuados que necesita el alumno para apropiarse de los conocimientos. A este uso que se le determine con todos estos recursos se le define como estilo o modo prioritario de intervención pedagógica, así como de concepción del proceso de enseñanza-aprendizaje que, en el caso de la propuesta de Educación Primaria, es de naturalidad constructivista¹¹.

¹¹ El constructivismo pedagógico plantea que el verdadero aprendizaje humano se produce a partir de las "construcciones" que realiza cada alumno para lograr

La organización del currículum en áreas supone, por una parte, parcializar la presentación de saberes que en la realidad se presentan al educando de modo global y, por otra parte, relacionar diferentes saberes que, desde un punto de vista epistemológico-disciplinar podrían aún ser objeto de una mayor diferenciación analítica. Las áreas tradicionales de la Educación Primaria se refieren a: Ciencias y Tecnología, Ciencias Sociales, Matemáticas, Lengua y Literatura, Artística, Educación Física.

En este sentido, cabe señalar que existen, además de la propuesta específica de organización de contenidos que efectúe el currículum base, otros muchos canales para el tratamiento global de los contenidos de la etapa y utilización de materiales educativos complementarios, que ya en la organización de las actividades de enseñanza-aprendizaje el maestro es quien lleva a cabo junto con los otros docentes de un centro para un ciclo específico, la discriminación de elementos a utilizar¹².

Existe por ello un perfil de egreso de la educación básica que se ha establecido en base a este currículum para generar un objetivo base al cual llegar de manera estandarizada, ante la cual se define que "el tipo de

modificar su estructura y conocimientos previos, con la finalidad de alcanzar un mayor nivel de complejidad, diversidad e integración frente al mundo. Este aprendizaje es lo opuesto a la mera acumulación de conocimientos que postula la educación como sistema transmisor de datos y experiencias educativas aisladas del contexto, postulando como verdadero aprendizaje aquel que contribuye al desarrollo de la persona, por ello es colateral a un desarrollo cultural contextualizado.

¹² Aum. Mauri. Utilizado desde el inicio del texto en este subtítulo hasta esta nota al pie.

Aquí en México varía la organización del currículum dependiendo del Instituto, Colegio o Escuela en la que se efectúen los análisis, puesto que esas diferencias las genera también, el nivel socio-económico en el que se desenvuelve el educando.



ciudadano que se espera formar en su paso por este nivel educativo son estudiantes capaces de desenvolverse en un mundo en constante cambio; destacando la necesidad de fortalecer las competencias para la vida, que no sólo incluyen aspectos cognitivos sino los relacionados con lo afectivo, lo social, la naturaleza y la vida democrática”¹³.

Educación básica en México

En diversos ámbitos de la sociedad existe preocupación e inquietudes sobre cuestiones fundamentales en la formación de los niños y los jóvenes: la comprensión de lectura y los hábitos de leer y buscar información, la capacidad de expresión oral y escrita, la adquisición del razonamiento matemático y de la destreza para aplicarlo, el conocimiento elemental de la historia y geografía de México, el aprecio y la práctica de valores en la vida personal y la convivencia social.

Por ello los planes y programas de estudio son producto de un proceso cuidadoso y prolongado de diagnóstico, evaluación y elaboración en el que han participado a través de diversos mecanismos maestros, padres de familia, centros académicos, representantes de organizaciones sociales, autoridades educativas y representantes del Sindicato Nacional de Trabajadores de la educación¹⁴.

Estos planes de estudio y programas tienen como propósito organizar la enseñanza y aprendizaje de contenidos básicos para asegurar que los niños: adquieran y desarrollen las habilidades intelectuales que le permitan aprender permanentemente y con independencia, así como actuar con eficacia e iniciativa en las cuestiones prácticas de la vida cotidiana; gracias al aprendizaje de conocimientos fundamentales que proporcionan una visión organizada de la historia y geografía de México.

Busca que se formen éticamente mediante el conocimiento de sus derechos y deberes y la práctica de valores y actitudes propicias para el disfrute de las artes y el ejercicio físico y deportivo en su vida personal, en sus relaciones con los demás y como integrantes de la comunidad nacional, así como estimular las habilidades necesarias para el aprendizaje permanente.

Todo esto en base a un plan y programa de estudio formulado de tal manera que responda los siguientes requerimientos formativos¹⁵:

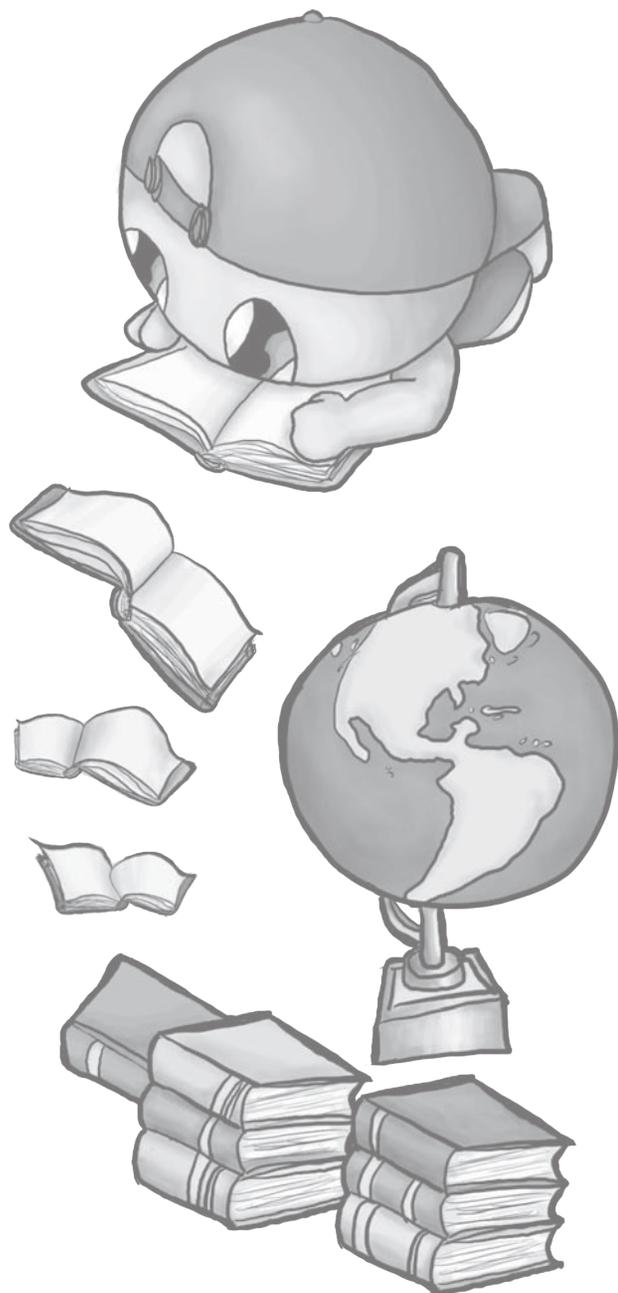
1. Reconocer y aprender tanto en lectura como escritura la lingüística natal
2. Generar un pensamiento crítico capaz de emitir juicios y crear soluciones.

¹³ Tomado del programa de estudios del Belmont American School perteneciente a la materia de matemáticas para Primer Grado en el ciclo escolar 2007-2008

¹⁴ Desde este punto hasta la siguiente cita *Aum*.

Plan y programa de estudios 1993. Educación Básica Primaria.

¹⁵ Programa de estudios del BAS



3. Utilizar diversos medios seleccionando y analizando información para continuar su educación de manera autodidacta.
4. Con los conocimientos adquiridos entender los procesos sociales, económicos, culturales y naturales de una manera individual y colectiva para mejorarlos.
5. Reconocer los derechos y valores en apego a la ley.
6. Contribuir, identificar y valorar las convivencias interculturales.
7. Conocer y valorar sus características y potencialidades como ser humano, y a su vez como parte de una sociedad.
8. Aprender y participar en manifestaciones artísticas como medio de expresión de ideas y sentimientos, tanto de otros como de él mismo.
9. Observar las potencialidades físicas que se tienen, favoreciendo una vida activa y saludable capaz de interactuar en conceptos lúdicos, recreativos y deportivos.

Lograr que la educación básica contribuya a la formación de ciudadanos con estas características implica plantear el desarrollo

de competencias como propósito educativo central. Eso significa saber hacer con saber –habilidad y conocimiento–, así como la valoración de las consecuencias del impacto de ese hacer –valores y actitudes–.

Éstas competencias movilizan y dirigen todos esos componentes hacia la consecución de objetivos concretos y las propuestas a continuación contribuirán al logro del perfil de egreso y deberán desarrollarse desde todas las asignaturas, permitiendo además de esa aplicación directa un mejor entendimiento para la adaptación a la vida cotidiana. Las cuales son¹⁶:

1. Aprendizaje permanente
2. Manejo de información
3. Manejo de situaciones
4. Convivencia
5. Vida en sociedad

Utilizando para ello apoyos que no sólo van con los libros de texto, sino de otro tipo de materiales que permitan un mejor aprendizaje al educando.

Enseñanza de la materia de matemáticas

La lógica matemática es una de las principales competencias que la SEP establece como necesaria para la formación de los

¹⁶ *Ibidem.*



Las matemáticas tienen como finalidad principal ofrecer al alumno las herramientas necesarias para que pueda resolver los problemas que la vida cotidiana se presenta.



y entonces si las hacemos divertidas, se aprende mucho más rápido

EN LA MATEMÁTICA SE ASPIRA A LA CONCORDANCIA ÓPTIMA, CON UN ESQUEMA LÓGICO-FORMAL.



El saber o conocimiento matemático se construye a partir del análisis de la actividad que el alumno desarrolla en situaciones concretas, y no es un saber dado que debe ser aprendido sin significado para el niño.

alumnos. Constituye en sí mismas un cuerpo de conocimientos en cuya evolución desempeñan un papel de primer orden: su relación con otros conocimientos ha ayudado en el proceso de modelización de la realidad y los ha apoyado para validar; y la necesidad social de resolver problemas prácticos reales.

“El conocimiento matemático se construye, pero su avance no depende únicamente de la contribución a la formalización de distintos ámbitos del saber, sino que también se ha avanzado a partir de las posibilidades que nos presta el mismo código o cuerpo de conocimientos matemáticos en sí mismos. En cualquier caso, el establecimiento de dicho código matemático tiene por objetivo conseguir representar de modo preciso y riguroso aspectos (cantidad, formas, tamaños, por ejemplo) y relaciones (funciones, operaciones) de diversa naturaleza con un grado progresivo de abstracción y formalización, y explicar y predecir, con certeza y exactitud o por estimación aproximada, tendencia o probabilidad, lo que aún no se han producido. En la Etapa Primaria la matemática se entiende como el dominio de un instrumento para ser usado en la resolución de problemas concretos y del código que permite la formalización de la actividad de los alumnos sobre los elementos y situaciones del medio.

Es por lo que el alumno de la Educación Primaria ha de utilizar los conocimientos matemáticos como un instrumento para

plantearse y resolver problemas que le surgen en su actividad experiencial. Ha de poder analizar los datos sistematizando las relaciones establecidas; ha de poder demostrar y argumentar estas últimas en la medida de sus posibilidades e identificarlas en el máximo número de situaciones diferentes de aquellas en que se establecieron por primera vez. Esta actividad o tendencia a la matematización ayudará al niño a desarrollar su intuición, la abstracción y reflexión lógica de modo sistemático y a expresar de modo formal las relaciones establecidas. El objetivo no es la abstracción por la abstracción sino el acceso a conocimientos matemáticos que permitan resolver problemas diferentes a varios niveles que una persona se plantea en su vida cotidiana (comprar, elaborar un presupuesto, establecer ciertos ritmos de producción de fenómenos, organizar el espacio de una habitación de modo que quepan diferentes objetos), para su inserción activa en la sociedad “. (MAURI, 1990),

“La matemática ayuda al alumno a eliminar errores perceptivos, ir más allá de lo inmediato, superficial o fenoménico, utilizar el razonamiento para superar impresiones sacadas de observaciones intuitivas, representar formalmente la realidad sin ambigüedades. Además brinda una facilidad para resolver problemas cotidianos que convierte a los alumnos más competentes para desenvolverse en su entorno social pues parte de lo concreto a lo abstracto, es decir el alumno manipulará objetos que le permita contar, sumar, restar, como básicos para al

final saber representarlos con un símbolo” (LEYVA, 2006).

Sería perfectamente comprensible hablar del desarrollo de ese “pensamiento matemático” en la escuela primaria cuando la tarea que se le presenta al escolar exige:

- Resolver problemas matemáticos con diferentes cantidades de magnitudes.
- Hacer uso del lenguaje de la matemática en la competencia comunicativa del ambiente escolar.
- Saber hacer uso de los conocimientos matemáticos en diferentes situaciones de la vida diaria.

“La intención de elaborar una propuesta didáctica que mejore las condiciones del aprendizaje de las matemáticas requiere por tanto de un estudio minucioso, profundo y detallado del desarrollo del pensamiento. Al respecto, la Psicología cognoscitiva sostiene que lo que se aprende debe ser racional y estructurado por lo tanto debería destacar cuáles son las experiencias necesarias para desencadenar la actividad lógico-matemática” (RIVERÓN, 2001).

En la construcción de los conocimientos matemáticos, los niños también parten de experiencias concretas. Las matemáticas permiten resolver problemas en diversos ámbitos, como el científico, el técnico, el artístico y la vida cotidiana. Si bien todas las

personas construyen conocimientos fuera de la escuela que les permiten enfrentar dichos problemas, esos conocimientos no bastan para actuar eficazmente en la práctica diaria.

El estilo matemático de pensar, a causa de su concordancia, posibilita en grado sumo, controlar la exactitud en el proceso del pensamiento, siendo una forma racionalizada y por ello la educación en este tipo de pensamiento es de extraordinaria importancia para todas las esferas de la ciencia y para la vida diaria.

“En muchas situaciones de la vida, para tomar decisiones correctas, es necesario abarcar, sistemáticamente todas las posibilidades; dicho en otras palabras, primero hay que precisar correctamente una alternativa, para después considerar todas las posibilidades mediante una diferenciación completa de casos, esto no es exclusivamente parte del pensamiento matemático, sino de todo el pensamiento correcto” (LEYVA, 2006). Siendo esta parte es donde se enclava la idea de plantear las situaciones y a su vez las soluciones, reflejadas en la historieta con todos los datos necesarios.

El lenguaje matemático es abstracto, pero a diferencia de otras disciplinas logra incrustarse en todos los ambientes de la vida cotidiana; resultando de suma importancia que se aprenda adecuadamente.



Se busca que la formación de habilidades para la resolución de problemas y el desarrollo del razonamiento matemático a partir de situaciones prácticas.

Enseñanza de la materia de matemáticas en México para primer grado¹⁷

A la enseñanza de las matemáticas se dedicará una cuarta parte del tiempo de trabajo escolar a lo largo de los seis años, de esta manera y ubicando de forma más específica, los programas proponen que los alumnos en la escuela primaria deberán adquirir conocimientos básicos de las matemáticas y desarrollar:

- La capacidad de utilizar las matemáticas como un instrumento para reconocer, plantear y resolver problemas
- La capacidad de anticipar y verificar resultados
- La capacidad de comunicar e interpretar información matemática
- La imaginación espacial
- La habilidad para estimar resultados de cálculos y mediciones
- La destreza en el uso de ciertos instrumentos de medición, dibujo y cálculo

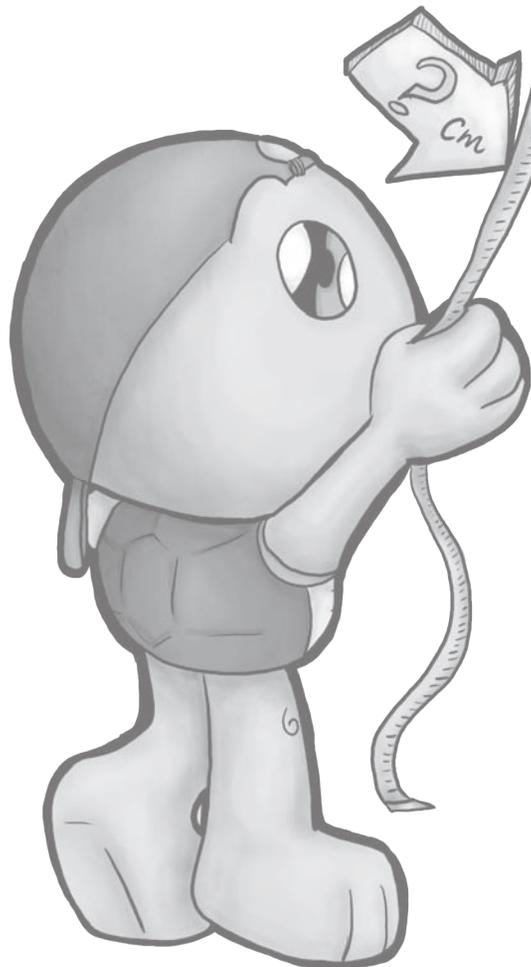
¹⁷ Desde este punto hasta el siguiente subtítulo se toma de *Aum. Plan y programa de estudios 1993. Educación Básica Primaria.*

- El pensamiento abstracto a través de distintas formas de razonamiento, entre otras, la sistematización y generalización de procedimientos y estrategias.

Esta selección de contenidos descansa en el conocimiento que se posee actualmente sobre el desarrollo cognoscitivo del niño y sobre los procesos que sigue en la adquisición y la construcción de conceptos matemáticos específicos. Los contenidos incorporados al currículum se han articulado con base en seis ejes:

- **LOS NÚMEROS, SUS RELACIONES Y SUS OPERACIONES.** Los contenidos se trabajan desde el principio con el fin de proporcionar experiencias que pongan en juego los significados que los números adquieren en diversos contextos. El objetivo es que los alumnos comprendan el significado de los números y los símbolos que los representan y puedan utilizarlos como herramientas para solucionar diversas situaciones problemáticas. El grado de dificultad de los problemas que se plantean va aumentando cada año; radicando no solamente en el uso de números de mayor valor, sino también en la variedad de problemas que se resuelvan con cada operación y la relación entre los datos.

- **MEDICIÓN.** El interés central a lo largo de la primaria con respecto a ésta es que los conceptos se construyan a través de acciones directas sobre los objetos, mediante la reflexión sobre estas acciones y la



comunicación de sus resultados. Obteniendo además tres aspectos fundamentales en los que se basa: estudio de magnitudes, la noción de unidad de medida, la cuantificación, como resultado de la medición de dichas magnitudes.

- **GEOMETRÍA.** A lo largo de la primaria se presentan contenidos y situaciones que favorecen la ubicación del alumno en relación con su entorno. Asimismo, se proponen actividades de manipulación, observación, dibujo y análisis de formas diversas. A través de la formalización paulatina de las relaciones que el niño percibe y de su representación en el plano, se pretende que estructure y enriquezca su manejo e interpretación del espacio y de las formas.

- **PROCESOS DE CAMBIO.** Este eje se inicia con situaciones sencillas en el cuarto grado y se profundiza en los dos últimos de la educación primaria. En él se abordan fenómenos de variación proporcional y no proporcional, conformado por la lectura, elaboración y análisis de tablas y gráficas en las que se registran y analizan procesos de variación; culminando con nociones de razón y proporción de varios tópicos matemáticos y para la resolución de muchos problemas que se presentan en la vida diaria de las personas.

- **TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN.** Analizar y seleccionar información planteada a través de textos, imágenes u otros medios es la primer tarea para quien

intenta realizar un problema matemático. Ofrecer situaciones que promuevan este trabajo es propiciar en los alumnos el desarrollo de la capacidad para resolver problemas. Estando por otro lado que en la actualidad se recibe constantemente información cuantitativa en estadísticas, gráficas y tablas. Por lo que es necesario que los alumnos se inicien en el análisis de la información de estadística simple.

- **LA PREDICCIÓN Y EL AZAR.** Este eje pretende que a partir del tercer grado, los alumnos exploren situaciones donde el azar interviene y que desarrollen gradualmente la noción de lo que es probable o no es probable que ocurra en dichas situaciones.

En las exposiciones anteriores se ha manifestado las generalidades del plan de estudios sobre la enseñanza para la educación primaria; sin embargo es necesario observar las necesidades específicas sobre el programa de Primer grado:

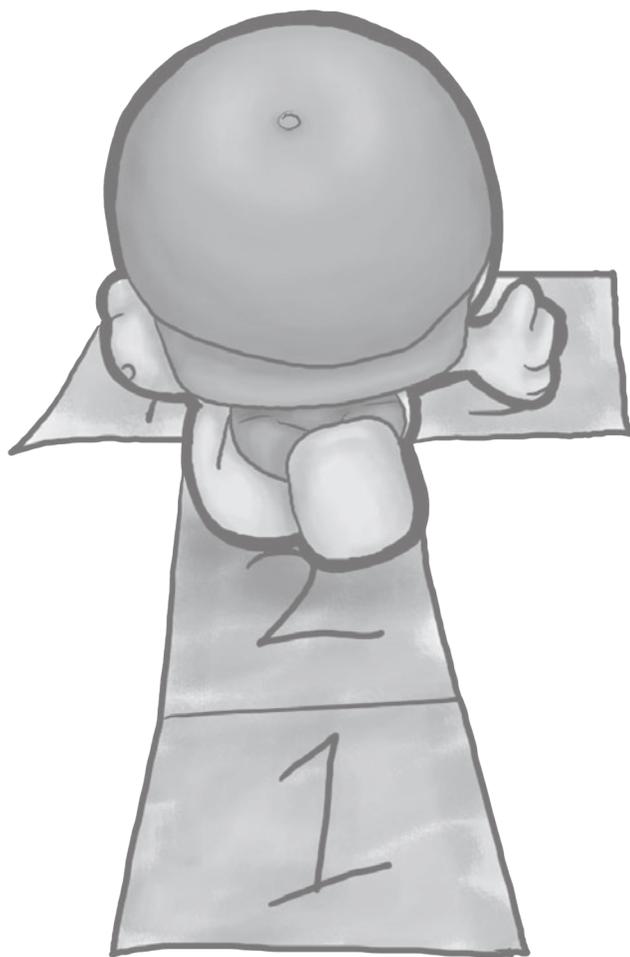
LOS NÚMEROS, SUS RELACIONES Y SUS OPERACIONES

§ **Números naturales**

- Los números del 1 al 100
 - Conteos
 - Agrupamientos y desagrupamientos en decenas y unidades



Para que a partir de sus soluciones iniciales puedan comparar resultados y sus formas de solución para hacerlos evolucionar hacia los procedimientos y las conceptualizaciones propias de las matemáticas.



En la Etapa Primaria la matemática se entiende como el dominio de un instrumento para ser usado en la resolución de problemas concretos y del código que permite la formalización de la actividad de los alumnos sobre los elementos y situaciones del medio.

- Lectura y escritura
- Orden de la serie numérica
- Antecesor y sucesor de un número
- Valor posicional

- Introducción a los números ordinales
- Planteamiento y resolución de problemas sencillos de suma y resta mediante diversos procedimientos, sin hacer transformaciones
- Algoritmo convencional de la suma y la resta sin transformaciones

MEDICIÓN

§ Longitudes y áreas

- Comparación de longitudes, de forma directa y utilizando un intermediario
- Comparación de la superficie de dos figuras por superposición y recubrimiento
- Medición de longitudes utilizando unidades de medida arbitrarias
 - Capacidad peso y tiempo
- Comparación directa de la capacidad de recipientes
- Comparación directa del peso de dos objetos
- Uso de la balanza para comparar el peso de dos objetos

- Medición de la capacidad y el peso de objetos utilizando unidades de medida arbitrarias

- Uso de los términos: antes y después; ayer, hoy y mañana y mañana, tarde y noche, asociados a actividades cotidianas

- Las actividades que se realizan en una semana

GEOMETRÍA

§ Ubicación espacial

- Ubicación
 - Del alumno en relación con su entorno
 - Del alumno en relación con otros seres u objetos
 - De objetos o seres entre sí
 - Uso de las expresiones arriba, abajo, adelante, atrás, derecha izquierda
- Introducción a la representación de desplazamiento sobre el plano
 - Cuerpos geométricos
- Representación de objetos del entorno mediante diversos procedimientos
- Clasificación de objetos o cuerpos bajo distintos criterios (por ejemplo los que ruedan y los que no ruedan)

- Construcción de algunos cuerpos mediante diversos procedimientos (plastilina, popotes u otros)
 - Figuras geométricas
- Reproducción pictórica de formas diversas
- Reconocimiento de círculos, cuadrados, rectángulos y triángulos en diversos objetos
- Identificación de líneas rectas y curvas en objetos del entorno
- Trazo de figuras diversas utilizando la regla
- Elaboración de grecas

TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

§ Planteamiento y resolución de problemas sencillos que requieran recolección, registro y organización de información, utilizando pictogramas

§ Resolución de problemas y elaboración de preguntas sencillas que puedan responderse a partir de una ilustración

Teniendo los datos específicos sobre los temas que se han de desarrollar para la generación de nuestro producto gráfico se dan los datos faltantes sobre el apoyo del proyecto presentado.

Escuela primaria colaboradora del proyecto

El Belmont American School es una institución fundada en 1963 por Mrs. Lucille House. Ésta institución brinda educación desde el nivel preescolar hasta el nivel medio superior (preparatoria) preparando a los alumnos poniendo énfasis en la estructuración de los programas académicos utilizados diariamente diseñados de acuerdo a las necesidades del mundo actual y en el dominio del idioma inglés.

Los grupos cuentan con un profesor titular o asesor, quien tiene una atención y una responsabilidad especial sobre cada uno de los alumnos a él encomendados, bajo los principios (en la educación primaria) de Aprendiendo a Aprender con Buenos Hábitos, y no sólo da las clases reglamentarias de los programas de estudio. Agrega a ellas otras de índole artístico que ayudan a la complementación de ejercicios y desarrollo del alumno.

A pesar del apoyo presentado para los datos a utilizar en el presente capítulo no se pudo llevar a cabo la producción y prueba del proyecto presentado. Sin embargo el desarrollo de la investigación y trabajo realizado dieron la pauta para la generación final del proyecto.



Jardín de la Escuela



Escudo © BAS



Auditorio

CAPÍTULO 4

Nace el personaje

1) Estructuración del problema

- a) Localización de una necesidad.
- b) Valoración de la necesidad.
- c) Análisis del problema proyectual respecto a su justificación.
- d) Definición del problema proyectual en términos generales.
- e) Precisión del problema proyectual.



Método proyectual de Gui Bonsiepe²

Como todo proceso creativo resultante del diseño, se requiere una investigación que sustente lo que hay que hacer. Al fundamentar esta investigación con bases reales que permitan el mejor desarrollo del proyecto, se requiere una metodología que guíe a través de sus pasos el buen desarrollo del mismo. En este caso se toma el Método proyectual de Gui Bonsiepe¹ para diseño.

Bonsiepe afirma que no existe una teoría del diseño como tal, sino un discurso del diseño. El diseño no cuenta con un cuerpo teórico propio, sino toma prestadas teorías de otras disciplinas y las adapta al contexto del diseño. Sin embargo, promueve la madurez de la disciplina para que cuente con un cuerpo teórico sustentable que eleve al diseño al nivel de las ciencias sociales, ciencias exactas y las artes. Argumenta que el diseño debe, primero, pensarse desde el contexto, desde los países, desde las culturas y las realidades.

Estos puntos se han tomado como base fundamental para el desarrollo de este proyecto, pues recordemos que la historieta al ser un medio de comunicación es un soporte para el Diseño y en este caso con la Ilustración como su forma.

¹ Nacido en Alemania en 1934, es un reconocido diseñador industrial. Estudió y posteriormente enseñó en la HfG (Hochschule für Gestaltung) en Ulm, Alemania. La HfG es considerada por muchos una progresión de la Bauhaus. Bonsiepe ha adoptado a Latinoamérica como su hogar. Esto se debe a que, en comparación a una Europa más "acabada" (entendida como finalizada, completa), nuestro continente es un abanico de posibilidades mayor. Y esta predilección es campo fértil para el desarrollo de una visión proyectual del diseño.

La estructura de la investigación documental, funge una clave determinante para el correcto desarrollo del proyecto en base a la metodología presentada. En este caso la necesidad es el desarrollar un material de apoyo educativo que sea lo suficientemente atractivo para los niños, permitiendo que se aprendan de mejor manera los conceptos de la materia de matemáticas. Siendo este aprendizaje una necesidad indispensable en el desarrollo de la educación, pues es una de las principales materias y si se aprende bien desde el principio facilita la concepción de temas de mayor complejidad y abstracción conforme avanza el tiempo.

Ahora bien el proyecto se muestra de manera más favorable con la historieta por todos los factores anteriormente mencionados, considerando entonces que los subproblemas serían el desarrollo de cada semana como guión base; el mismo programa del plan de estudios que muestra la jerarquización de estos problemas y el orden utilizado para brindar apoyo al mismo. Siendo solamente el trabajo del Instituto de Ciencias de la Educación de la Universidad de Valladolid, España el único que ha realizado aplicaciones prácticas sobre el área de matemáticas; ya que como se ha mostrado en la investigación histórica, se han efectuado proyectos de historieta como material de apoyo pero para materias como historia y ciencias.

² Tomado de Vilchis.



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.

2) Diseño

- a) Desarrollo de alternativas o ideas básicas.
- b) Examen de alternativas.
- c) Selección de mejores alternativas.
- d) Desarrollar alternativa seleccionada.
- e) Construcción del Diseño.
- f) Evaluación del prototipo.
- g) Introducir modificaciones eventuales.
- h) Construcción del prototipo modificado.
- i) Validación del prototipo modificado.
- j) Preparación de planos técnicos definitivos para la fabricación.



Asimismo en base al Método proyectual se ha realizado el esquema de la misma tesis, siguiendo lo más posible los pasos presentados para la realización del producto final; el cual en este caso es la producción de la historieta. Tomando a consideración cada punto señalado en la estructura de la Metodología de Diseño en la parte de la Realización, incluyendo la validación con la escuela, en la cual se presentó el proyecto para su elaboración y revisión de efectividad.

Investigación para el desarrollo del personaje de la historieta

La documentación se vuelve indispensable para el Diseñador y Comunicador Visual. Pues suele suceder que el tema a desarrollar sea completamente ajeno a nuestro conocimiento general o en su defecto conceptos abstractos que hay que traducir al lenguaje adecuado, buscando un soporte para dotar al mensaje de una respuesta favorable. Ahí es donde se hace necesaria la investigación, utilizando para ello la investigación sustentando en el marco teórico, además de la documentación gráfica como apoyo y base.

En el caso particular de los ilustradores, deben estar más en contacto con los ambientes, colores y especificaciones que se requieran para adecuar el trabajo final. Sobre todo para una historieta es indispensable contar con esa documentación ya que

aunque la idea original, los personajes o el enfoque puede surgir solamente de la imaginación; se debe dotar de un mayor “realismo” -en el sentido de la credibilidad- y eso se logra solamente con el correcto manejo de la información presentada y basando las cosas en una estructura real. Por ello el desarrollo de la investigación que a continuación se presenta ha enfatizado en las partes teóricas a la vez de las visuales.

Animal en el que se basa el personaje

La tortuga ha estado arraigada en el pensamiento mítico mexicano. Su gran variedad en especies, hacen que se diversifiquen las formas de concebir a la misma; pues varía en color, tamaño y forma de sus rasgos. Además siempre se le ha asociado con la lentitud, pero aún más con la perseverancia. Este rasgo es el primordial por el cual se toma en consideración a este animal como personaje principal de la historia. A continuación se enuncia la fábula³ de Esopo⁴.

La lectura que se presenta, debido a su amplia difusión en varios medios, es una versión diferente de la original, pero busca los elementos clásicos sin llegar a perder la esencia del mensaje.

³ *Fábulas selectas*

⁴ Célebre fabulista griego, nacido hacia el año 620 antes de J.C. Sus fábulas fueron versificadas por el sabio filósofo Sócrates, por Demetrio Faléreo y otros muchos. Fue llevado ante justicia acusado de haber robado una copa de oro consagrada al Dios Apolo en el templo de Delfos, y precipitado desde lo alto de la roca Hiampea hacia 560 antes de J.C.

La Liebre y la Tortuga

En el mundo de los animales vivía una liebre muy orgullosa, porque ante todos decía que era la más veloz. Por eso, constantemente se burlaba de las cortas patas y la lentitud al caminar de la tortuga.

Cierta día le replicó: «Puede que seas veloz como el viento, pero en una competición yo te ganaría». La liebre, totalmente segura de que aquello era imposible, aceptó el reto, y decidieron hacer una carrera entre ambas. Todos los animales se reunieron para verlo. Eligieron una ruta, proponiendo que la zorra señalara cuál iba a ser el camino y la llegada y una vez estuvo listo, comenzó la carrera.

Emprendieron ambas la marcha al mismo tiempo, la liebre corría veloz como el viento mientras la tortuga iba despacio, pero, eso sí, sin parar; en ningún momento dejó de caminar y, a su paso lento pero constante, avanzaba tranquila hacia la meta. La liebre arrancó a toda velocidad y corrió enérgicamente durante algún tiempo enseguida, se adelantó muchísimo; a ratos se echaba a descansar en el camino, cuando la tortuga pasaba por su lado, la liebre aprovechaba para burlarse de ella una vez más. Le dejó ventaja y nuevamente emprendió su veloz marcha.

Varias veces repitió lo mismo, pero, a pesar de sus risas, la tortuga siguió caminando sin detenerse. Confiada en su velocidad, la liebre se tumbó a dormir bajo un árbol. Pero, pasi-

to a pasito, la tortuga avanzó con paso lento, la alcanzó y la superó hasta llegar a la meta. Cuando la liebre se despertó, corrió con todas sus fuerzas y aún moviéndose lo más veloz que pudo, llegó tarde; viendo como la tortuga había llegado tranquilamente al final y obtenido la victoria, declarándose vencedora indiscutible.

Aquel día fue muy triste para la liebre y aprendió una lección que no olvidaría jamás: no hay que burlarse nunca de los demás; pues con constancia, estabilidad y paciencia, aunque a veces parezcamos lentos, obtendremos siempre el éxito.

De esta manera observamos los valores que de inicio se busca inculcar a través de la identificación con este personaje, tratando de guiar a los niños con la idea de la perseverancia, constancia y paciencia a una meta en específico: el aprendizaje y comprensión de las matemáticas como aplicación práctica en el uso cotidiano.

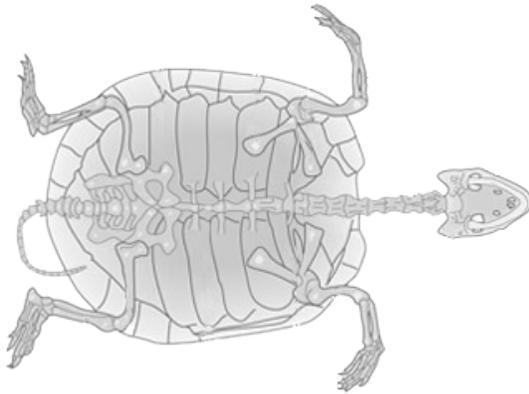
Basándose en el plan de estudios y utilizando un guión que lleve de una manera más sencilla al niño, para que aunque le cueste trabajo la identificación de conceptos abstractos, vaya como la tortuga de la fábula: paso a pasito, para que puedan entender todos los conceptos que se les enseñan en la escuela. Logrando mediar a la tortuga como el ejemplo mismo de ese objetivo a continuación se colocan los datos recopilados de la tortuga, que va desde el ámbito científico, hasta consideraciones populares.

3) Realización

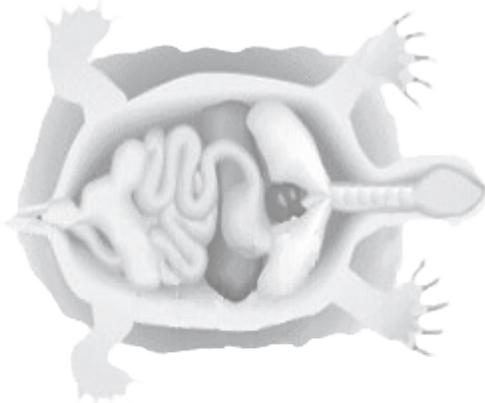
- a) Fabricación de pre-serie.
- b) Elaboración de estudio de costos.
- c) Adaptación del Diseño a las condiciones específicas del productor.
- d) Productos en serie.
- e) Valoración del producto después de un tiempo determinado de uso.
- f) Introducción de valoraciones eventuales con base en la valoración.

Pasos completos del método proyectual

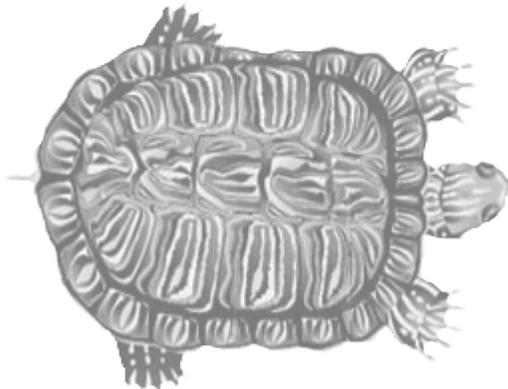




Estructura ósea



Órganos internos



Vista superior

Tortuga es el nombre dado a un reptil con caparazón ya sea terrestre o marino de la orden de los Quelonios; existen aproximadamente 40 especies de que viven en tierra, algunas se han adaptado a la vida acuática (tortugas marinas y de río). Las tortugas terrestres llegan de dos a tres decímetros de largo, con los dedos reunidos en forma de muñón, espaldar muy convexo, y láminas granujientas en el centro y manchadas de negro y amarillo en los bordes. Viven en Italia, Grecia y las Islas Baleares, se alimentan de hierbas, insectos, caracoles y vegetales marinos, algunas terrestres son carnívoras; habitan en los lugares más cálidos del mundo, excepto en Oceanía. Las de tipo marino pueden incluso tener hasta dos metros y medio de largo y uno de ancho, con las extremidades torácicas más desarrolladas que las abdominales, unas y otras en forma de paletas, que no pueden ocultarse, y coraza, cuyas láminas, más fuertes en el espaldar que en el peto, tienen manchas verdosas y rojizas⁵.

Su nombre es originario del latín *tortuca* y del latín tardío *tartarūchus*, que significa demonio y que de hecho viene del griego tardío *ταρταροῦχος*, habitante del Tártaro o infierno, porque los orientales y los antiguos cristianos consideraban que este animal, que habita en el cieno, personificaba el mal. Además, han estado ligadas, por su aspecto y su longevidad, a creencias religiosas, a la magia y a la mitología. En muchas culturas representa un símbolo de lentitud; en China son animales de buen agüero; en Nigeria

representan la lujuria; en la India aparecen como una de las encarnaciones del dios Shiva. Las tortugas eran, al mismo tiempo, una representación de la tierra, del agua terrestre y del agua celeste y han estado presentes a través del tiempo en todas las culturas o en casi todas se le conoce e identifica; a continuación se muestra como escriben su nombre en algunos idiomas diferentes⁶:

Alemán

SCHILDKRÖTE f

KANONENOFEN m.

SUPPENSCHILDKROTE (De Mar)

RIESENSCHILDKROTE (Gigante)

Francés

TORTUE

BEC-DE-FAUCON

CAREY

Italiano

TARTARUGA

TESTUDINE

BIZZAGA

TESTUGGINE, GALANIA (De Mar)

Inglés

TURTLE, TORTOISE

Japonés

KAME, KAMENOKO

Maya

AC, AK, AAK

Swahili

KIKUI, KUIT

⁶ Listado obtenido de las páginas web: <http://www.kokone.com.mx/cucurucho/animales/tortuga.html> http://omega.ilce.edu.mx:3000/sites/ciencia/volumen2/ciencia3/087/htm/sec_25.htm

⁵ VASTUS, RAE y NATURCIENCIA

Albanés	BRESHKÉ
Eslovaco	KORYTNACKA
Portugués	TARTARUGA,
Ruso	YEPEIIAXA
Servo-Croata	KORNJACA
Turco	KAPLUMBÁGA
Mixteco	TEYOO
Náhuatl	AYOTL o AYUTL
Quéchua	TORTOGA (en Ayacucho)
Tarahumara	MURI o MUHU-RI
Tarasco	CUTU

Al ser la tortuga un animal que a través del tiempo ha sufrido cambios mínimos y su forma es casi igual a la que presentaba en la época de los grandes dinosaurios, permite que posea una estructura y capacidad de reconocimiento fácilmente identificable. Cuestión que se demuestra incluso con el ejemplo anterior, al encontrar nombres que se derivan de la misma raíz o que suenan similares⁷.

Esta identificación se arraiga en la tradición popular y sobre todo en México tiene un peso muy fuerte, simplemente estos reptiles fueron representados en varias construcciones prehispánicas de Mesoamérica, las tortugas del Palacio del Gobernador de Uxmal, o las que se encuentran en Templo de los Guerreros en Chichen-Itzá, ambas en Yucatán. También han sido representadas en los códices, como el Códice Florentino en

donde aparece una tortuga desovando y su captura durante la época de “arribazón”. Tal es su arraigo en el país que en varias lenguas encontramos también referencias de ella, cuentos, historias y continuas representaciones desde tiempos ancestrales.

En Mixteco se dice Tiondo, Londo o Teyoo; en Náhuatl es Ayot, Ayotli o Ayutl; para el Motul es Ac ek y curiosamente en Maya es Ac, Ak o Aak y e Coc es nombre de una tortuga terrestre; en Quéchua de Ayacucho es Tortoga; para el Tarahumara Muri o Muhu-ri; en Tarasco Cutu, por mencionar algunos.

Estas son las consideraciones generales que se tomaron como parte de la documentación para la creación del personaje. La información aquí referida no es total y mucho menos absoluta, se utiliza con fines informativos y no generaliza en su totalidad, pero busca referenciar y especificar lo más posible sin ahondar demasiado en materia.

Estudio anatómico de la tortuga

Este estudio se basa primero en lo científico y para luego antropomorfizarlo, por ello es importante analizar más detalladamente la estructura visual del animal en cuestión de estudio, ya que a pesar de que se vio en el apartado anterior, debe de estudiarse con mayor énfasis para el mejor desarrollo del proyecto gráfico.



7 México Desconocido Digital.

Liliana 7

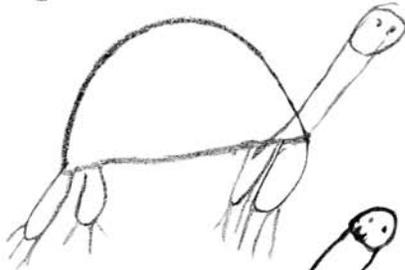


Valeria



2 años

Liliana 9 años



Juan

8 años

Dibujos infantiles utilizados como material de estudio del proyecto

El caparazón tiene dos partes principales: La parte superior abovedada se llama carapacho, y la parte más plana de abajo es el plastrón. Ambas están unidas a los costados, aunque quedan espacios por donde salen las patas gruesas y con escamas. Las aperturas de adelante y de atrás permiten que salgan la cabeza y la cola.

El animal puede retraer la cabeza adentro del caparazón cuando descansa. El caparazón en sí consta de placas óseas cubiertas de placas córneas. Las costillas y la espina dorsal de la tortuga se fijan con firmeza al carapacho, de manera que las tortugas nos pueden respirar de la manera corriente, es decir, empujando las costillas hacia adentro y hacia afuera. Para permitir la respiración, entonces, tienen unos músculos especialmente adaptados en el abdomen, que agrandan y contraen la cavidad pulmonar.

Las tortugas actuales casi no tienen dientes, sino que poseen un pico córneo. Son casi totalmente vegetarianas y se caracterizan por sus movimientos lentos y por su larga vida. Algunas especies grandes viven cerca o más de 200 años, mucho más que cualquier mamífero actual; de las tipo acuáticas poseen un caparazón más achatado y más fuselado y a veces no tiene placas córneas, lo que provoca que sea un caparazón blando y con aspecto de cuero⁸.

Creación del diseño de personaje

Tomar a la tortuga como personaje principal es una doble significación, ya que se busca que el infante se identifique con ella al antropomorfizarlo y dotarlo de una característica primordial: su caparazón como mochila. Pero además de ello se trata de influir al enseñar valores básicos como ejemplo del personaje anteriormente mencionado.

En primera instancia se seleccionó la especie de tortuga, buscando una semiacuática o de tierra debido a la apariencia de sus patas, ya que lo que se busca es una mejor caracterización; pues resulta un poco más difícil adaptar las aletas a movimientos humanizados en el dibujo.

Después de ello se buscó entre las diversas especies, una que fuera de las más comunes pues gracias a esa difusión en el territorio mexicano es mucho más fácil que los niños logren identificarla y a la vez identificarse con ese personaje.

Por eso en este caso se tomó como base a la tortuga japonesa, también conocida como galápagos de Florida, o tortuga de orejas rojas. Esta es una subespecie de tortuga semiacuática perteneciente a la familia Emydidae, originaria de la región que comprende el sureste de los Estados Unidos y el noreste de México, aunque en la actualidad

se encuentra en muchas otras partes del mundo gracias a su comercio como mascota y se ha vuelto la más popular del mercado en los últimos años, debido entre otros factores a que su cuidado es relativamente sencillo. Sus datos específicos son:

Nombre común:
Tortuga japonesa
(Tortuga de orejas rojas)

Nombre científico:
Trachemys Scripta Elegans

Tamaño:
Machos: 15-25 cm/Hembras 25-30 cm

Esperanza de vida:
mínimo 25 años y máximo 50 años

Huevos:
3 veces al año para 4 a 23 huevos
Huevos por nidada: 2-5
Tiempo de incubación: 60-93 días

Alimentación:
Renacuajos, invertebrados y plantas.

Hábitat: Ríos y lagos

Peso: Hasta 1 Kg.



Jesus 9 años



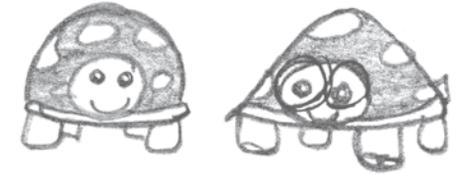
Romana 5 años



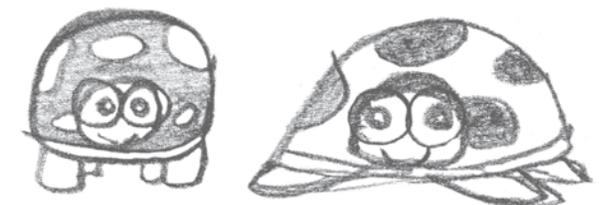
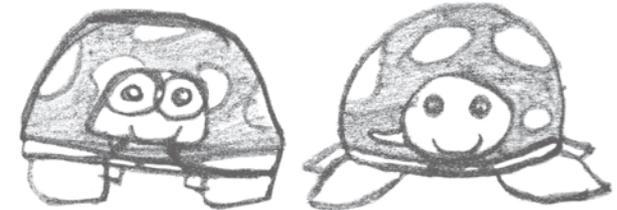
Romana 5 años



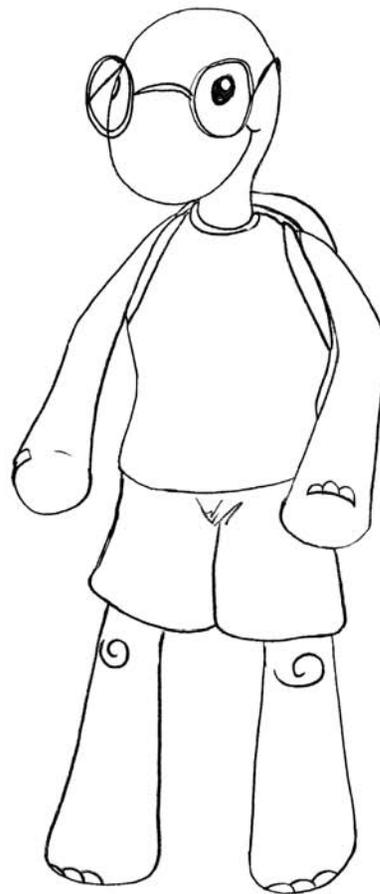
Arelis 14 años



Inicios de Tuga como boceto



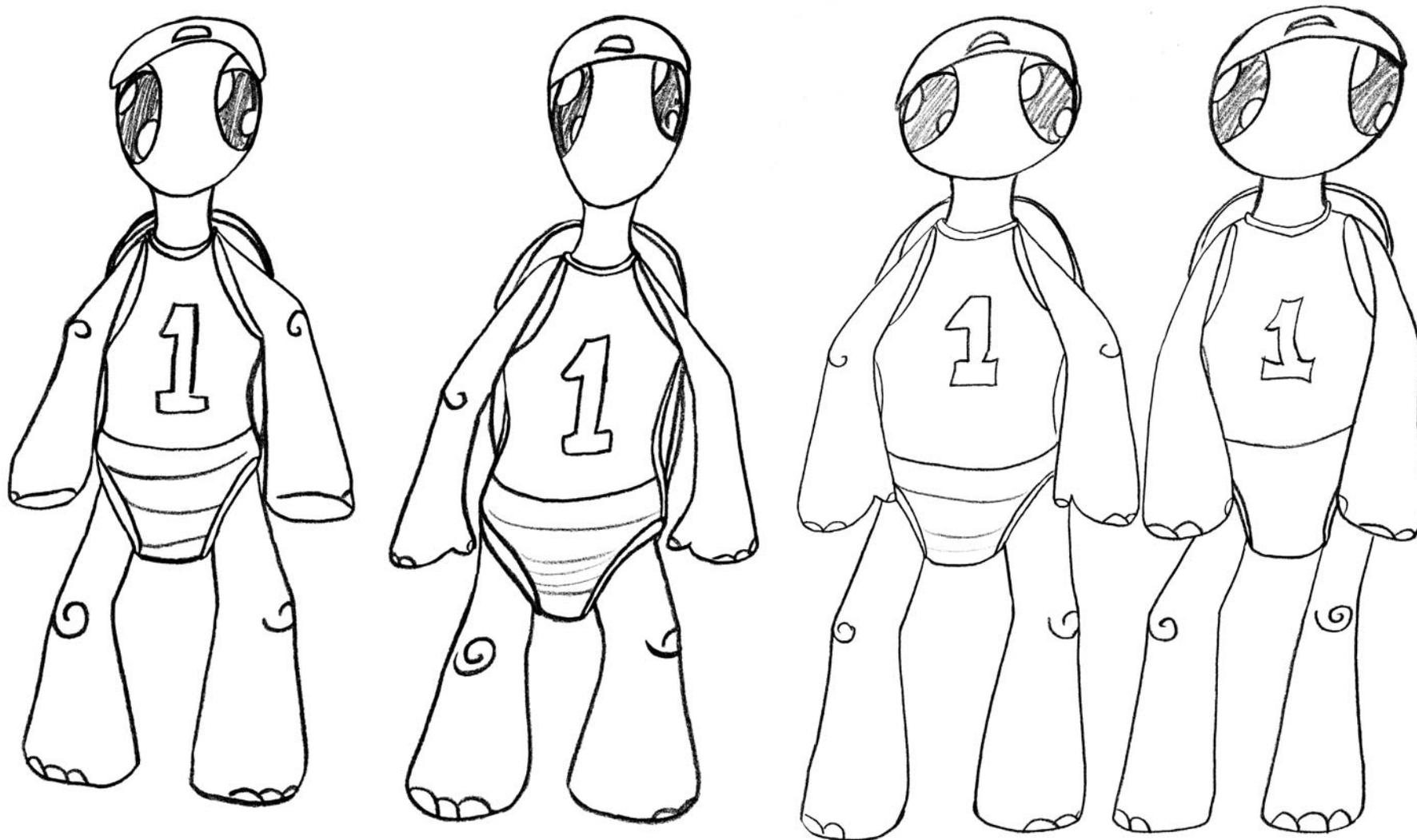
Más dibujos infantiles que fueron utilizados como material de estudio del proyecto



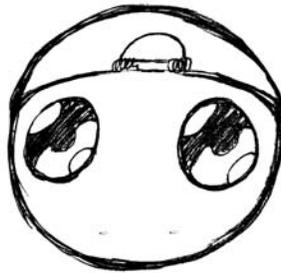
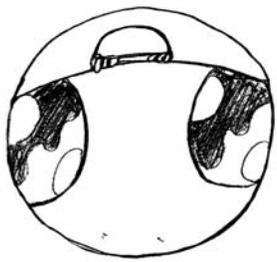
A continuación se muestra el desarrollo evolutivo del personaje hasta el resultado final. Pasando por ajustes más adecuados a la edad que se toma como objetivo. En el caso de las características del canon se considera que en un niño la proporción de la cabeza con respecto al cuerpo es mayor, bajo esas especificaciones se trabajó en un canon de dos cabezas, exagerando las proporciones a modo de caricaturizar, pero no ridiculizar al personaje.

Primer nivel de antropomorfización para adaptar al personaje a las necesidades del proyecto

En este caso el diseño del personaje es muy estilizado, más como de un adolescente



Aunque ya tiene una característica que le permite verse más dinámico y atractivo, sigue siendo muy estilizado y por lo tanto para un público mayor del especificado.

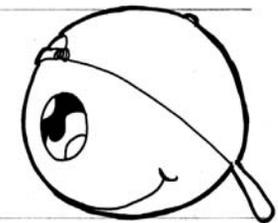
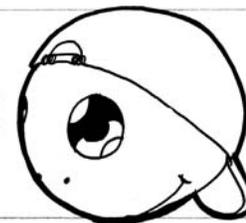
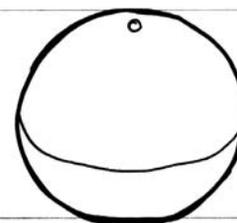
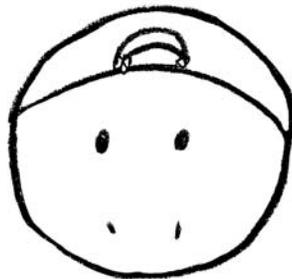


Se hace entonces variaciones de rostro.

Lo que observamos en estos cambios es que sus ojos se agrandan hasta tomar un tercio del tamaño abarcando casi en su totalidad la expresividad facial los mismos. Así los ojos por su movilidad, por la dirección e intensidad de la mirada por su brillo, por el tamaño variable de su pupila, por su interacción con el movimiento de los párpados y de las cejas, constituyen en el personaje una de las sedes de mayor capacidad informativa y expresiva para darle una similitud humana. "Pues es con los ojos con lo que se expresa el temor, la inseguridad, la perplejidad, el afecto, el deseo, el odio, la sorpresa, la inocencia, la vergüenza y toda la gama de sentimientos y de estados de ánimo" (BARBIERI, 1993).

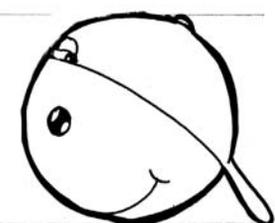
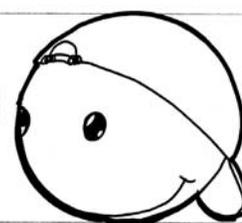
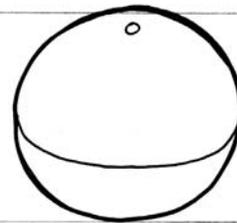
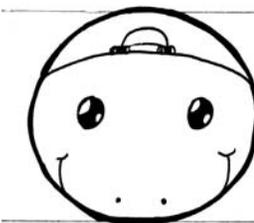


"DISEÑO DE PERSONAJE"



Variación #1

Una vez seleccionados dos que probablemente generarían gusto y expectativa, se hace el trazo completo ya con el cuerpo integrado

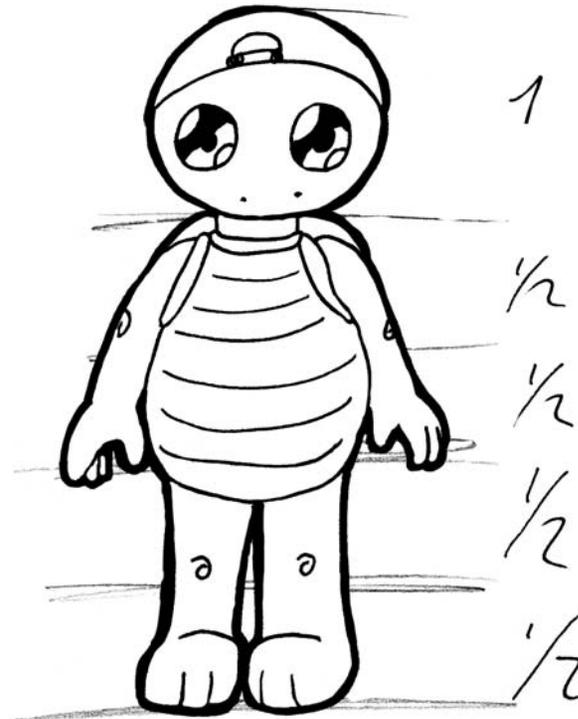
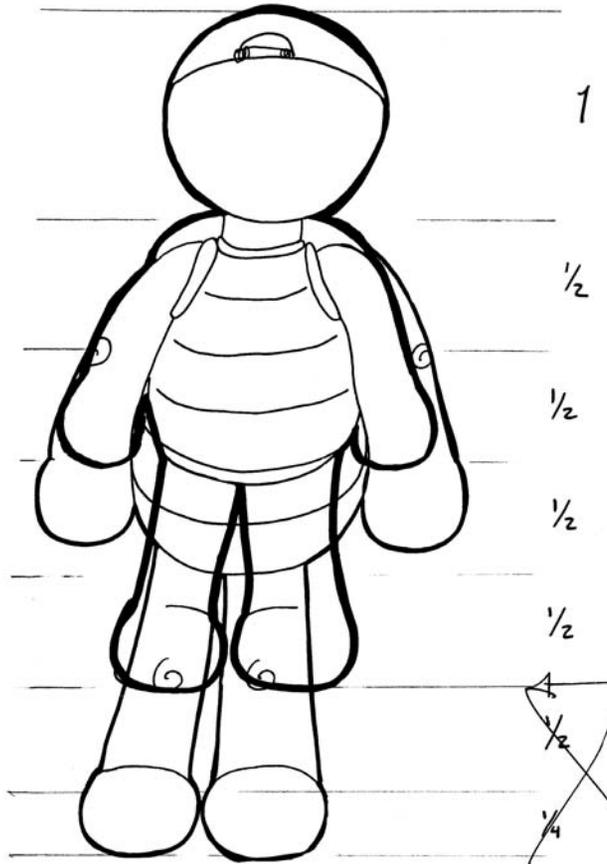


Variación #2

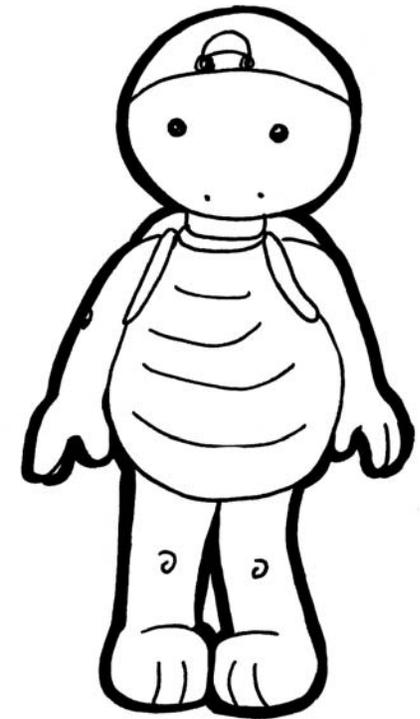
"DISEÑO DE PERSONAJE"

CANON

De 3³/₄ de cabeza



Variación #1



Variación #2

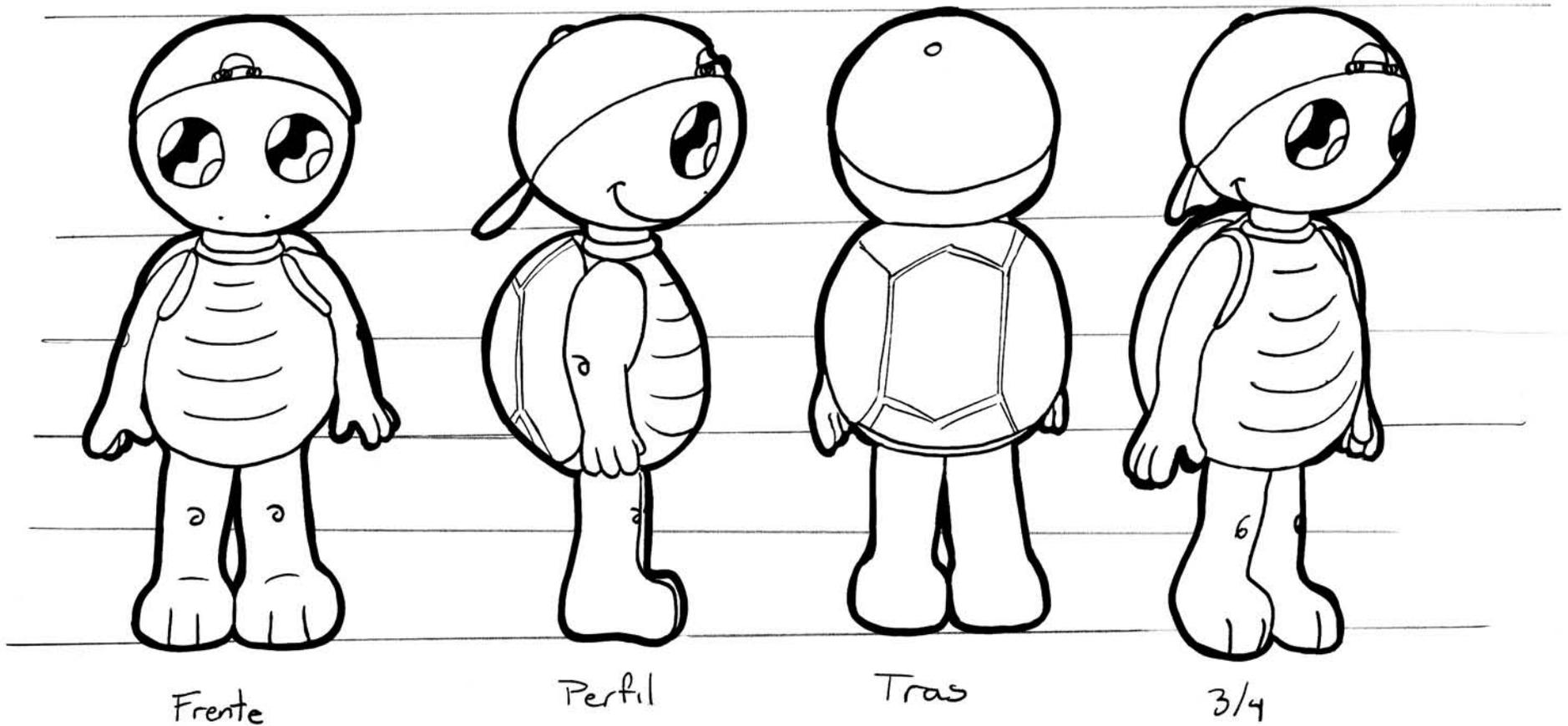
Una vez revisado el canon e integrando ya los elementos de rostro con el cuerpo a prueba se selecciona y determina ya un tipo de estilo.

Se hace corrección de medida del canon para que sea más acorde a la capacidad de identificación con el niño al que va dirigido el proyecto.

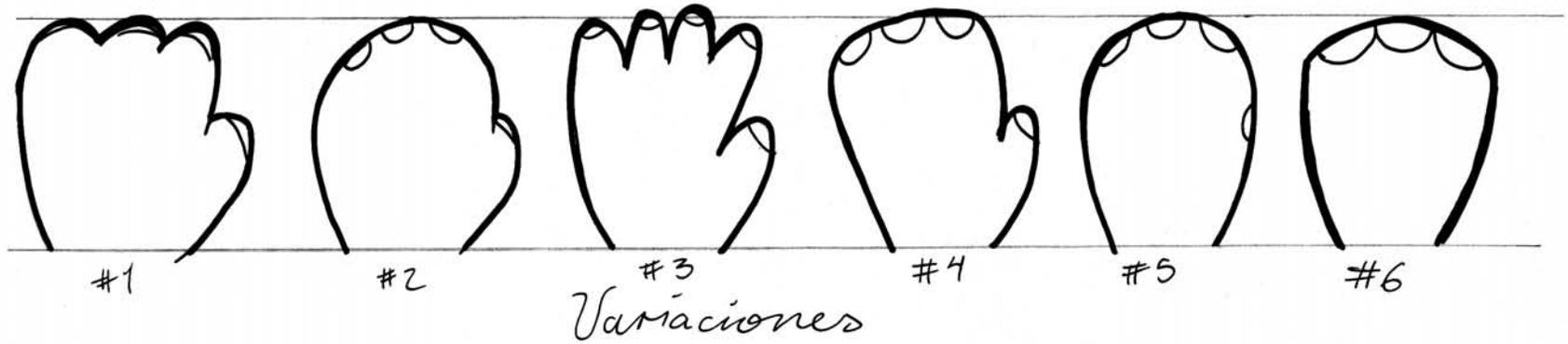
"DISEÑO DE PERSONAJE"

CUERPO ENTERO

sobre la variación escogida
la rotación del personaje

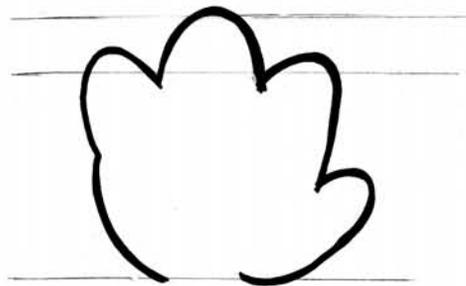


"DISEÑO DE PERSONAJE"

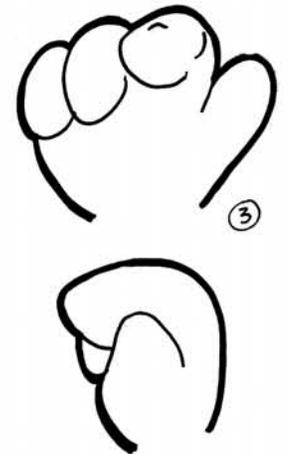
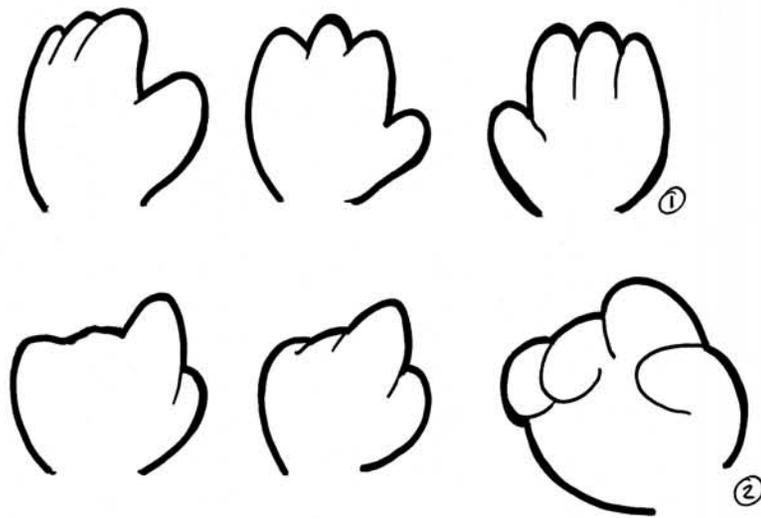


Sin Uñas.

POSES DE MOVIMIENTO



Diseño final
fusión de la
variación #1
y la #3.

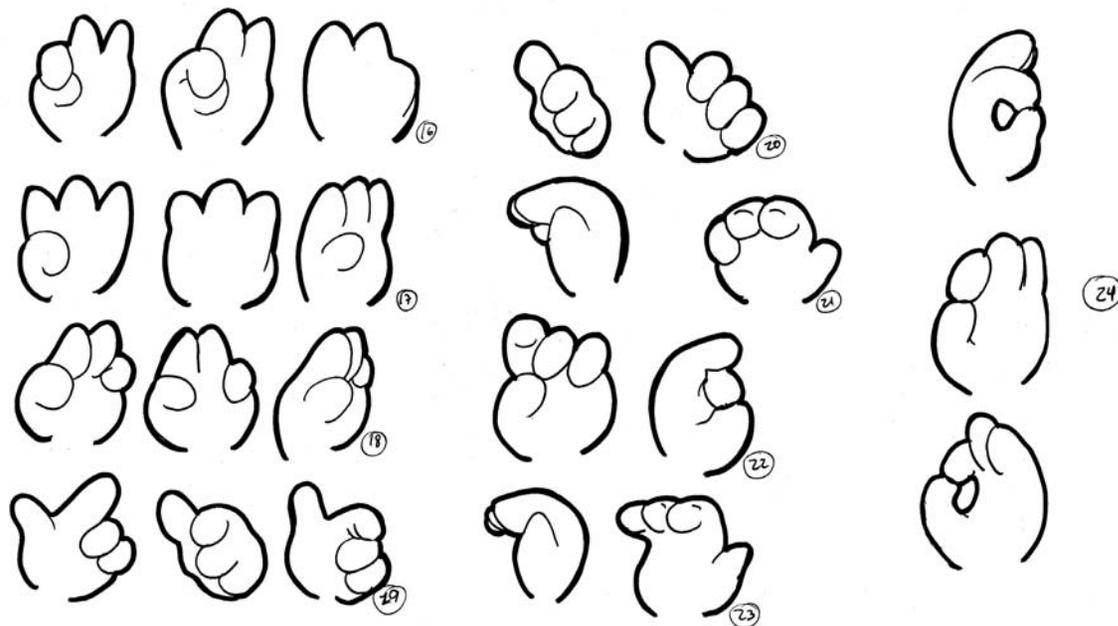
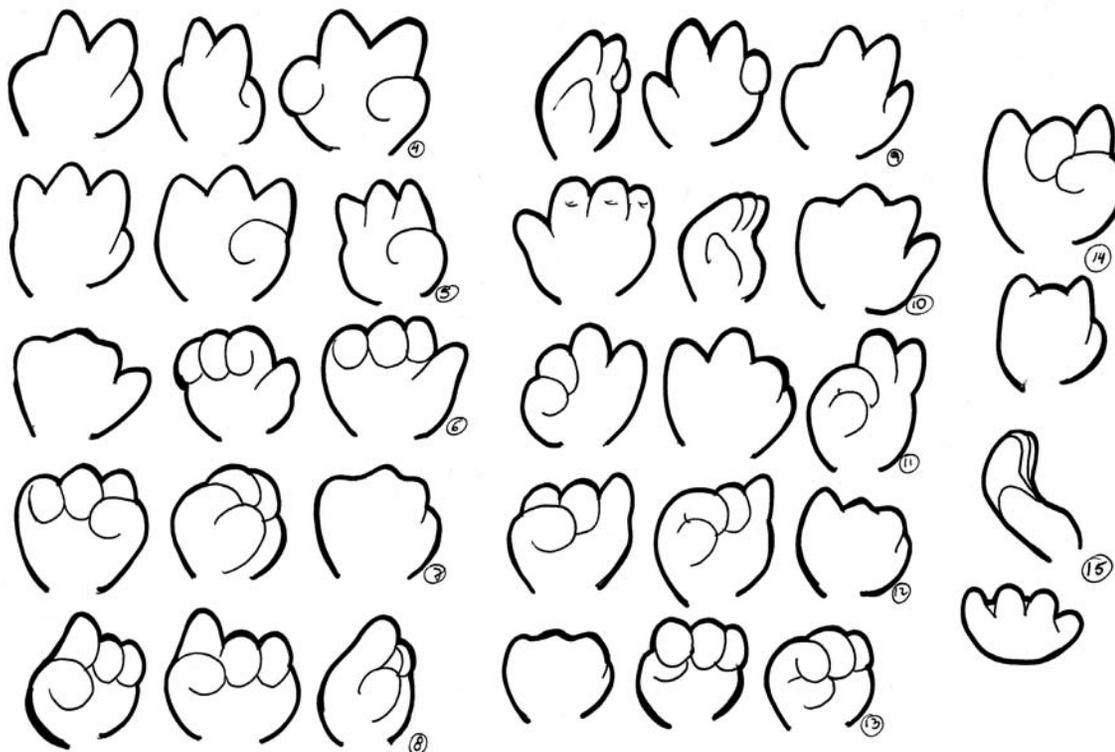


Manos

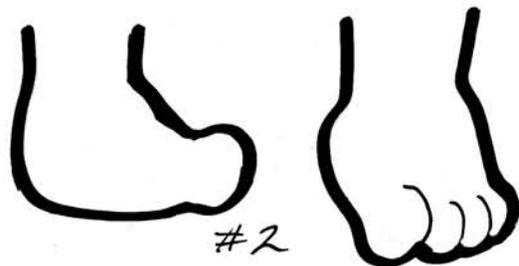
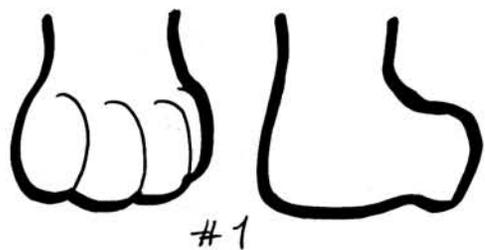
Se realizan pruebas ya sobre el diseño de manos seleccionado para poder hacer un mejor manejo del personaje

Manos

Poses de movimiento

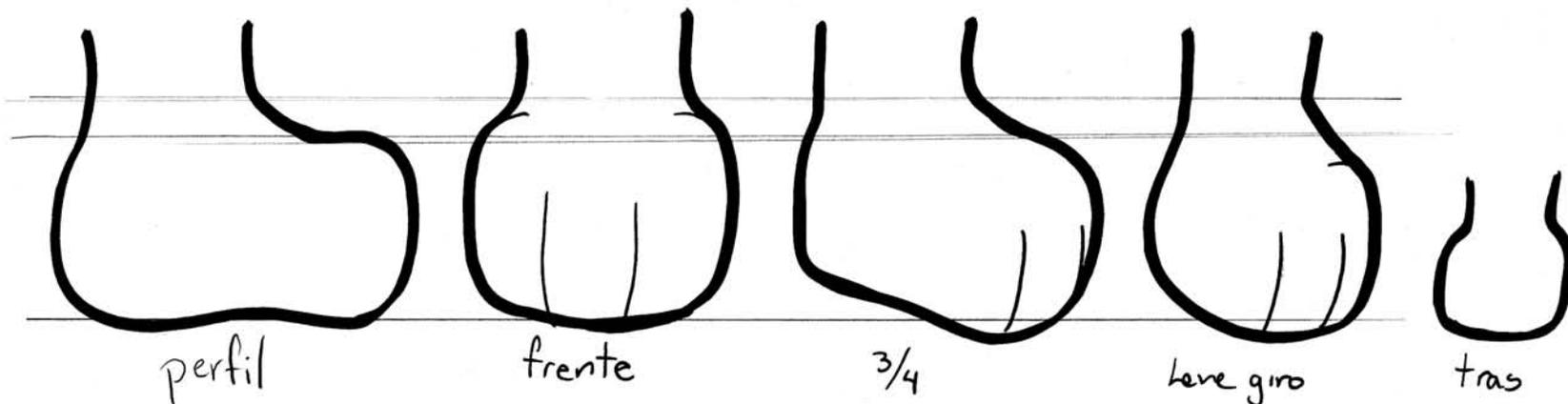


"DISEÑO DE PERSONAJE"



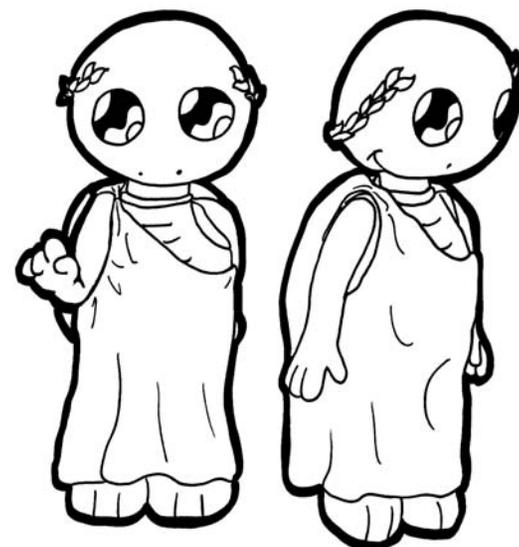
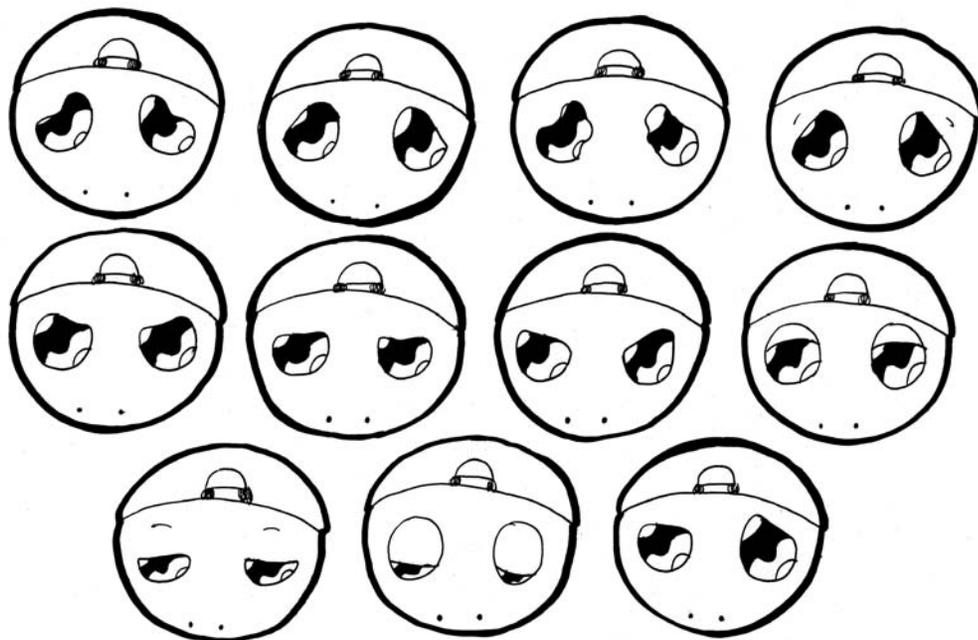
Variaciones

Por cuestiones estéticas se ha decidido fusionar el #3 y el #5, pero sin un dedo menos, pues resulta más armónico.



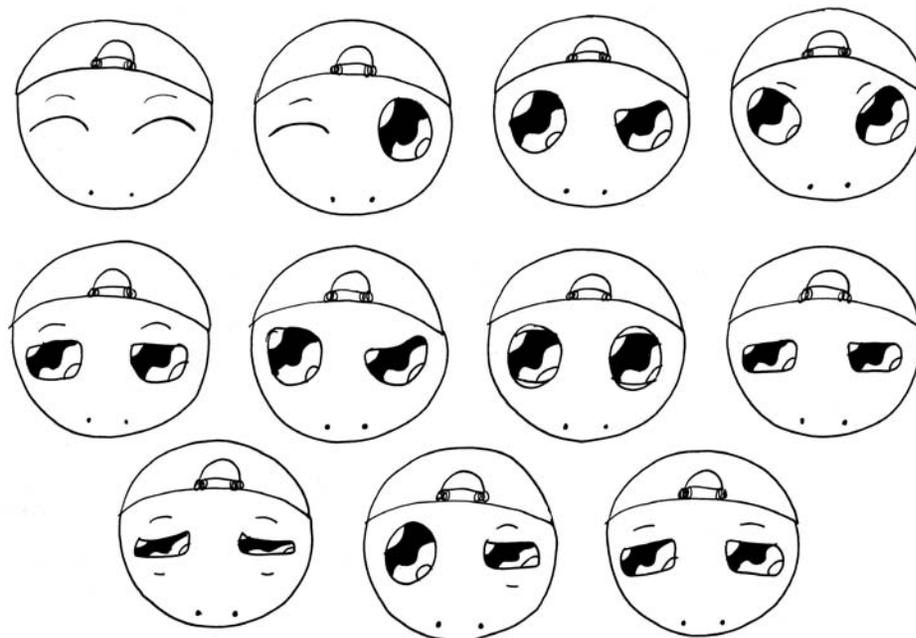
Pies

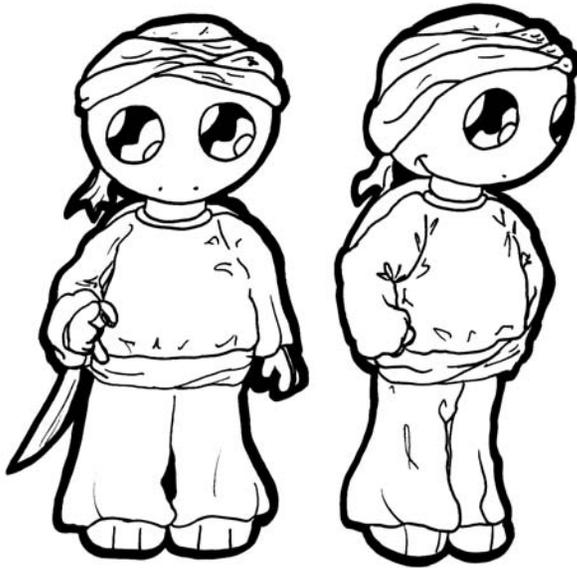
ROSTRO
Expresiones



PARA NÚMEROS
ROMANOS

También se hacen gestos con el personaje para dotarlo de mejor movimiento. Esto apoyado en base a la idea de la animación permitiendo poder manipular al personaje de manera más ágil





PARA NÚMEROS
ARÁBICOS



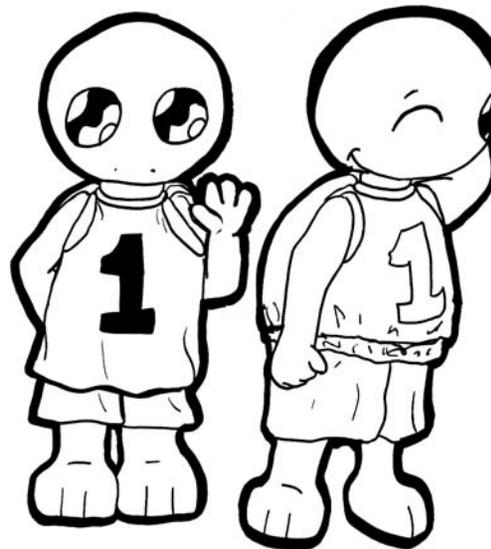
PARA USO DE
ÁBACO



PARA USO DEL
CERO



PARA MATEMÁTICAS
ACTUALES



PARA CARRERA
DE CONOCIMIENTO

Se hacen caracterizaciones que permitan integrar al personaje con el escenario o la explicación necesaria de la historieta



Las primeras pruebas a color se realizan con diversas técnicas



Por tanto sucede que el rostro se convierte en un sustituto del personaje completo, pues simboliza la aparición de lo anímico en el cuerpo; esa expresividad facial es producto de un complejo juego de interacciones en el que intervienen principalmente las arrugas de la frente, las cejas los párpados, los ojos, los orificios de la nariz, las mejillas, las comisuras de los labios y la boca.

Sin embargo aquí se enfrenta el primer reto en la creación del personaje: carece de cualquier tipo de vello facial, por lo tanto no existe cabello y cejas que brinden la facilidad de esas expresiones –otra parte indispensable para la identificación del niño con el personaje-. Al observar que le faltaba algún elemento que le hiciera verse más juguetón y alegre, y a su vez considerando esa carencia, se decide suplir esto con una cachucha o gorra deportiva. Buscando con eso brindar una informalidad al personaje y por lo tanto una forma más grata de lograr que tanto el niño atento a sus clases como el que no pueda llegar a identificarse con este personaje.

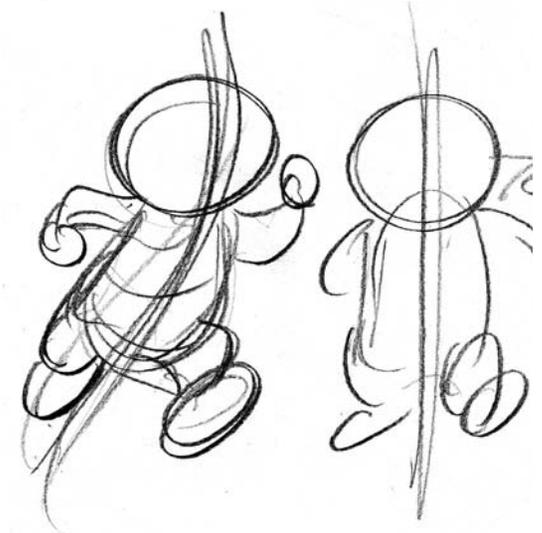
A este respecto, el resultado de la figura del personaje resultaba en un principio todavía muy “tiesa” o bien no estaba dotada de la calidez y no tenía mucha capacidad expresiva, aún a pesar de que ese canon ante-

rior era más integrado con la boca; por ello Tony Bancroft⁹ sugiere que: “hay que ajustar para brindar proporciones adecuadas a la edad. Si lo que deseas es hacer que se vea como niño debes de hacerlo más juguetón; sin embargo se requiere más trabajo en los músculos faciales. Después de todo al ser una caricatura se puede jugar más con esas características, así al limitar mucho tu trabajo a sólo los ojos, se necesitan integrar a un contexto y en este caso el uso de la exageración y el estudio de los músculos es indispensable, sobre todo el de la ceja que aunque no se ve existe”¹⁰.

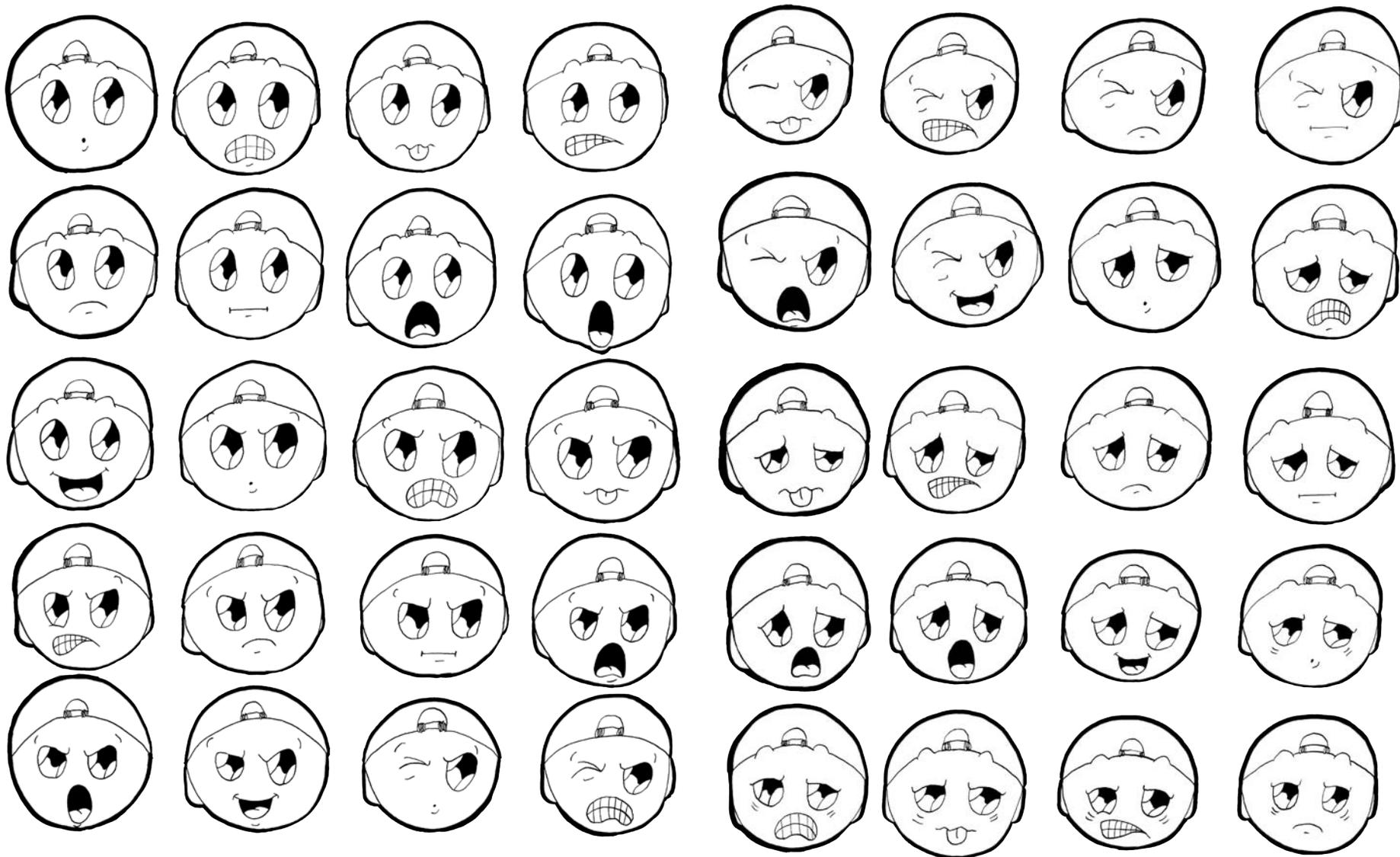
Esas cualidades de movimiento son las que se buscan imprimir en el personaje, pero eso sólo se logra con el manejo adecuado de los elementos del mismo y con las características que poseen, aprovechando al máximo la gestualidad para imprimirle las emociones adecuadas a cada rasgo. Para el desarrollo gráfico de este se toma el gestuario gráfico que usan de ejemplo los creados por Christopher Hart, Duane Barnhart y Stuart Trotter.

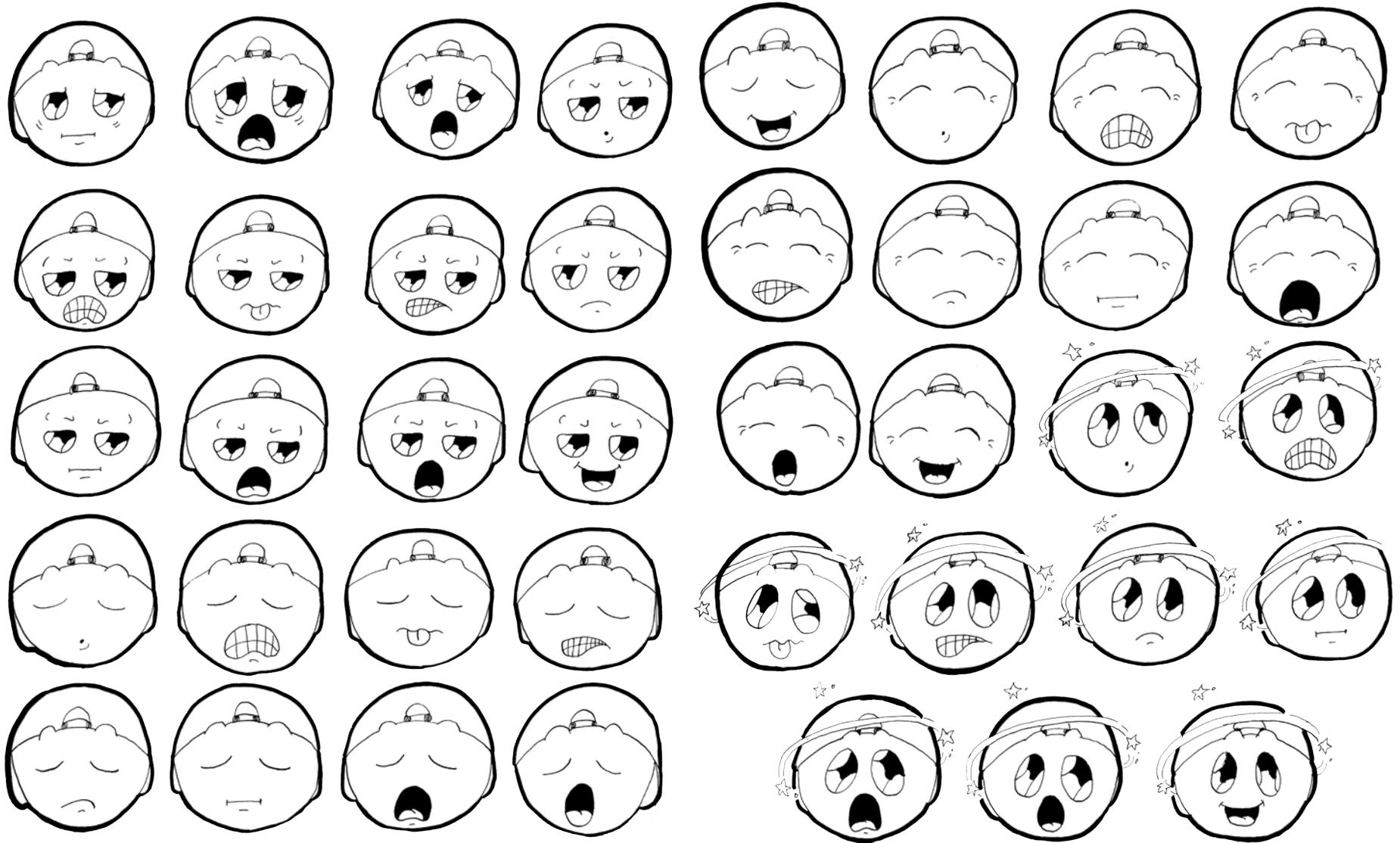
⁹ Tony Bancroft ha pasado 16 años desarrollando sus habilidades como un Animador/Director con la Animación de Rasgo de Walt Disney, la Sony Imageworks, y actualmente con la estudio Toonacious, su propio estudio de animación. Después de su trabajo sobre tales producciones de longitud de rasgo como La Belleza y la Bestia y Aladino. Tony fue designado Supervisor de animación de la película El Rey de León ganando el óscar 1992. Logrando con ello que en 1998 co-dirigiera Mulan, trabajo que le dio a ganar un ANNIE para el Mejor Director. Actualmente se dedica de lleno con el estudio Toonacious como empresa familiar, pues el dueño es su hermano.

¹⁰ Asistencia técnica y correcciones hechas en el Encuentro Internacional de la ANG octubre 2007. Imágenes laterales © Bancroft,.

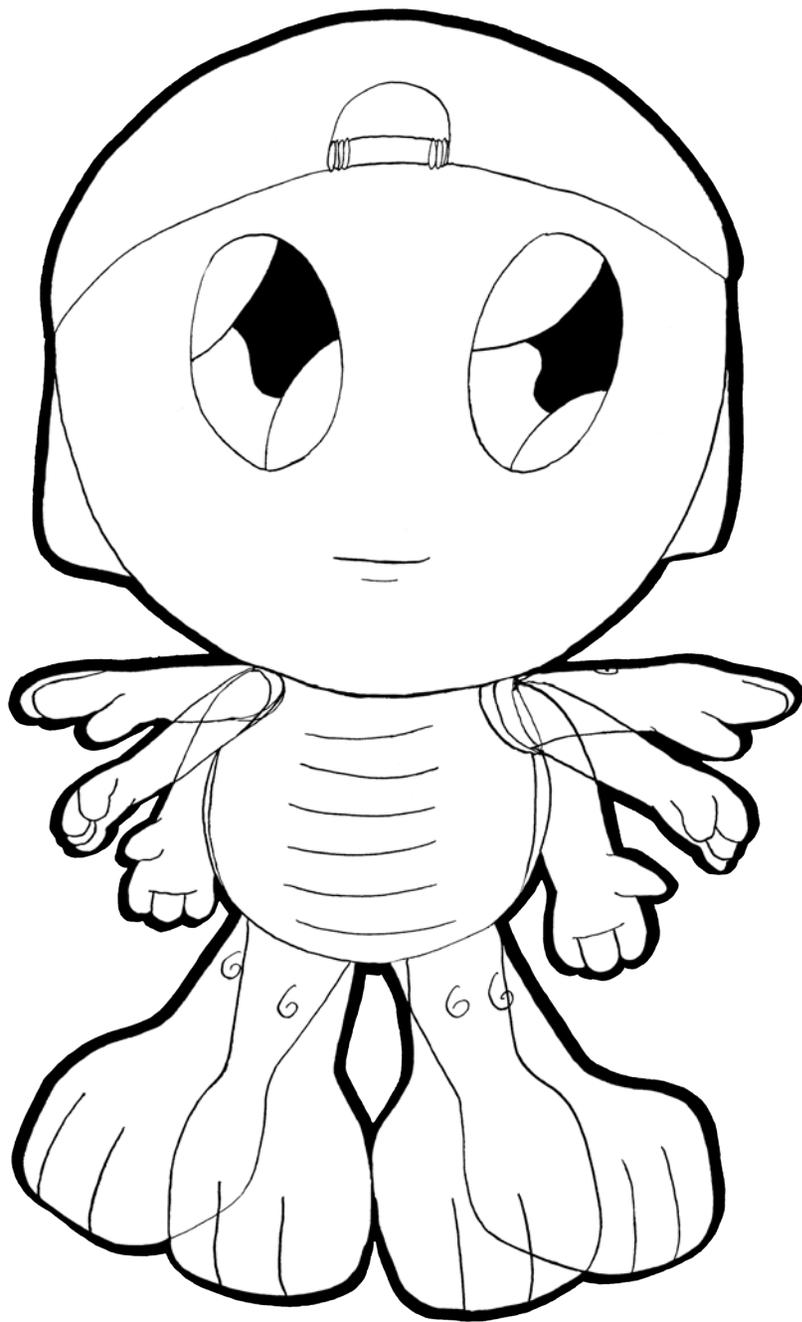


Este gestuario está basado en las variaciones que sugiere Stuart Trotter.

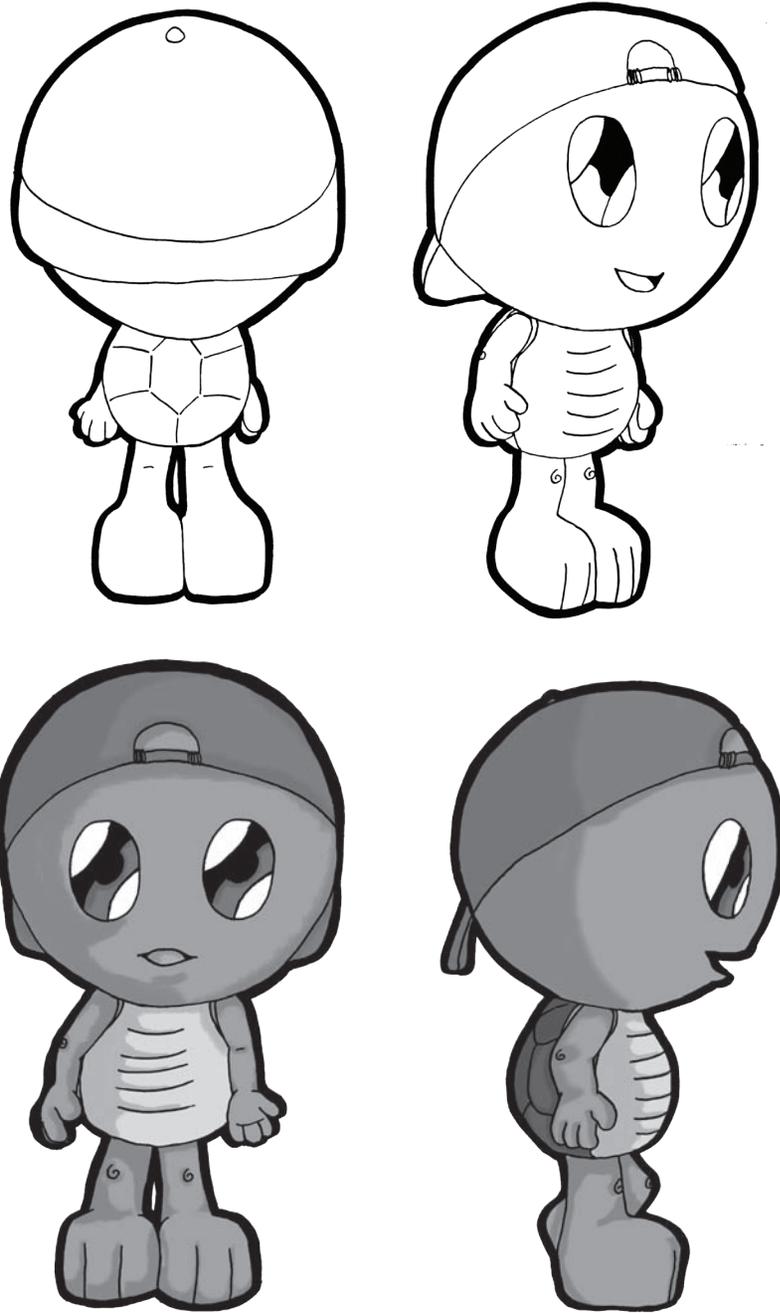




Este gestuario está basado en las variaciones que sugiere Stuart Trotter.

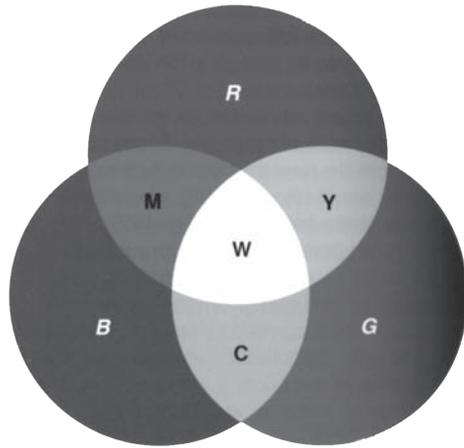


Tuga Final

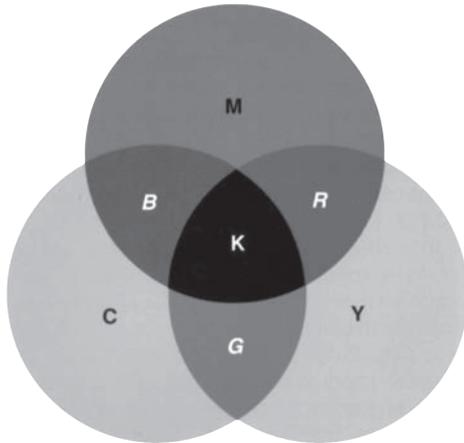


En giros de vista y la diferencia de línea y grises

Justificación del color en aplicación del personaje



En el caso del proceso aditivo podemos obtener amarillo (Y) mezclando rojo (R) y verde (G), cian (C) mezclando verde (G) y azul (B), y magenta (M) mezclando azul (B) y rojo (R). Las luces de colores primarios muestran las luces de colores secundarios y el blanco (W) cuando los tres se solapan entre sí.



En el caso del proceso de impresión en color, si se solapan las tintas primarias, se obtienen las secundarias con la diferencia que en cuanto se solapan las tres se retiene toda luz y resulta el negro (K). De esta manera se muestra las tintas magenta (M), amarillo (Y) y cian (C) solapándose para producir rojo (R), verde (G) y azul (B).

Imágenes y texto propiedad de © Wucius Wong

El color es el estímulo de las ondas electromagnéticas visibles que producen un efecto de visión en un ser viviente y tiene varios componentes. Es parte importante en la percepción visual y posee un gran impacto en la mercadotecnia, así como un enorme significado social; simboliza lo diferenciado, lo manifiesto, la diversidad, la afirmación de la luz. Esto se debe a que la luz blanca en realidad consiste en la combinación de diferentes luces de colores, pero sólo vemos los reflejos que brindan los objetos como si estuvieran coloreados. Una forma común de organizar los colores es una rueda cromática, en la cual se incluyen sólo los colores monocromáticos y a partir de las mezclas de los mismos se generan los demás colores; existen dos formas de hacerlo, la mezcla sustractiva y la mezcla aditiva.

En el caso de la mezcla sustractiva se combinan colorantes o pigmentos, lo cual le resta “luz”; pues involucran sólo una fuente de luz y la aditiva significa que se unen los rayos de luz provenientes de diferentes partes del espectro, por tanto posee fuentes luminosas separadas. Sin embargo estas mezclas difieren de las de los estímulos sensoriales que influyen directamente en el ambiente y por tanto a los objetos y seres que se encuentren, como se acotaba en líneas anteriores.

De esta manera tenemos que los colores que reflejan la luz como el naranja, amarillo y el rojo, son activos, cálidos y avanzantes. Los colores que absorben la luz como el azul y el violeta, son pasivos, fríos y retrocedentes; el verde, sintetiza las dos divisiones; el blanco y el negro, representan lo positivo y lo negativo y todos los contrarios. Los colores claros y los oscuros usados en contraste simbolizan la materialización de la luz. Sin embargo las combinaciones también determinan mucho del significado en su totalidad y aunque se justifique en los párrafos siguientes cabe referir que esta combinación de cuatro colores primero posee la característica de que dos de ellos son complementarios entre sí y los otros se acercan a la gama, permitiendo un equilibrio entre ellos, tendiendo a sólo un lado del círculo cromático, pero con un contraste que permite usar acentos visuales.

La elección del color que se usa en el personaje es en primera instancia a partir de la paleta de colores que posee la misma tortuga, al principio intentaba dotarla de un toque más “humano” al ponerle el color café de las tortugas de tierra; sin embargo no sólo por el hecho de no parecer tortuga “normal”¹¹, sino por la discordancia visual en el personaje con el mismo entorno se fundía y no resaltaba.

¹¹ En un estudio previo realizado a niños de diferentes edades, se encuentra referido que la mayoría identifica a una tortuga verde y siempre en posición horizontal, es decir no en forma bípeda como se presenta el personaje.

El objetivo al crear un personaje como Tuga es lograr que sea atractivo visualmente tanto en la figura como en los colores, por ello se toman tonos brillantes, contrastando como colores complementarios y al mismo tiempo fungiendo como parte de las mismas características de la morfología de la tortuga japonesa: el plastrón de color amarillo, del mismo modo que las líneas que se usan como división del caparazón y el cuerpo y que además fungen como idea de ropa.

La piel verde claro y el carapacho de color verde oscuro como es el tono correspondiente de ambos y finalmente se suprimen las “orejas o manchitas” y se cambian por la gorra de color rojo. Los ojos se manejan café oscuro, lo cual suele confundirse con el negro a distancia, pero es la manera en la que selecciono “racialmente” que es latina. Esto porque existe una fuerte creencia en que sólo los extranjeros ya sea del norte (Canadá, EUA) o de Europa poseen ojos de color (es decir claros, grises, verdes o azules).

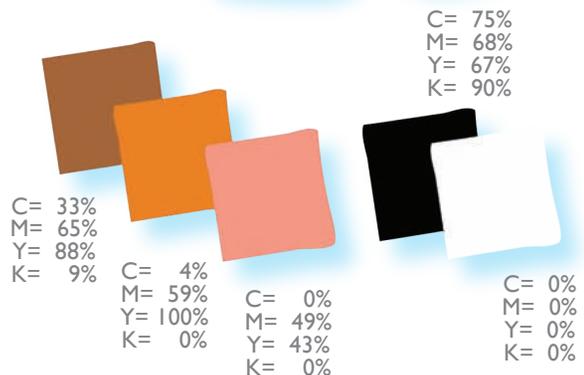
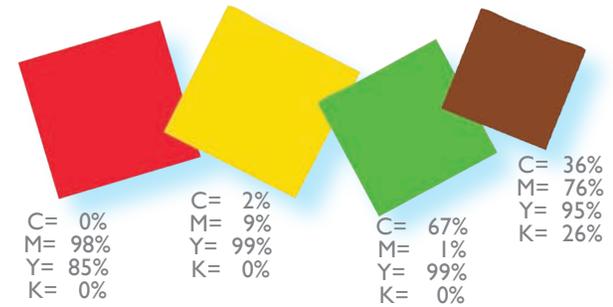
En la significación de los colores tenemos que el “color amarillo es ambivalente. El amarillo pálido o el dorado son solares; la luz del sol; intelecto; intuición, fe y bondad. El amarillo oscuro denota falsedad; traición; celos; ambición; avaricia; reserva; infidelidad. El color rojo es el cenit, representa al sol y a todos los dioses de guerra; es el principio activo y masculino; fuego; realeza; amor; alegría; festividad; pasión; ardor; energía; fero-

cidad; excitación sexual; la antorcha o fuego nupcial; salud; fuerza; también es delito de sangre; cólera; venganza; martirio; fortaleza; fe; magnanimidad. Finalmente el color verde es ambivalente por cuanto significa vida y muerte al mismo tiempo; el verde primaveral de la vida o el verde pálido de la muerte; también denota juventud, esperanza y alegría al tiempo que implica cambio, transitoriedad y celos. También al ser mezcla de azul y amarillo, es decir, el cielo y la tierra combinados, el verde se constituye en color místico; combinando la luz azul fría del intelecto con la calidez emocional del sol amarillo, lo que produce la sabiduría de la igualdad, la esperanza y la renovación de vida” (COOPER, 2000).

Por ello el hacer la combinación de estos produce la combinación de sensaciones y simbolismos, lo cual nos permite jugar entre las partes ambivalentes de dos de los colores, dejándonos posibilidades de desarrollo y aprovechamiento de los mismos para la iluminación en el personaje ya dentro de la historietita.

Creación del perfil psicológico

La historietita ha generado familias de estereotipos, personajes arquetípicos sometidos a representaciones icónicas características y muy estables, a partir de rasgos peculiares que se convierten en sus señas permanentes de identidad. Estas familias de



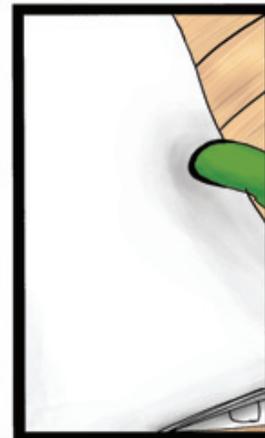
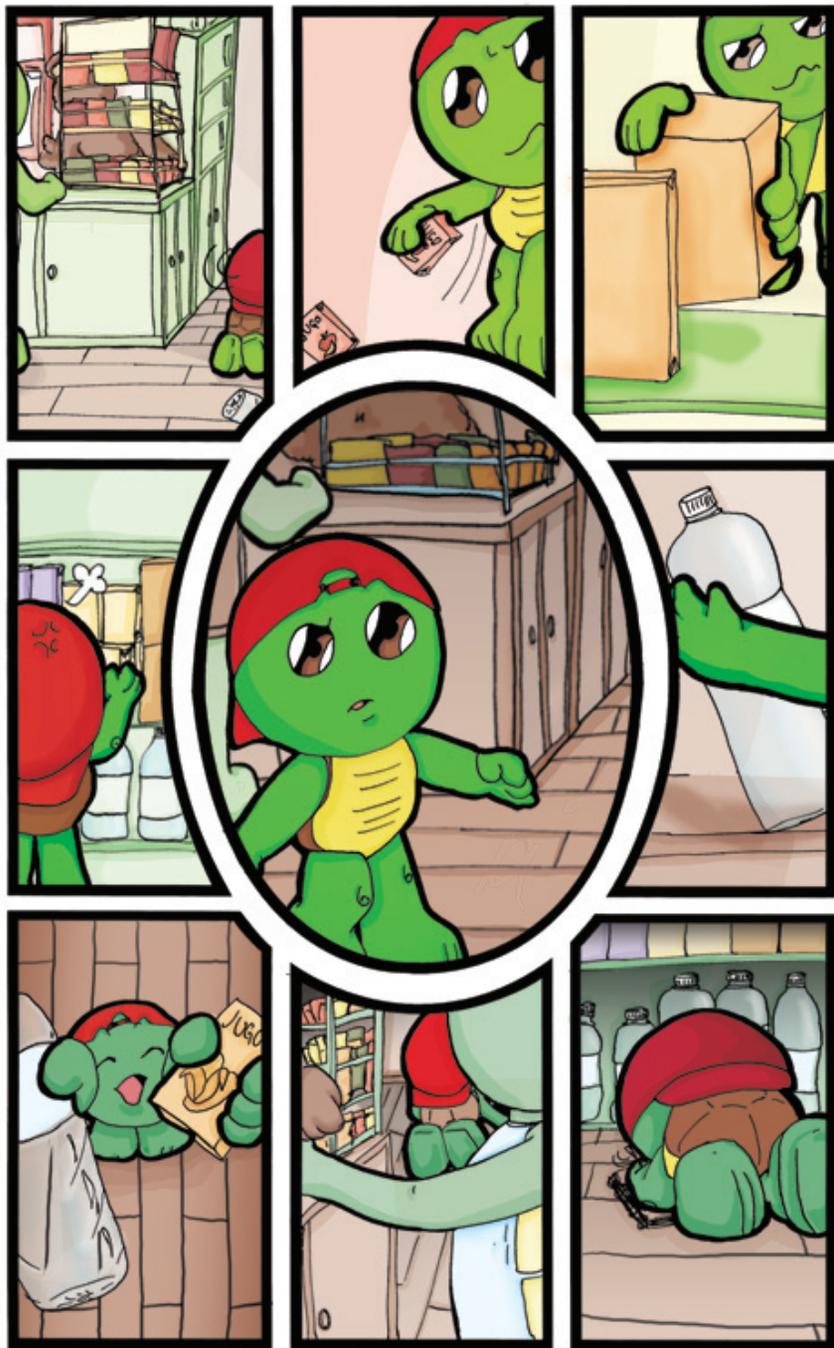




Imagen © Bill Watterson

estereotipos residen precisamente en el hecho de que se han hecho dentro de cualquier parte del mundo como un lenguaje universal (GASCA Y GUBERN, 1991).

La diferencia radical de este trabajo a comparación de los mencionados es la publicación que va no sólo de tiras, sino que al buscar generar historias más complejas y por tanto más completas en entregas de 12 páginas; en las que se va desarrollando con el mismo niño (Tuga como representación de esos infantes), mostrando una evolución de pensamientos y actitudes con respecto al desarrollo mismo de la historia.



Imagen © Winsor McCay

En este caso el estereotipo en el cual basamos al personaje es de un niño. Los infantes en la mayoría de las historias resultan ser objetos de atropellos o ser víctimas para que el héroe los salve; sin embargo se da otra corriente en la que las historias son exclusivamente de los niños y cuentan sus aventuras, siendo curiosamente la presentación en tiras cómicas por entregas.

De esta manera podemos observar las características propias de un niño en el estereotipo de las historietas: juguetones, curiosos, inteligentes y sobre todo dotados de la inocencia característica de su edad. Por supuesto sin dejar de lado sus gustos por los juegos y travesuras, entregados a un aprendizaje y evolución constante.



Imagen © Quino

Por ello y buscando el cambiar esas ideas prefijas, se buscan ejemplos más “inteligentes” o bien de mayor contenido; entre los que se

Sin embargo también se le debe dotar de características típicas en la conducta de los niños propia de la edad a la cual se está dirigiendo y con ayuda y apoyo de los estudios realizados a últimas fechas, así como de los enfoques específicos de la educación para esas edades. En este caso y documentando estas necesidades de información se señala el perfil del comportamiento de un niño de 6 años¹²:



Imagen © Charles Schulz

seleccionaron los que a consideración particular resultan más emblemáticos y en los cuales se basa parte de este estudio sobre la forma presentada del niño, los cuales son: *Little Nemo in Stumberland*, *Peanuts*, *Calvin & Hobbes* y *Mafalda*. Mostrando de esta manera a niños inteligentes, curiosos, perspicaces y con atinados comentarios; pero dotados con un humor blanco, que nos hacen regresar a la inocencia de los mismos.

- *Conducta motriz.* Siempre en movimiento. Busca equilibrio en el columpio. Le agrada luchar, patinar, saltar y hacer acrobacias.

¹² Listado extraído de la página web <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0400/445.ASP>

- *Higiene corporal.* Mucho apetito sin buenos modales, son capaces de bañarse solos.
- *Expresión emocional.* Expansivos, muy emotivos, agresivos, querellantes, dicen groserías.
- *Miedos y sueños.* Miedo a lo sobrenatural, de la muerte de los seres queridos. Sueños amenazantes.
- *El yo y el sexo.* Centro de su universo. Relaciones más difíciles con la madre. Investiga sobre diferencias sexuales. Exhibicionismo en el baño escolar.
- *Relaciones sociales.* La madre ya no es más el centro. Discute con ella. Menos descortés con el padre. Se siente más herido por el reto del padre.
- *Juegos y pasatiempos.* Muchos juegos de grupo. Tiene un amigo preferido. Juegos de ejercicio sociales (de cartas, ludo, oca, etc). colecciona, le gusta mucho juntar algunos objetos y mostrar a los demás.
- *Vida escolar.* Le gusta mostrar sus trabajos. Comparte sus cosas con sus compañeros.
- *Sentido moral.* Los castigos no influyen demasiado en su conducta. Reacciona cuando se lo aísla.
- *Punto de vista filosófico.* Conciencia nueva de la muerte. Conoce la idea de un Dios Creador.

Así tomando en consideración todos estos puntos se crea un perfil no sólo del lector, sino también del personaje a desarrollar, dotándolo de las características que permitirán identificarse con el mismo. Además de que gracias a esto también se enfoca con mayor énfasis sobre ciertos puntos anteriormente señalados como lo es la expresión emocional o sus relaciones sociales y por ello se trabaja de manera más certera en el desarrollo general de la historieta.

Ahora bien toda historieta educativa o de finalidad didáctica tiene una función determinada y por lo tanto la temática, los personajes y el entorno mismo. De esta manera se describe a la tortuga, que es nuestro personaje principal con su nombre: Tuga.

A la cual se le dio éste mismo como apócope de tortuga, notando que a los niños se les hacía más sencillo y de fácil memorización. Sin embargo causaba conflicto visual con el gramático pues al decir el nombre y ser su sonido de terminación femenina, pero al ver al personaje con la gorra le daban una asociación masculina.

Es también con lo que con esa doble intención se le permita a lectores de los dos sexos identificarse con el personaje, sin necesidad de crear mayor conflicto con los niños. Al dotar al personaje de las características que lo humanizan se hace la referencia directa de la similitud de edad, no se le ajustan todas las enunciaciones del perfil señalado anteriormente, pero se conforma de varias de ellas:





Tuga Carapacho

Tuga es una tortuguita de 6 años que va a la escuela en las mañanas y por las tardes le ayuda a su mamá y su abuelita a atender una tienda de abarrotes que pertenece a la familia. Le gusta mucho jugar, pero también a veces eso causa problemas en la tienda. Quiere mucho a sus hermanos mayores y a su papá a aunque no los ve muy seguido, pues sus papás están separados, su hermano más grande ya está casado y la de en medio estudia en el extranjero.

La gorra que tiene es el objeto más preciado que tiene, pues su abuelito se la regaló en su cumpleaños antes de morir; no se la quita ni para dormir, salvo cuando su mamá se la lleva para lavarla.

Le gusta ayudar, sólo cuando no se trata de atender a las mamás de sus compañeros, pues no le agrada que se aprovechen de que la conocen para que las atiendan más rápido. Eso es algo que le enseñó su abuelo: si uno es justo, cosas buenas te van a pasar. Tiene unos primos que viajan constantemente y siempre que vienen le cuentan cosas nuevas y emocionantes, y le traen recuerdos muy bonitos de esos lugares.

A Tuga le gusta la comida china porque no es ni dulce, ni salada y es la única forma en la que come vegetales. Aunque si le dejan escoger por aquello de que no haya verduras prefiere la pizza de peperoni. Le gustan los días de

sol, porque puede salir a jugar al parque; pero también le gusta mojarse en la lluvia y aunque nada muy bien no le gusta como deporte. De grande quiere ser astronauta o algo como su tío —arqueólogo— para viajar y ver muchas cosas.

Su materia favorita es educación física y es malísima en matemáticas. Le gustan los juegos de mesa y algunos videojuegos, pero le gustan más los juegos de computadora. Es un poco floja para leer libros pero le encantan las historietas. Son ya la única familia de tortugas en esa ciudad, pues la mayoría se ha ido a vivir lejos

En este mundo no existen los humanos, por lo que todas las labores las desarrollan animales aludiendo a sus características de la naturaleza. Por ejemplo el director de la escuela a la que va Tuga es un ratón de biblioteca, el maestro de música es un gorrión, la maestra de educación física es una gata o similares. Sin embargo en el primer desarrollo de la historia no convivirá más que en su entorno cerrado, es decir su familia.

La idea es partir de la interiorización del mismo niño hasta mostrarle las posibilidades del desarrollo social, considerando que es un objetivo fundamental en las enseñanzas de la Educación Básica y con eso ampliar el abanico de posibilidades de expansión ideológica. Pero sin dejar de lado el objetivo primordial de este proyecto: la creación de una historieta que sirva de apoyo a la materia de matemáticas.

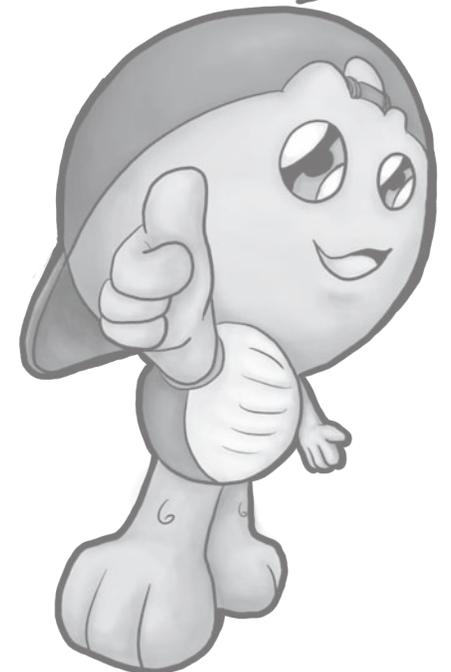


Imágenes propiedad de sus autores
© Uriel Pérez © Mario González
© Pinches Comics © José Quintero

CAPÍTULO 5

Y así se hizo

La peculiaridad de un ilustrador profesional reside en la combinación de la creatividad y la capacidad de síntesis traducida a la elaboración de imágenes. Pues dentro de la amplia variedad de actividades que es capaz de desarrollar se encuentra la representación eficaz y sensible de conceptos e ideas para transmitir a un público receptor.



En este capítulo se explica el proceso de producción de la historieta incluyendo las necesidades técnicas y la generación del proyecto gráfico.

El papel del Diseñador y Comunicador Visual en la creación de Historietas

Tomando como ejemplo el plan de estudios de la Escuela Nacional de Artes Plásticas, se hacen algunas consideraciones acerca del desarrollo del Diseñador y Comunicador Visual por áreas en este medio aunque en la historieta, debido a sus condiciones gráficas es básicamente el diseñador editorial y principalmente el ilustrador los que desempeñan un papel básico en la elaboración de la misma; se enuncia de manera breve las aportaciones que cada área puede brindar para el desarrollo de este medio.

Ilustrador: Prácticamente la elaboración de una historieta depende de su trabajo gráfico, ya que al tratarse de un medio en el que el 70% del contenido es de esta naturaleza, podría decirse que sin él no existiría la producción final. Puesto que en ocasiones el trabajo depende al 100% de él –al carecer de lenguaje textual-; es cuando de hecho podría considerarse una actividad exclusiva del ilustrador, siendo así como se abre una amplia gama de posibilidades laborales para su desarrollo personal y profesional.

Diseñador Editorial: Otra parte importante dentro del desarrollo de la creación gráfica de la historieta, ya que se encarga de la disposición armónica de los elementos en el espacio visual. Su participación en ocasiones es poco aprovechada y subestimada; sobre todo considerando la compatibilidad entre el ilustrador y el diseñador editorial al plasmar las ideas en el papel, ya que no logra valorarse fuertemente su desempeño en la diagramación.

Audiovisual y multimedia: Gracias al desarrollo de las nuevas tecnologías se puede apuntar a un trabajo multidisciplinario que comprenda éstas tres áreas del Diseño y la Comunicación Visual, al considerar los trabajos de los e-comics. Que emplean un medio cibernético en lugar del tradicional y aúnan los tres usos de la gráfica, que es el diseño editorial, la ilustración y la multimedia como soporte.

Fotografía: Sobre todo en México, la tradición de la fotonovela daba un amplio margen de producción de historieta a través de la foto. Y aunque actualmente se ha focalizado a las portadas, se está regresando a usarla como base y escenografía de las historietas; sólo que ahora con la adaptación digital de agregar, disminuir, integrar o incluso retrazar¹, permitiendo mayores posibilidades de desarrollo y creando nuevas técnicas de trabajo con menor tiempo de producción.

¹ Término de dibujo y diseño utilizado para referirse a trazar de nueva cuenta la base que se tiene para entintar, cambiar colores, darle detalles o hacer más finos o por el contrario más gruesos los trazos originales.



Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.



La ilustración en sus diversos géneros son parte del ejercicio cotidiano que requiere una capacidad amplia y suficiente de representación de imágenes.

Tanto si se dibuja, como si se pinta para un libro infantil o para alguna marca en específico, el ilustrador profesional tiene la misión de crear y ejecutar una imagen adecuada para un encargo determinado.

Desafortunadamente no podemos considerar su uso en soportes –ya sea como envase, embalaje, display o stand- pues su aplicación es reducida a la publicidad que se maneje como promoción de la historieta, porque en realidad no son propiamente un uso directo de la historieta. Sin embargo a pesar de la diversidad que ofrece, en nuestro país no existe en realidad un mercado que permita el desarrollo real de estos profesionistas; dejando muy reducida su colaboración, dejando el trabajo casi exclusivamente a los ilustradores.

Proceso de creación de una historieta

Aunque cada historietista tiene una forma particular de realizar su trabajo, existen bases que ayudan a desarrollar de manera más congruente los proyectos o que sirven como ejemplo para aquellos que desean incursionar en este ámbito.

En este caso es muy subjetivo definir de dónde viene la información o bien el contenido de la narración de una historieta, ya que al ser un medio artístico esta proveniría de una gama infinita de factores que inspiran o motivan al autor como se hace visible en los géneros existentes al crear una historieta. No obstante para dar origen a una historieta, el autor debe documentarse previamente con respecto al tema que va a tratar, basándose en múltiples medios informativos que van desde la investigación científica, de la mitología, de materias como

las ciencias naturales, sociales, históricas, conceptos como la economía, la política, temas culturales, etc.; que le permiten construir una historia coherente, que incluye su creatividad, imaginación, concepción de la vida y opinión personal sobre el desarrollo y uso de esa información.

Esa información no solamente es teórica, ya que en varias ocasiones se requiere de una biblioteca visual; la cual consta de referencias históricas, fotográficas, pictóricas o simplemente cotidianas, que permite reforzar la idea que en particular desarrollará el autor o que será utilizada como elemento complementario. Otro factor que resulta influyente en la realización de una historia son las influencias artísticas, no sólo gráficas sino cotidianas –lecturas, vivencias, concepciones, cultura, etc.-, pues permite la retroalimentación y el crecimiento del desarrollo de nuevas temáticas.

El autor suele fusionar toda esta información entre la documental y su idea personal a expresar, creando una nueva gama de símbolos e íconos, que enriquecen la historia y que generalmente pasan inadvertidos y por lo tanto genera polémicas sobre el uso de ciertos elementos y la fusión de los mismos; lo cual en ocasiones motiva o desmotiva al lector. Aquí se ejemplifica la forma de trabajar de dos historietistas que son parte de Banda Dibujada²:

² Es un movimiento cultural sin fines de lucro y nacido en Argentina, cuyo objetivo es fomentar e incentivar la lectura, creación, edición y difusión de la historieta infantil y juvenil. El movimiento se encuentra integrado por dibujantes, guionistas, historietistas, periodistas, editores y gestores culturales de todo el país. Se encuentran en per-

Así se hizo la historieta

Dante Elefante

por J.J. Rovella

Lo primero que hago es pensar una idea, una situación, algo que quiera contar...

Algunas veces me siento a pensar y a tirar ideas para poder dibujar una historieta de Dante Elefante. Lo que me pasa es que la inspiración viene en momentos en que menos lo espero (viajando en el colectivo, acostado a punto de dormir,...) es por eso que tengo siempre (¡¡SIEMPRE!!!) un cuaderno a mi lado para anotar mis ideas. Con el tiempo, esos bocetos de ideas que dibujé en mi cuaderno, toman forma.

El siguiente paso (luego de tener la idea que quiero dibujar) es hacer un boceto, muy rápido (tirar líneas sobre la hoja) para plantar la situación, la diagramación de la página, la ubicación de los personajes, etc.

Una vez que eso está, comienzo a darle los detalles (a ese primer boceto) para luego poder entintarlo. El entintado lo hago en otra

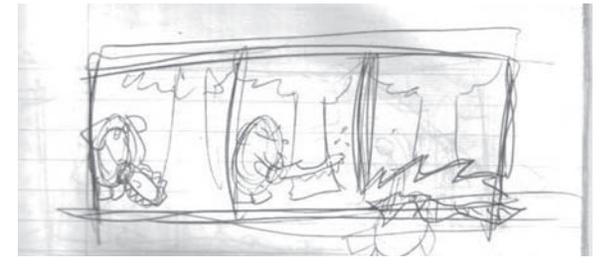
manente contacto con editoriales nacionales, escuelas e instituciones para colaborar en toda clase de proyectos. El nombre elegido para el Movimiento alude a una "banda" (grupo de personas) que brega por el reconocimiento y promoción de la Historieta como literatura y como valioso material de lectura para niños y jóvenes. Y es, al mismo tiempo, una traducción literal de "Bande Dessinée", como así se denomina a la Historieta en Francia, país donde el género tiene su merecido lugar. A su vez busca que la Historieta Infantil ingrese en las aulas y bibliotecas de las escuelas argentinas (desde el Nivel Inicial hasta el Nivel Medio), con el objetivo de contribuir a la formación lectora de niños y jóvenes. Los miembros fundadores redactaron un Manifiesto que se encuentra en el sitio web del Movimiento, y que ya cuenta con más de 400 adhesiones.

hoja. Tomo la hoja con el boceto definido a lápiz y le pego con cinta adhesiva otra hoja en blanco sobre ella. Luego en mi mesa de luz (es un tablero que se usa para hacer dibujos animados. Tiene un vidrio y una luz desde abajo, eso hace que pueda transparentar el lápiz de la primera página.) entinto con distintos grosores de marcadores negros. Una vez entintada la página, la escaneo en la computadora y le doy color digital.

La forma de trabajo es prácticamente la misma todas en mis historietas (planto la idea, la boceto, la entinto en una hoja aparte, escaneo y luego —si es a color— la pinto digitalmente).

Cuando emprendo una historieta más larga, de más páginas o con un estilo realista, recorro mucho a la documentación para tratar de contar mejor la historia, y trato de plantar muchas hojas juntas (antes de ponerme a entintarlas), para poder tener una continuidad y ver si la narrativa de la historieta funciona como yo quiero.

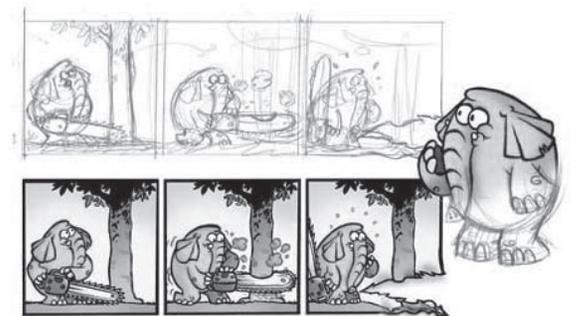
Y colorín colorado, la página de historieta he terminado.



Bocetos en libreta



Trazos a lápiz



Tira terminada

Así se dibujó Monsterville

por Diego Parés



¿Que cómo dibujo Monsterville? ¡Nunca lo sabrán!

Son secretos de la profesión que quedarán bajo llave hasta el fin de los tiempos.

Si les dijera que uso un lápiz mecánico con mina 0,5 2B, hojas Schoeller, una goma Dos Banderas y un plumín Conté les estaría revelando una parte importantísima de este oficio, pero no se hagan ilusiones, no lo haré.

Contarles que recibo del guionista Jorh un archivo de Word donde cuadro a cuadro, describe las situaciones y relata los diálogos de los personajes es contarles un 33,5% de la verdad, no me obliguen a hacerlo.

Ya se han enterado por los señores Calvi y Rovella cómo es todo ese temita de los bocetos a lápiz y el pasado a tinta. ¡Lengualargas! Ahora todo el mundo lo sabe. Hordas de niños correrán a hacerlo de ese modo.

En fin, casi todo está perdido, si no fuera por el temita de la documentación... Aaaaah, la documentación, qué tarea aburrida pero necesaria; cuántas

fotos de castillos, cuántas imágenes de monstruos he bajado de Google para poder dibujar Monsterville de la manera más apropiada.

Eso es algo que prefiero no contarles, y dejarlos en la más absoluta oscuridad para que el día de mañana o pasado mañana, a la hora de dibujar una armadura, lo hagan de memoria y sólo de memoria.

¿Influencias? ¿Mirar a otros dibujantes? ¡No sé de qué me están hablando! Antes de contarles a quién miré con devoción, aprendiendo de cada encuadre, cada escenario, cada clima logrado, antes de hacerlo, decía... ¡Prefiero la hoguera! No te preocupes, mi querido Don Rosa, genial dibujante de las historias del Tío Rico, nadie sabrá cuánto he aprendido de ti mientras hacía Monsterville. Ni de ustedes tampoco, mis adorados Sfar y Trondheim, creadores de La Mazmorra, y Larcenet, mis labios estarán sellados a la hora de reconocer mis influencias.

Es información top secret que guardaré en la caja fuerte de mi memoria por los tiempos de los tiempos. Si, creo que ya puedo dormir tranquilo, nadie sabe ni sabrá jamás cómo hice esta historieta.

De esta manera podemos discernir ciertos puntos principales en los cuales se focaliza el trabajo coincidiendo con los tres ejemplos mencionados previamente: guión literario y secuencial, storyboard, técnicas de representación, dummy y el producto final.



Cada uno posee características que son indispensables en la creación de la historieta y se recomienda seguirlos para evitar errores de producción en el trabajo final o incluso para hacer cambios de cosas que no nos hayan gustado. A continuación se desglosan estos pasos dando la explicación pertinente y adhiriendo los correspondientes al proyecto.

Guión

En esta parte de la creación es donde la documentación e investigación previa, gestan las ideas preliminares y aterrizan. El planteamiento inicial responderá a las siguientes cuestiones³:

1. *Qué se cuenta:* Argumento
2. *Quiénes intervienen:* Personajes
3. *Dónde ocurre la acción:* Lugares, ambientes
4. *Cuándo ocurre la acción:* Tiempo, época
5. *Cómo:* Forma en la que se va a contar la historia.

Además de que la historia requiere para su creación⁴:

ESTABLECER: Género, Conflicto Generador, Trama, Anécdota(s), Tono, Estilo.

³ De aquí en adelante *Vid.* Rollán
⁴ Clasificación tomada de Linares

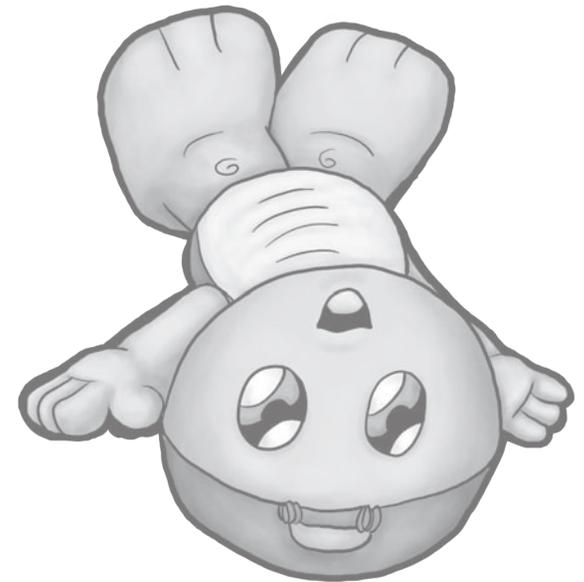
DEFINIR: Situación o Escena Clave, Características de los Personajes, Límites de la historia

DESARROLLAR: Tramas, Subtramas, Trayectoria de los Personajes, Situaciones, Atmosferas, Elementos de apoyo

Para este tipo de tarea cada escritor tiene su forma de trabajar, sin embargo como base de este proyecto gráfico citamos a Mark Waid⁵ que dice que “para poder escribir una historieta necesitas adentrarte al personaje, tratar de ubicar su perspectiva personal, identificar que piensa y siente, cómo reaccionaría en diversas situaciones con las personas a su alrededor. Es tratar de ‘ponerse en sus zapatos’. Así cuando te ‘prestan’ aun personaje como Superman es fácil identificar como se enfrenta a lo que le sucede al tener un sistema de valores, una moral, una ética determinada y una filosofía de vida bien definida. Claro que también eso limita un poco, pero cuando te adentras en el personaje lo demás fluye solo”⁶.

⁵ Guionista y escritor de cómics. Comenzó en la compañía Fantagraphics Books en la revista *Amazing Heroes*, antes de ser contratado por DC Comics a mediados de los 80, donde posteriormente desarrolló también labores editoriales. A partir de entonces, intercalaría su trabajo para la editorial con su tarea como freelance hasta acabar dedicándose a la escritura de guiones a tiempo completo. Waid es un profundo conocedor de los universos DC y Marvel, y son suyas algunas de las más reconocidas etapas de las series de personajes como Flash, Capitán América, JLA o los Cuatro Fantásticos. *Kingdom Come*, que realizara junto a Alex Ross, es quizás su obra más reconocida. Ha sido ganador de varios premios entre ellos el de Escritor Favorito en 1977 que otorga la revista *Comic's Buyers Guide*.

⁶ Aportación hecha en el Encuentro Internacional de la ANG octubre 2007.



Paul Jenkins⁷ al contrario, refiere que “es el entorno lo que construye tu personaje, todo se basa a partir de eso. Su historia de vida la conforma todo lo que le rodea: el nivel económico que tiene, lo que le dice la familia, lo que le dice la sociedad que lo rodea. Somos seres sociales por naturaleza, no puedes aislar entonces a un personaje, sea el que sea porque limitas su propio crecimiento. A fin de cuentas la historieta también es un reflejo de lo que vemos y vivimos diariamente; las cosas que nos hacen crecer, lo que nos crea traumas, lo que nos marca

⁷ Guionista británico que inició su carrera en *Teenage Mutant Ninja Turtles 43* (1992), y poco después empezó a guionizar una de las mejores etapas del personaje de Vertigo. Para Marvel ha realizado varios trabajos entre los que destaca *Los inhumanos*, trabajo que le valió el Premio Eisner a la Mejor Nueva Serie en 1999. Trabajó en varios títulos más como *The Darkness* de Top Cow, *Revelations* de Dark Horse Comics en colaboración con Humberto Ramos, *Sidekick*, de Image Comics. Jenkins es también un creador prolífico en el mundo de los videojuegos, que ha trabajado sobre varios títulos de gran venta incluyendo *the Legacy of Kain*, *Twisted Metal Black* y las series de *God of War*. Más recientemente, en *Incredible Hulk: Ultimate Destruction*, de Radical Entertainment y *The Darkness*, creada por Estudios Starbreeze.



en la vida, son cosas externas, cosas que no podemos controlar. Eso es lo que te forma el carácter y por tanto es lo que hace que en la historieta le da vida a tu personaje, todo lo demás que surge, simplemente se da”⁸.

De esta manera vemos que una parte de la interiorización del personaje va hacia su medio y en el otro es el medio el que forja al personaje. Ambas forman un conjunto y gracias a esta confluencia de ideas es con lo que se pudo concretar el guión de este proyecto.

Podemos concluir entonces que el guión redacta de manera específica lo que sucede con el personaje, detallando escenas.

⁸ Aportación hecha en el Encuentro Internacional de la ANG octubre 2007.

Narrándolo a manera de cuento, pero con la característica que debe estar planeado para que se complemente con el discurso visual de la ilustración y que logre comunicar adecuadamente el mensaje para redundar con la imagen a usar en cada secuencia sin ser aburrido o demasiado reiterativo.

El guión para historieta además se divide en dos tipos: el guión literario o argumental, que redacta en manera enriquecida lo que sucede y el guión secuencial, que enlista de manera específica y esquemática, las cantidades de viñeta, su contenido y su estructura.

Guión literario -argumental-

Colocando a Tuga en las situaciones que van a ayudar a entender el orden de lo que se sugiere en la lluvia de ideas, pero a forma de ejercicios prácticos que puedan relacionar los niños en su vida cotidiana, para que no sea tan aburrido y sea más entendible.

Al considerarla como un material de apoyo educativo, se determinó que lo más correcto era hacerla como entrega semanal, pues así se adecúa a las mismas necesidades que plantea la S.E.P. y que describe en sus mismos programas; siendo a su vez es un material agradable, coleccionable y en ese caso causante de expectación para con el alumno.

Al principio se consideraron ciertos puntos importantes en base al mismo plan en base al bimestre mismo. Es por lo cual se hizo una lista por semestre de que es lo que debería de contener como mínimo la temática de la historieta con la cual se idea el guión preliminar. En este caso se realizó de esta manera desde el tercer bimestre en base al plan de estudios del BAS en coordinación con la maestra titular de la materia de matemáticas de los tres grupos de primer año.

La cual de hecho señaló aquellos temas que sería mucho más importante estar dando énfasis y con quien se fue al mismo tiempo generando una lluvia de ideas sobre formas de presentarlo con Tuga ya en el contexto:

3er. Bimestre

- Presentarla en la tienda
- Historia familiar en comparación de pesos*
- Introduciendo el Kilogramo*
- Litros –más breve-
- Corte del litro –medios, cuartos, octavos-
- Figuras cuadrangulares –hacer dibujo con las formas-
- Gráficas con frutas y verduras (cuántas señoras piden que tipo para inventario)

- Cuentas de 2 cifras hasta 99 sin fraccionamiento (cambio y compra)
- Empezar a manejar calendario y reloj
- Series numéricas de 3 en 3 y de 5 en 5
- Crear un problema en el que tengan los niños que resolverlo (si compro “x” producto, cuántos productos más y el cambio)
- Marcar cajas de manera ordenada (antecesor sucesor)
- Números romanos (incluirlos en el reloj)

4°. Bimestre

- División de figuras para fracciones (a través de un pastel de cumpleaños y manzana)
- Serie numérica del 1 al 100 (cantando la canción de cumpleaños que incluye el 100 años)
- Explicación de la edad de la tortuga a razón de centena y decenas
- Pedidos y costos de los pedidos para hacer sumas y restas de 3 cifras y fracciones
- Identificación de los triángulos ubicándolos en el dibujo (cuñas, rampas, etc.)

- Identificar las medias horas
- Tratamiento del día, mes y año, para mejorar la identificación en el calendario
- Hacer series numéricas de 70 en 70, de 100 en 100 y de 200 en 200
- Agregar a los anaqueles números ordinales

5°. Bimestre

- Reforzar todo lo anterior con pedidos de fruta y verdura
- Fijar antecesor y sucesor con objetos varios
- Introducción del perímetro (capacidad de almacenaje en el anaquel)
- Sumas y restas con transformación
- Identificación de cuartos de hora
- Utilizar series numéricas de números más grandes
- Colocar para mejorar referencia de identificación números ordinales a la par de sus romanos en las cajas de pedido en la bodega
- Reforzar la suma y resta de centenas con fracciones.

Agregando además las siguientes características a trabajar en el Bloque 5°:

LOS NÚMEROS, SUS RELACIONES Y SUS OPERACIONES

- Amplíe su conocimiento sobre la serie numérica oral hasta el 99
- Relacione el nombre de los números con las decenas y unidades que los conforman
- Use la representación simbólica convencional de los números hasta el 99 para comunicar cantidades

9 Avances Programáticos. Auroch.



- Construya y ordene series cortas de números
- Identifique antecesor y sucesor de un número
- Compare números de dos cifras tomando en cuenta la cantidad de decenas y unidades que los conforman
- Reconozca el valor de las cifras de un número según el lugar que ocupan
- Resuelva problemas de agregar, quitar, unir e igualar con números menores que 20



MEDICIÓN

- Utilice una unidad arbitraria de medida para construir longitudes
- Compare el peso de algunos objetos y la capacidad de recipientes utilizando unidades arbitrarias de medida

GEOMETRÍA

- Continúe desarrollando su percepción geométrica mediante la observación, clasificación y descripción oral de figuras
- Identifique y construya cuadrados, rectángulos, triángulos y círculos

TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

- Busque en las ilustraciones de su libro y otras fuentes, así como en tablas elaboradas por los propios alumnos, la información necesaria para resolver problemas, responder y plantear preguntas

Sin embargo no se le terminaba de adecuar un tratamiento óptimo a la cuestión gráfica con tanta información, sobretodo porque se había planteado a la historieta como un material que pudieran fácilmente llevar a casa; pero el diseño original al estar siendo tan grande en volumen muy probablemente se olvidaría o se haría repetitivo.

Por ello se replanteó el trabajo y desarrollo del mismo a través de los materiales de distribución gratuita que brinda la S.E.P. auxiliando a la mejor proyección de la materia con la información que brindan en el *Plan y programa de estudio 1993 PRIMARIA*, así como con el *Fichero Actividades Didácticas. Matemáticas. Primer grado* aunado a la división en específico de ejemplos y actividades a usar en el *Avances Programáticos. Auroch. 1°*. El cual viene específicamente detallado en trabajos y desarrollos por semana programada, tomando entonces para la aplicación del mismo dos semanas y de esta manera tener –como se refería anteriormente- una entrega semanal que pueda ser fácilmente transportada y brinde a los niños la claridad de ejemplos.

En este caso se retoma el primordial objetivo que se planteó con la maestra de la materia: manejar la ortografía, su nomenclatura de los números y acotaciones de problemas, cambios de monedas en cuestión de enteros y fracciones y asociaciones espaciales, numéricas y de figuras. Por ello tomando de referencia el libro de *Avances Programáticos* se toma con esas bases y fundamentos la siguiente lluvia de idea como las realizadas anteriormente:

Quinto bimestre

Semana 34

- Comparar la capacidad de diversos recipientes mediante medidas arbitrarias

- Identificación regularidades en la notación del 0 al 99
- Recolectar, organizar, registrar y analizar información en una tabla para plantear y responder preguntas que puedan contestarse con esta información
- Sumar y restar números menores de 20 en situaciones que impliquen igualar cantidades, buscar faltantes, agregar, unir y quitar cantidad
- Identificar decenas expresadas con guarismos
- Resolver problemas sencillos que impliquen dos operaciones de suma y resta, por medios diversos conteos matemáticos

Finalmente y viendo que aún siendo algunos puntos ya más complementarios entre sí resultaba mucha información para un solo número. De esta manera se decide utilizar sólo uno de los puntos basado en la comparación y entendimiento de capacidades así como un poco su organización de la información para generar una tabla y con todos estos datos se llegan a la siguiente lluvia de ideas previa al guión:

1. Utilizar envases diferentes como botellas de vidrio, jarra y vasos de diferente capacidad con líquidos en comparativo
2. Con los mismos líquidos en existencia en la tienda hacer tabla: jugos, agua, agua de sabor, refresco

3. Identificar los líquidos por capacidades a través de cambios de tamaño de jugos y aguas

Guión argumental

Un día en la tarde Tuga se asoma con su mamá avisando que terminó de comer y de hacer su tarea y pregunta si ya puede salir a ayudarlo. Su madre sin embargo le dice que no hasta que no recoja las cosas de la mesa y guarde lo que sobre en el refrigerador; entonces, rauda y veloz comienza a arreglar las cosas sobre la mesa, pero la complicación llegó al querer guardar la comida pues la jarra del agua y las cazuelas con el sobrante de comida no caben.

Así cuando le avisa a su mamá de esta cuestión, ella le comenta que hay que buscar otro recipiente más chico que si quepa en el refrigerador y que también quepan en él las cosas adecuadamente. Para la comida entonces Tuga busca unos envases en los que termina esto sin problema, pero para el agua no sabe que usar y es cuando su madre lo dirige a través de preguntas para llegar a aproximados de medidas de capacidad pero de manera arbitraria. Tuga se pone entonces a investigar sobre las medidas de la forma que ya ubica de la diferencia del litro, $\frac{1}{2}$ litro, $\frac{1}{4}$ litro y 100mls.

De esta manera Tuga aprende la diferencia entre los envases y pregunta a su madre

sobre eso de los litros y donde los encuentra. Aprovecha su madre para mostrarle los jugos, agua embotellada, agua embotellada de sabor y refrescos de diferentes capacidades e incluso con envases de diferentes formas aún con las mismas capacidades.

Es entonces cuando decide acomodar las cosas por filas y contando las existencias. Primero acomoda por tamaños y luego por tipos, finalmente agrupa por capacidades y tipos existentes. Así al contar las cantidades comienza a anotarlas, llevando un registro de cada uno de colores diferentes.



En México no existen muchos ejemplos de ese tipo de trabajos; uno de ellos es la participación del escritor Julio Cortázar en un número especial para *Fantomas*, *La amenaza elegante* en el año de 1975 y cuyo título fue *Fantomas contra los Vampiros Multinacionales*.

En Europa los más parecido que se hace son homenajes a creaciones anteriores dando el toque personal de la adaptación, pero al igual que el fanzine no se consideran en la "línea temporal."



Mientras tanto un cliente pide un jugo primero de durazno, luego de mango; primero de un litro y finalmente de ½ litro y un agua de ½ litro y después cambiando a una de 1 ½ litros. Entre cada cambio Tuga hace las cuentas.

Después de que se va el indeciso cliente Tuga cansada se sienta y comienza a hacer en su cuaderno de notas dos tablas: una en la que pone las existencias de los líquidos en general con sus diferentes capacidades y otra en la que va a contar las cosas que hay en la bodega de litros como esta, corriendo hacia adentro de la tienda y despidiéndose de su mamá.

Guión secuencial

Hecho el resumen de la historia, es preciso dividirla en pequeñas unidades que contengan sus momentos más representativos o significantes (ancla). Estas unidades corresponden a la secuencia a seguir entre viñetas, diálogos e incluso números secuenciales cuando la trama es demasiado larga y así es como se va creando el guión secuencial. Los pasos señalados no son los únicos pero sí los que se han considerado como más óptimos para el desarrollo del trabajo:

1. Planificación: En este punto se debe seleccionar el encuadre y ángulos que corresponde a cada viñeta, colocando la indicación de los mismos como referencia directa. Aquí se establece también la narración gráfica considerando la diagramación de la hoja.

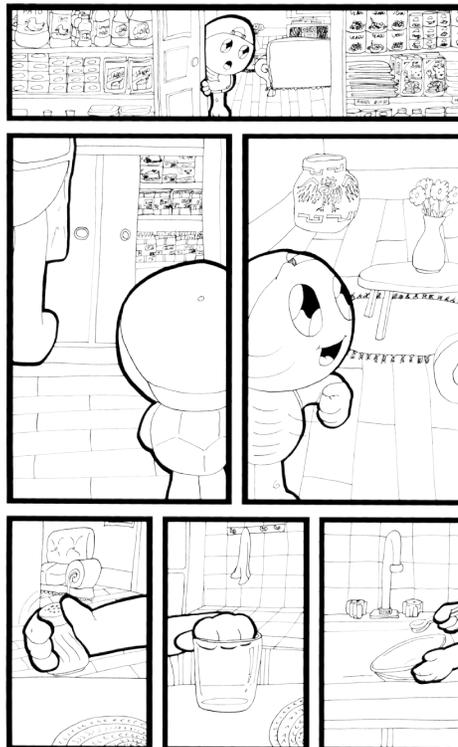
2. Montaje: Esta operación consiste en concretar los recursos que vamos a utilizar para enlazar las viñetas, ya con la diagramación determinada especificando también los cambios temporales, de escenarios y de entrada y salida de personajes, así como los diálogos de los mismos.

3. Realización del guión: es la unión de las cuatro anteriores bien escrito y debidamente ordenado; considerando un orden específico en el que tomamos las características y posibilidades de planteamiento, para tener una clara instrucción a la hora de hacer el trabajo ilustrado. Es prudente crear una división en una hoja para indicar cada sección:

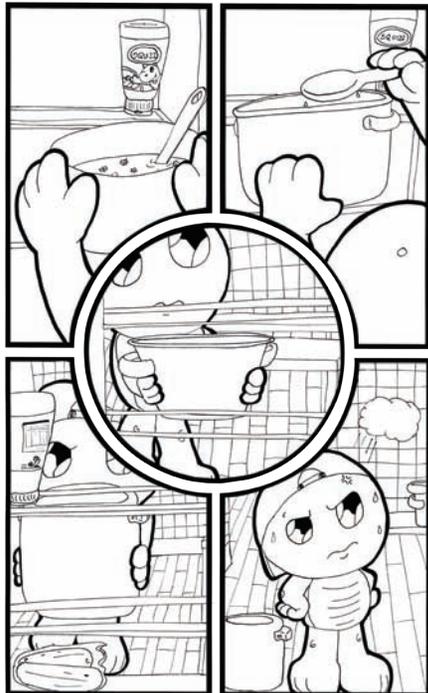
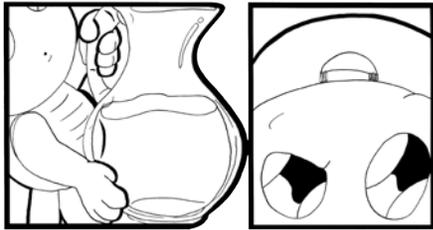
- a. El número de referencia que identificará no sólo el orden de aparición, sino también el número de viñeta.
- b. El tipo de encuadre seleccionado.
- c. Descripción de la escena. Indicaciones determinadas para la correcta ilustración de lo sugerido en esa misma. Incluyendo las entradas y salidas del o los personajes.
- d. Texto.
 - i. Narrativo. Ya sea el cartucho, didascalia, indicador de tiempo o voz de narrador.
 - ii. Diálogo. Indicando el personaje que habla y lo que dice.
 - iii. Enlistar las onomatopeyas o metáforas visuales usadas en esa acción.

Guion Secuencial Desglosado

Se colocará la página a línea en cada secuencia sin los globos de diálogo, a manera de borrador para que se logre captar la intención del uso del mismo



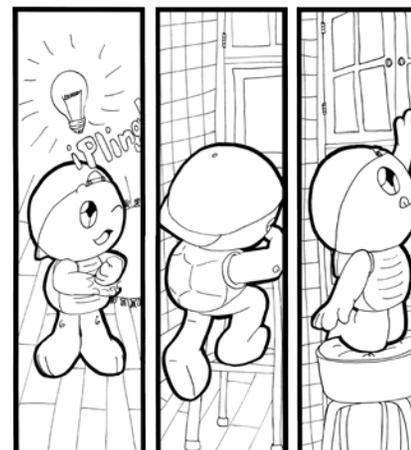
Pág	No. de Ref.	Tipo de Encuadre	Descripción de la escena	Texto
I	1	P. G. – V. N.	Tuga se ve asomándose por la puerta que da para la casa, dejando ver anaqueles de la tienda	Cartucho: Un día por la tarde... T: ¡Mamaaaaaa, ya acabé de comer! ¿Ya puedo ayudarte?
	2	P. A. – V. N.	Se ve la espalda de Tuga, más anaqueles pero desde dentro y se observa a su mamá de espaldas	M: No hasta que no recojas las cosas de la mesa y guardes la comida en el refri.
	3	P. A. - Picada	La imagen a la inversa de la anterior y Tuga tiene una cara de alegría	T: Sí mami, ahorita me apuro.
	4	P. P. – V.N.	Encuadre a la mesa y la mano de Tuga tomando un salero	
	5	P. P. – V. N.	Encuadre a la mesa y la mano de Tuga levantando un vaso	
	6	P. P. – V. N.	Encuadre a la tarja de la cocina y la mano de Tuga dejando dos platos hondos y cubiertos	



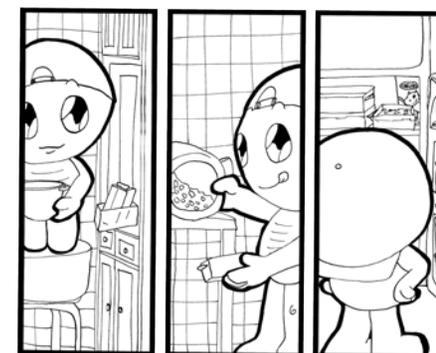
2	7	P. M. – V. N.	Viñeta recortada con la silueta de la jarra de agua y a Tuga llevándola con ambas manos	
	8	P. P. P.	Detalle del ceño fruncido de Tuga, haciendo alusión a extrañeza, se observa parte de la gorra	
	9	P. M. – V. N.	Se observa de característica que es un refrigerador pequeño en tamaño comparativo con Tuga	
	10	P. M. – C. P.	Tuga intenta meter la jarra en el primer anaquel, movimiento secuencial hacia abajo para ver el intento de meter igual la jarra pero en el segundo anaquel	
	11	P. P. - V. N.	Tuga finalmente intenta meter la jarra en el tercer anaquel hasta abajo, sólo se ven sus manos	
	12	P. T. – V. N.	Ya cerrada la puerta del refrigerador, pero Tuga con una cara de tristeza	
	13	P. G. – V. N.	Tuga se da la vuelta hacia la barra que está a un lado, dejando la jarra	T: Bueno, primero tendrá que ser la comida, porque esto ¡no cabe!

3	14	P. P. – V. N.	Manos de Tuga tratando de meter la sopa en la cazuela en la que está con el cucharón. De frente	
	15	P. M. – V. N.	Tuga quitando el cucharón y tratando de meter la sopa. El encuadre es de izquierda a derecha	
	16	P. P. – V. N.	Vista de frente y se observa un cambio de cacerola y tratando de meterla en el refrigerador sin éxito	
	17	P. P. – V. N.	Un tercer cambio de cacerola sin poder guardar tampoco ésta última	
	18	P. A. – V. N.	Tuga enojada con las manos en la cintura y sudando	

4	19	P.A – V. N.	Tuga corriendo hacia la puerta que sale a la tienda	T: ¡MamaaaaAAA... las cosas no caben en el refri!
	20	P. T. – C. P.	Se ve a la mamá de Tuga entregando una bolsa y de espaldas le dice	M: Tuga entonces por favor, busca algún trastecito que le quepa la comida y entre en el refri.
	21	P.A. - V.N.	Encuadre sólo a Tuga imagen de un foquito prendiéndose sobre su cabeza	Onomatopeya: ¡Pling!
	22	P. M. – P.	Tuga subiendo a una silla cerca de la alacena	
	23	P. P. – V. N.	Como si se viera a Tuga desde el interior de la alacena, alargando la mano y sacando la lengua en señal de esfuerzo	



5	24	P. M.- N. V.	Apila Tuga el último de los trastecitos, pues son tres del mismo tamaño	
	25	P. T. – N. V.	Tuga vacía el contenido de una cacerola en uno de los trastes con los otros dos en fila	
	26	P. P. – V. N.	Se observan los 3 trastes ya en el refrigerador acomodados	
	27	P. G.- V. N.	Toma tipo paneo con división de viñeta con la puerta del refrigerador abierta	
	28		Tuga de espaldas y girando la cabeza observando la jarra de agua y los trastecitos acomodados con resalte de iridiscencia	



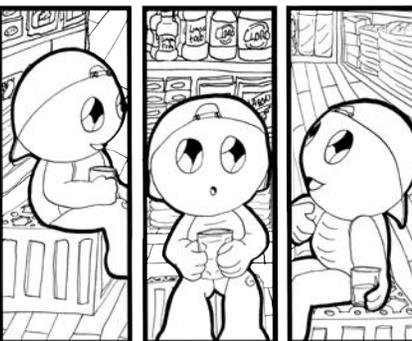
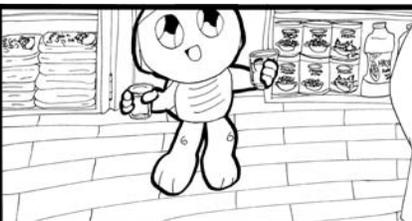


	29	P. M. – V. N.	Tuga regresa gritándole a su mamá, mientras manotea y se dirige a la puerta	T: ¡No sé dónde meter el agua mamá! ¡jump!
	30	P. T. – V. N.	No avanza mucho cuando su mamá le grita de vuelta	V. Off: Bueno Tuga, ¿cuánta agua queda? T: Como... más de la mitad.
	31	P. G. – V. N.	Se ve a mano de la mamá señalando a un extremo de la tienda	M: Mira Tuga, busca ahí dentro una botella de litro de las de vidrio
	32	P. G. – V. N.	Se ve a Tuga metida debajo de una puerta de donde sale su voz, sin salir de ahí	T: ¡Mamáaaaaa! ¿Cuál es la botella de litro? V. Off: Es como la que usa tu abuelita para la leche T: AAHHH!!! ¡Ya!
6	33	P. M. – P.	Tuga ya con la botella en las manos y la mamá de espaldas	M: Ahora echas ahí el agua y lo que sobre lo vacías en dos vasos: uno para ti y el otro para mí. T: ¿Pero cómo sabes que va a sobrar?
	34	P. T. – V. N.	La mamá de Tuga se agacha para quedar a la altura de Tuga, pero sigue de espaldas	M: La jarra es de 2 litros y si dices que falta más de la mitad, es un litro y mililitros extra.
	35	P. T. – P.	Viendo a Tuga haciendo caras de extrañeza hacia la botella que tiene en las manos	T: Mili ¿queeeeeEEÉ? V. Off: Hay Tuga, es la medida más chiquita de los litros
	36	P.P. – V. N.	Tuga viendo fijamente la botella con cara de asombro	V. Off: Se abrevia como “ml” y un vaso tiene como 100ml y a un litro le caben 10 vasos
	37	P. M. – P.	Tuga haciendo gesto de sorpresa, caminando	T: Sale mamá ¡ya me apuro!

7	38	P. G. – V. N.	Se observa a Tuga ya vaciando en la botella el agua de la jarra	T. P: ¿Será cierto eso de los vasos y la botella? Si la jarra está bien grandota.
	39	P. T. - V. N.	Se ve a Tuga vaciando de nuevo de la jarra al vaso	
	40	P. T. - V. N.	Ahora Tuga va vaciando del vaso a la jarra, mientras va contando	T: 2... 3... 4...
	41	P. T. - V. N.	Finalmente se ve a Tuga vaciando de nuevo de la jarra a la botella	T: ¡Órales!
	42	P. G. – V. N.	Tuga caminando con los dos vasos de agua	T: ¡Mami! ¡Mami! V. Off: ¿Qué pasó Tuga?
	43	P. M. – P.	Se ve a Tuga sentada en una caja ya en la tienda y sin un vaso, en ángulo de izquierda a derecha	T: Si es cierto eso de los vasos. Osea que como un vaso son 100ml la mitad son 50ml y también hay medios litros y cuartos como en el kilo ¿no?



8	44	P. M.- P.	Se ve a Tuga sentada en la misma caja pero en ángulo de derecha a izquierda	V. Off: Bueno, más o menos... Porque no siempre es exacto si lo hacemos con los vasos, porque hay algunos vasos que son más chicos u otros más grandes
	45	P. G. – V. N.	Tuga sentada el ángulo nuevamente es de izquierda a derecha	V. Off: Pero sí le decimos medios y cuartos, porque esa es la proporción, pero las medidas correctas y exactas es con ml
	46	P. M. – V.N.	Tuga sigue sentada pero la toma ahora es de frente	V. Off: Es decir que 500ml es medio litro y ¼ son 250ml
	47	P. G. –V. N.	Se ve a la mamá de Tuga de espaldas señalando hacia la esquina de la tienda y Tuga volteando. El estante se señalan con iridiscencia	T: ¡Órales! Mami ¿y aquí también vedemos cosas por litros y ml? M: Sí Tuga, allí están





9	48	P. P. – V. N.	Se observa sólo la cabecita de Tuga y las botellas como si se viera desde dentro del anaquel	T: Aver, hay agua simple, de sabor, jugos y refrescos y de diferentes tamaños
	49	P. P.P.	Acercamiento a la indicación de capacidad: 250ml	V. Off: Entonces... este jugo sería de cuarto
	50	P. P.P.	Acercamiento a la indicación de capacidad: 600ml	V. Off: Y este refresco mmm... si un medio son 500ml sería con un vaso más
	51	P. P.P.	Acercamiento a la indicación de capacidad: 1,5 lt	V. Off: Oye mami ¿¿y éste que dice 1 “coma” 5 lt??
	52	P. P. – V. N.	Tuga imaginando las cifras agregando además que serían 15 vasos	V. Off: Si Tuga, la coma a veces se usa como punto y “lt” es la abreviación de litro, porque se hace más sencillo marcar 1.5lt que 1,500ml o incluso de 1½, que es con fracciones



10	53	P. M. – V. N.	Tuga tomando un jugo y agua chica una en cada mano	T: Mami voy a acomodar los litros para que sean más fáciles de encontrar
	54	P. M. – V. N.	Tuga ya con muchos envases abajo y escogiendo	V. Off: Jajaja Tuga no se dice “los litros”, son los líquidos y como se miden es con litros.
	55	P. M. – V. N.	Sale corriendo Tuga dejando todo regado	T: Bueno, bueno... ¡Ahorita vengo!
	56	P. M. – V. N.	Su mamá va hacia el tiradero y comienza a recoger unas botellas. Tuga le grita desde la puerta	V. Off: MAMAAAAAA, NOOOO, ¡Dejaa! Yo lo voy a acomodar.
	57	P. M. – P.	Tuga se pone enfrente de su mamá con cara de enojo y mostrando su libreta	T: Mira, fui por mi libreta para anotar
	58	P. P. – V. N.	Tuga empieza a separar por tipos de agua	
	59	P. P. – V. N.	Tuga anota en su libreta las cantidades que va acomodando	
	60	P. P. – V. N.	E incluso en el conteo empieza a separar por cantidades de ml y lts	
	61	P. P. – V. N.	Se observan ya muchas más anotaciones	

11	62	P. G. – V. N.	Mientras está acomodando llega un cliente que pide un jugo	V. Off: Buenas tardes, ¿me da un jugo de durazno chico, por favor?
	63	P. G. – V. N.	Tuga se levanta y con cara de fastidio toma el jugo	V. Off: No mejor uno de mango grande
	64	P. M. – V. N.	Ahora deja ese y toma el mediano, mientras ve el precio	V. Off: No mejor que sea mediano
	65	P. M. – V. N.	Tuga deja el jugo y toma el otro de mango mediano	V. Off 1: Son seis pesos V. Off 2: Ah! Y un agua de medio
	66	P. P. – V. N.	Tuga regresa y mientras piensa en la suma	T. P: 6 y 5 son 11 V. Off: No mejor una de litro y medio
	67	P. M. – V. N.	Tuga cambia rápidamente la mano de lugar y ve los precios anotados debajo del estante	T. P: A ver si quito el agua chica son seis otra vez y si la grande cuesta nueve entonces son...
	68	P. T. – V. N.	Entregándole las cosas a su mamá	T: ¡¡Son 15 pesos!!



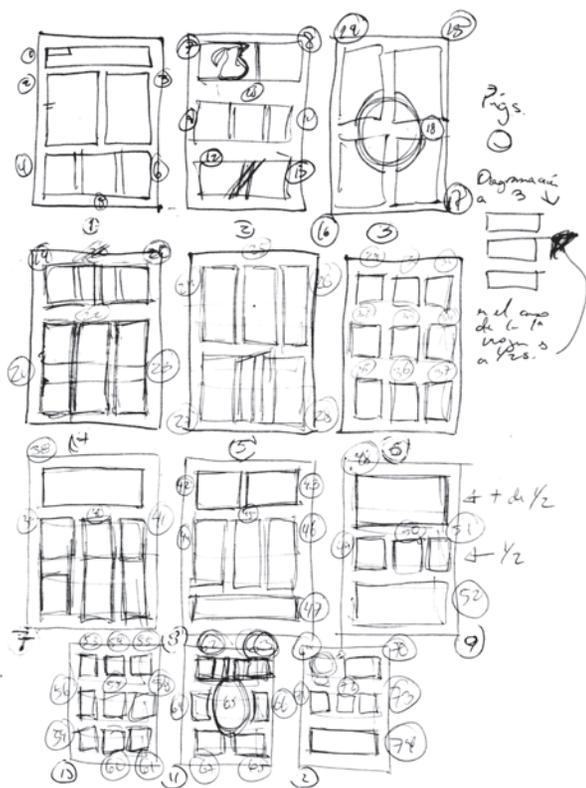
12	69	P. P. – P.	Tuga sentada en la misma caja y con cara de cansancio, sin viñeta, sólo el dibujo	
	70	P. M. – V. G.	Se observa por encima del hombro de Tuga una serie de dibujos que hizo en su cuaderno	
	71	P. M. – V. N.	Tuga corre hasta su mamá con el cuaderno en alto	T: ¡Mira mami, ya te puse aquí lo que hay y como!
	72	P. P. P. – V. N.	Se observa el detalle del cuaderno ya dividido con tablas y números romanos y ordinales	T: ¿Ya viste?
	73	P. M. – P.	Tuga le quita el cuaderno a su mamá	T: Bueno, ya me voy
74	P. G. – V. N.	Tuga se dirige hacia la puerta que da para la casa, su mamá se ve de espaldas	M: ¿A dónde te vas Tuga? T: A contar los líquidos que tenemos en la bodega y a acomodarlos porque de seguro los tienes igual de desordenados que los de aquí en la tienda mamá.	

Fin del número



Storyboard

El storyboard se basa en el guión y su idea básica es que antes los detalles a discutir se decidan y la duración de cada secuencia se estime. Ayudando a visualizar las escenas y encontrar problemas potenciales antes de que éstos ocurran. Cada viñeta equivale a una toma y debe mostrar el momento clave de la acción: el ángulo de la cámara, la toma a realizar, las acciones de los personajes, la distribución de la escenografía, etc. Incluyendo instrucciones o apuntes necesarios que servirán al equipo de trabajo para que todo se desarrolle dentro de un plan preestablecido.

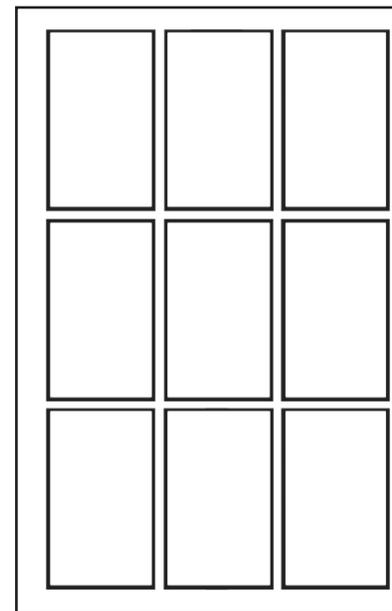


Diagramación

La diagramación simétrica surge de la división hipotética del área de la página, en partes proporcionales correspondientes a cuadros hipotéticos de: 9, 6, 4 o 2 según el tamaño, la intención, la modalidad o las necesidades de la narración. Realmente eso es como la retícula de uso -considerando cuadros no fragmentados-; siendo estos cuadros aquellos que en la práctica se utilizan para denotar la dirección de la lectura, la secuencia de las ilustraciones, el equilibrio de las mismas para balancear el conjunto de ellas, la armonía visual de las viñetas y las ilustraciones, el ritmo de narración que presenta, la simetría de las viñetas utilizadas, la proporción correcta de cada ilustración en relación de la viñeta, así como el contraste que se utiliza bien sea a color o blanco y negro; derivando todo esto en la mejor unificación de las ilustraciones, viñetas y texto, generando con esto una buena historieta. Por lo tanto se determina la siguiente división como sugerencia de una forma de diagramación básica¹⁰:

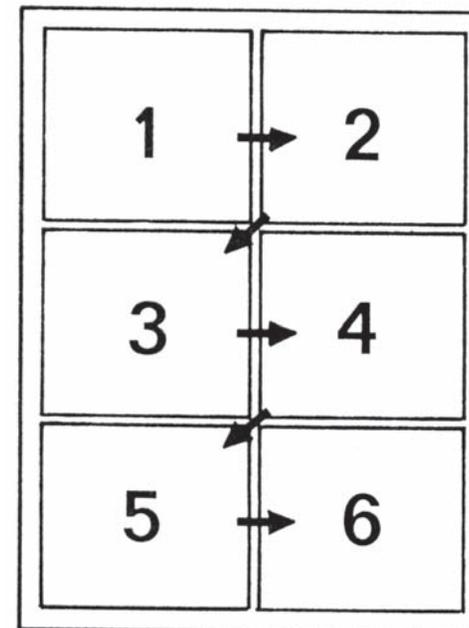
De nueve cuadros

- Nueve cuadros
- Ocho cuadros
- Siete cuadros
- Seis cuadros

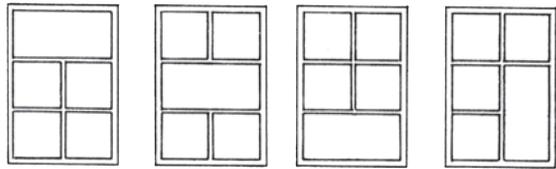


De seis cuadros

- Seis cuadros
- Cinco cuadros

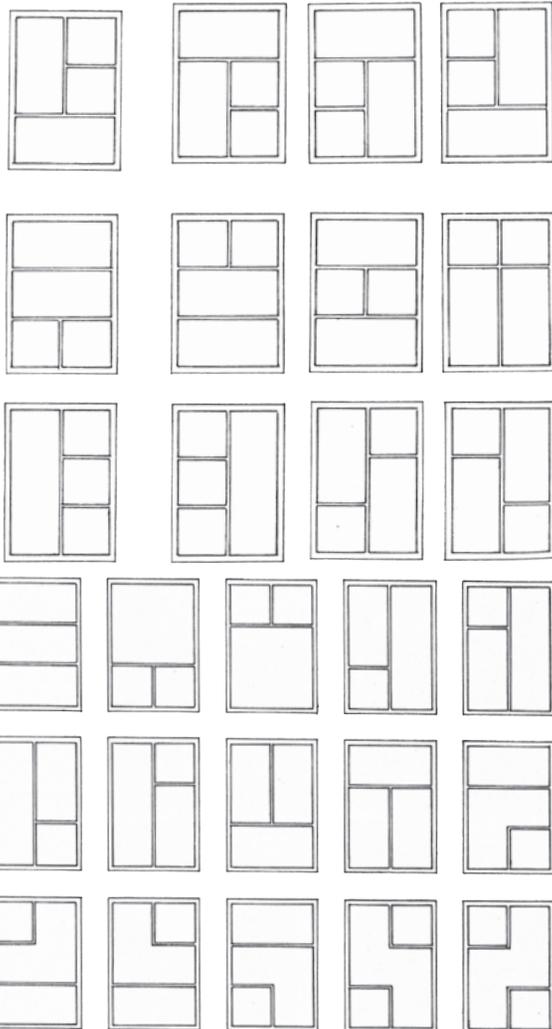


¹⁰ Aportación hecha en el Encuentro Internacional de la ANG octubre 2007



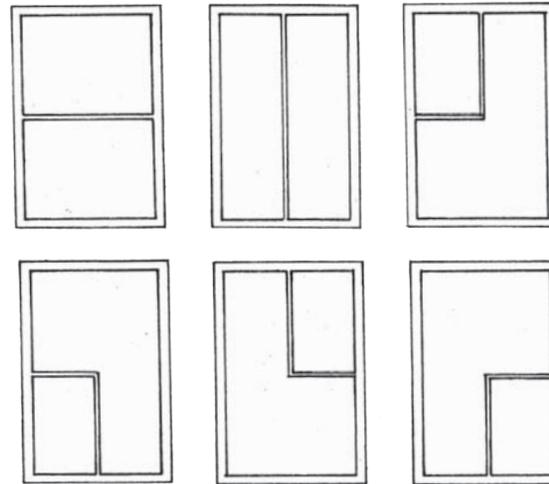
De cuatro cuadros

- Cuatro cuadros
- Tres cuadros



De dos cuadros

- Dos cuadros



- Un cuadro o macroviñeta (abarca la página completa)
- Historama (abarca dos páginas completas)
- Asimétricas o irregulares

Para la diagramación de la historieta de Tuga se utilizó una base de nueve cuadros, pero tratando de presentar las combinaciones y variables mencionadas, incluyendo el de no tener continente o la irrupción de una viñeta en otra al seguir consecutivamente esa continuidad visual.

Ejemplos de diagramación © Modesto Vazquez

Técnicas de representación gráfica

La selección de la técnica más adecuada ha de ser ajustada a la cualidad de cada trabajo y considerando las limitaciones que imponen los medios de reproducción y el papel (BARBIERI, 1993). Cada instrumento y cada técnica de ilustración subrayan aspectos de la imagen y subordinan otros; además tenemos los colores: ya sea planos o uniformes, acuarelas, tintas de color, pastel, ceras, pinturas la temple, aerógrafo, acrílicos, collages. En el caso particular de este proyecto se hacen los bocetos a lápiz y sólo se marcan las líneas en el entintado, ya que el color se realizó digitalmente en el programa Photoshop.



Materiales

El material no debe ser complicado pero sí seleccionado en calidad y sobre todo en utilidad efectiva. Los papeles y cartulinas a emplear serán ajustados al método de trabajo. Se debe trabajar en un lugar iluminado, con buena ventilación y un soporte sobre el cual trabajar. Con capacidad de mantener todos los materiales a la mano, ordenados lo mejor posible. Por último ha de tenerse un archivo de referencias y documentación; ya que es imposible saber la forma y color de todo objeto que se tenga a realizar de manera descriptiva. Las fotografías, dibujos y videos, son de gran utilidad .

Dummy

No posee una traducción literal pero se considera en el argot del diseño como un prototipo, es decir, la muestra exactamente de cómo va a quedar algún diseño, ya sea cartel, libro, envase, folleto, tríptico o cualquier trabajo de diseño. Después del bocetaje, de trabajar el diseño en la computadora o con alguna técnica, se presenta una muestra de lo más aproximado a como quedará, para que se pueda mandar a producción. Esto se hace con la finalidad de que se revise antes de la producción en masa y se puedan corregir errores.

La Reproducción

Toda ilustración debe ser creada, pen-

sando en las limitaciones o posibilidades del medio técnico que ha de servir para reproducirlo. Existen diversos procedimientos como¹¹:

1. Grabado de línea. Este sólo reproduce líneas y masas llenas.
2. Grabado directo. Reproduce los valores tonales de las medias tintas y es inadecuado para papel delgado.
3. Bicolor o por tricomías. Esta reproducción incluye la tinta plana, se realizan cada color en negro o uno de base en negro y los demás en un calco superpuesto.
4. Offset. Resuelve el tiraje de toda gama cromática sobre cualquier clase de papel.

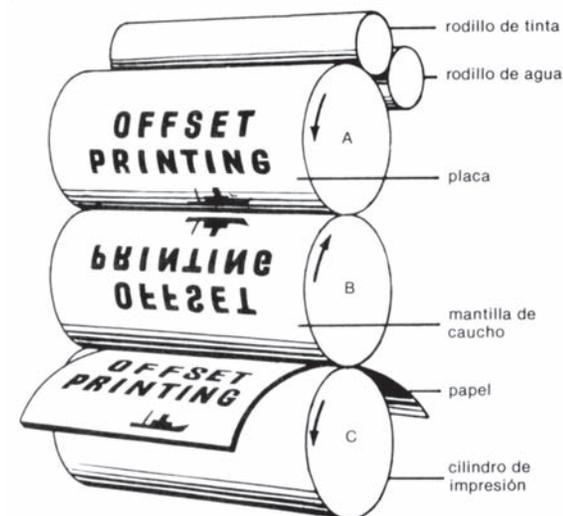
Producto Final

En este caso se mandó imprimir con tecnología laser de alta calidad, para simular el offset tradicional con interiores de 50g papel brillante, portada en papel glossy de 70g. En tamaño estilo manga (5 x 7.5 in / 13.97 x 19.69 cm), con interiores, portada y contraportada a color con tercera y cuarta de forros en blanco y negro. Con un total de 20 copias.

¹¹ Todos los datos de este subtítulo son tomados de El Dibujo Publicitario



Imagen © Stuart Trottec



Cuando gira el cilindro A que contiene la placa, es impregnado con agua en las zonas carentes de imágenes y con tinta grasosa en la zona de imágenes, la imagen entintada es transferida a la mantilla de caucho del cilindro B y después al papel cuando éste pasa entre la mantilla y el cilindro C de impresión.

CONCLUSIONES

A lo largo de toda la presentación del proyecto hemos logrado definir este medio de comunicación a través de los elementos discursivos, pictóricos, semiológicos, de estructura y construcción. Planteando sus propias estrategias y problemáticas, pero anexándolo al uso de sus recursos de manera óptima como material de apoyo educativo.

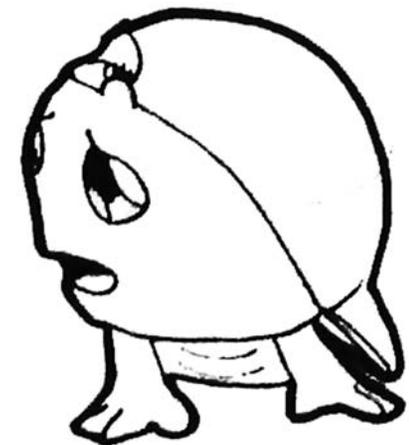
Consideremos lo siguiente: en México tenemos una historia muy amplia, que incluso se coloca en el segundo puesto a nivel mundial de industria; aunémosle el hecho de que, por una doble consideración hay que enaltecerle aún más, al ser el país creador de formatos como la novela gráfica y el ahora tan famoso tamaño “current”. A pesar de ello la gente sigue menospreciando este medio, pero aún y con esas trabas, continuamente encontramos alusiones directas de elementos discursivos como los globos y elementos de significación fonética (onomatopeyas) en múltiples campañas publicitarias, propagandísticas e incluso informativas.

En las más de las ocasiones, vemos incluso en campañas publicitarias gigantescas alusiones directas e incluso en publicidad de menor escala, tarjetas de presentación que utilizan incluso personajes de las mismas; siendo usados debido al carácter de atracción sobre el público consumidor que ya los identifica.

Tenemos entonces una enorme incongruencia que en lugar de disminuir parece que va en aumento, pues aunque otras áreas siguen presentando un notorio escepticismo, la historieta demuestra ser una herramienta más que eficaz para atraer a la gente y sobre todo en el ámbito educativo.

Lo observamos en nuestra vida cotidiana, aún hoy podemos encontrar a quien lee su libro de dibujos, cuento o sus monitos en el camión, pecero, metro o metrobús. Una considerable paradoja, pues bien se critica; pero, si la gente no ubicara ese lenguaje, si no le resultara agradable, accesible y entretenido, no voltearía a verlo y mucho menos le entendería.

Es decir este proyecto es una doble lucha: la primera se cierne en demostrar las características que tiene este medio de comunicación y mostrar su valía como material de apoyo educativo. En este caso también vemos que la metodología de enseñanza en México, acepta al medio de la historieta como una fuente de apoyo. Sin embargo existe muy poco material especialmente enfocado al apoyo sistemático de una materia en específico y mucho menos basada en los planes de estudio; sobre todo en una disciplina que resulta más abstracta para los niños como es las matemáticas. Por eso este tipo de trabajo no se puede hacer exclusivamente con el diseñador, pues debe existir una correcta enfatización de los temas y un correcto desarrollo de los mismos.





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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.

Muchos pedagogos, educadores y psicólogos en la actualidad consideran a la historieta como un excelente medio de comunicación capaz de brindar información, orientar e incluso influir; por ello es indispensable el trabajo avalado por aquellos expertos, pues así los resultados son más eficaces.

Así la historieta por su cualidad gráfica, estilística y artística, por su flexibilidad en los temas y soporte en los planes de estudio, es una herramienta eficaz para ayudar al aprendizaje del alumno. Brindando asistencia de una forma amena, atractiva para el estudiante y de fácil comprensión.

Pero algo que si se descubrió durante el proceso es que, a pesar de que existen obras sublimes realmente a distintos niveles gráficos; el dibujo de la historieta no es una pieza de arte que trata de actuar por sí misma, es un factor de un conjunto. En el cual, su visualización ha de estar al alcance de todos los sectores de público y satisfacer el gusto también de las minorías a las que puntualmente se dirige, generando entonces apego y con eso un consumo constante.

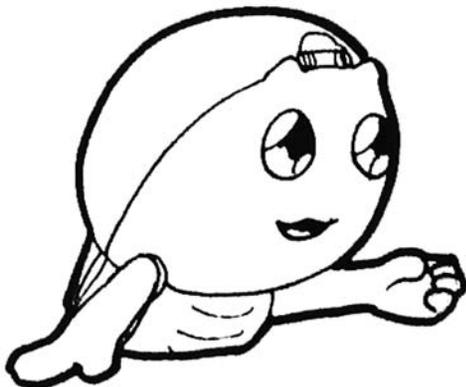
El mercado actual a la par que las tecnologías diversificadas alejan poco a poco a lectores concientes y la posibilidad de atraer a nuevos lectores. El consumo se hace por necesidad ante las exigencias escolares, pero no existe un crecimiento real en cifras fuera de esos textos. Eso a nivel general de textos, si bien entonces captamos la problemática lo que se trata de hacer es buscar una forma

de llamar la atención del público meta; siendo específicamente en este caso los niños en comienzos de edad escolar.

Por lo tanto se vuelve un objetivo primordial el llevar un mensaje, complementándolo y despertando su interés sobre el tema desarrollo con una idea sencilla, agradable y fácilmente comprensible con dibujos simpáticos y optimistas. Lo eficiente es que la idea, su dibujo, técnica y mensaje sean unificados en forma racional y comprensible; necesitando a su vez la novedad y la variedad, sin excesos de puntos focales y determinando un mejor efecto unitario y decisivo con los textos y composición.

Al tener todos estos puntos a cubrir encontramos también otra necesidad de educar sobre la forma de leer y captar a la historieta, dándole el carácter que le ha permitido existir hasta el día de hoy, que es como medio de comunicación. Pues independientemente de la calidad plástica o artística que posea, su principal función es enviar un mensaje; ya sea captado o no, sea fácilmente dirigible o de difícil entendimiento, sea crítica social, afiliar educativo o simplemente material de consumo, siempre lleva un “algo que contar”.

Incluso dentro del mismo medio gráfico es visto como el “patito feo”, el que no tiene “cultura” o que es un “arte menor”; a pesar de ello, se sigue utilizando constantemente como un referente de acercamiento al público. Tenemos por ende, que incluso hay ilustradores que deleznan el trabajo de



los historietistas, sin contar la cantidad de diseñadores que denigran el trabajo hecho, pero que ha demostrado ser una de las mejores herramientas como material de apoyo en cualquier área.

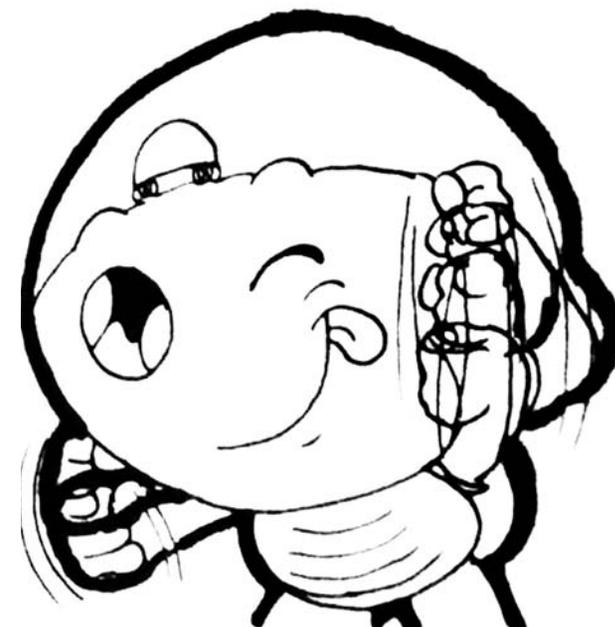
Si bien aunque el estudio e investigación documental realizado para la tesis no se presentó completo; la información aquí contenida, deja claro ver que, la odisea de pasar a través de sus códigos para un mejor entendimiento, su clara especificidad de usos en el aula y una breve explicación del cómo hacer de manera metodológica una historieta es muchas veces de desconocimiento general.

El trabajo no es nada sencillo, como cuestión personal el desarrollar un estilo para crear al personaje, pensar en las situaciones, los encuadres y cómo debe hacerse una secuencia de lectura lecto-espacial, resultó bastante complicado. La evolución del personaje hasta la presentación final fue también gracias a toda la documentación que se obtuvo. Este tipo de trabajo no sólo requiere estar al tanto con la cotidianidad para seguir alimentando el proceso, sino que también necesita mucha disciplina y profesionalismo. Entendiendo esta palabra como la capacidad de entrega en tiempos, formas y con la calidad requerida, aún más que el hecho de especializarse en un rubro.

Aunque por desgracia ya no se pudo tener la oportunidad de ver el desarrollo concreto de la prueba en niveles estadísti-

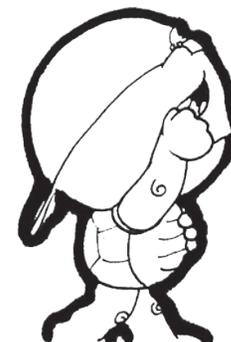
cos comparativos, la respuesta de los niños en los sondeos es muy favorable. El personaje resulta agradable, sencillo de identificar tanto como tortuga como la edad de ser un pequeño (oscila entre los 6 y 10 años que señalan que posee el personaje). El proyecto me permitió darme cuenta de la falta de nuevos materiales lúdicos para niños en el proceso de la enseñanza básica, de igual forma de la actual ausencia de historieta dirigida para niños en el mercado comercial e incluso entre los independientes.

Este proyecto entonces intenta de alguna manera, poder llenar ese hueco de una forma experimental, tratando de lograr llegar a ambos sectores utilizándolo como un puente. Sin embargo queda mucho todavía por hacer y de alguna manera se espera que esta tesis haya permitido acercar un poco más de ese camino y “dar luz” a estos datos referentes a la historieta. Que a fin de cuentas resulta ser conocimiento y finalmente también eso es ILUSTRAR.



BIBLIOGRAFÍA

- Camacho Morfin, Thelma. *Imágenes de México. Las historietas de el Buen Tono de Juan B. Urrutia 1902-1912*. Instituto Mora. Historia social y cultural, México, 1ª ed. 2002.
- Barbieri, Daniele. *Los lenguajes del cómic*. Ed. Paidós. 1ª ed. España, 1993.
- Coma, Javier. *Del gato Félix al gato Fritz. Historia de los cómics*. Ed. Gustavo Gili, Barcelona, 1979.
- Coma, Javier. *Los comics en hollywood: una mitología del siglo*.
- Coma, Javier. *Los comics, un arte del siglo XX*.
- Gubern, Roman. *El lenguaje de los cómics*. Ed. Península, Barcelona, 1974, p.
- Gasca, Luis y Roman Gubern. *El discurso del cómic*. Colección Signo e imagen. Ed. Cátedra. Barcelona, España. 1991. 714 p.
- Parra Pérez, Beatriz. *Comics en Internet*. Anaya editores, México, 1997.
- Equipo Fénix. *El cómic*.
- Sabin, Roger. *Comics, Comix and Graphic novels*.
- Eisner, Will. *Comics & sequential art*.
- Honoré Daumier. *La caricatura política del siglo XIX*. Colec. Alfredo Guata Rojo. 1ª ed. México, D.F., CONACULTA, INBA y el Museo Nacional de la Estampa, 2000.
- Lowenfeld, Viktor. *El niño y su arte*. Ed. Kapelusz, Buenos Aires. 1958. 202 págs.
- Lowenfeld, Viktor. *Desarrollo de la capacidad creadora*. Ed. Kapelusz, Buenos Aires, 1980. 380 págs.
- Stern, Arno. *Aspectos y técnica de la pintura infantil*. Ed. kapelusz, Buenos Aires. 1961. 86 p. S8
- Kellogg, Rhoda. *Análisis de la expresión plástica del preescolar*. Ed. Kapelusz, Madrid. 1979. 308 p
- Monsiváis, Carlos. *Aire de familia: Caricatura y dibujo satírico en México*. INBA.
- Aurrecoechea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos: Historia de la historieta en México 1804-1934*. Ed. Nuevo Siglo, CONACULTA. México, 1988.
- Aurrecoechea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos 2: Historia de la historieta en México 1934-1950*. Ed. Nuevo Siglo, CONACULTA. México, 1988.
- Aurrecoechea, Juan Manuel y Armando Bartra. *Puros Cuentos 3: Historia de la historieta en México 1934-1950*. Ed. Nuevo Siglo, CONACULTA. México, 1988, p.
- Masotta, Oscar. *La historieta en el mundo moderno*.
- Barón-Carvais, Annie. *La historieta*. 2ª ed. Fondo de Cultura Económica, México, 1987.
- Guerra, Georgina. *El comic, o la historieta en la enseñanza*.
- Herner, Irene. *Mitos y monitos: historietas y fotonovelas en México*. 1ª ed. UNAM-Nueva Imagen, México, 1979.





Universidad Nacional
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

Biblioteca Central



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).

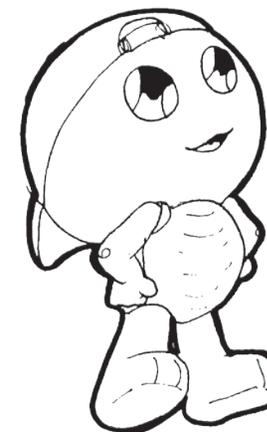
El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición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

- Rollan Méndez, Mauro. *El cómic en la escuela: aplicaciones didácticas*.
- Antonio, José. *El dibujo de humor*.
- Dalley, Terence. *Guía completa de Ilustración y Diseño*. Consejo Nacional de Ciencia y Tecnología, México. 1980.
- Magnus, Günter. *Manual para dibujantes e ilustradores*. Ed. Gustavo Gili. Barcelona, España. 1982.
- Hart, Christopher. *Everything you even wanted to know about Cartooning but were afraid to draw*. Watson-Guption Publications. New York, EUA. 1994, 143 págs.
- Barnhart, Duane. *Cómo dibujar cómics*. Idea Books, S.A. España. 72 págs.
- Trotter, Stuart. *On The Spot Guides. Drawing Cartoons*. The Outline Press. 1ª ed. Yugoslavia. 92 págs.

- Alfire, David. *El cómic es algo serio*. Ed. Eufesa, Colección Comunicación. México, 1982.
- Arrieta Erdozain, Luis. *Un Concepto de Comunicación organizacional. La revista interna y la historieta en la empresa*. Editorial Diana, S.A. de C.V. 1ª ed. México, 1991.
- Betteo, Patricio et al. *Sensacional de chilangos. Breve antología de la narrativa contemporánea mexicana*. Comité editorial del Gobierno del D. F. México 2000.
- Blasco, Jesús y José Ma. Parramón. *Cómo dibujar historietas*. Instituto Parramón Barcelona, 1966.
- Dorfman, Ariel y Armand Mattelart. *Para leer al pato Donald*. Comunicación de masas y colonialismo. Siglo XXI de Argentina Editores, Buenos Aires, 1976 (decimoquinta edición).
- Foster, William. *From Mafalda to los Supermachos: Latinamerican graphic humor as popular culture*. University of Colorado. USA, 1989, 120 p.
- Gasca, Luis. *El discurso del cómic*. Ed. Cátedra. Madrid, España, 1988.
- Óscar Díaz, et. al. *El cómic en el aula*. Alhambra, Madrid. España. 1990.
- Laiglesia, Juan Antonio de. *El arte de la historieta*. Editorial Doncel, Madrid, 1964.
- Marentes, Pablo. *Cine, historieta y publicidad en México*. UNAM, México, 1978.
- Martínez Maza, Miriam; Tlaltepa Meléndez, Jorge; Zamora Díaz, David. *Las historietas en las Colecciones de la Biblioteca en México*. Colegio Nacional de Bibliotecarios, Universidad Autónoma de Baja California, México 1993, 222 p.
- Cencillo, L. *Terapia, Lenguaje y Sueño*. Marova, Madrid. 1973
- Jofré, M.A. *Historietas en Chile*. Editorial Séneca, Santiago de Chile, 1986
- Medina, Luis Ernesto. *Comunicación, humor e imagen*. Ed. Trillas, México, 1996.
- Puig G., Jaime. *El cómic*. Ed. CIMS, Barcelona 1996.
- Eduardo del Río (Rius). *La vida de cuadritos*. 2ª edición. Ed. Grijalbo, México, 1984
- Vázquez González, Modesto. *La Historiética, Todo lo relacionado con el Lenguaje Lexipictográfico*. Editora Promotora K, México 1981, 645 p.



- Waugh, Coulton. *The comics*. McMillan, New York, 1947.
- *Fuentes para la Historia de la Revolución Mexicana*. Tomo II La Caricatura Política. Prol. Manuel González Ramírez. 1ª ed. México, D. F., FCE, 1955
- Wong, Wucius. *Principios del diseño en color*. Diseñar con colores electrónicos. 6ª ed. Ediciones G. Gili. México 2001.
- Turnbull, Arthur T. *Comunicación gráfica: tipografía, diagramación, diseño, producción*. 2ª ed. México, Trillas 1990 (reimp. 2001)
- Diccionario Enciclopédico VASTUS. Ed. Sopena, Argentina S.A. 1960
- Diccionario de la Psicología. Los diccionarios del hombre del siglo XX. 4ª ed. Larousse. España 1973.
- Enciclopedia Manual para todos. Tomos I y II. Ed. Montaner y Simón, S.A. Barcelona, España. 1ª reimpresión 1978
- Enciclopedia NATURCIENCIA. Enciclopedia de la Naturaleza, la ciencia y la técnica. Tomo 19 tab-zwo. Ed. Industrias Gráficas S.A. Río de Janeiro, Brasil. 1977
- Cooper, J. C. Diccionario de Símbolos. Ediciones Gustavo Gili, España 2000. Págs. 205
- *Avances Programáticos. Auroch. Primer grado*. 1er. Rev. Lukambanda Editorial. México. 2005. 160 págs.
- *Fichero Actividades Didácticas. Matemáticas. Primer grado*. 5ª reimp. México SEP. 2001. 124 págs.
- Plan y programa de estudios 1993. Educación Básica Primaria.
- Gilbert, Roger. *Las ideas actuales en pedagogía*. Ed. Grijalbo, México, D. F. 1997.
- *Fábulas selectas y más de 120 composiciones*. Serie Iniciación Literaria. Selección y notas del profesor Manuel Ezedin Gaiada. EDIPLESA, México. D.F. 1981. 160 págs.
- *El dibujo publicitario*. 9ª ed. Barcelona, España. Ed. L.E.D.A., 1987, 48 págs.
- Santa, Eduardo. *El Mundo Mágico del libro*. Bogotá, Colombia. Imprenta Patriótica del Instituto Caro y Cuervo, Yerbabuena. 1974.
- Lehmann-haupt, Helmut. *The life of the book*. USA. Abelard-Schuman, 1957.
- López Ruiz, Miguel. *Normas Técnicas y de Estilo para el trabajo académico*. COLECCIÓN Biblioteca del editor. 4ª ed. 1ª reimp. México, D.F. Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial. UNAM. 2004.
- Swann, Alan. *Como diseñar retículas*. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. 1990
- Enzensberger, Hans Magnus. *El diablo de los números. Un libro para todos aquellos que temen a las matemáticas*. 19ª ed. Madrid, España. Ediciones Siruela. Diseñado e ilustrado por Totraut Susanne Berner. Traducción de Carlos Fortea. 2005. 257 págs.
- Zavala Ruiz, Roberto. *El libro y sus orillas. Tipografía, originales, redacción, corrección de estilo y de pruebas*. COLECCIÓN Biblioteca del editor. 3ª ed. 5ª reimp., D.F. Dirección General de Publicaciones y Fomento Editorial. UNAM. 2004.
- Vilchis, Luz del Carmen. *Metodología del Diseño. Fundamentos Teóricos*. Ed. Claves Latinoamericana. México. 3ª ed. 2002. 161 p.
- Linares, Marco Julio. *El Guión. Elementos, formatos y estructuras*. 2ª ed. EDICUPES, México 1986. 264 págs.



HEMEROGRAFÍA

- Hernández, Vic. "Storyboard". *Dibujarte. La revista del dibujante, segunda edición*. Vanguardia Editores. México, D.F., Reedición. Edición especial. No. 0. Publicación mensual. Año 2000
- Hernández, Vic. "Storyboard". *Dibujarte. La revista del dibujante*. Vanguardia Editores. México, D.F., Reedición. Edición especial. No. 5. Publicación mensual. Año 2000
- Edgardo Edmunds, *El fascinante mundo de la historieta*. Capítulo 12: "Perspectiva". Banda Dibujada. 2006. Argentina. Obtenido de Biblioteca imaginaria.
- Misrachi Launert, Clara, et. Al. "El "Comic" como estrategia educativa en bioética y ciencia". *Revista Enfoques Educativos*. ISSN 0717-3229. Departamento de Educación. Facultad Ciencias Sociales. Universidad de Chile. Vol. 3 Núm. 1 2000-2001. Publicación anual.
- Ley General de Educación. Nueva Ley Publicada en el Diario Oficial de la Federación el 13 de julio de 1993. TEXTO VIGENTE. Última Reforma publicada DOF 22-06-2006.
- *Curso de dibujo manga. Narrativa. Lenguaje gráfico*. Entrega por fascículos. Editorial Norma. 2005
- Mérida Manuela y Arturo Alvarado Rivas. *Introducción al discurso y contenido de los comics o historietas. Taller de Análisis de la Comunicación I*. Fascículo V. Coordinación del Sistema de Enseñanza abierta. Colegio de Bachilleres.
- *La Jornada Michoacán*. 29 noviembre 2006
- Artacho, Orihuela, Concepción María (Biblioteca Regional de Murcia) *Deben estar los comics en la biblioteca?*. Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios, octubre-diciembre, año/vol. 17, número 069. 2002
- González Guillén, Julia Araceli. "Creamos nuestros propios tebeos". *Revista Digital "Práctica Docente"* N°6 (Abril/Junio. 2007) CEP de Granada. ISSN: 1885-6667. DL: GR-2475/05.
- *Vocabulario del Nuevo Enfoque Pedagógico*. Serie Enseñando a Aprender. Estrategias cognitivas. Una perspectiva teórica. Instituto Pedagógico de Caracas, Venezuela. 2002
- *Interfaces*. Suplemento Tecnologías de Información de la Universidad de Colima.
- Díaz Zurita, Arturo. *Semiosis y lenguaje cinematográfico*. Veracruz, México.
- Velasco Arnulfo, Eduardo. *La historieta*. Enfoque Práctico en Relación con la Enseñanza.
- Ley General de Educación. Nueva Ley Publicada en el Diario Oficial de la Federación el 13 de julio de 1993. TEXTO VIGENTE. Última Reforma publicada DOF 22-06-2006.
- Leyva Leyva, Luis Manuel, Jorge Luis Leyva Leyva y Yolanda Proenza Garrido. *Un estilo matemático de pensar para la solución de tareas docentes en los escolares primarios*. Instituto Superior Pedagógico "José de la Luz y Caballero" Holguín, Cuba. Revista digital de educación y nuevas tecnologías. Contexto educativo. Argentina. No. 37 Año 7. 2006
- *La imagen*. Documento de trabajo del Diplomado en Gestión Cultural y Formación de Públicos, CONACULTA-ITESO. 2005
- Riverón Portela, Otoniel y et. al. "Aprendizaje Basado en Problemas: una alternativa educativa". *Revista digital de educación y nuevas tecnologías*. Contexto educativo. Argentina. Año III - Número 18



- Lanail, Francisca. “Estudiar, aprender, razonar y... entender”. *Revista digital de educación y nuevas tecnologías. Contexto educativo*. Argentina. No. 30 Año 6. 2006.
- Riverón Portela, Otoniel y et. al. “Influencia de los problemas matemáticos en el desarrollo del pensamiento lógico”. *Revista Iberoamericana de Educación*. Universidad de Ciego de Ávila, Cuba. 2001
- Mauri M, Teresa. “La Primaria: Objetivos y contenidos”. *Cuadernos de Pedagogía*. n°183, julio-agosto de 1990.



TESIS

- Galán Soto Verónica. *El cómic como medio impreso de Comunicación Gráfica. La Leyenda del Nahual*. Tesis para la obtención del Título de Licenciado en Diseño Gráfico de la Facultad de Estudios Superiores Acatlán.
- Jiménez Ávila, Carlos Alberto. *La decadencia de la historieta mexicana en la década de los noventas ante el comic y el manga*. Tesis para la obtención del Título de Licenciado en Ciencias de la Comunicación de la Facultad de Ciencias Políticas y Sociales.
- Rosado Lagunas, Hugo. *La historieta, vinculacion y desvinculacion con la vida cotidiana por la construccion sociocultural del genero, la agresion y el poder*. Tesis para la obtención del Título de Maestría en Ciencias de la Comunicación. 2002
- Sánchez Zaragoza, Erika Yasmín. *Diseño de una historieta para enseñar la elaboración de una historieta de carácter didáctico*. Tesis presentada para la obtención del Título Licenciado en Diseño Gráfico. Escuela Nacional de Estudios Profesionales Acatlán, Universidad Nacional Autónoma de México, 2001.

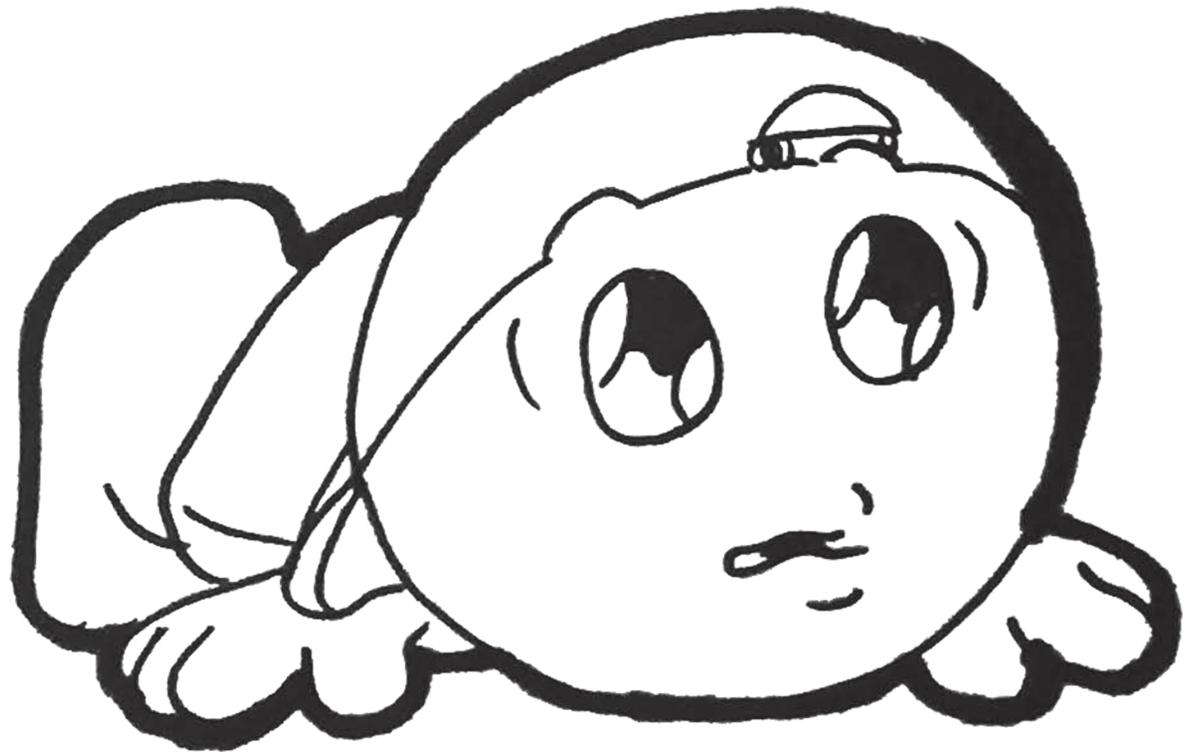
E-BOOK

- Lee, Stan. *How to draw comics. The Marvel way*.
- How to draw manga (colección)
- McCloud, Scott. *Cómo se hace un cómic. El arte invisible*. 1ª ed. Ediciones B, 1995, Barcelona España.
- How to draw comics. Colección de la revista Wizard TGTC, núm. 66 al 88. Publicación desde 1997 al 2000.
- How To Draw Comics And Cartoons - Basic Drawing Tips Included. Obtenido en www.speedyweb.tk

PÁGINAS ELECTRÓNICAS

- www.es.wikipedia.org
- www.rae.es
- www.somece.org.mx/memorias/2002/Grupo4/Galan.doc
- www.kokone.com.mx/cucurucho/animales/tortuga.html

- www.mexicodesconocido.com/espanol/cultura_y_sociedad/arte/detalle.cfm?idcat=3&idsec=14&idsub=54&idpag=1144
- www.culturacomic.com
- <http://absysnet.com/recursos/reccomics.html>
- <http://www.monografias.com/trabajos10/seci/seci.shtml>
- <http://www.educared.org.ar/efoco/imaginaria/biblioteca/?p=839>
- <http://www.fundacionempresaspolar.org/lenguaje>
- http://www.chilepd.cl/content/view/4388/Gui_Bonsiepe.html
- http://es.wikipedia.org/wiki/Bearbeiten_von_Gui_Bonsiepe
- <http://ar.geocities.com/bandadibujada/>
- <http://wzar.unizar.es/acad/fac/egb/educa/jlbernal/Inicial.html>
- <http://www.contexto-educativo.com.ar/2004/1/nota-02.htm>
- <http://www.educacioninicial.com/ei/contenidos/00/0400/445.ASP>



Al Fin... Fin